

PREMIOS FUNDACIÓN TELEFÓNICA “Escuelas para la sociedad digital”

La innovación en los centros educativos españoles

Planteamientos previos

Como seña característica de su identidad, Fundación Telefónica refuerza su apuesta por la transformación del entorno educativo ante el reto de la sociedad digital a través de nueva convocatoria en 2015 de sus premios de Innovación Educativa, premios que cuentan ya con el reconocimiento de la comunidad escolar en el territorio español.

La actual edición se orienta al **reconocimiento de los proyectos innovadores desarrollados por centros, equipos de profesores y docentes en el ámbito del territorio español**. Se focaliza, por tanto, en la capacidad de liderazgo de los proyectos de Escuelas, a modo de organizaciones que incorporan **la innovación de una forma más sistémica y/o progresiva a partir de las iniciativas que llevan a cabo profesores** en su uso innovador de lo digital (recursos, herramientas y contenidos) en sus aulas, tal y como se desarrollaban en ediciones pasadas.

Objetivos

Fundación Telefónica convoca a esta primera edición: **Premios Fundación Telefónica: “Escuelas para la sociedad digital”, (en adelante Premio)** donde se reconoce a aquellos proyectos de **centros, de equipos de profesores de un mismo centro (o intercentros) y de docentes** que logren:

- integrar la innovación con soporte tecnológico con objeto de mejorar el aprendizaje competencial y los procesos de enseñanza y aprendizaje propios de la sociedad del conocimiento,
- una transformación y mejora significativa en sus prácticas docentes, convirtiéndose así en **prácticas** educativas de referencia para la sociedad digital del siglo XXI.

De este modo, el Premio, en su edición del 2015, pretende:

- Concienciar a la comunidad educativa del valor de *diseñar, realizar, evaluar y compartir* experiencias educativas propias de la Sociedad Digital donde se integran aprendizajes formales e informales y en los que la escuela y la sociedad se transfieren conocimientos y prácticas.
- Reconocer el esfuerzo de **docentes**, equipos de docentes, directivos y otros agentes de la comunidad educativa en el diseño de proyectos **y actividades** que incluyan la innovación tanto en los procesos de enseñanza-aprendizaje como en los de diseño, gestión, comunicación y replicabilidad.

Destinatarios

Centros educativos

Podrán presentarse al Premio los proyectos de **docentes, equipos de docentes y centros educativos** de todo el territorio español en los que se imparta **formación reglada no universitaria** para alumnos de edad superior a 3 años. Se admiten proyectos de Aulas Hospitalarias (que incluya currículo de primaria, secundaria, etc.) **y cualquier centro de educación especial, también de adultos y centros integrados.**

Los docentes, grupos de docentes o centros podrán presentar aquellos proyectos en el que participen, **al menos, el docente y su grupo clase. Para candidaturas de grupos de docentes o centros, se solicita que al menos hayan participado todos los alumnos de un mismo nivel o curso y que se hayan integrado una o varias de las materias o áreas curriculares.**

Se valorará adicionalmente que en el proyecto hayan participado más de la mitad del equipo de profesores del nivel/etapa o centro.

Cualquier centro educativo que desee participar y tenga dudas sobre el cumplimiento de las bases podrá enviar un correo electrónico a la Organización del Premio a: infopremio@fundaciontelefonica.com

Idiomas

Se podrán presentar proyectos en castellano y/o en las lenguas co-oficiales del Estado: catalán, gallego y euskera.

Vigencia

Todos los proyectos que se presenten al Premio deberán estar en desarrollo en el **presente curso** o al menos durante alguno de los dos cursos escolares anteriores. Esto significa que son proyectos que se habrán llevado a la práctica a partir de septiembre de 2013.

Límites

Con el propósito de asegurar la calidad en los procesos de evaluación de los proyectos presentados al Premio, Fundación Telefónica establece un **límite de dos proyectos presentados por cada centro participante.**

Categoría y modalidades de participación

Los proyectos presentados estarán adscritos a una siguientes categorías, atendiendo a la edad y nivel educativo del alumnado:

Categorías	Participantes
Categoría I	Colegios de Educación Infantil y Primaria Públicos
Categoría II	Institutos de Educación Secundaria Públicos, Centros de Formación Profesional, Educación de Personas Adultas...
Categoría III	Colegios concertados y privados

En el caso de que exista en el aula algún alumno con edad que no corresponda a su categoría, se considerará la edad mayoritaria en el aula. Por ejemplo, las Aulas Hospitalarias en las que haya alumnos de diferentes edades.

Si el proyecto presentado ha sido realizado de forma colaborativa entre varios centros (intercentros) y participan escuelas de diferente naturaleza (publico-concertados o privados), el centro líder que lo represente será el que decidirá la categoría de participación respondiendo a su propia naturaleza (público, concertado o privado).

La organización del Premio se reserva el derecho de reubicar los proyectos presentados en una modalidad distinta a la que se ha inscrito, para garantizar que se pueda competir en igualdad de condiciones.

La participación en este Premio no es incompatible con el reconocimiento o financiación que haya obtenido el proyecto presentado por otras entidades o instituciones.

Requisitos de participación:

Los centros interesados deberán presentar su proyecto cumplimentando el formulario de inscripción y el documento "Candidaturas centros" que se encuentran en la página web: http://www.fundaciontelefonica.com/educacion_innovacion/premio-escuelas-para-la-sociedad-digital-2015/

Los datos solicitados al participante serán los siguientes:

1. El formulario on-line con los datos principales del centro:

DATOS DEL CENTRO

- Nombre
- Dirección
- Provincia
- Ciudad

DATOS DE LA CANDIDATURA

- Categoría por la que concursa
 - ✓ CEIP Públicos
 - ✓ IES Públicos, E. Adultos y FP
 - ✓ Concertados y Privados
- Link a vídeo de Youtube* (Vídeo de 3 a 7 minutos máximo donde se presenta el proyecto) En el momento de seleccionar el contenido para subir a Youtube el candidato podrá seleccionar si lo desea la opción "oculto" para que solo accedan a este vídeo las personas a quien envíe el link. También podrá seleccionar en un desplegable "Compartir en:" a las personas o círculos con quienes compartirá este vídeo. En el caso de que el vídeo

del proyecto ya se haya generado con anterioridad, y por lo tanto ya esté publicado en la red, se adjuntará dicho enlace.

- Documento "Candidaturas centros" (pdf)

DATOS DEL REPRESENTANTE (docente que presenta el proyecto)

- Nombre
- Apellidos
- Departamento
- Cargo
- Teléfono de contacto
- Dirección de correo electrónico

MATERIALES (opcionales)

Productos generados por el Proyecto, como por ejemplo:

- Entregables realizados: informes, libros, vídeos, etc.
- Herramientas de evaluación, impacto o resultados que documenten el enfoque de replicabilidad de la experiencia:
- Entorno on-line donde se desarrolla el proyecto: comunicaciones, link de publicaciones, avances a través e blog, etc.
- Contenido audiovisual e imágenes que documentan el proceso:

2. El **documento descargable y editable** anexo a la inscripción "**Candidaturas centros**" (pdf) contiene dos partes:

- A. Desarrollo del Proyecto presentado
- B. Rúbricas de evaluación de madurez digital (Anexo II a las presentes Bases), que el centro debe rellenar para poder optar a la candidatura.

