

# PLAN DIGITAL DE CENTRO

## CURSO 2025-2026



**COLEGIO CONCERTADO SEVERO OCHOA**

**CEUTA**

Fecha de publicación: 11/12/2025

## ÍNDICE

<b>PLAN DIGITAL DE CENTRO CURSO 2025-2026</b>	<b>1</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>2</b>
Contexto: Datos básicos del centro	2
Infraestructura	3
Justificación del plan	5
Proceso de elaboración	6
Contribución del Plan Digital al Proyecto Educativo del Centro	6
<b>ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN DEL CENTRO</b>	<b>7</b>
<b>OBJETIVOS</b>	<b>8</b>
<b>PROPUESTA DE TEMPORALIZACIÓN CON ACTUACIONES Y PLAZOS</b>	<b>13</b>
<b>PROYECTO DE FORMACIÓN DIGITAL DE CENTRO</b>	<b>16</b>
<b>EVALUACIÓN</b>	<b>17</b>
<b>Anexo I. Proyecto de Formación Digital del Centro</b>	<b>18</b>

# INTRODUCCIÓN

## Contexto: Datos básicos del centro

El Colegio Concertado Severo Ochoa de Ceuta se encuentra ubicado en la barriada de San José y dispone de las instalaciones necesarias para el desarrollo de las actividades docentes: aula-taller, aula digital, laboratorio, aulas de apoyo, sala de profesorado, biblioteca y pabellón de educación física, entre otros espacios. El centro cuenta con una única línea educativa desde Educación Infantil hasta Educación Secundaria Obligatoria, y ofrece además un Grado Básico en Servicios Comerciales conforme a la normativa vigente.

La mayoría del alumnado procede de un entorno sociocultural medio-bajo, con predominio de familias de origen magrebí, cuya lengua materna es, en gran parte, el dariya (dialecto marroquí del árabe). El modelo familiar habitual está compuesto por padre, madre y aproximadamente tres hijos. Solo un pequeño porcentaje de las familias posee estudios superiores, situándose la mayoría en niveles de formación básica o secundaria. La incorporación de la mujer al mercado laboral sigue siendo limitada, y quienes trabajan lo hacen principalmente en el sector doméstico o en el comercio. Asimismo, la tasa de desempleo en la zona es elevada.

En los últimos años se ha observado una mejora progresiva en la valoración social de la educación y la formación reglada, aunque aún persiste un grupo de alumnos y alumnas que, por su contexto económico y social, encuentran dificultades para acceder, permanecer y progresar en el sistema educativo en condiciones de igualdad.

Desde el ámbito educativo, resulta evidente que las situaciones de vulnerabilidad generan, en numerosos casos, fracaso y abandono escolar temprano, así como desafección hacia las instituciones educativas. Por ello, el centro considera prioritario establecer medidas compensatorias que incidan en los factores generadores de desigualdad, mejoren las oportunidades de acceso y permanencia, y permitan detectar precozmente situaciones de riesgo que requieran la intervención de servicios especializados.

## Infraestructura

Al comienzo del curso 2025-2026 se ha inaugurado el Aula Digital en uno de los espacios más amplios del centro. Este nuevo recurso constituye un entorno de aprendizaje innovador que integra diferentes dispositivos tecnológicos y materiales educativos para favorecer la competencia digital del alumnado y el desarrollo de metodologías activas.

El Aula Digital cuenta con el siguiente material informático:

- 2 carros de carga con 60 tablets Samsung (Android).
- 1 carro de carga con 30 portátiles HP y Lenovo.
- 1 carro de carga con 15 portátiles adicionales, disponibles para su uso en distintas aulas.
- 4 equipos All-in-One, destinados a tareas docentes y de apoyo técnico.

### **Material de robótica educativa:**

El Aula Digital dispone además de kits de robótica y programación cedidos por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes dentro del programa Escuela 4.0, con los que el alumnado trabaja conceptos de pensamiento computacional, automatización y diseño tecnológico.

### **Proyecto Severo Factory:**

En este mismo espacio se desarrolla el proyecto *Severo Store*, orientado al diseño, elaboración y producción de artículos de fabricación propia. En él, el alumnado del Grado Básico en Servicios Comerciales aprende técnicas de sublimación textil, corte láser y modelado 3D, aplicando competencias digitales y creativas en un contexto práctico y profesionalizador.

### **Pantallas digitales interactivas:**

El centro dispone de 15 pantallas i3Touch instaladas en diferentes aulas, así como de una pantalla SMART en carro móvil, una pantalla Newline en carro, y otra pantalla Newline con ruedas situada en el aula taller/laboratorio. Estas herramientas

favorecen la interacción, el aprendizaje cooperativo y el uso de recursos digitales en el aula.

### **Aulas de informática y ordenadores en las aulas:**

Se dispone de dos aulas de informática que utilizan los alumnos del Grado Básico en Servicios Comerciales, que cuentan con el siguiente equipo informático:

- 30 portátiles Asus (Intel® Core™ i3 con 8GB de RAM) con sistema operativo Windows 11 y 8 gigas de RAM.
- 19 Equipos All-in-one Ticnova proporcionados por el Ministerio de Educación y Formación Profesional.

En cada aula existe también, un equipo para el profesorado proporcionado por el Ministerio de Educación y Formación Profesional (AMD Ryzen 3 PRO con 8GB de RAM) con Windows 11 Pro, haciendo un total de 15 ordenadores.

**Software:** En cuanto al sistema operativo, en los ordenadores del centro se utiliza Windows 11 Pro para los equipos de sobremesa del profesorado, Windows 11 para los ordenadores portátiles de los alumnos y Windows 10 para el resto de los ordenadores debido a sus limitaciones en cuanto a hardware y prestaciones. Garantizando así, disponiendo de un software totalmente actualizado, la protección de antivirus y cortafuegos, fundamentos principales de Seguridad.

**Estudio de Radio:** el centro dispone de un aula para el proyecto de radio escolar RADIOSEVERO iniciado en el curso 2021/2022 y en el que participa todo el centro. En ella tiene toda la infraestructura necesaria para la grabación de programas y podcasts.

**Tablets:** 60 tablets Samsung con Android (como se ha mencionado antes, en el aula digital).

**Portátiles:** el centro dispone, como se ha mencionado anteriormente de 28 dispositivos portátiles en un carro de carga para su uso en cualquier aula y 30 portátiles en una de las aulas de informática para su uso en esa aula.

