



Plan de Actuación Digital

PCT #CompDigEdu

Denominación	I.E.S. Carlos Cano
Cód. Centro	11000289
Localidad	Los Barrios
Provincia	Cádiz

Fecha de última actualización: 8 de octubre de 2025

Plan de Actuación Digital

Programa de Cooperación Territorial #CompDigEdu

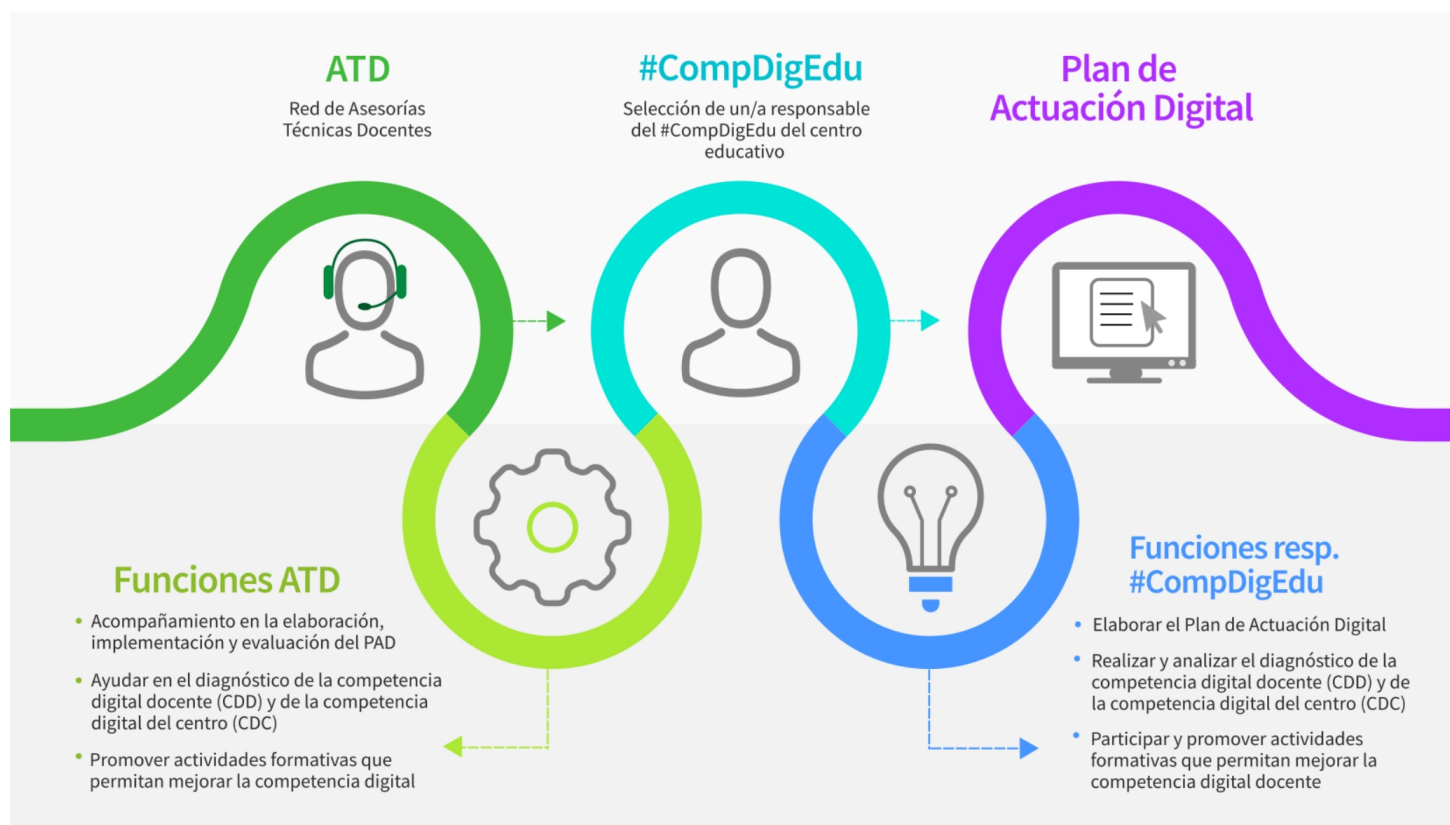
DEFINICIÓN: El Plan de Actuación Digital (PAD) es la herramienta de planificación, integrada en el Proyecto educativo, sobre la que se sustentará el proceso de Transformación Digital diseñado por cada centro educativo.