A. Desarrollo del Proyecto presentado:

- Cursos y áreas implicadas en el proyecto. Identificar, si es el caso, si se trata de nuevas materias propias de la sociedad digital como las disciplinas STEAM (ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas) u otras como la formación financiera, de emprendeduría, etc.
- Características del alumnado, la población y el entorno.
- Objetivo general del proyecto y objetivos específicos.
- Metodologías didácticas utilizadas.
- Temporalización y fases de desarrollo.
- En su caso, eventos, formaciones, encuentros presenciales o virtuales.
- Indicadores de evaluación y metas asociadas. Metodología de evaluación y resultados con el alumnado.
- Descripción del impacto social, ambiental, cultural del proyecto en su entorno local.
- Descripción cualitativa de por qué merecen el reconocimiento.
- Una descripción explicando de qué modo invertirán **en beneficio del proyecto** en caso de ganarlo.

El docente que representa al proyecto será el responsable del cumplimiento de estas bases.

Premios

Cada categoría contará con 4 Premios (12 en total) en concepto de Finalistas premiados, con una cuantía de 1.000 euros cada uno, por haber llegado hasta esta fase.

Los 4 Finalistas seleccionados en cada categoría entrarán en una nueva fase de evaluación para optar al primer y segundo premio dentro de cada categoría por cuantías de 9.000€ y 4.000€ respectivamente.

Los centros ganadores y finalistas se comprometen a invertir los premios en la mejora y fortalecimiento de sus proyectos de acuerdo a lo que indicaron en el formulario de inscripción.

Categorías	Finalistas	Premios	Total
I	Accesit Finalista 1.000 €	Primer Premio 9.000 €	10.000 €
	Accesit Finalista 1.000 €	Segundo Premio 4.000 €	5.000 €
	Accesit Finalista 1.000 €		1.000 €
	Accesit Finalista 1.000 €		1.000 €
II	Accesit Finalista 1.000 €	Primer Premio 9.000 €	10.000 €
	Accesit Finalista 1.000 €	Segundo Premio 4.000 €	5.000 €
	Accesit Finalista 1.000 €		1.000 €
	Accesit Finalista 1.000 €		1.000 €
III	Accesit Finalista 1.000 €	Primer Premio 9.000 €	10.000 €
	Accesit Finalista 1.000 €	Segundo Premio 4.000 €	5.000 €
	Accesit Finalista 1.000 €		1.000 €
	Accesit Finalista 1.000 €		1.000 €

Jurado

La valoración de los proyectos presentados será realizada por una Comisión, que estará compuesta por expertos del sector educativo y representantes de Fundación Telefónica. En cualquier caso, la composición de la Comisión se dará a conocer en el momento de anunciar el primer fallo. La Comisión es soberana en sus decisiones y sus fallos serán inapelables.

La Comisión puede dejar algún premio desierto si considera que los proyectos presentados no reúnen la calidad suficiente para resultar ganadores.

Criterios de evaluación

Todos los proyectos presentados competirán entre sí dentro de su Categoría y tendrán las mismas opciones de ganar los premios.

Para realizar el trabajo de evaluación de los proyectos recibidos, Fundación Telefónica contará con el apoyo de una Comisión de expertos. Esta Comisión tendrá como objetivo aportar una valoración cualificada de cada uno de los proyectos presentados que ayude a la decisión, conforme a los criterios de valoración establecidos con las siguientes herramientas, detalladas en el Anexo a las Bases:

- “Decálogo de un proyecto innovador”: guía práctica de Fundación Telefónica.
- “Rúbricas de evaluación de madurez digital” cumplimentadas por los centros dentro del documento “Candidaturas centros” descargado en la inscripción.
- El mapa de Competencias CS21 de Fundación Telefónica.

Procedimiento de evaluación

El proceso de evaluación y fallo se compone de dos fases principales.

En una primera fase las herramientas “Decálogo de un proyecto innovador” y “Rúbricas de evaluación de madurez digital” permitirán seleccionar los cuatro finalistas para cada categoría que resultarán clasificados en esta primera evaluación.

Tras esta primera clasificación, los centros seleccionados deberán hacer una presentación de sus proyectos para la Comisión de expertos en los “*Encuentros de Estudio y Evaluación*” (EEE).

Fundación Telefónica informará, con al menos 2 meses de antelación, a los centros educativos Finalistas, del lugar y hora para la participación de un máximo de 3 representantes por centro en los EEE, asumiendo sus costes de traslado y concretando horarios, localización y otras cuestiones organizativas.

La celebración de los EEE tendrá lugar en sábado, en el turno de mañana, en distintas ciudades de acuerdo a cada categoría durante el mes de noviembre.

Categorías	Lugar de celebración de los EEE
Categoría I	Sevilla, 14 de noviembre
Categoría II	Valencia, 21 de noviembre
Categoría III	Bilbao, 28 de noviembre

En estas sesiones de trabajo, la Comisión de expertos tomará una decisión para elegir el Primer y Segundo premio entre los cuatro Finalistas de cada categoría, ayudada por:

- las Rúbricas de evaluación de madurez digital de centro,
- el documento: Mapa de Competencias CS21 de Fundación Telefónica,
- la presentación del proyecto liderada por los docentes de cada centro,
- así como de las distintas dinámicas de participación y trabajo compartido a través del método del Estudio del caso

Calendario

De acuerdo al desarrollo de las presentes bases, el Premio cuenta con cinco fases principales:

Inscripción online	Fallo de los Finalistas	EEE	Fallo de Primer y Segundo Premio	Entrega de Premios
18 de mayo a 10 de julio de 2015	4 septiembre 2015	noviembre de 2015	diciembre 2015	febrero 2016

Proclamación de los premiados y entrega de premios

Después del proceso de trabajo y evaluación en los EEE, se publicará en la web del premio, en un plazo máximo de 15 días, la relación de ganadores así como una breve explicación de sus proyectos y se comunicará de manera individualizada el fallo a los centros educativos responsables de los proyectos premiados.

La entrega de los premios de esta edición se celebrará en el mes de febrero de 2016:

- En Madrid: los premios de Infantil y Primaria, tanto públicos como privados.
- En Barcelona: los premios de Secundaria, Bachillerato, Formación de Adultos y FP tanto públicos como privados

Al menos dos docentes de cada uno de los proyectos Ganadores de los premios y Finalistas de cada categoría serán invitados a la celebración de la entrega de premios, asumiendo la Organización del Premio sus costes de traslado y concretando horarios y localización.

Fundación Telefónica avisará con un plazo mínimo de un mes de antelación sobre el lugar y hora de la celebración del Evento de entrega de Premios.

Derechos de propiedad intelectual e industrial

La inscripción en el Premio conllevará la autorización a Fundación Telefónica para hacer uso de la información facilitada en relación con el proyecto así como el nombre e imagen de los ganadores en todas aquellas actividades que organice en relación con el Premio, con fines publicitarios o de

divulgación, sin que ello genere a favor de los ganadores o participantes inscritos en los premios el derecho a recibir pago o contraprestación alguna por ello.

La autoría de los Proyectos presentados sigue siendo de cada Centro responsable, no obstante se confiere a Fundación Telefónica una licencia sin límite temporal ni geográfico y de carácter gratuito para poder utilizar los contenidos y la información sobre los Proyectos presentados, en parte o en su totalidad, con la finalidad de dar a conocer estas prácticas, en cualquier medio que Fundación Telefónica estime oportuno y siempre sin ánimo de lucro.

Los participantes deberán respetar la Propiedad Intelectual de terceros y se comprometen a obtener todas las licencias necesarias para el uso del posible material de terceros incluido en sus proyectos y a mantener indemne a Fundación Telefónica y por cualquier reclamación referida a dichos derechos de terceros.

En el caso de posibles reclamaciones recibidas por Fundación Telefónica al respecto, la organización procederá a retirar o dar de baja del Premio el proyecto afectado, previa comunicación al participante autor de tal circunstancia. En este sentido, Fundación Telefónica se reserva el derecho de eliminar enlaces y por tanto descalificar del Premio al proyecto que presente aquel material sobre cuya ilicitud le conste o de las que tenga fundadas sospechas.