### **Justificación del plan**

Los centros educativos forman parte de una sociedad en constante transformación, caracterizada por la digitalización progresiva de todos los ámbitos de la vida

cotidiana, la comunicación y el mercado laboral. En este contexto, la escuela debe ofrecer una respuesta educativa adaptada a las nuevas demandas sociales, preparando a su alumnado para desenvolverse con solvencia en un entorno digital y tecnológicamente avanzado.

El uso de la tecnología en los distintos ámbitos de la organización escolar (tanto en la gestión y comunicación interna como en los procesos de enseñanza y aprendizaje) se ha convertido en una necesidad ineludible. La educación, en este sentido, constituye un instrumento esencial para garantizar la igualdad de oportunidades, la inclusión social y el desarrollo personal y profesional del alumnado.

La transformación digital del sistema educativo resulta imprescindible para asegurar que el alumnado adquiera las competencias digitales necesarias para participar activamente en la sociedad actual y futura. Del mismo modo, las instituciones educativas deben revisar y actualizar sus estrategias organizativas y pedagógicas para promover la innovación educativa, la integración efectiva de las TIC y el uso responsable y crítico de los recursos digitales.

Mediante el presente Plan Digital del Centro, se persigue:

- Evaluar la situación actual del CEIP Severo Ochoa en relación con la innovación educativa y el uso de las tecnologías, tomando como referencia el Marco Europeo para Organizaciones Educativas Digitalmente Competentes (DigCompOrg).
- Diseñar e implementar un proceso de transformación digital progresiva que permita al centro avanzar hacia una organización más innovadora, sostenible y equitativa.
- Reconocer el Plan Digital como una herramienta estratégica fundamental para la planificación y gestión de la estrategia digital del centro educativo.
- Impulsar una cultura digital compartida, que favorezca la cooperación, la formación continua del profesorado y la integración de las tecnologías en la práctica docente.
- Consolidar al CEIP Severo Ochoa como una organización que aprende, en la que la competencia digital institucional y docente se convierta en motor de mejora educativa y de innovación pedagógica.

## Proceso de elaboración

Para la elaboración y coordinación del Plan TIC distinguimos tres fases o momentos en el desarrollo del mismo:

1ª Fase: Análisis. Completando y detectando las necesidades, debilidades y problemas que necesitan acciones concretas en el centro. Fase en constante evolución.

2ª Fase: Desarrollo. Puesta en práctica de las diferentes acciones susceptibles de ser realizadas. Toda la comunidad educativa y los agentes específicos llevarán a cabo los aspectos recogidos en este documento de acuerdo con su función.

3ª Fase: Evaluación. Como base para una mejora continua, se recopilarán resultados, y la evaluación de las acciones y procesos que se han llevado a cabo mediante la herramienta SELFIE.

## Contribución del Plan Digital al Proyecto Educativo del Centro

La finalidad de todo centro educativo es que el alumnado aprenda, se forme y se desarrolle integralmente como ciudadano, preparado para participar de manera activa, crítica y responsable en la sociedad en la que vive. En coherencia con esta misión, la propia organización escolar debe evolucionar mediante la práctica reflexiva, la innovación y la colaboración con su entorno.

El Plan Digital de Centro forma parte del conjunto de documentos que configuran la identidad y la estrategia del centro educativo. Su contenido debe estar plenamente alineado con el Proyecto Educativo de Centro (PEC), del que forma parte y al que complementa en materia de transformación digital y desarrollo de la competencia digital del alumnado, del profesorado y de la organización.

**De acuerdo con lo establecido en el artículo 121 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), el Proyecto Educativo debe recoger los valores, los objetivos y las prioridades de actuación del centro, así como la estrategia digital definida conforme al artículo 111 bis.5, que establece la necesidad de integrar la competencia digital en todos los niveles y etapas educativas.**

En este sentido, el Plan Digital se configura como un instrumento operativo que concreta y desarrolla esa estrategia dentro del marco institucional del centro, asegurando la coherencia entre los distintos planes y proyectos (Proyecto Educativo,

Plan de Convivencia, Plan de Atención a la Diversidad, Plan de Formación, etc.) y favoreciendo la implantación efectiva del programa Escuela 4.0 y de los objetivos definidos en el Plan de Digitalización y Competencias Digitales Docentes 2021–2027.

## ANÁLISIS DE LA SITUACIÓN DEL CENTRO

El análisis inicial se suele llevar a cabo teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- Análisis de la competencia digital del centro (alumnado, profesorado y miembros del equipo directivo) con la herramienta SELFIE.
- Análisis de la infraestructura, recursos y estado del centro.
- Análisis de la situación actual.

La Comisión Europea ha desarrollado la herramienta de autoevaluación SELFIE, para todos los centros educativos, que nos permite obtener en línea un informe de autoevaluación del centro (Informe SELFIE).

En el momento de elaboración del presente Plan Digital, el centro se encuentra pendiente de aplicar los cuestionarios de la herramienta SELFIE, utilizados para evaluar el nivel de competencia digital de la organización. Una vez se disponga de los resultados, el Plan Digital del Centro será actualizado incorporando el análisis derivado de dicha herramienta, de modo que las actuaciones futuras puedan basarse en evidencias objetivas y alinearse con las áreas de mejora identificadas.

Mientras tanto, el análisis de la situación del centro se fundamenta en la infraestructura tecnológica disponible y los recursos actuales, así como en la observación de la realidad digital del centro durante el presente curso académico.

## OBJETIVOS

Durante el curso 2025-2026, el centro se encuentra pendiente de aplicar la herramienta SELFIE, cuyos resultados servirán para ajustar y actualizar los objetivos aquí establecidos. Hasta ese momento, la planificación se basa en la experiencia acumulada, las necesidades detectadas en la práctica diaria y las exigencias normativas relativas a la Ley Orgánica de Protección de Datos y a las recomendaciones del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes y del INTEF.



Partiendo de esto, se han fijado los siguientes objetivos en este plan que serán revisados cada año y que son susceptibles de ser modificados durante el curso escolar.

