



Plan de Actuación Digital

PCT #CompDigEdu

Denominación	C.E.I.P. Marqués de Santa Cruz
Cód. Centro	11009311
Localidad	El Puerto de Santa María
Provincia	Cádiz

Fecha de última actualización: 30 de octubre de 2025

Plan de Actuación Digital

Programa de Cooperación Territorial #CompDigEdu

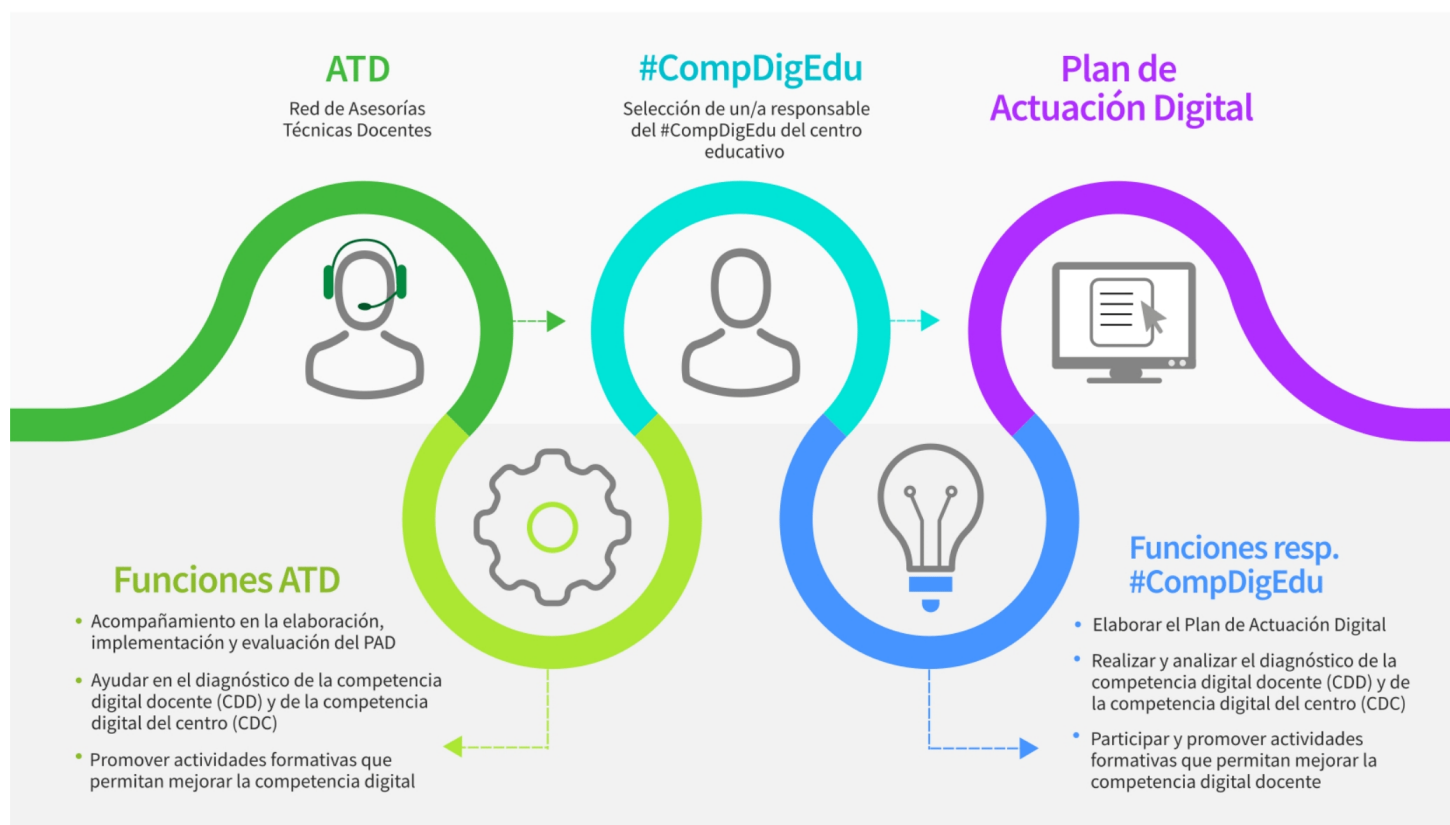
DEFINICIÓN: El Plan de Actuación Digital (PAD) es la herramienta de planificación, integrada en el Proyecto educativo, sobre la que se sustentará el proceso de Transformación Digital diseñado por cada centro educativo.