Protección de datos de carácter personal

A los efectos de la Ley Orgánica 15/1999, de 13 de diciembre, de Protección de Datos de Carácter Personal se informa a los participantes que los datos recabados para la inscripción en el Premio serán incluidos en un fichero automatizado de datos de carácter personal, "Concursos" cuya finalidad es la inscripción de participantes en los concursos que convoca Fundación Telefónica anualmente y su gestión, y del cual Fundación Telefónica es responsable. Este fichero automatizado ha sido correctamente registrado en la Agencia Española de Protección de Datos y su finalidad es la prevista en estas Bases.

Las imágenes, fotografías, videos, vídeos con voz, material gráfico, etc., (en adelante "las Imágenes") o parte de las mismas en las que intervienen los participantes, serán incluidas en el fichero automatizado de datos de carácter personal "Imágenes" cuya finalidad es la de poder utilizar "Imágenes de todos los programas de Fundación en el mundo para la comunicación y difusión de los programas, tanto a nivel interno como externo", del cual Fundación Telefónica es responsable. Este fichero automatizado, también ha sido correctamente registrado en la Agencia Española de Protección de Datos.

Fundación Telefónica, con domicilio en Gran Vía 28, 28013 Madrid, y como responsable de los ficheros, garantiza el ejercicio de los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición de los datos facilitados mediante el envío de una carta acompañada de copia del Documento de Identidad, y dirigida a Fundación Telefónica a la dirección arriba indicada. De igual modo, se compromete en la utilización de los datos incluidos en los ficheros, a respetar su confidencialidad, y a utilizarlos de acuerdo con la finalidad de los mismos.

Aceptación

El Premio Fundación Telefónica "Escuelas para la sociedad digital 2015" se rige por las bases establecidas en el presente documento. Su aceptación por parte de los participantes es condición previa para participar en la presente convocatoria.

Con la aceptación de estas bases, los participantes comprenden los términos y condiciones de las mismas y se comprometen a cumplir con la normativa vigente que pueda resultar de aplicación a este respecto, de modo que por el simple hecho de tomar parte están prestando su consentimiento a someterse a las bases y a la legalidad de las mismas de forma total e irrevocable así como a las decisiones del jurado.

INFORMACIÓN ADICIONAL

- Con respecto a los vídeos que se deben presentar con la candidatura, Fundación Telefónica se reserva el derecho a anular la participación de aquellos centros que presenten:
 - o Vídeos que violen derechos de propiedad industrial o intelectual de terceros.
 - o Vídeos que reproduzcan la imagen reconocible de terceras personas sin su consentimiento.
 - o Vídeos que, a criterio del Organizador, sean de mal gusto u ofensivos.
 - o Vídeos que violen la legislación vigente.
 - o Vídeos que muestren, contenido sexual, desnudos, reivindicaciones políticas o religiosas, racismo, discriminación, contenidos ofensivos para cualquier individuo o grupo.
 - o Vídeos que atenten contra la protección de la infancia, la juventud y la mujer, el derecho al honor y la dignidad de las personas.
 - o Vídeos que invadan o lesionen la intimidad de terceros.
 - o Vídeos que muestren, induzcan, inciten o promuevan cualquier tipo de actuaciones delictivas, denigratorias o violentas.
 - o Vídeos cuyos archivos contengan virus o cualquier otro código informático, archivo o programa diseñado para interrumpir, destruir o limitar, o de cualquier modo afectar el funcionamiento de cualquier software, hardware o equipo de telecomunicaciones.

- Fundación Telefónica no se responsabiliza del no disfrute del premio por causa imputable a los ganadores.

- Fundación Telefónica está exenta de cualquier responsabilidad por los daños que se pudieran derivar de la presentación de la candidatura, participación en el concurso o del disfrute del premio que pudieran sufrir los premiados o terceros. En este sentido, cada institución participante decide participar bajo su propia y única responsabilidad, hecho que admite con la sola aceptación de las bases.

- Fundación Telefónica se reserva el derecho de modificar en cualquier momento las condiciones del presente concurso, incluso su posible anulación antes de la fecha del cierre de la misma, siempre que hubiere causa justificada, comprometiéndose a comunicar con suficiente antelación las nuevas bases, condiciones, o en su caso, la anulación definitiva en la misma forma que estas Bases.

- Para la resolución de cualquier controversia o discrepancia que pudiera surgir en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes bases, tanto Fundación Telefónica como los participantes en el concurso, se someten expresamente a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de Madrid capital, con renuncia expresa al fuero que pudiera corresponderles.

- La ley aplicable al presente concurso será la española.

ANEXO I

DECÁLOGO DE UN PROYECTO INNOVADOR

El Decálogo de un proyecto innovador: guía práctica de Fundación Telefónica , se compone de los siguientes criterios de evaluación para orientar el fallo del jurado:

1. El proyecto busca que el participante experimente un proceso de aprendizaje vital.
2. las metodologías de trabajo son activas para que los participantes sean los protagonistas de su propio aprendizaje.
3. los aprendizajes conectan los espacios formales e informales de la actividad educativa y permiten configurar entornos propios de desarrollo.
4. el aprendizaje en colaboración es uno de los ingredientes principales de las dinámicas de trabajo.
5. las competencias que se han de adquirir respondan a las necesidades presentes y futuras que demanda el siglo XXI.
6. se incluye la formación y atención de las emociones en las interacciones de aprendizaje.
7. se aprende a partir de la resolución de retos, dilemas y/o problemas reales que tienen impacto en la comunidad.
8. se forma a los participantes en la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación de los aprendizajes.
9. se incorpora el aprendizaje de la competencia y cultura digital.
10. se contemplan procedimientos e instrumentos para su crecimiento, sostenibilidad y replicabilidad.

Se puede obtener más información de esta herramienta y descargarla por completo en:

<http://innovacioneducativa.fundaciontelefonica.com/blog/2014/09/12/decalogo-de-un-proyecto-innovador-guia-practica-fundacion-telefonica/>

ANEXO II

RÚBRICAS DE EVALUACIÓN MADUREZ DIGITAL

La herramienta de autodiagnóstico que se presenta a continuación ha sido adaptada a partir de:

- la "Matrix Planning" elaborada por el NCTE (National Centre for Technology for Education), Dublín.
- NETS for Teachers: National Educational Technology Standards for Teachers, Second Edition
- Aprender con tecnología, Fundación Telefónica

Escuela s.XXI

En la actualidad la escuela como institución necesita revisar una serie de elementos clave, propiciados algunos y aumentados otros por la sociedad digital, para configurar y actualizar su plan estratégico. Estos son algunos de ellos:

1. **Visión compartida:** liderazgo activo en el desarrollo de una visión compartida sobre la educación con tecnología y en la sociedad del s. XXI entre todos los grupos interesados en la Educación: directivos, docentes, personal de apoyo, formadores de docentes, estudiantes, padres de familia y comunidad.
2. **Líderes empoderados:** Personas interesadas en la educación, en todos los niveles, empoderadas para ser líderes del cambio.
3. **Planificación de la implantación:** Un plan sistémico alineado con una visión compartida para asegurar la efectividad de la escuela y el aprendizaje de los estudiantes mediante la inclusión de la innovación, la tecnología y recursos digitales para el aprendizaje.
4. **Personal formado en las competencias del s. XXI:** educadores, personal de apoyo y otros líderes adecuadamente capacitados en el uso de la tecnología y de la cultura de la innovación para el desempeño de sus responsabilidades laborales.
5. **Aprendizaje Profesional Permanente:** Planes de aprendizaje/capacitación profesional relacionados con la tecnología y la innovación para generar espacios en los que desarrollar nuevas ideas y experiencias prácticas aplicadas.
6. **Comunidades Comprometidas:** alianzas y colaboración dentro de la comunidad para apoyar y financiar el uso de la tecnología y de los recursos digitales para el aprendizaje.