OBJETIVOS: - Planificar y desarrollar capacidades digitales eficaces para mejorar la calidad de la enseñanza.
- Favorecer la transformación del centro en una organización educativa digitalmente competente.

ESTRUCTURA

Marco europeo para organizaciones educativas digitalmente competentes (DigCompOrg)	Ámbitos PAD
1. Prácticas de liderazgo y gobernanza 3. Desarrollo profesional 7. Infraestructuras	Organización de centros
6. Colaboración y networking	Información y comunicación
2. Prácticas de enseñanza y aprendizaje 4. Prácticas de evaluación 5. Contenidos y currículos	Procesos de enseñanza-aprendizaje

Proceso de Elaboración



Programa financiado por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes
y el Mecanismo de Recuperación y Resiliencia

PLAN DE ACTUACIÓN DIGITAL CURSO 2025/2026

CENTRO: I.E.S. Carlos Cano (11000289)

Se establece el siguiente Plan de Actuación Digital para el centro.

ÁMBITO: ORGANIZACION DEL CENTRO

LINEA DE ACTUACIÓN DEL ÁMBITO ORGANIZACION DEL CENTRO (LINEA 1)

¿Qué?

Fomentar e impulsar el desarrollo de las Competencias Digitales y STEAM.

☒ Esta Línea de Actuación está vinculada a la implementación del Proyecto STEAM 4.0.

Afecta a:

☒ Formación del profesorado

☒ A realizar en el centro

Tareas - ¿Cómo? - Formación

1. Fomentar la participación en cursos de los CEP e INTEF sobre competencia STEAM y certificación CDD.
2. Informar y asesorar sobre actividades de autoformación relacionadas con la mejora de las competencias digitales y STEAM.
3. Formar e informar al claustro sobre las competencias STEAM.

Tareas - ¿Cómo? - Intervención en el centro o implementación

4. Implicar al claustro en el desarrollo de las competencias Digital Docente y STEAM.
5. Crear un banco de recursos digitales y STEAM accesible.
6. Fomentar que el profesorado con mayor experiencia en CDD y STEAM comparta buenas prácticas y recursos con el resto.

Evaluación de las tareas. Objeto

- a. Número de profesores participantes en cursos de acreditación CDD y STEAM.
- b. Número de nuevos profesores con acreditación CDD o que han mejorado su acreditación.
- c. Número de proyectos STEAM implementados en el aula.
- d. Grado de integración de la CD y STEAM en las programaciones didácticas.

Evaluación de las tareas. Herramientas

- ☐ Formulario
- ☒ Encuesta
- ☒ Estadísticas
- ☒ Otras

Detalla otras herramientas:

- i. Estadísticas del informe de centro sobre Competencia Digital Docente.
- ii. Portafolio digital de proyectos STEAM realizados

ÁMBITO: ORGANIZACION DEL CENTRO

Grupos responsables/participantes - Impacto

- ☒ Equipo directivo
- ☒ Equipo de coordinación
- ☒ Profesorado
- ☐ Alumnado
- ☐ PAS
- ☐ Familias
- ☐ CEP
- ☒ Otros

Especifica qué otros grupos:

Coordinación TDE y STEAM

Temporalización/Implementación: - ¿Cuándo?