### **Infraestructura tecnológica**

- Renovar los ordenadores portátiles del carro de carga nº 2, ya que presentan un mayor nivel de obsolescencia y limitan el rendimiento en determinadas actividades digitales.
- Mejorar la asistencia técnica disponible en el centro, con el fin de garantizar una respuesta ágil ante incidencias en los equipos y dispositivos digitales.
- Reforzar la seguridad de la red interna y de los sistemas digitales, implementando medidas que aseguren la protección de datos y el correcto funcionamiento de los servicios conectados.
- Incorporar una impresora 3D en el Aula Digital, como herramienta complementaria al proyecto Severo Factory, que permita ampliar las posibilidades de aprendizaje práctico y fomentar la creatividad y la innovación tecnológica del alumnado.
- Instalar un sistema de impresión en red que permita a los equipos del profesorado enviar documentos directamente a una cola de impresión común, facilitando la gestión centralizada de impresiones desde las aulas y mejorando la eficiencia en el uso de recursos.

### **Liderazgo y Gobernanza**

- Mantener y mejorar las vías de comunicación virtual del centro, incorporando el uso de WhatsApp Web institucional como canal complementario para la comunicación directa y ágil con las familias, garantizando un uso responsable y conforme a la normativa de protección de datos.
- Fomentar el uso adecuado de la aplicación Edvoice por parte de las familias, mediante acciones informativas y formativas que faciliten su manejo y promuevan una comunicación más eficaz entre el centro y el hogar.

- Actualizar y dinamizar la página web y las redes sociales institucionales, consolidándolas como canales oficiales de información y participación de la comunidad educativa.
- Mejorar la imagen corporativa del centro en redes sociales, cuidando la identidad visual, el estilo comunicativo y la coherencia en las publicaciones, con el fin de proyectar una comunicación institucional moderna, cercana y profesional.
- Optimizar las plataformas de gestión interna, reforzando el uso de herramientas como *Additio*, *Edvoice* y la plataforma de incidencias para mejorar la coordinación del equipo docente y la gestión académica.
- Extender el uso de Microsoft Teams como herramienta de comunicación y trabajo colaborativo entre el claustro, los departamentos y el equipo directivo.
- Elaborar y mantener actualizados los contenidos de la página web institucional proporcionada por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, asegurando que recoja la actividad pedagógica, los proyectos innovadores y los logros del centro.

## Enseñanza y Aprendizaje

- Formar al profesorado en el uso de herramientas de Inteligencia Artificial (IA) aplicadas a la educación, con el objetivo de que puedan utilizarlas como recurso para la generación de contenidos didácticos, la personalización del aprendizaje y el diseño de materiales adaptados a las necesidades del alumnado.
- Desarrollar acciones formativas en pensamiento computacional, orientadas a que el profesorado integre esta competencia en las diferentes etapas educativas, utilizando el material de robótica educativa cedido por el Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes dentro del programa Escuela 4.0.
- Promover la integración transversal de la competencia digital en las programaciones didácticas, incorporando actividades prácticas y colaborativas que fomenten la creatividad, la resolución de problemas y el aprendizaje activo.
- Aprovechar el Aula Digital como espacio de innovación metodológica, facilitando experiencias de aprendizaje basadas en proyectos, robótica y uso responsable de la tecnología.

## Desarrollo profesional

- Concienciar al profesorado sobre la importancia del pensamiento computacional y su aplicación en todas las etapas educativas, promoviendo la integración de actividades que favorezcan la lógica, la resolución de problemas y la creatividad digital.
- Fomentar el uso habitual de entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje, especialmente a través de las herramientas proporcionadas por el SED, para mejorar la interacción, la evaluación y la continuidad del proceso educativo.
- Impulsar el uso de Microsoft Teams como plataforma de comunicación interna y trabajo colaborativo entre el claustro, los departamentos y el equipo directivo, optimizando la organización del centro y la coordinación docente.
- Promover el buen uso y cuidado del material informático y digital del centro, favoreciendo la corresponsabilidad del profesorado en su conservación y en la gestión eficiente de los recursos tecnológicos.
- Mejorar la organización del préstamo y uso de dispositivos digitales entre las distintas aulas, estableciendo procedimientos claros y equitativos para garantizar la disponibilidad y el mantenimiento del equipamiento.
- Avanzar en la competencia digital docente conforme al Marco Europeo de Competencia Digital del Profesorado (DigCompEdu), fomentando la formación continua y el aprendizaje entre iguales.

## Contenidos y currículo

- Fomentar la creación y el uso de contenidos digitales propios y abiertos, promoviendo el intercambio de materiales educativos entre docentes y su difusión mediante repositorios accesibles.
- Incorporar herramientas de Inteligencia Artificial (IA) para la generación de contenidos didácticos y materiales de apoyo, potenciando la creatividad docente y la personalización del aprendizaje.
- Integrar la robótica y el pensamiento computacional en las distintas áreas y etapas educativas, aprovechando los recursos del Aula Digital y del programa Escuela 4.0 para desarrollar competencias transversales.
- Adaptar los materiales didácticos digitales a las necesidades del alumnado y

a los objetivos curriculares, favoreciendo metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos o el aprendizaje cooperativo.

- Promover el uso responsable y ético de la información digital, desarrollando actividades específicas sobre la cita de fuentes, la propiedad intelectual y las licencias abiertas (Creative Commons).
- Explorar modelos de aprendizaje enriquecidos por la tecnología, verificando que las programaciones incluyan referencias a la competencia digital, sitios web, plataformas y actividades tipo.
- Incorporar criterios de evaluación de la competencia digital en las programaciones didácticas, en consonancia con el marco educativo vigente.
- Fomentar el uso del entorno SED como plataforma principal para la comunicación con el alumnado, la entrega de tareas, el acceso a recursos y la evaluación digital.
- Diseñar actividades digitales que integren la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas, aprovechando las posibilidades del Aula Digital, la robótica y las herramientas de IA educativa.

## **Evaluación**

- Promover la utilización de instrumentos de evaluación digitales variados, incluyendo aquellos accesibles a través del entorno SED, que faciliten la recogida de evidencias del aprendizaje y la retroalimentación inmediata.
- Incorporar metodologías y herramientas digitales que permitan obtener información en tiempo real sobre el progreso del alumnado y favorezcan la evaluación continua.
- Incluir criterios para la evaluación de la competencia digital en las programaciones didácticas, de acuerdo con el marco educativo vigente.
- Fomentar formatos digitales de evaluación diversificados, promoviendo el uso de la autoevaluación, la coevaluación y la evaluación entre iguales mediante plataformas digitales.
- Introducir el uso de herramientas basadas en Inteligencia Artificial (IA) para la creación de rúbricas, la corrección asistida y la generación de informes personalizados, garantizando siempre el uso ético y responsable de estas tecnologías.
- Facilitar indicadores y recursos que permitan al profesorado autoevaluar su propia competencia digital y diseñar itinerarios formativos adaptados a su

nivel.