7. **Aprendizaje Centrado en el Estudiante:** Planificación, enseñanza y evaluación centradas en las necesidades y habilidades de los alumnos.
8. **Evaluación y Valoración:** Seguimiento permanente como parte del proceso, tanto del aprendizaje como para el aprendizaje, así como la evaluación del uso de la tecnología y de los recursos digitales.
9. **Diseño Curricular:** Estándares de contenido y recursos digitales relacionados con el currículo que están alineados y apoyan el aprendizaje y el trabajo en esta era digital.
10. **Soporte Técnico:** apoyo constante y confiable para el mantenimiento, la renovación y la utilización de la tecnología y de los recursos digitales para el aprendizaje.

Madurez Digital de Centro: conceptos clave

A. Madurez tecnológica (e-maturity):

Hace referencia al grado de implantación de las tecnologías en una organización atendiendo a diferentes dimensiones. En el caso de los centros educativos, incluiría la planificación, la gestión y la organización, el desarrollo curricular, la competencia digital del profesorado, los recursos e infraestructuras disponibles y la inclusión digital.

En definitiva, esta madurez se da cuando el centro educativo hace un uso estratégico y efectivo de la tecnología para mejorar sus ámbitos de gestión, sus procesos de enseñanza-aprendizaje y sus prácticas de comunicación con el entorno.

B. Competencia digital:

La competencia digital es la combinación de conocimientos, habilidades y capacidades, en conjunción con valores y actitudes, para alcanzar objetivos con eficacia y eficiencia en contextos digitales y con instrumentos digitales.

De forma sintética, la competencia digital comprende cinco grandes dimensiones:

- **La dimensión del aprendizaje**, que comprende la transformación de la información en conocimiento y su adquisición.
- **La dimensión informacional**, que comprende la obtención, evaluación y el tratamiento de la información en entornos digitales.
- **La dimensión comunicativa**, que comprende la comunicación interpersonal y la social.
- **La dimensión de la cultura digital**, que comprende las prácticas sociales y culturales de la sociedad del conocimiento y la ciudadanía digital.

- **La dimensión tecnológica**, que comprende la alfabetización tecnológica y el conocimiento y dominio de los entornos digitales.

Inclusión digital:

La inclusión digital, o e-inclusión, es el término utilizado en el seno de la Unión Europea para designar las políticas relacionadas con la consecución de una sociedad de la información inclusiva. La inclusión digital designa los tipos de lucha contra la fractura digital.

En esta línea, los nuevos desarrollos tecnológicos tienen la potencialidad de transforman el riesgo de una fractura digital en cohesión digital, facilitando el acceso a las tecnologías de la información y comunicación a toda la sociedad, incluyendo aquellas personas en desventaja por diferentes razones tales como la educación, la edad, el género, las discapacidades, el origen étnico o el lugar de residencia (áreas rurales o regiones remotas).

La inclusión digital comprende principalmente: el desarrollo de políticas adecuadas, el mantenimiento de una base de conocimiento, el desarrollo e implementación de la investigación y tecnología y la difusión de buenas prácticas. En la Unión Europea, la inclusión digital forma parte del tercer pilar de la iniciativa política, gestionada por la Dirección General de la Sociedad de la Información y los Medios de Comunicación de las Comisión Europea.

C. Accesibilidad:

La accesibilidad es el grado en el que todas las personas pueden utilizar un objeto, visitar un lugar o acceder a un servicio, independientemente de sus capacidades técnicas o físicas.

En el mundo digital la accesibilidad incluye ayudas como las tipografías de alto contraste o gran tamaño, magnificadores de pantalla, lectores y revisores de pantalla, programas de reconocimiento de voz, teclados adaptados y otros dispositivos apuntadores y de entrada de información.

La accesibilidad aplicada al contenido de Internet se denomina accesibilidad web. El World Wide Web Consortium es el organismo que ha desarrollado directrices o pautas específicas para permitir y asegurar este tipo de accesibilidad.

Presentación de la herramienta: rúbricas Madurez Digital de Centro

- Una rúbrica o matriz de evaluación es un instrumento con forma de tabla de doble entrada, donde se **describen los criterios y niveles de calidad de cierta tarea, objetivo o competencia.**
- Es una herramienta que delimita con detalle cada grado y que permite al usuario/alumno conocer **qué se espera de él y en qué grado.**
- La propuesta contiene los ámbitos que se deben considerar en el desarrollo de una integración estratégica y efectiva de la tecnología en un centro educativo y de las características propias de la sociedad digital. Estos ámbitos están agrupados en **seis categorías: Gestión y planificación; Desarrollo curricular; Desarrollo profesional del profesorado; Organización de centro; Recursos e infraestructuras e Inclusión digital.**
- Para **cada uno de estos ámbitos** se ha elaborado **una rúbrica-ejemplo** con los **criterios clave** que lo conforman.
- Nuestra rúbrica/ de evaluación presenta el grado de desarrollo de cada criterio en **cuatro niveles**, con un detalle orientativo de cada nivel. El más elevado es el 4: sería lo deseable a alcanzar. Por el contrario el 1 representa lo que debería ir abandonándose en cualquier proyecto de centro.

RÚBRICAS “Madurez Digital Centro”

1. GESTIÓN Y PLANIFICACIÓN

El centro dispone de su propio Plan Digital y lo considera como una herramienta estratégica en sus procesos de calidad educativa para dar respuesta a la Educación del s. XXI.

Presentamos un pack de rúbricas relativos a estos 3 aspectos:

- **El Proyecto Digital de Centro**
- **La Planificación de los Recursos Digitales**
- **La Gestión de la Cultura Digital en el Centro**

1.1. El Proyecto Digital de Centro *			
Nivel 1: Ausencia	Nivel 2: Bajo	Nivel 3: Medio	Nivel 4: Alto
<p>El centro no dispone de referencias explícitas sobre el uso de las tecnologías en sus documentos.</p> <p>Ningún docente coordina la integración de la tecnología en el centro.</p>	<p>El plan Digital de Centro está en fase de desarrollo inicial.</p> <p>Un docente asume la coordinación de las tecnologías en el centro.</p>	<p>El Plan Digital de Centro concreta el desarrollo de la competencia digital y estimula la exploración de planteamientos metodológicos nuevos, integrando las tecnologías de forma transversal.</p> <p>Los docentes de un mismo nivel y/o departamento, integran la tecnología en el diseño curricular compartiendo conocimiento.</p>	<p>La planificación de la tecnología y su relación con la innovación está considerada como una parte integral y estratégica de la planificación del centro. Se actualiza regularmente por una comisión específica en la que está integrada el equipo directivo, el claustro y miembros de la comunidad educativa.</p>

* Si en el apartado 1.1. estás en el nivel 2, 3 o 4: señala la metodología más parecida a la desarrollada en tu centro. Escoge únicamente la opción predominante (una):

- Centrada en el Docente: clases magistrales, expositivas y de ejercitación. Prioridad en los objetivos y contenidos
- Centrada en el Alumno: clases activas en las que el alumno es el protagonista de su aprendizaje. Prioridad en las competencias.
- Centrada en la "Conectividad": clases activas en las que el alumno aprende en red y en comunidad con la participación frecuente de agentes externos al centro. Prioridad en las competencias y en las competencias del siglo XXI.