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: C.E.I.P. Marqués de Santa Cruz (11009311)

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?

6. Existencia de protocolos relativos a la gestión de espacios y recursos, incidencias y mantenimiento, así como al sistema de préstamo orientado a la superación de la brecha digital:

- Reservar espacios y recursos digitales online.
- Crear un formulario que permita el registro de incidencias.
- ¿ Sistema de préstamo (brecha digital).

¿ Crear un protocolo de seguimiento del uso adecuado de los equipos prestados.

☐ 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

- Utilización de documentos compartidos en línea para reservar espacios y/o recursos digitales.
- Uso de calendario digital en línea destinado a la reserva de recursos digitales.
- Creación de un formulario con códigos QR enlazando a un cuestionario que permita identificar el aula, dispositivo y problema surgido.
- Establecimiento de momentos y espacios de ayuda para el alumnado con necesidades en el uso de equipos prestados.

Evaluación de las tareas. Objeto

- Comprobación del uso de los recursos y recepción de retroalimentación.

Evaluación de las tareas. Herramientas

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

Detalla otras herramientas:

Uso del Calendario Google compartido
Uso de documentos compartidos en Google Drive

ÁMBITO: ORGANIZACION DEL CENTRO

Grupos responsables/participantes - Impacto

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

Especifica qué otros grupos:

Temporalización/Implementación: - ¿Cuándo?

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

Observaciones:

Ref.Doc.: InfPlaActProDig_TD

Cód. Centro: 11009311

Fecha Generación: 19/05/2026 17:48:01

ÁMBITO: ORGANIZACION DEL CENTRO

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

¿Qué?

8. Integración de la innovación metodológica a través de las tecnologías y networking (trabajo colaborativo en red):

- Establecer protocolos de actuación de trabajo colaborativo.
- Contemplar en el Plan de Centro actuaciones orientadas a los proyectos de innovación.

☒ 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

Formación en centro relacionada con el STEAM.

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

- Crear un espacio colaborativo en la plataforma digital Google Workspace.
- Crear un proyecto de innovación relacionado con las tecnologías, atendiendo a las características del centro y del alumnado.
- Creación de un grupo de trabajo para implementar un Aula del Futuro.

Evaluación de las tareas. Objeto

- Uso de los documentos colaborativos en red
- Programación y temporalización de actividades para el aula de robótica

Evaluación de las tareas. Herramientas

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

Detalla otras herramientas:

Documentos colaborativos en línea

ÁMBITO: ORGANIZACION DEL CENTRO

Grupos responsables/participantes - Impacto

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

Especifica qué otros grupos:

Temporalización/Implementación: - ¿Cuándo?

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

Observaciones:

Curso 24-25 y curso 25-26
Traslado del aula de robótica a otras dependencias y puesta de nuevo en marcha para su uso.

Ref.Doc.: InfPlaActProDig_TD

Cód. Centro: 11009311

Fecha Generación: 19/05/2026 17:48:01

ÁMBITO: INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

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

¿Qué?

16. Interacción con plataformas digitales externas a la Comunidad Educativa

Fomentar la búsqueda y acceso a otras webs al centro con el objetivo de conectar al alumnado con el uso de estos recursos en sociedad.

☐ 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

- Uso en el aula de herramientas que sean apropiadas para fomentar en el alumnado el uso de recursos externos al centro.
- Realización de actividades lúdicas que impliquen el uso de recursos digitales ofrecidos por administraciones públicas, ayuntamientos, asociaciones u ONG.