- Reconocer certificados y credenciales digitales abiertas (por ejemplo, los emitidos por el INTEF) como evidencia del desarrollo profesional docente en materia digital.
- Poner en valor las destrezas digitales del alumnado, visibilizando su progreso a través de productos digitales, portafolios o credenciales competenciales.
- Digitalizar los procedimientos de gestión académica y evaluación, utilizando herramientas como Additio o Fenicia, para la elaboración de boletines, control de asistencia, actas, tutorías, gestión de bibliotecas y actividades complementarias.
- Sustentar las decisiones del plan digital en evidencias cuantitativas y cualitativas obtenidas mediante información digital y resultados de la herramienta SELFIE.

### **Redes de apoyo y colaboración**

- Fomentar el trabajo en red y la colaboración profesional entre docentes, promoviendo la puesta en común de experiencias, recursos y buenas prácticas a través de entornos digitales compartidos.
- Consolidar el uso de OneDrive y Microsoft Teams como plataformas principales para el intercambio de materiales, la comunicación interna y la colaboración entre los distintos equipos de trabajo del centro.
- Fortalecer la figura del coordinador de innovación y transformación digital, responsable de dinamizar proyectos, impulsar la formación y acompañar al profesorado en la integración pedagógica de las tecnologías.
- Promover la participación del profesorado en redes profesionales y comunidades educativas, tanto locales como nacionales, favoreciendo el intercambio de conocimiento y la actualización metodológica.
- Impulsar la colaboración con otros centros y entidades en proyectos de innovación e intercambio de experiencias educativas.
- Garantizar la accesibilidad y actualización de la documentación institucional, de acogida, tutoría y orientación, a través de la página web del centro y de las herramientas de comunicación como Additio y Moodle-SED.
- Proporcionar espacios digitales de participación para alumnado y familias, que favorezcan la comunicación bidireccional y el acompañamiento educativo.

- Difundir la actividad del centro en redes sociales institucionales, reforzando la visibilidad de los proyectos, logros y eventos educativos.

## PROPUESTA DE TEMPORALIZACIÓN CON ACTUACIONES Y PLAZOS

Infraestructura tecnológica	
Actuaciones	Plazos
Renovación de los portátiles del carro de carga nº 2.	julio – septiembre 2026
Instalación del sistema de impresión en red para el profesorado.	julio – septiembre 2026
Incorporación de una impresora 3D en el Aula Digital para el proyecto Severo Store.	julio – septiembre 2026
Revisión de la seguridad de la red e instalación de filtros o medidas de protección.	Todo el curso 25/26 de manera interactiva
Instalación de la herramienta Lazarus en todos los portátiles del centro	Primer trimestre

Liderazgo y Gobernanza

Actuaciones	Plazos
Elaboración de contenidos para la web del centro proporcionada por el MEC	Enero 2026
Creación de un plan de mejora de la imagen corporativa en redes sociales.	Primer trimestre.
Asistencia técnica a familias para el uso de las plataformas de comunicación con el centro. Edvoice.	Todo el curso 25/26 de manera interactiva
Extensión del uso de Microsoft Teams para la comunicación del claustro.	Primer trimestre

## Enseñanza y Aprendizaje

Actuaciones	Plazos
Formación del profesorado en el uso de IA como recurso educativo.	2º Trimestre
Formación del profesorado en pensamiento computacional y robótica educativa (Escuela 4.0).	2º Trimestre

## Desarrollo profesional

Actuaciones	Plazos
Elaboración de un protocolo para el uso y préstamo del material informático entre aulas.	Primer Trimestre

Sesiones informativas sobre el uso responsable y mantenimiento de equipos.	Todo el curso 25/26
--	---------------------

Contenidos y currículo	
Actuaciones	Plazos
Elaboración de materiales digitales con apoyo de herramientas de IA.	Segundo y tercer trimestre 25/26

Evaluación	
Actuaciones	Plazos
Seminario de profesorado: entrega de actividades a través de la plataforma Moodle-SED, para fomentar el uso de entornos virtuales de aprendizaje y la evaluación digital.	enero – marzo 2026
Seminario de profesorado: uso de Microsoft Forms para la creación de cuestionarios, rúbricas y recogida de evidencias de aprendizaje.	enero – marzo 2026
Aplicación de la herramienta SELFIE para actualizar el diagnóstico digital del centro y ajustar el Plan Digital en función de los resultados obtenidos.	Noviembre 2025

Redes de apoyo y colaboración	
Actuaciones	Plazos



Puesta en común de todo el contenido digital y audiovisual generado por el profesorado en un directorio compartido en OneDrive, accesible a los distintos departamentos.	julio 2025
Creación y difusión de un plan de comunicación digital e imagen corporativa del centro, que defina criterios de publicación, estilo y coherencia visual en las redes sociales institucionales.	A lo largo del curso, con revisión en junio 2025
Participación del profesorado en proyectos o comunidades educativas en red, para el intercambio de experiencias y buenas prácticas.	Durante todo el curso 25/26

## PROYECTO DE FORMACIÓN DIGITAL DE CENTRO

En el marco del presente Plan Digital del Centro, y como parte del Plan de Formación de Centro aprobado para el curso 2025-2026, se desarrolla un Proyecto de Formación Digital orientado a fortalecer la competencia digital docente y a promover la innovación metodológica a través del uso de tecnologías emergentes.

Este proyecto responde a las necesidades detectadas en el claustro y a los objetivos del programa Escuela 4.0, abordando tres ejes prioritarios:

La formación del profesorado en Inteligencia Artificial aplicada a la educación.

El desarrollo del pensamiento computacional y la robótica educativa.

La creación de materiales digitales inclusivos y personalizados con herramientas como Alnara o Canva.

El proyecto forma parte integral de la estrategia digital del centro y contribuye directamente al desarrollo de las áreas de enseñanza y aprendizaje, desarrollo profesional docente y contenidos digitales contempladas en este Plan.

El documento completo del Proyecto de Formación Digital de Centro se incorpora como Anexo I de este Plan Digital.