1.2. La planificación de los recursos digitales			
No se ha llevado a cabo una identificación y selección de los recursos digitales de enseñanza-aprendizaje para las etapas y niveles educativos del centro.	Se ha iniciado el proceso de identificación de los recursos, programas y aplicaciones digitales relevantes respecto de los procesos de enseñanza-aprendizaje para cada una de las áreas y etapas.	El centro dispone de una planificación periódica y actualizada de los recursos, programas y aplicaciones digitales para cada una de las áreas y etapas.	El centro incorpora de forma anual en su planificación nuevos recursos y tendencias relacionados con la innovación digital y metodológica para cada una de las áreas y etapas.
1.3. La Gestión de la cultura digital en el centro			
El centro no dispone de unos criterios básicos en el uso de Internet por parte del alumnado y del profesorado.	<p>El centro dispone de unos criterios básicos en el uso de Internet por parte del alumnado y del profesorado.</p> <p>El centro ha solicitado información y documentación sobre la protección de datos y protección sobre derechos de autoría.</p>	<p>El centro forma a los alumnos en el uso de Internet, de la protección de datos y en los derechos de propiedad intelectual.</p> <p>En lo que respecta a las comunicaciones dirigidas a las familias y al entorno, utiliza regularmente el sitio web corporativo y las redes sociales.</p> <p>El centro orienta a las familias en los aspectos clave relacionados con la formación en las normas y valores de la ciudadanía digital.</p>	<p>El plan digital de centro incluye una variedad de políticas escolares relacionadas (uso de Internet, uso de los programas, temas de seguridad, de administración de recursos, de las redes sociales ...).</p> <p>El centro tiene acordados los criterios de protección de datos y derechos de autoría.</p> <p>El centro trabaja junto con las familias en los aspectos clave relacionados con la formación en las normas y valores de la ciudadanía digital.</p>

2. DESARROLLO CURRICULAR

Enseñar y aprender en la escuela para la sociedad digital de forma transversal para formar alumnos competentes en: creatividad e innovación, pensamiento crítico y resolución de problemas, trabajo en equipo y en red y en las normas y valores de la sociedad del s. XXI (ciudadanía digital).

Presentamos un pack de rúbricas relativos a estos 3 aspectos:

- **La Competencia Digital en el Currículum**
- **La Integración de la Tecnología, la Pedagogía y los Contenidos en el Currículum**
- **La Evaluación de la Competencia Digital**

Nivel 1: Ausencia	Nivel 2: Bajo	Nivel 3: Medio	Nivel 4: Alto
2.1. La competencia digital en el currículum			
<p>La competencia digital se tiene asimilada únicamente como alfabetización TIC: se tiende a poner énfasis en el aula en el paquete ofimático y el uso de Internet en el correo electrónico y la búsqueda de información.</p>	<p>La competencia digital se trata fundamentalmente desde una o varias áreas específicas, reforzando las metodologías principales del docente a partir de aplicaciones de ejercitación y presentaciones.</p> <p>En el uso de Internet y de los contenidos digitales está relacionado con la implantación en el aula, y en algunas materias, de libros digitales de texto.</p>	<p>La competencia digital está integrada en la mayoría de las áreas y etapas con el objetivo de fomentar el trabajo autónomo del alumno.</p> <p>El conjunto de usos de las tecnologías se amplía a actividades evaluativas, búsqueda de información (webquests, cazas del tesoro wikipedia...) y al diseño y elaboración de producciones propias.</p>	<p>Hay una secuenciación y evaluación de la competencia digital en sus diferentes dimensiones en todas las áreas curriculares.</p> <p>Los alumnos utilizan Internet y otras tecnologías como las móviles, plataformas colaborativas y adaptativas para trabajar en equipo y en red, para diseñar producciones propias tanto dentro como fuera del aula y/o con otros centros haciendo un uso adecuado de las plataformas colaborativas y de la gestión del conocimiento compartido.</p>

2.2. La integración de la tecnología, la pedagogía y los contenidos en el currículum *

<p>En el proyecto curricular de centro no se contemplan proyectos y actividades en los que se relacione, de una forma integrada, el aprendizaje de la tecnología, la pedagogía y los contenidos.</p>	<p>En el proyecto curricular de centro se contemplan proyectos y actividades en algunas áreas y etapas para integrar la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los docentes adoptan modelos de trabajo digitales ya diseñados.</p>	<p>En el proyecto curricular de centro se contemplan proyectos y actividades en algunas áreas y etapas para integrar la tecnología en relación con los contenidos en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Los docentes adoptan y adaptan modelos de trabajo digitales ya diseñados. El centro explora y realiza actividades puntuales relacionadas con nuevos espacios y materias curriculares propias de la sociedad digital (programación, robótica,...)</p>	<p>En el proyecto curricular de centro se contemplan proyectos y actividades en todas las áreas y etapas en los que se integra de forma equilibrada la pedagogía, los contenidos y la tecnología en los procesos de enseñanza-aprendizaje, con el objetivo de personalizar los aprendizajes en los alumnos. Los docentes crean y comparten en red modelos de trabajo digitales. El centro introduce nuevos espacios y materias curriculares propios de la sociedad digital (programación, la robótica, makers,...) La comunidad educativa provee al centro de nuevas experiencias digitales y de innovación.</p>

* Si en el apartado 2.2. estás en el nivel 2, 3 o 4: señala los servicios digitales con los que se trabaja habitualmente en las aulas. Puedes indicar una o varias opciones:

- Libros de Texto Digitales
- Redes Sociales Educativas
- Realidad Aumentada
- Recursos Educativos Abiertos
- Plataformas colaborativas
- Geolocalización
- Simuladores interactivos
- Entornos Virtuales de Aprendizaje (EVA)
- Plataformas Moocs
- Videojuegos (off y on line)
- Wikis
- Blogs
- Computación en la nube
- Plataformas adaptativas
- Sistemas de Videoconferencia
- Entornos para la curación de contenidos y la gestión del conocimiento

Otros:

2.3. La evaluación de la competencia digital			
<p>En el centro no se evalúa la competencia digital en los distintos procesos de aprendizaje que se realizan</p> <p>El personal docente registra el seguimiento del alumnado y la evaluación continua en formatos no digitalizados.</p>	<p>El centro evalúa la competencia digital únicamente en alguna materia o área específica.</p> <p>El profesorado utiliza el ERP del centro para la evaluación final y generación de informes de los alumnos.</p>	<p>El centro orienta sus procesos educativos al diseño, planificación y evaluación del aprendizaje competencial, en la que se incluye la competencia digital.</p> <p>El personal docente utiliza el ERP del centro para registrar las evaluaciones parciales y/o finales del alumnado.</p>	<p>El diseño curricular del centro está orientado, en la mayoría de áreas y etapas, a planteamientos basados en el aprendizaje competencial mediante la resolución de problemas, retos o trabajo por proyectos.</p> <p>El personal docente utiliza instrumentos y herramientas digitales (ERP, e-rúbricas, e-portfolio, etc.) para registrar el seguimiento del alumnado, la evaluación continua, las evaluaciones parciales/finales, el trabajo en equipo así como la autoevaluación del alumno de su propio proceso.</p>

3. DESARROLLO PROFESIONAL DEL PROFESORADO

El centro de gravedad de la educación en el s. XXI se sitúa en el alumno. El docente promueve el aprendizaje creativo e innovador, diseña, desarrolla y evalúa experiencias formativas propias de la era digital.