- ☒ Primer trimestre
- ☒ Segundo trimestre
- ☒ Tercer trimestre

Observaciones:

- Primer trimestre: detección de necesidades y planificación y fomento de la participación
- Segundo trimestre: formación y puesta en marcha de proyectos
- Tercer trimestre: implementación, evaluación y difusión de resultados.

Ref.Doc.: InfPlaActProDig_TD

Cód. Centro: 11000289

Fecha Generación: 20/10/2025 09:46:29

ÁMBITO: ORGANIZACION DEL CENTRO

LINEA DE ACTUACIÓN DEL ÁMBITO ORGANIZACION DEL CENTRO (LINEA 2)

¿Qué?

Transformación de espacios físicos para el aprendizaje digital. Superación del concepto "Aula de Informática"

☒ Esta Línea de Actuación está vinculada a la implementación del Proyecto STEAM 4.0.

Afecta a:

☐ Formación del profesorado

☒ A realizar en el centro

Tareas - ¿Cómo? - Formación

1. Realizar sesiones formativas sobre metodologías activas en espacios flexibles y uso pedagógico de las Aulas Digitales Interactivas.
2. Organizar sesiones de demostración del potencial didáctico de los nuevos espacios.
3. Formar al profesorado en la gestión y reserva digital de espacios mediante Google Calendar o similar.

Tareas - ¿Cómo? - Intervención en el centro o implementación

4. Diseño y Acondicionamiento del Espacio Flexible. Rediseñar al menos un aula estándar para convertirla en un espacio polivalente.
5. Crear un mapa digital de espacios tecnológicos del centro identificando recursos disponibles en cada zona..
6. Diseñar itinerarios de uso que permitan a todos los departamentos utilizar los espacios transformados.
7. Revisar el estado del material informático, de robótica, diseño 3D, audio y vídeo, disponible durante el curso.

Evaluación de las tareas. Objeto

- a. Incremento del porcentaje de alumnado que accede regularmente a espacios digitales.
- b. Número de departamentos que utilizan los espacios transformados.
- c. Grado de satisfacción del profesorado con la disponibilidad y adecuación de los espacios.

Evaluación de las tareas. Herramientas

☒ Formulario

☒ Encuesta

☒ Estadísticas

☒ Otras

Detalla otras herramientas:

- i. Registro de uso de espacios.
- ii. Rúbrica de observación de uso pedagógico de espacios.
- iii. Análisis de programaciones didácticas (incorporación de espacios).

ÁMBITO: ORGANIZACION DEL CENTRO

Grupos responsables/participantes - Impacto

- ☒ Equipo directivo
- ☒ Equipo de coordinación
- ☒ Profesorado
- ☒ Alumnado
- ☒ PAS
- ☒ Familias
- ☐ CEP
- ☒ Otros

Especifica qué otros grupos:

Coordinación TDE y STEAM

Temporalización/Implementación: - ¿Cuándo?

- ☒ Primer trimestre
- ☒ Segundo trimestre
- ☒ Tercer trimestre

Observaciones:

- Primer trimestre: diagnóstico y planificación de la transformación.
- Segundo trimestre: formación y puesta en marcha progresiva.
- Tercer trimestre: evaluación y propuestas de mejora para el próximo curso.

ÁMBITO: INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

LINEA DE ACTUACIÓN DEL ÁMBITO INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN (LINEA 1)

¿Qué?

Potenciación de la presencia digital y en RRSS del centro

☐ Esta Línea de Actuación está vinculada a la implementación del Proyecto STEAM 4.0.

Afecta a:

☐ Formación del profesorado

☒ A realizar en el centro

Tareas - ¿Cómo? - Formación

Tareas - ¿Cómo? - Intervención en el centro o implementación

1. Creación de Contenido Regular y de Calidad. Establecer la obligación de publicar, como mínimo, una noticia semanal en la web y una publicación quincenal en las RRSS sobre la vida del centro, utilizando recursos multimedia (fotos, vídeos, infografías).
2. Crear etiquetas específicas para unificar la presencia digital.
3. Impulso de la Participación Activa en RRSS. Utilizar las plataformas digitales (principalmente RRSS) para interactuar con las familias y el alumnado
4. Fomentar la creación de blog educativos entre los departamentos.