## EVALUACIÓN

La evaluación del Plan Digital del Centro se realizará de manera continua y formativa, revisando el grado de cumplimiento de los objetivos y actuaciones planteadas para el curso 2025-2026.

Aunque todavía no se dispone de indicadores cuantitativos precisos, se realizará un seguimiento sistemático a través de la observación directa, el análisis del uso de las herramientas digitales y la valoración de la implicación del profesorado y del alumnado en las distintas actuaciones.

Asimismo, durante el tercer trimestre se llevará a cabo la aplicación de la herramienta SELFIE, cuyos resultados servirán como base para actualizar el diagnóstico digital del centro y orientar las decisiones del siguiente curso.

Al finalizar el curso escolar, se recogerá información mediante formularios dirigidos al claustro, alumnado y familias, con el fin de valorar el impacto de las actuaciones desarrolladas y detectar posibles áreas de mejora.

En función de los resultados obtenidos y de las nuevas necesidades detectadas, el Plan Digital será revisado y actualizado anualmente, garantizando su coherencia con el Proyecto Educativo de Centro y con el programa Escuela 4.0.

## Anexo I. Proyecto de Formación Digital del Centro

### Descripción del proyecto y justificación

El presente proyecto de formación de centro tiene como finalidad continuar avanzando en la mejora de la competencia digital docente y en la integración de las tecnologías educativas como herramientas de apoyo al aprendizaje. En el curso 2025, se pretende dar un paso más en esta línea, centrando la formación en tres ejes complementarios: el uso de herramientas de inteligencia artificial educativa, la creación de materiales digitales personalizados e inclusivos, y el desarrollo del pensamiento computacional y la robótica en el marco del programa Código Escuela 4.0.

La incorporación de la inteligencia artificial al trabajo docente supone una oportunidad para mejorar la eficiencia y la atención individualizada del alumnado. En este proyecto se abordará el uso de aplicaciones que pueden ayudar al profesorado a adaptar materiales a distintos niveles y necesidades educativas, crear contenidos educativos propios o simplificar tareas administrativas. Además, la mayoría del profesorado del centro expresó en la encuesta de detección de necesidades su interés por recibir formación orientada a mejorar la atención al alumnado ACNEE y ACNEAE, lo que refuerza la pertinencia de esta propuesta.

El centro se ha adherido a la iniciativa del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes, a través del INTEF, destinada a impulsar la formación docente en inteligencia artificial aplicada a la educación en los centros de Ceuta y Melilla. En este marco, el claustro del centro participará en la formación sobre el uso educativo de la IA, con especial atención a la herramienta Alnara, desarrollada por Smile and Learn, que permite generar materiales multimedia adaptados a las características y necesidades del alumnado. Su incorporación facilitará la creación de recursos inclusivos y personalizados, contribuyendo a una enseñanza más eficaz y equitativa.

Asimismo, se promoverá el uso de Canva como herramienta de diseño educativo para mejorar la presentación y personalización de los recursos elaborados con IA, aportando un enfoque creativo y motivador al trabajo docente.

Por otro lado, varios docentes del centro participarán en el curso de formación de 50 horas vinculado al programa Código Escuela 4.0, centrado en el uso educativo de la robótica, la programación y el pensamiento computacional. El objetivo de esta parte del proyecto de centro será trasladar al resto del claustro los conocimientos adquiridos en dicha formación, de modo que todo el profesorado pueda familiarizarse con los recursos y materiales proporcionados por el Ministerio de Educación. De esta forma, se busca favorecer su

aprovechamiento en el aula y promover una integración progresiva de estas herramientas en las distintas etapas educativas.

Con esta propuesta, el claustro se plantea seguir consolidando una práctica docente innovadora, inclusiva y ajustada a las necesidades reales del aula, aprovechando los recursos digitales y pedagógicos disponibles en el centro. El proyecto busca reforzar la competencia digital del profesorado en sus distintas dimensiones (pedagógica, técnica y ética), promoviendo el trabajo colaborativo, la autonomía en la creación de materiales y una enseñanza más dinámica y adaptada al alumnado.

## Ficha de Actividad

### 2.1. Denominación de la actividad:

Formación del profesorado en inteligencia artificial y herramientas digitales para la inclusión educativa y el desarrollo del pensamiento computacional

La actividad es una reedición aprobada con anterioridad: SI ☐ NO ☒

### 2.2. Modalidad:

Curso: Presencial ☐ En red ☐ Mixto ☐

Grupo de trabajo: Presencial ☐ En red ☐ Mixto ☐

Seminario: Presencial ☐ En red ☐ Mixto ☐

Congreso: Presencial ☐ En red ☐ Mixto ☐

PFC\*: Presencial ☒ En red ☐ Mixto ☐

\* PFC: Proyecto de formación en centro (mínimo 60% del claustro según convocatoria de Ceuta)

### 2.3. Destinatarios:

Profesorado de Educación Infantil, Educación Primaria, Educación Secundaria Obligatoria y Formación Profesional Básica del centro.

## 2.4. Nivel al que se dirige:

A todo el profesorado del C. C. Severo Ochoa, independientemente del nivel que tengan en competencia digital.

## 2.5. Lugar de celebración:

En las instalaciones del C.C. Severo Ochoa.

## 2.6. Fecha de inicio de la actividad:

19/01/2026

## 2.7. Fecha de finalización de la actividad:

10/02/26

## 2.8. Horario concreto (especificar días/horas):

Fecha	Horario
19/01/26	16:00 – 19:00
20/01/26	16:00 – 19:00
21/01/26	16:00 – 19:00
26/01/26	16:00 – 19:00
27/01/26	16:00 – 19:00
28/01/26	16:00 – 19:00
03/02/26	16:00 – 19:00
04/02/26	16:00 – 19:00
09/02/26	16:00 – 19:00
10/02/26	16:00 – 19:00

## 2.9. Duración en horas:

Presenciales (físicas y síncronas):	30 horas
No presenciales:	2 horas
En RED (con plataforma de trabajo):	
Totales:	32 horas

## 2.10. N.º aproximado de participantes:

Todo el claustro del centro, lo que hace un total de 30 profesores, que se citan a continuación:

Nombre completo	DNI
BENÍTEZ HERRERA, ANTONIO	45118790N
CANO GONZÁLEZ, LAURA	45100058W
CATARECHA GARCÉS, M <sup>a</sup> PAZ	45093914E
COMPAZ ORELLANA, MARIA DE NAZARET	45109858G
CORDERO GORROCHATEGUI, JOSÉ LUIS	45074913L
CORLAT PÉREZ, ELENA	45095703V
CRUZADO CARDONA, JUAN ALFONSO	45114948B
FERNÁNDEZ MONTERO, BELÉN	45113689V
GAVIRA ROMÁN, TAMARA	49562545Y
GONZÁLEZ UTO, MARÍA LUISA	45073247D
GÓMEZ DE TORO, AURORA	45068670D
HERRERA GARCÍA, M <sup>o</sup> VICTORIA	45070333Q
JIMÉNEZ VILLALBA, RAFAEL	45119771G
LEON PERALBO, ANTONIO	45087222T
MARAÑÉS SÁNCHEZ, CARLOS	45115342Z
MATA CADENAS, AURELIO ALEJANDRO	45106053V
PEREA PACHECO, ÁLVARO	45112529F
RAHAL HOSSAIN, IASIN	45113408N
REYES GONZÁLEZ, INMACULADA	45099687E
RODRÍGUEZ ROLDÁN, CRISTINA	45100601Q
RODRÍGUEZ SÁNCHEZ, MARÍA JESÚS	48974973S
ROS FERNÁNDEZ, ENRIQUE	45085553X
RUIZ ARCA, CELIA	45109329G
RÍOS GONZÁLEZ, MARÍA DEL ROCÍO	45118155K
SALVATIERRA PASCUAL, ROCÍO	45115069V
SÁNCHEZ HIDALGO, MARÍA DEL MAR	45071378A
SÁNCHEZ ROS, MARÍA	01648849W
TÉLLEZ MÁRQUEZ, M <sup>a</sup> PAZ	45084960S
ULECIA MORENO, M <sup>a</sup> ANGELES	45077052L
VEREDA ALMANSA, JAVIER	45107090L

## 2.11. Objetivos de la actividad:

La Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE), en su artículo 111 bis, establece la obligación de integrar la competencia digital y el pensamiento computacional en todas las

etapas del sistema educativo, impulsando la formación del profesorado para su desarrollo efectivo en el aula. Asimismo, el Plan de Digitalización y Competencias Digitales del Sistema Educativo (Plan #DigEdu) y el programa Código Escuela 4.0 refuerzan esta línea de acción, promoviendo una educación más innovadora y adaptada a la sociedad digital actual. En este contexto se pretende conseguir los siguientes objetivos:

Potenciar la competencia digital docente mediante el uso de herramientas de inteligencia artificial y recursos digitales orientados a la inclusión educativa y la atención a la diversidad.

Capacitar al profesorado en el uso de Alnara y Canva para la creación de materiales personalizados, accesibles y motivadores para el alumnado.

Favorecer la transferencia al claustro de los conocimientos adquiridos en el programa Código Escuela 4.0, promoviendo la integración progresiva del pensamiento computacional y la robótica educativa en las distintas etapas.

## **2.12. Contenidos de la actividad:**

### **1.- Introducción a la Inteligencia Artificial y al Pensamiento Computacional.**

Conceptos básicos y usos educativos.

Aplicaciones de la IA en el ámbito docente.

Potencial de la IA para la atención a la diversidad y la personalización del aprendizaje.

### **2.- Generación de materiales adaptados mediante herramientas de IA.**

Creación de apuntes, unidades didácticas y actividades diferenciadas según niveles competenciales.

Diseño de recursos para alumnado con necesidades específicas (ACNEE y ACNEAE).

Elaboración de explicaciones adaptadas y colecciones de ejercicios inclusivos.

### **3.- Evaluación y acompañamiento del aprendizaje con IA.**

Diseño de rúbricas automáticas y criterios diferenciados.

Herramientas para la retroalimentación personalizada.

Seguimiento y apoyo al progreso del alumnado vulnerable.

### **4.- Uso de la IA para la productividad y la gestión docente.**

Generación automatizada de documentos oficiales y materiales administrativos.

Optimización del tiempo docente y gestión eficiente de recursos.

5.- Diseño y creación de recursos inclusivos con Alnara y Canva.

Creación de contenidos multimedia interactivos con Alnara.

Adaptación curricular a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.

Uso de Canva para personalizar materiales educativos y mejorar su accesibilidad visual.

6.- Aplicación del programa Código Escuela 4.0 en las distintas etapas educativas.

Introducción al pensamiento computacional desde Infantil, Primaria Secundaria.

Etapas de Ed. Infantil: uso de Tale-Bot Pro, Lego Coding Express y para la iniciación en la secuenciación y la resolución de problemas.

Etapas de Primaria: actividades con Blue Bot, Sphero Mini y Wonder Building Kit para trabajar retos cooperativos y razonamiento lógico.

Etapas de Secundaria: desarrollo de proyectos con Micro:bit V2, Cute Bot y ator Board compatible con Makey Makey para explorar robótica, sensores y control físico.

Diseño de actividades manipulativas y proyectos interdisciplinares.

Aplicación en el aula.

7.- Uso ético y responsable de la inteligencia artificial en educación.

Identificación de usos adecuados e inadecuados.

Protección de datos y derechos digitales del alumnado.

Fomento del pensamiento crítico y la ciudadanía digital responsable.

### **2.13. Metodología de trabajo:**

El proyecto se llevará a cabo mediante una metodología teórico-práctica, basada en la exposición de conceptos clave y su aplicación inmediata a situaciones reales del aula. La formación combinará el uso de recursos tecnológicos interactivos (pizarra digital, ordenador y dispositivos del programa Código Escuela 4.0) con actividades prácticas orientadas al diseño de materiales inclusivos y adaptados al alumnado con necesidades específicas.

Las principales estrategias metodológicas serán las siguientes:

Exposición teórica y contextualización pedagógica: Cada sesión incluirá una breve presentación de los fundamentos teóricos de la inteligencia artificial aplicada a la educación,



la personalización del aprendizaje y el pensamiento computacional. Se emplearán ejemplos reales de aula y demostraciones en pizarra digital para ilustrar su utilidad en la atención a la diversidad.