Presentamos un pack de rúbricas relativos a estos 3 aspectos:

- **Metodologías de Trabajo en el Aula**
- **Planificación de la Formación Digital y de la Innovación**
- **Nivel competencial Digital del Profesorado**

Nivel 1: Ausencia	Nivel 2: Bajo	Nivel 3: Medio	Nivel 4: Alto
3.1. Metodologías de trabajo en el aula			
<p>La mayoría de los docentes utilizan metodologías magistrales o expositivas en sus clases utilizando tecnología como la Pizarra Digital y aplicaciones de presentaciones y navegación web.</p>	<p>La mayoría de los docentes combinan metodologías de trabajo expositivas con las de ejercitación, utilizando la tecnología en el aula y los contenidos digitales para favorecer el aprendizaje exploratorio y autoguiado de los alumnos.</p>	<p>La mayoría de los docentes utilizan metodologías activas en el aula siguiendo modelos tipo flipped Classroom, design thinking, do it yourself...) para favorecer el aprendizaje experiencial, el pensamiento crítico, el trabajo en equipo y colaborativo en los alumnos.</p>	<p>Los docentes del centro demuestran conocimientos, habilidades y procesos de trabajo representativos de un profesional innovador en una sociedad global y digital. Personalizan y adaptan las actividades para atender los diferentes estilos de aprendizaje de los estudiantes, sus estrategias de trabajo y sus habilidades en el uso de herramientas y recursos digitales.</p>

3.2. Planificación de la formación digital e innovación *

<p>No existe en el centro una planificación periódica de la formación del profesorado al respecto de la competencia digital e innovación metodológica.</p>	<p>La formación digital y en innovación metodológica del profesorado se afronta individualmente en función de sus propios intereses o especializaciones.</p>	<p>La formación digital y en innovación del profesorado se afronta colectivamente formando parte del proyecto de centro.</p>	<p>Los docentes mejoran continuamente su práctica profesional, modelan el aprendizaje individual permanente y ejercen liderazgo en sus instituciones educativas y en la comunidad profesional, promoviendo y demostrando el uso efectivo de innovaciones metodológicas, herramientas y recursos digitales.</p>

* Si en el apartado 3.2. estás en el nivel 2, 3 o 4: Señala los métodos de trabajo en los que el profesorado está formado en tu centro. Puedes indicar una o varias opciones:

- Aprendizaje por Proyectos
 - Aprendizaje Colaborativo
 - Aprendizaje Móvil
 - Aprendizaje por Competencias
 - Aprendizaje basado en Problemas
 - Aprendizaje inverso o Flipped Classroom
 - Aprendizaje por Inteligencias Múltiples
 - Aprendizaje en Red
- Otros:

3.3. Nivel competencial digital del profesorado			
<p>La competencia digital de la mayoría de los docentes del centro se limita al nivel de usuario, utilizando las tecnologías de forma casual o esporádica en la preparación de materiales de trabajo para el alumnado.</p>	<p>La competencia digital de la mayoría del profesorado va asociada a la práctica docente usando las tecnologías habitualmente en la preparación de los materiales de trabajo para sus alumnos.</p>	<p>La competencia digital de la mayoría del claustro va asociada a la práctica docente participando activamente en las plataformas virtuales del centro, con el objetivo de compartir nuevas ideas entre ellos en el marco de una o diversas redes profesionales.</p>	<p>La competencia digital de la mayoría del profesorado va asociada a la práctica docente y a la capacidad de diseñar nuevos modelos/escenarios de enseñanza-aprendizaje como los moocs curriculares u otros formando parte de la comunidad de prácticas del centro y/o con el profesorado de otros centros.</p>

4. ORGANIZACIÓN DEL CENTRO

La comunidad educativa extrae valor desde la organización digital del centro.

Presentamos un pack de rúbricas relativos a estos 3 aspectos:

- **Plataformas**
- **Uso de la Tecnología**
- **Conexión Escuela-Comunidad Educativa**

Nivel 1: Ausencia	Nivel 2: Bajo	Nivel 3: Medio	Nivel 4: Alto
4.1. Plataformas			
El centro no actualiza ni mantiene periódicamente sus plataformas de comunicación y gestión.	El centro actualiza y mantiene puntualmente sus plataformas de comunicación y gestión.	El centro dispone de web e intranet donde se vehiculan los contenidos y las informaciones curriculares de gestión y comunicación. El centro se plantea incorporar la figura de un dinamizador o community manager de sus plataformas digitales.	El centro dispone de la figura de un community manager y de un curator dedicada al diseño y mantenimiento digital de todas sus plataformas y extensiones en las redes sociales.
4.2. Uso de la tecnología y de los espacios *			
El alumnado trabaja con tecnologías una media de 1 hora a la semana. Las tecnologías se utilizan de forma puntual en el aula por el docente.	El alumnado trabaja con tecnologías una media de 2-3 horas a la semana. Las tecnologías se utilizan con cierta frecuencia en el aula por la	El alumnado trabaja con las tecnologías de 3 a 5 horas a la semana. Las tecnologías se utilizan habitualmente en el aula por la	El entorno escolar estimula el uso independiente de las tecnologías tanto por parte del profesorado como del alumnado en cualquier momento que lo necesite.

<p>Las aulas están organizadas para trabajar desde metodologías transmisivas en las que el docente desempeña el rol principal.</p>	<p>mayoría de docentes del centro. Las aulas están organizadas para trabajar desde metodologías teórico-prácticas en las que existe un espacio propio para el trabajo guiado del alumno.</p>	<p>mayoría de docentes del centro. Las aulas están organizadas para trabajar desde metodologías prácticas en las que existen diversos espacios para el trabajo autónomo y en equipo de los alumnos.</p>	<p>El alumnado y profesorado trabaja con las tecnologías de forma diaria y regular. Las aulas están organizadas para trabajar desde metodologías personalizadas y flexibles en las que existen diversos espacios para el trabajo autónomo, en equipo y en red de los alumnos.</p>

* Si en el apartado 4.2. estás en el nivel 2, 3 o 4: señala el modelo de aprendizaje principal que se utiliza en el centro. Escoge únicamente la opción predominante (una):

- Aprendizaje presencial
- Aprendizaje presencial combinado con momentos puntuales de acceso a recursos digitales en la red
- Aprendizaje blended, es decir, combinando momentos presenciales en las aulas con virtuales fuera de las aulas a través de las plataformas digitales

4.3. Conexión escuela-comunidad educativa			
<p>El centro no vehicula ningún tipo de comunicación con madres y padres o comunidad educativa mediante las tecnologías.</p> <p>La comunidad educativa no participa de las actividades formativas desarrolladas por el centro.</p>	<p>El centro emplea de forma combinada las tecnologías y los medios tradicionales para comunicarse con la comunidad educativa.</p> <p>La comunidad educativa participa puntualmente de algunas actividades formativas desarrolladas por el centro.</p>	<p>El centro dispone de canales digitales y procedimientos habilitados para la comunicación bidireccional con las familias y la comunidad educativa.</p> <p>La comunidad educativa participa con frecuencia de las actividades formativas desarrolladas por el centro enriqueciendo las propuestas.</p>	<p>La comunidad educativa participa de forma activa en la política de comunicación del centro, publicando y divulgando contenidos en los espacios habilitados.</p> <p>La comunidad educativa participa de forma activa, local y globalmente, tanto en las actividades formales como informales desarrolladas por el centro, facilitando la inclusión de nuevas propuestas de aprendizaje innovadoras.</p>

5. RECURSOS E INFRAESTRUCTURAS

El diseño del plan de infraestructuras digital de centro es crítico en la sociedad del siglo XXI.