Evaluación de las tareas. Objeto

- a. Incremento del número de seguidores y tasa de engagement en redes sociales.
- b. Aumento de las publicaciones sobre logros del alumnado y proyectos STEAM.
- c. Mejora de los tiempos de respuesta a consultas y comentarios.
- d. Crecimiento del tráfico y tiempo de permanencia en la web del centro.

Evaluación de las tareas. Herramientas

☐ Formulario

☒ Encuesta

☒ Estadísticas

☒ Otras

Detalla otras herramientas:

- i. Analytics de redes sociales (Twitter Analytics, Instagram Insights).
- ii. Google Analytics para la web del centro.
- iii. Herramientas de gestión de redes sociales (Buffer, Hootsuite).
- iv. Panel de control de métricas de engagement

ÁMBITO: INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Grupos responsables/participantes - Impacto

- ☒ Equipo directivo
- ☒ Equipo de coordinación
- ☒ Profesorado
- ☒ Alumnado
- ☒ PAS
- ☒ Familias
- ☐ CEP
- ☒ Otros

Especifica qué otros grupos:

- Equipo de Community Manager.
- Coordinador TDE

Temporalización/Implementación: - ¿Cuándo?

- ☒ Primer trimestre
- ☒ Segundo trimestre
- ☒ Tercer trimestre

Observaciones:

- Primer trimestre: planificación de la estrategia.
- Segundo trimestre: implementación y ajuste según métricas.
- Tercer trimestre: consolidación y evaluación de resultados.

Ref.Doc.: InfPlaActProDig_TD

Cód. Centro: 11000289

Fecha Generación: 20/10/2025 09:46:29

ÁMBITO: PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

LINEA DE ACTUACIÓN DEL ÁMBITO PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE (LINEA 1)

¿Qué?

Fomentar la creación y el uso de Recursos Educativos Abiertos

☐ Esta Línea de Actuación está vinculada a la implementación del Proyecto STEAM 4.0.

Afecta a:

☒ Formación del profesorado

☒ A realizar en el centro

Tareas - ¿Cómo? - Formación

1. Participación en cursos de formación sobre eXeLearning y creación de REA, enfocado en la adaptación a DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje).
2. Formación e información sobre licencias Creative Commons y repositorios de REA (Proyecto EDIA, INTEF, Agrega).
3. Fomentar el asesoramiento a los docentes noveles por parte del profesorado con experiencia en REA .

Tareas - ¿Cómo? - Intervención en el centro o implementación

4. Divulgar la existencia de REA.
5. Fomentar su incorporación a la practica diaria en el aula.
6. Fomentar la creación de REA propios o la adaptación de los ya existentes, creando un repositorio interno, organizado por departamentos y materias.

Evaluación de las tareas. Objeto

- a. Número de REA creados y adaptados por el profesorado.
- b. Grado de implementación en el aula de los REA creados.
- c. Nivel de satisfacción del alumnado con los recursos utilizados.
- d. Incremento del porcentaje de profesorado que utiliza repositorios de REA.

Evaluación de las tareas. Herramientas

☐ Formulario

☒ Encuesta

☒ Estadísticas

☒ Otras

Detalla otras herramientas:

- i. Inventario digital de REA creados.
- ii. Análisis de las programaciones didácticas (incorporación de REA).
- iii. Estadísticas de uso del repositorio interno.

ÁMBITO: PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Grupos responsables/participantes - Impacto

- ☒ Equipo directivo
☒ Equipo de coordinación
☒ Profesorado
☒ Alumnado
☐ PAS
☐ Familias
☐ CEP
☐ Otros

Especifica qué otros grupos:

- Coordinación TDE.
- Responsable de formación del centro.