Demostraciones prácticas y experimentación: se mostrará en tiempo real el funcionamiento de las herramientas implicadas en el curso, así como los recursos del programa Código Escuela 4.0 (robots, placas y kits de programación). Los participantes experimentarán con las aplicaciones, elaborando materiales y actividades adaptadas a distintos niveles y necesidades del alumnado.

Trabajo colaborativo y resolución de retos: se fomentará la colaboración entre docentes mediante dinámicas de trabajo en pequeños grupos. Cada grupo diseñará una propuesta didáctica inclusiva integrando IA, robótica o programación, que podrá aplicarse posteriormente en el aula.

Reflexión, intercambio y resolución de dudas: durante y al final de cada sesión se abrirán espacios de diálogo para resolver dudas, compartir experiencias y reflexionar sobre las posibilidades reales de implementación en el contexto de cada etapa educativa.

Materiales de apoyo y autoformación: el profesorado dispondrá de guías digitales, videotutoriales y materiales de consulta sobre IA, Alnara, Canva y pensamiento computacional. Estos recursos permitirán consolidar los aprendizajes y continuar la formación de manera autónoma. Asimismo, se solicitará a la UPE la habilitación de un aula virtual en Moodle, que servirá de apoyo a la formación y permitirá compartir materiales, realizar prácticas guiadas y facilitar la comunicación entre los participantes, del mismo modo que en la formación desarrollada el curso anterior.

#### **2.14. Recursos materiales:**

Paneles interactivos y pizarra digital. Utilizados para la proyección de presentaciones, demostraciones en tiempo real y explicación de las distintas herramientas digitales (Alnara, Canva y recursos del programa Código Escuela 4.0).

Ordenadores del aula y dispositivos personales. Equipos con conexión a internet y acceso a las plataformas necesarias para la formación. Se emplearán para realizar prácticas individuales y grupales con Alnara, Canva y los materiales del programa Código Escuela 4.0.

Recursos del programa Código Escuela 4.0. Materiales de robótica y programación disponibles en el centro, tales como Tale-Bot Pro, Lego Coding Express, Blue Bot, Sphero Mini, Wonder Building Kit, Micro:bit V2, Cute Bot, Gator Board compatible con Makey Makey, tapetes transparentes con bolsillos y caja de experimentos para Micro:bit.

Guías y materiales de apoyo en formato digital. Tutoriales, manuales, ejemplos de buenas prácticas y recursos multimedia sobre IA, Alnara, Canva y pensamiento computacional, disponibles para su consulta antes, durante y después de las sesiones formativas.

Aula virtual Moodle (UPE). Se solicitará a la Unidad de Programas Educativos (UPE) la habilitación de un aula virtual en Moodle para alojar los materiales formativos, compartir prácticas, resolver dudas y facilitar la comunicación entre los participantes, como apoyo complementario al desarrollo presencial de la formación.

### **2.15. Competencias profesionales docentes:**

El profesional que imparte el curso deberá tener las siguientes competencias:

Capacidad para aplicar herramientas basadas en IA en la creación y adaptación de materiales didácticos, así como para orientar al profesorado en su uso responsable, ético y pedagógico.

Experiencia en la generación de contenidos multimedia interactivos, creación de materiales personalizados y uso de recursos visuales accesibles para la atención a la diversidad.

Conocimiento práctico del programa Código Escuela 4.0, de sus recursos y equipamientos (Micro:bit, Cute Bot, Blue Bot, Tale-Bot, etc.), y capacidad para guiar al profesorado en la planificación de actividades manipulativas y de resolución de retos por etapas.

Capacidad para combinar la exposición teórica con la experimentación práctica, utilizando paneles digitales interactivos y entornos virtuales de aprendizaje.

Capacidad para la resolución de problemas básicos.

Manejo de las herramientas digitales disponibles para impartir la docencia, especialmente el panel digital a través del cual los alumnos recibirán la clase.

### **2.16. Competencias clave del alumnado:**

Las competencias clave que adquirirá el alumnado de este curso (el claustro de profesores) serán las siguiente:

Competencia Digital: es la competencia principal que se desarrollará a lo largo de la formación. El profesorado adquirirá habilidades para integrar herramientas de inteligencia artificial, diseño digital y robótica educativa en su práctica diaria. Aprenderán a crear materiales adaptados e inclusivos con Alnara y Canva, a emplear los recursos del programa Código Escuela 4.0, y a utilizar las tecnologías digitales de forma crítica, ética y pedagógicamente adecuada.

**Competencia en Comunicación Lingüística:** el profesorado creará materiales educativos y recursos digitales que requieran una comunicación escrita clara y adaptada a diferentes niveles de comprensión. Asimismo, se potenciará la capacidad del profesorado para transmitir instrucciones, ofrecer retroalimentación personalizada y promover la expresión escrita del alumnado a través de entornos digitales y actividades guiadas por IA.

**Competencia Matemática y en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM):** el manejo de recursos del programa Código Escuela 4.0 y la creación de materiales interactivos favorecerán el desarrollo de un enfoque STEM integrado. El profesorado aprenderá a aplicar la lógica computacional, la programación y la robótica en el aula, diseñando experiencias de aprendizaje basadas en la resolución de retos y la experimentación.

**Competencia Emprendedora:** la plataforma les permitirá planificar, gestionar y llevar a cabo proyectos educativos, como la creación de módulos de enseñanza o actividades colaborativas que requieran habilidades de organización y gestión.

**Competencia personal, social y de aprender a aprender:** a través del uso de herramientas adaptativas y de la IA educativa, el profesorado reflexionará sobre su propia práctica, identificando oportunidades de mejora y personalización del aprendizaje. Se fomentará la autorregulación, la colaboración entre iguales y el aprendizaje continuo en entornos digitales.

**Competencia emprendedora e innovación educativa:** la formación promoverá la iniciativa docente y la creatividad en el diseño de experiencias de aprendizaje, impulsando la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos. Los participantes serán capaces de planificar, desarrollar y evaluar proyectos educativos innovadores que integren la IA, el diseño digital y el pensamiento computacional.

## 2.17. Criterios o indicadores y metodología de evaluación y control asistencia actividades presenciales virtuales:

Aspecto evaluado	Indicadores o evidencias	Criterios de valoración
Asistencia y participación activa	Asistencia mínima del 85 % de las horas totales. Participación activa en las sesiones teórico-prácticas y dinámicas de grupo.	Cumple con la asistencia mínima y participa de forma activa en las actividades propuestas.
Realización de actividades prácticas	Elaboración de materiales adaptados con inteligencia artificial y Canva. Diseño de una propuesta de aplicación en el aula con recursos de Código	Desarrolla y entrega correctamente las actividades dentro de los plazos establecidos.