Evaluación de las tareas. Objeto

- Uso de documentos colaborativos en línea.
- Análisis de las tareas programadas.

Evaluación de las tareas. Herramientas

☒ Formulario

☐ Encuesta

☐ Estadísticas

☒ Otras

Detalla otras herramientas:

Documentos colaborativos

Ref.Doc.: InfPlaActProDig_TD

Cód. Centro: 11009311

Fecha Generación: 19/05/2026 17:48:01

ÁMBITO: INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN

Grupos responsables/participantes - Impacto

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

Especifica qué otros grupos:

Temporalización/Implementación: - ¿Cuándo?

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

Observaciones:

Curso 2025/2026

Ref.Doc.: InfPlaActProDig_TD

Cód. Centro: 11009311

Fecha Generación: 19/05/2026 17:48:01

ÁMBITO: PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

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

¿Qué?

22. Recursos Educativos Abiertos (REA), eXeLearning y repositorios.

- Integrar REA en las distintas programaciones, bien sean de elaboración propia u obtenidos desde repositorios oficiales que garanticen su calidad.
- Profundizar y usar eXeLearning para la elaboración de REA propios de una materia en exclusiva o elaborados de manera cooperativa para una tarea integrada o para un proyecto (ABP).

☐ 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

- Uso de REA adaptados a los intereses, necesidades y características del alumnado, siguiendo los principios DUA para atender a la diversidad.
- Usar eXeLearning como herramienta habitual de elaboración de REA.

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

- Elaboración cooperativa de REA por temáticas, áreas, tareas integradas o proyectos, haciendo uso de eXeLearning.

Evaluación de las tareas. Objeto

- Frecuencia de uso de REA en las áreas.
- Inclusión del uso de REA en las programaciones.
- Porcentaje de docentes que usa eXeLearning de manera habitual.

Evaluación de las tareas. Herramientas

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

Detalla otras herramientas:

Presentaciones, webs, blogs, apps en los dispositivos del centro (tablets, Chromebooks)

ÁMBITO: PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Grupos responsables/participantes - Impacto

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

Especifica qué otros grupos:

Temporalización/Implementación: - ¿Cuándo?

- ☒ Primer trimestre
☒ Segundo trimestre
☒ Tercer trimestre

Observaciones:

Curso 25-26

Ref.Doc.: InfPlaActProDig_TD

Cód. Centro: 11009311

Fecha Generación: 19/05/2026 17:48:01

ÁMBITO: PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

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

¿Qué?

24. Integración en las programaciones de contenidos relativos al comportamiento responsable en entornos en línea:

- Integrar en las programaciones los contenidos relativos al comportamiento responsable en entornos en línea.
- Crear situaciones de aprendizaje relativas a normas del correcto comportamiento en red.

☐ 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

- Promover formación del profesorado en este ámbito.
- Elaboración de tareas donde se trabajen contenidos relativos al comportamiento responsable en entornos en línea.

Evaluación de las tareas. Objeto

Situaciones de Aprendizaje en Séneca

Evaluación de las tareas. Herramientas

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

Detalla otras herramientas:

- Modelo editable de Situaciones de Aprendizaje
- Documentos colaborativos

ÁMBITO: PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Grupos responsables/participantes - Impacto

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

Especifica qué otros grupos:

Temporalización/Implementación: - ¿Cuándo?

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

Observaciones:

Curso 25-26

Ref.Doc.: InfPlaActProDig_TD

Cód. Centro: 11009311

Fecha Generación: 19/05/2026 17:48:01

ÁMBITO: PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

LINEA DE ACTUACIÓN DEL ÁMBITO PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE (LINEA 3)

¿Qué?

19. Adopción de metodologías activas facilitadas por el uso de las tecnologías:

- Promover el uso de metodologías activas
- Introducir las metodologías 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

Formación en centro centrada en las metodologías STEAM y formación de un grupo de trabajo para el montaje y puesta en marcha de un Aula del Futuro.