Presentamos un pack de rúbricas relativos a estos 3 aspectos:

- **Dispositivos**
- **Conectividad y Ancho de Banda**
- **Licencias y Políticas de Uso**

Nivel 1: Ausencia	Nivel 2: Bajo	Nivel 3: Medio	Nivel 4: Alto
5.1. Dispositivos *			
<p>El centro dispone de ordenadores en un aula específica y de PDI en algunas aulas.</p> <p>La ratio alumno/pc o tablet está situada entre 10 a 16.</p> <p>Una parte del parque tecnológico en uso no está actualizado.</p>	<p>El centro dispone de ordenadores en un aula específica y de PDI en todas las aulas.</p> <p>La ratio alumno/pc o tablet está situada entre 7 a 10.</p> <p>La mayoría del parque tecnológico en uso está actualizado.</p>	<p>El centro dispone de ordenadores/tablets y PDI en todas las aulas y de dispositivos móviles en algunas de sus aulas.</p> <p>La ratio alumno/pc o tablet está situada entre 4 a 7.</p> <p>El centro dispone de un parque tecnológico actualizado de ordenadores y dispositivos móviles.</p> <p>El centro explora de forma continua la posibilidad de introducir nuevos dispositivos y tecnologías: impresión 3D, los videojuegos, robótica, realidad aumentada, geolocalización.</p>	<p>El centro dispone PDI y de dispositivos móviles en todas sus aulas.</p> <p>La ratio alumno/dispositivo es inferior a 4 por alumno.</p> <p>El centro dispone de un parque tecnológico actualizado.</p> <p>El centro incorpora nuevas tecnologías con impacto en los aprendizajes de forma periódica como la impresión 3D, los videojuegos, la robótica, la realidad aumentada, la geolocalización,</p>

* Si en el apartado 5.1. estás en el nivel 2, 3 o 4: señala los dispositivos con los que se trabaja habitualmente en las aulas. Puedes indicar una o varias opciones:

- Ordenadores
- Impresoras
- Wifi
- Tabletas
- Smartphones
- Pizarras Digitales
- Projectores
- Impresoras 3D
- Robots educativos
- Laboratorios científicos
- Laboratorios de idiomas
- Laboratorios de fabricación (Impresora 3D, Cortadora láser, Fresadora Láser, etc.)

Otros:

5.2. Conectividad y ancho de banda *

<p>El centro no dispone de conexión a Internet en todas las aulas.</p> <p>El centro utiliza el acceso a Internet y a los contenidos digitales en las aulas de forma esporádica.</p>	<p>El centro dispone de conexión a Internet en todas las aulas sin ancho de banda suficiente para el trabajo con acceso a Internet y a contenidos digitales de forma concurrente.</p>	<p>El centro dispone de conexión a Internet en todas las aulas con ancho de banda aceptable para el trabajo con acceso a Internet y a contenidos digitales de forma concurrente.</p>	<p>El centro dispone de conexión a Internet en todas las aulas y el resto de dependencias escolares con ancho de banda adecuado para el trabajo con acceso a Internet y a contenidos digitales de forma concurrente.</p>

* En el apartado 5.2., señala el tipo de acceso a Internet y el ancho de banda con los que se trabaja habitualmente en las aulas. Puedes indicar una o varias opciones:

Tipo de Acceso:

- ADSL
- Fibra óptica/cable
- Satélite

Velocidad:

- 10 Mb
- 100 Mb
- + de 100 Mb

Otros:

5.3. Licencias y políticas de uso

El centro no tiene una política explícita sobre licencias de uso de los programas instalados en su parque tecnológico.

El centro inicia una política sobre las licencias de uso de los programas instalados en su parque tecnológico.

El centro tiene una política explícita sobre las licencias de uso de los programas instalados en su parque tecnológico así como de los servicios digitales utilizados en la nube.

El centro mantiene actualizada, y en revisión permanente, su política sobre licencias de los programas instalados en su parque tecnológico así como de los servicios digitales utilizados en la nube.

La tecnología permite una mayor personalización y adaptación de los aprendizajes.

Presentamos un pack de rúbricas relativos a estos 3 aspectos:

- **Plan de Inclusión**
- **Recursos de Aula para la Inclusión**
- **Espacios Digitales de Centro Inclusivos**

Nivel 1: Ausencia	Nivel 2: Bajo	Nivel 3: Medio	Nivel 4: Alto
6.1. Plan de inclusión			
El centro desconoce el concepto de inclusión digital y no lo contempla en su proyecto educativo.	Algún profesor del centro realiza alguna acción esporádica en relación con la inclusión digital.	El centro tiene en cuenta la inclusión digital y ajusta una parte de sus actuaciones.	El centro tiene formalizados los procedimientos en lo que respecta a la inclusión digital y ajusta a éstos todas sus acciones y proyectos.
6.2. Recursos de aula para la inclusión			
Los alumnos con necesidades educativas especiales no disponen de tecnologías específicas en el centro.	El centro dispone de algunos dispositivos (ordenadores, tabletas, periféricos,...) en algún aula concreta en el que el alumnado con necesidades educativas especiales realiza tareas alternativas.	El centro dispone de infraestructura propia, diseña materiales específicos y se preocupa por conseguir las ayudas técnicas que necesita el alumnado con necesidades educativas especiales para algunos escenarios.	El centro se responsabiliza en diseñar los planes de trabajo específicos y en conseguir todas las ayudas técnicas necesarias para el alumnado con necesidades educativas especiales que las utiliza con normalidad en todos los escenarios.

6.3. Espacios digitales de centro inclusivos			
Las plataformas web del centro no tienen en cuenta las directrices sobre accesibilidad.	Algún profesor muestra preocupación por la accesibilidad de las plataformas web del centro y de los servicios digitales.	El centro muestra preocupación por la accesibilidad de las plataformas web que se ajusta a los criterios de accesibilidad establecidos.	El centro aplica criterios claros sobre la accesibilidad en todas sus plataformas y todos los materiales que publica, estas son accesibles. El centro utiliza las tecnologías para facilitar una atención personalizada a su alumnado.

ANEXO III
MAPA DE COMPETENCIAS S.XXI FUNDACIÓN TELEFÓNICA

A. Las Competencias del s. XXI de referencia para FT se estructuran en los siguientes ámbitos :

COMPETENCIAS DE APRENDIZAJE E INNOVACIÓN	Pensamiento crítico y soluciones de problemas
	Creatividad e innovación
	Comunicación y colaboración
HABILIDADES PARA LA VIDA PERSONAL Y PROFESIONAL	Flexibilidad y adaptabilidad
	Iniciativa y autodirección
	Habilidades sociales y transculturales
	Productividad y confiabilidad
	Liderazgo y responsabilidad
COMPETENCIA EN MANEJO DE INFORMACIÓN, MEDIOS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)	Manejo de Información
	Alfabetismo en Medio
	Competencia en TIC

B. Desarrollo de cada ámbito de competencias

Desarrollo de cada ámbito de competencias, enumerando indicadores y actividades.

a) **COMPETENCIAS ÁMBITO APRENDIZAJE E INNOVACIÓN**

Competencia

Pensamiento crítico y solución de problemas

Indicadores:

Razonar de forma efectiva	Utilizar varios tipos de razonamiento (inductivo, deductivo, etc) según corresponda a cada situación
Utilizar pensamiento sistemático	Analizar como la partes de un todo interactúan entre sí ,para producir resultados globales en los sistemas complejos
Hacer sentencias y decisiones	Evaluar las pruebas, argumentos, afirmaciones y creencias de forma efectiva
	Analizar y evaluar los principales puntos de vista alternativos
	Sintetizar y establecer conexiones entre la información y los argumentos
	Interpretar la información y extraer conclusiones basadas en el mejor análisis
Resolver problemas	Reflexionar críticamente sobre las experiencias y procesos de aprendizaje
	Resolver diferentes tipos de problemas no conocidos, tanto de forma convencional como de forma innovadora
	Identificar y hacer preguntas significativas que aclaren varios puntos de vista y conducir a mejores soluciones