Temporalización/Implementación: - ¿Cuándo?

- ☒ Primer trimestre
☒ Segundo trimestre
☒ Tercer trimestre

Observaciones:

- Primer y segundo trimestre: Formación del profesorado.
- Segundo trimestre: Diseño, elección o modificación del REA.
- Tercer trimestre: Implementación en el aula y Evaluación.

ÁMBITO: PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

LINEA DE ACTUACIÓN DEL ÁMBITO PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE (LINEA 2)

¿Qué?

Fomentar el uso de la metodología STEAM

☒ Esta Línea de Actuación está vinculada a la implementación del Proyecto STEAM 4.0.

Afecta a:

☒ Formación del profesorado

☒ A realizar en el centro

Tareas - ¿Cómo? - Formación

1. Organizar sesiones de sensibilización STEAM sobre pensamiento computacional, programación, robótica educativa y uso responsable de IA.
2. Formación Específica en Integración Curricular STEAM. Esta formación debe ser práctica y orientada a la creación de unidades didácticas por niveles educativos sobre herramientas STEAM específicas (Scratch, Arduino, impresión 3D, apps de programación).
3. Diseñar un programa de mentorización interna donde el profesorado con experiencia STEAM acompañe a los docentes noveles.

Tareas - ¿Cómo? - Intervención en el centro o implementación

4. Crear un banco de proyectos STEAM interdisciplinarios adaptados por niveles y materias.
5. Establecer retos STEAM que involucren a varios departamentos y niveles educativos.
6. Designar espacios STEAM flexibles en el centro equipados con recursos específicos (kits de robótica, materiales maker).

Evaluación de las tareas. Objeto

- a. Número de proyectos STEAM implementados por departamento.
- b. Porcentaje de profesorado que aplica metodologías STEAM en el aula.
- c. Grado de participación del alumnado en actividades STEAM (especialmente alumnas).
- d. Nivel de integración curricular de los enfoques STEAM en las programaciones.

Evaluación de las tareas. Herramientas

☐ Formulario

☒ Encuesta

☒ Estadísticas

☒ Otras

Detalla otras herramientas:

- i. Registro de proyectos STEAM realizados.
- ii. Rúbrica de observación de prácticas STEAM en el aula.
- iii. Encuestas de satisfacción del alumnado y familias.

ÁMBITO: PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Grupos responsables/participantes - Impacto

- ☒ Equipo directivo
- ☒ Equipo de coordinación
- ☒ Profesorado
- ☒ Alumnado
- ☐ PAS
- ☒ Familias
- ☐ CEP
- ☒ Otros

Especifica qué otros grupos:

- Coordinación TDE y STEAM 4.0.
- Departamento de Orientación (para reducir brecha de género).

Temporalización/Implementación: - ¿Cuándo?

- ☒ Primer trimestre
- ☒ Segundo trimestre
- ☒ Tercer trimestre

Observaciones:

- Primer trimestre: formación y diseño de proyectos
- Segundo: implementación y seguimiento de proyectos.
- Tercer trimestre: evaluación.

RECURSOS TECNOLÓGICOS

Bring your own device (BYOD)

Accesibilidad

Ningún grupo ☐ Menos de 2 grupos ☐ Entre 3 y 9 grupos ☐ Entre 10 y 29 grupos ☐ Más de 30 grupos ☒