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

- Promover el uso de metodologías activas, como ABP, Gamificación, Aprendizaje Cooperativo, aprendizaje basado en la indagación, Flipped Learning, Realidad Virtual, Realidad Aumentada, pensamiento computacional, etc.
- Creación de recursos educativos relacionados con el ámbito del pensamiento computacional siguiendo un modelo o esquema de las situaciones de aprendizaje planteadas en el currículo.
- Integración de la metodología STEAM en las programaciones didácticas.
- Elaboración de materiales curriculares relacionados con la temática STEAM.

Evaluación de las tareas. Objeto

Situaciones de Aprendizaje y Programaciones Didácticas en Séneca

Evaluación de las tareas. Herramientas

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

Detalla otras herramientas:

- Situaciones de Aprendizaje
- Unidades Didácticas
- Documentos colaborativos
- Documentos de temporalización

ÁMBITO: PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Grupos responsables/participantes - Impacto

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

Especifica qué otros grupos:

Temporalización/Implementación: - ¿Cuándo?

- ☒ Primer trimestre
☒ Segundo trimestre
☒ Tercer trimestre

Observaciones:

Curso 25-26

Ref.Doc.: InfPlaActProDig_TD

Cód. Centro: 11009311

Fecha Generación: 19/05/2026 17:48:01

ÁMBITO: PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

LINEA DE ACTUACIÓN DEL ÁMBITO PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE (LINEA 4)

¿Qué?

21. Elaboración e implementación de secuencias didácticas que integren los recursos digitales para el aprendizaje.

Gamificación, creación audiovisual, robótica, programación, y el uso habitual de los recursos digitales de carácter cooperativo que casen con metodologías activas favorecen el desarrollo de la competencia digital y el aprendizaje competencial general.

☒ 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

Diseño y desarrollo de secuencias didácticas integradas con recursos digitales: gamificación, robótica, programación por bloques, creación audiovisual y herramientas colaborativas en línea. Se ofrecerán sesiones formativas al profesorado centradas en el uso pedagógico de plataformas digitales (Classroom, Canva, Genially, Scratch, MakeCode, etc.), la integración curricular de la robótica y el diseño de experiencias gamificadas que promuevan metodologías activas.

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

Creación y puesta en marcha de un aula del futuro a través de un grupo de trabajo. Implementación progresiva en el aula de experiencias que integren recursos digitales (robótica, impresión 3D, programación, producción multimedia, escape rooms digitales). Se fomentará la coordinación entre áreas y la difusión de buenas prácticas mediante exposiciones, aula abierta y repositorio digital del centro. Se impulsará el uso de los kits de robótica y de los dispositivos del programa Escuela 4.0 en actividades competenciales.

Evaluación de las tareas. Objeto

Evaluar el grado de implementación y aprovechamiento pedagógico del Aula del Futuro: nivel de uso de sus espacios, variedad y calidad de las actividades digitales realizadas, implicación docente y respuesta del alumnado. Se valorará la integración de recursos tecnológicos, la mejora de la competencia digital del alumnado y la transformación metodológica del profesorado. También se medirá la coherencia entre el diseño del aula y su uso real en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Evaluación de las tareas. Herramientas

☒ Formulario

☐ Encuesta

☐ Estadísticas

☒ Otras

Detalla otras herramientas:

Documentos con evidencias de las actividades llevadas a cabo.

ÁMBITO: PROCESOS DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Grupos responsables/participantes - Impacto

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

Especifica qué otros grupos:

Temporalización/Implementación: - ¿Cuándo?

- ☒ Primer trimestre
☒ Segundo trimestre
☒ Tercer trimestre

Observaciones:

Ref.Doc.: InfPlaActProDig_TD

Cód. Centro: 11009311

Fecha Generación: 19/05/2026 17:48:01

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.

Algunas cuentan con altavoces en mal estado o con sonido deficiente. Sería conveniente la instalación de más pantalla táctiles para las clases que no han recibido dotación. Disponemos de un croma, aunque no tenemos focos ni la iluminación requerida para su perfecto funcionamiento.