	Escuela 4.0. Entrega de tareas en el aula virtual.	
<b>Aplicación y de transferencia aprendizajes</b>	Capacidad para integrar los recursos digitales en la práctica docente. Participación en espacios de reflexión y puesta en común.	Aplica los aprendizajes adquiridos en contextos reales de aula.
<b>Evaluación final del curso</b>	Cuestionario de valoración final. Reflexión escrita sobre los aprendizajes adquiridos.	Completa la autoevaluación final y demuestra comprensión de los contenidos formativos.

Control de asistencia:

En las sesiones presenciales, mediante hojas de firmas.

En las actividades virtuales, mediante el registro de actividad y entrega de tareas en Moodle UPE.

## 2.18. Composición de la comisión de evaluación:

Cumplimentar por los asesores de la UPE

## 2.19. Coordinador/a de la actividad:

María Jesús Rodríguez Sánchez

## 2.20. Ponentes/tutores (breve currículum):

María Jesús Rodríguez Sánchez. Currículum disponible en el siguiente enlace público.  
[Rodriguez\\_Sanchez\\_MJesus\\_CV\\_MEC.pdf](#)

Enrique Ros Fernández. Currículum disponible en el siguiente enlace público.  
[CV\\_Enrique\\_Ros.pdf](#)

Manuel Charlo. Currículum disponible en el siguiente enlace público. [Charlo\\_Manuel\\_CV.pdf](#)

## 2.21. Importe de la inscripción:

Gratuito

# 3. Puesta en práctica y evaluación

## 3.1.- Desarrollo de la actividad.

Fase inicial de trabajo en equipo.

En la fase inicial, el coordinador realizará una sesión de presentación donde se expondrán los objetivos del proyecto y se presentarán las herramientas principales de trabajo: herramientas de inteligencia artificial (incluido Alnara), Canva para la personalización de los materiales generados y los recursos de Código Escuela 4.0. A través de demostraciones prácticas en la pizarra digital y ejemplos guiados, se explicarán las funcionalidades básicas y las posibilidades educativas de cada herramienta.

Durante esta fase se resolverán dudas iniciales y se promoverá la colaboración entre los docentes participantes, favoreciendo un clima de aprendizaje compartido y participativo.

Puesta en práctica en el aula o de profundización del análisis en caso de los seminarios.

Tras las explicaciones iniciales, cada docente llevará a cabo actividades prácticas relacionadas con la creación de materiales adaptados mediante herramientas de inteligencia artificial, el diseño visual de recursos con Canva y la planificación de experiencias de aula con los kits de robótica y programación del programa Código Escuela 4.0. En las sesiones dedicadas a robótica y pensamiento computacional, se trabajará de forma colaborativa en pequeños grupos, fomentando el aprendizaje entre iguales y la resolución **conjunta** de retos. Esta metodología permitirá al profesorado experimentar dinámicas de trabajo cooperativo que posteriormente podrá trasladar a su propia práctica docente.

Al finalizar el proceso formativo, se solicitará la realización de un trabajo final integrador, necesario para completar el curso, en el que cada participante diseñará una situación de aprendizaje que combine los tres ejes de la formación:

El uso de herramientas de IA para la generación de ideas o materiales educativos,

La creación y diseño visual de los recursos en Canva,

Su aplicación práctica mediante uno de los robots o recursos tecnológicos del programa Código Escuela 4.0.

Este trabajo servirá como evidencia final de los aprendizajes adquiridos y como punto de partida para la aplicación real de las tecnologías digitales en el aula.

### **3.2.- Resultados esperados. Impacto en el aula.**

Los resultados esperados del presente plan de formación son los siguientes:

Los docentes adquieren autonomía en el uso de herramientas digitales para la creación de materiales didácticos personalizados, inclusivos y adaptados a distintos niveles y necesidades educativas (ACNEE y ACNEAE).

El profesorado utiliza herramientas de inteligencia artificial como recurso para generar contenidos adaptados, mejorando la atención a la diversidad y la personalización del aprendizaje.

Los docentes integran Canva en su práctica diaria como herramienta creativa para mejorar la presentación visual de materiales y fomentar la motivación del alumnado.

Los participantes aplican los conocimientos del programa Código Escuela 4.0 para introducir la robótica y el pensamiento computacional en sus aulas, favoreciendo el trabajo por proyectos y el desarrollo de competencias STEM.

El propósito de este curso es que el centro avance hacia la consolidación de una metodología digital, inclusiva e innovadora, basada en el uso responsable y pedagógico de la tecnología.

### **3.3.- Evaluación.**

La evaluación será continua y formativa, basada en la participación activa del profesorado y en la elaboración de productos digitales a lo largo del curso.

Los principales criterios serán:

Participación activa en las sesiones presenciales y virtuales, contribuyendo al trabajo cooperativo y al intercambio de experiencias.

Entrega de actividades prácticas en cada bloque temático (creación de materiales con herramientas de inteligencia artificial, diseño en Canva, y uso de los recursos de Código Escuela 4.0).

Aplicación práctica en el aula, evidenciada mediante el desarrollo de propuestas de aprendizaje vinculadas a la atención a la diversidad y al pensamiento computacional.

Realización de un trabajo final integrador, requisito necesario para la superación del curso, en el que el profesorado diseñará una situación de aprendizaje completa que combine los tres ejes de la formación:

El uso de IA educativa para la generación o adaptación de contenidos,

El diseño de materiales con Canva,

La implementación práctica con alguno de los robots o recursos tecnológicos del programa Código Escuela 4.0.

Este trabajo será valorado como evidencia principal del aprovechamiento de la formación y de la capacidad del profesorado para transferir lo aprendido a su contexto educativo.

Autoevaluación final del profesorado sobre el grado de consecución de los objetivos formativos.

Las tareas se gestionarán y registrarán a través del aula virtual, lo que permitirá realizar un seguimiento individualizado del progreso y garantizar el cumplimiento de los requisitos de evaluación y asistencia.

### **3.4.- Fase de difusión.**

Los resultados se difundirán a través de los canales oficiales al resto de la comunidad educativa, en este caso, el claustro de profesores: página web, email y aula virtual.