Croma

En buen estado (existentes) Ninguno ☒ Uno ☐ Entre 2 y 3 ☐ Más de 3 ☐

En mal estado (existentes) Ninguno ☒ Uno ☐ Entre 2 y 3 ☐ Más de 3 ☐

Refuerzo necesario (peticiones) Ninguno ☐ Uno ☐ Entre 2 y 3 ☒ Más de 3 ☐

Impresoras 3D

En buen estado (existentes) Ninguna ☐ Una ☒ Entre 2 y 3 ☐ Más de 3 ☐

En mal estado (existentes) Ninguna ☒ Una ☐ Entre 2 y 3 ☐ Más de 3 ☐

Refuerzo necesario (peticiones) Ninguna ☐ Una ☐ Entre 2 y 3 ☒ Más de 3 ☐

Kits de robótica

En buen estado (existentes) Ninguno ☐ Uno ☒ Entre 2 y 5 ☐ Más de 5 ☐

En mal estado (existentes) Ninguno ☒ Uno ☐ Entre 2 y 5 ☐ Más de 5 ☐

Refuerzo necesario (peticiones) Ninguno ☐ Uno ☐ Entre 2 y 5 ☒ Más de 5 ☐

Proyectores

En buen estado (existentes)

Menos de 2 ☐ Entre 3 y 19 ☒ Entre 20 y 49 grupos ☐ Entre 50 y 100 grupos ☐ Más de 100 ☐

En mal estado (existentes)

Menos de 2 ☐ Entre 3 y 19 ☒ Entre 20 y 49 grupos ☐ Entre 50 y 100 grupos ☐ Más de 100 ☐

Refuerzo necesario (peticiones)

Menos de 2 ☐ Entre 3 y 19 ☐ Entre 20 y 49 grupos ☒ Entre 50 y 100 grupos ☐ Más de 100 ☐

Pizarras digitales PDI/SDI

En buen estado (existentes)

Menos de 2 ☐ Entre 3 y 19 ☒ Entre 20 y 49 grupos ☐ Entre 50 y 100 grupos ☐ Más de 100 ☐

En mal estado (existentes)

Menos de 2 ☐ Entre 3 y 19 ☒ Entre 20 y 49 grupos ☐ Entre 50 y 100 grupos ☐ Más de 100 ☐

Refuerzo necesario (peticiones)

Menos de 2 ☐ Entre 3 y 19 ☐ Entre 20 y 49 grupos ☒ Entre 50 y 100 grupos ☐ Más de 100 ☐

Chromebooks

En buen estado (existentes) Menos de 20 ☒ Entre 20 y 49 ☐ Entre 50 y 100 ☐ Más de 100 ☐

En mal estado (existentes) Menos de 20 ☒ Entre 20 y 49 ☐ Entre 50 y 100 ☐ Más de 100 ☐

Refuerzo necesario (peticiones) Menos de 20 ☐ Entre 20 y 49 ☐ Entre 50 y 100 ☒ Más de 100 ☐

Tabletas digitales (Tablets)								
En buen estado (existentes)	Menos de 20	☒	Entre 20 y 49	☐	Entre 50 y 100	☐	Más de 100	☐
En mal estado (existentes)	Menos de 20	☒	Entre 20 y 49	☐	Entre 50 y 100	☐	Más de 100	☐
Refuerzo necesario (peticiones)	Menos de 20	☐	Entre 20 y 49	☒	Entre 50 y 100	☐	Más de 100	☐

Portátiles								
En buen estado (existentes)	Menos de 20	☐	Entre 20 y 49	☐	Entre 50 y 100	☐	Más de 100	☒
En mal estado (existentes)	Menos de 20	☒	Entre 20 y 49	☐	Entre 50 y 100	☐	Más de 100	☐
Refuerzo necesario (peticiones)	Menos de 20	☐	Entre 20 y 49	☐	Entre 50 y 100	☒	Más de 100	☐

PC sobremesa								
En buen estado (existentes)	Menos de 20	☐	Entre 20 y 49	☒	Entre 50 y 100	☐	Más de 100	☐
En mal estado (existentes)	Menos de 20	☒	Entre 20 y 49	☐	Entre 50 y 100	☐	Más de 100	☐
Refuerzo necesario (peticiones)	Menos de 20	☐	Entre 20 y 49	☐	Entre 50 y 100	☒	Más de 100	☐

Otros recursos no recogidos y/o específicos. Añada el número y la justificación.