Competencia

Creatividad e innovación

Indicadores:

Pensar creativamente	Utilizar una amplia variedad de técnicas para la creación de ideas (como la lluvia de ideas)
	Crear nuevas ideas y conceptos que aporten valor agregado (ya sea de forma incremental o radical)
	Elaborar, perfeccionar, analizar y evaluar sus propias ideas con el fin de mejorar y maximizar los esfuerzos creativos

Trabajar creativamente con otros	Desarrollar y comunicar nuevas ideas a los demás con eficacia
	Ser abierto y receptivo a perspectivas nuevas y diversas; logrando incorporar aportaciones y comentarios en el grupo de trabajo
	Demstrar originalidad e inventiva en el trabajo y comprender los límites de los otros para adoptar nuevas ideas
	Ver el fracaso como una oportunidad para aprender, entender que la creatividad y la innovación es un proceso a largo plazo, proceso cíclico de pequeños exitos y errores frecuentes
Implementar innovaciones	Trabajar en ideas creativas para hacer una contribución tangible y útil en el campo de la innovación

Competencia

Comunicación y colaboración

Indicadores:

Comunicarse con claridad	Articular pensamientos e ideas con eficacia utilizando habilidades de comunicación oral, escrita y no verbal en una variedad de formas y contextos
	Escuchar con eficacia para comprender el significado, incluidos los conocimientos, valores, actitudes e intenciones
	Utilizar la comunicación para una serie de propósitos (por ejemplo, para informar, instruir, motivar y persuadir)
	Utilizar múltiples medios de comunicación y tecnologías, y saber cómo juzgar su eficacia a priori, así como evaluar su impacto
	Comunicarse de manera efectiva en ambientes diversos (incluyendo multi-lenguaje)
Colaboración con otras personas	Demstrar capacidad para trabajar de manera efectiva y respetuosa con diversos equipos
	Ejercitar la flexibilidad y la voluntad de ser útil, con la finalidad de definir los compromisos necesarios para lograr un objetivo común
	Asumir la responsabilidad compartida para el trabajo colaborativo y valorar las aportaciones individuales realizadas por cada miembro .

b) COMPETENCIAS ÁMBITO HABILIDADES PARA LA VIDA PROFESIONAL Y PERSONAL

Competencia

Flexibilidad y adaptabilidad

Indicadores:

Adaptación al cambio	Adaptarse a los diversos roles, responsabilidades puestos de trabajo, los horarios y los contextos
	Trabajar de manera eficaz en un clima de ambigüedad y cambio de prioridades
Ser flexible	Incorporar la retroalimentación efectiva
	Encarar de manera positiva con elogios, reveses y críticas
	Comprender, negociar y equilibrar diversos puntos de vista y creencias para alcanzar soluciones viables, especialmente en entornos multiculturales

Competencia

Iniciativa y autodirección

Indicadores:

Administrar los objetivos y el tiempo	Establecer metas con criterios de éxito tangible e intangible
	Equilibrar los objetivos tácticos (corto plazo) y estratégicos (largo plazo)
	Gestionar el tiempo y manejar la carga de trabajo de manera eficiente
Trabajar de forma independiente	Observar, definir, priorizar y completar las tareas sin supervisión directa
Autodirección	Ir más allá del dominio básico de las habilidades y / o plan de estudios para explorar y expandir las oportunidades y el propio aprendizaje para ganar experiencia
	Demostrar iniciativa para avanzar en los niveles de habilidad y alcanzar un mayor nivel profesional
	Demostrar compromiso con el aprendizaje como un proceso de toda la vida
	Reflexionar críticamente sobre las experiencias del pasado con el fin de informar el progreso futuro

Competencia

Habilidades sociales y transculturales

Indicadores:

Interactuar de forma eficaz con otros	Reconocer cuándo escuchar y cuando es el momento adecuado para hablar
	Comportarse de una manera respetable y profesional
Trabajar de forma eficaz en diversos equipos	Respetar las diferencias culturales y trabajar eficazmente con personas de diversas procedencias sociales y culturales
	Responder con la mente abierta a las ideas y valores diferentes
	Aprovechar las diferencias sociales y culturales para crear nuevas ideas y aumentar tanto la innovación como la calidad del trabajo

Competencia

Productividad y confiabilidad

Indicadores:

Gestionar proyectos	Establecer y cumplir objetivos, incluso a pesar de los obstáculos y las presiones de la competencia
	Priorizar, planificar y gestionar el trabajo para lograr el resultado deseado
Producir resultados	<p>Demstrar los atributos adicionales asociados con la producción de productos de alta calidad, incluyendo la capacidad para:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajar de manera positiva y éticamente - Administrar el tiempo y proyectos de forma eficaz - Multi-tarea - Participar activamente, además de ser fiable y puntual - Presentar a sí mismo profesionalmente y con la etiqueta adecuada - Colaborar y cooperar eficazmente con los equipos - Respetar y valorar la diversidad equipo - Ser responsable de los resultados

Competencia

Liderazgo y responsabilidad

Indicadores:

Guiar y dirigir a otros	Usar las habilidades interpersonales y de resolución de problemas para influenciar y guiar a los demás hacia un objetivo
	Aprovechar las fortalezas de otros para lograr un objetivo común
	Inspira a otros a alcanzar su mejor esfuerzo y abnegación sirviendo de ejemplo
	Demstrar integridad y comportamiento ético en el uso de la influencia y el poder
Ser responsable con los demás	Actuar responsablemente teniendo en cuenta los intereses de la comunidad en general

a) **COMPETENCIA ÁMBITO EN MANEJO DE INFORMACIÓN, MEDIOS Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN (TIC)**

Competencia

Manejo de información

Indicadores:

Acceder y evaluar la información	Acceder a información de manera efectiva (tiempo) y eficiente (fuentes)
	Evaluar la información de forma crítica y competente
Uso y manejo de la información	Utilizar la información de manera precisa y creativa para el tema o el problema que nos ocupa
	Gestionar el flujo de información de una amplia variedad de fuentes
	Tener conocimientos fundamentales de las cuestiones éticas / legales en torno a la acceso y uso de la información

Competencia

Alfabetismo en Medios

Indicadores:

Analizar los medios de comunicación	Entender cómo y por qué los mensajes mediáticos se construyen y para qué fines
	Examinar cómo las personas interpretan los mensajes de otra manera, cómo los valores y puntos de vista son incluidos o excluidos, y cómo los medios pueden influir en las creencias y comportamientos
	Tener conocimientos fundamentales de las cuestiones éticas / legales involucrados en el acceso y el uso de los medios de comunicación
Construcción de mensajes mediáticos	Comprender las características y convenciones las herramientas de creación de medios de comunicación y utilizar las más adecuadas
	Comprender y utilizar eficazmente las expresiones más apropiadas y las interpretaciones en diversos entornos multiculturales

Competencia

Competencia en TIC

Indicadores:

Aplicar la teconología de forma efectiva	Usar la tecnología como una herramienta para investigar, organizar, evaluar y comunicar información
	Utilizar las tecnologías digitales (ordenadores, PDAs, reproductores multimedia, GPS, etc), las herramientas de comunicación / de redes sociales y redes sociales apropiadamente para acceder, administrar, integrar, evaluar y crear información, con la finalidad de desempeñarse con éxito en una economía del conocimiento
	Tener conocimientos fundamentales de las cuestiones éticas / legales involucrados en el acceso y el uso de tecnologías de la información