

PLAN DIGITAL DE CENTRO

Centro Educativo Zola Villafranca

Curso
2026-2027

ÍNDICE

1. CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL CENTRO	4
1.1 CONTEXTUALIZACIÓN	4
1.2 MARCO NORMATIVO Y JUSTIFICACIÓN DEL PLAN	4
2. PUNTO DE PARTIDA Y EVALUACIÓN INICIAL	5
2.1 EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA	5
2.2 ENTORNO PEDAGÓGICO Y HERRAMIENTAS DIGITALES	5
3. ANÁLISIS DEL CENTRO Y ÁREAS DE IMPACTO	6
3.1 ANÁLISIS DAFO DIGITAL	6
3.2 ÁREAS DE IMPACTO Y OBJETIVOS ESTRATÉGICOS	7
4. OBJETIVOS DEL PDC	8
6. SITUACIÓN ACTUAL EDUCATIVA EN EL ÁMBITO DIGITAL	10
6.1 EDUCACIÓN INFANTIL (3 A 6 AÑOS)	10
6.2 EDUCACIÓN PRIMARIA (1.º A 6.º EP)	11
6.3 SECUNDARIA Y BACHILLERATO	12
6.4 RECURSOS Y PROYECTOS COMPARTIDOS	13
6.4.1 AULAPLANETA: DISCOVERY (5.º EP A 2.º ESO)	13
6.4.2 PROGRENIS (3.º EP A 2.º ESO)	13
6.4.3 ESTRATEGIA DE DISPOSITIVOS: DE LA COOPERACIÓN A LA AUTONOMÍA	13
6.4.4 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y EXCEPCIONES (ACNEAE)	14
7. AULAS DE INFORMÁTICA Y USO RESPONSABLE DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS	14
7.1 MARCO GENERAL Y RESPONSABILIDADES DEL ALUMNADO	14
7.2 SUPERVISIÓN, CONTROL DE DAÑOS Y RÉGIMEN DISCIPLINARIO	15

NOMBRE DE CENTRO: CE ZOLA VILLAFRANCA

CÓDIGO DE CENTRO:28041895

CENTRO		
Nombre	CENTRO EDUCATIVO ZOLA VILLAFRANCA	
Código	28041895	
Web	https://colegiozolavillafranca.es	
PERSONAL PLAN DIGITAL		
	Apellidos y nombre	Email de contacto
Equipo Directivo	CRISTINA COSCARON TOME	ccoscaron@zolaschool.es
Coordinador TIC	JAIME PALIZA BONILLA	j.paliza@zolaschool.es
Persona de contacto Código Escuela 4.0_Madrid		
	Apellidos y nombre	Email de contacto
	JAIME PALIZA BONILLA	j.paliza@zolaschool.es

1. CONTEXTUALIZACIÓN Y JUSTIFICACIÓN DEL CENTRO

1.1 CONTEXTUALIZACIÓN

El Centro Educativo Zola Villafranca (Código de centro 28041895) aborda la digitalización como una herramienta pedagógica y organizativa transversal. Basado en una plantilla docente estable con un creciente interés por la innovación digital, el centro articula su estrategia a través del Proyecto CREA, estructurado con dinamizadores TIC por etapa y coordinado por un responsable de centro para guiar la transformación de forma progresiva: :

- Infantil: Enfoque en pensamiento computacional con actividades desenchufadas (*unplugged*) y robótica básica para reducir el uso de pantallas en el aula.
- Primaria: Uso de metodologías activas, aprendizaje cooperativo y entornos virtuales (Google Classroom) con un uso de dispositivos planificado, guiado y regulado.
- Secundaria y Bachillerato: Desarrollo del pensamiento crítico, visión autónoma, competencias STEM y fomento del trabajo colaborativo mediante Chromebooks.

1.2 MARCO NORMATIVO Y JUSTIFICACIÓN DEL PLAN

El presente Plan se fundamenta e integra en el marco legal vigente aplicable a los centros concertados de la Comunidad de Madrid:

1. Marco Europeo: Modelo de referencia DigCompOrg para organizaciones educativas digitalmente competentes (dimensiones pedagógica, tecnológica y organizativa).
2. Nivel Estatal (LOMLOE - Ley Orgánica 3/2020): Arts. 111 bis y 121, que prescriben la inclusión de la estrategia digital en el Proyecto Educativo de Centro y garantizan el desarrollo de la competencia digital del alumnado, la equidad, la inclusión y la atención a la brecha de género.
3. Protección de Datos y Privacidad: LO 3/2018 (LOPDGDD) y RGPD en la gestión del entorno corporativo (zolaschool) y plataformas (Alexia, Google Workspace), garantizando la figura del Delegado de Protección de Datos (DPD) de la institución.
4. Protección a la Infancia (LOPIVI - Ley Orgánica 8/2021): Prevención del ciberbullying, protección de la imagen del menor y fomento de entornos digitales seguros.
5. Autonómico (Comunidad de Madrid):
 - Decreto 64/2025, de 23 de julio: Regula y limita el uso de dispositivos digitales en centros sostenidos con fondos públicos. Establece el uso compartido/cooperativo en Primaria (máximo 2 h/semana en ciclo

superior), la voluntariedad/carácter no evaluable de tareas digitales en el hogar y el uso regulado en ESO/Bachillerato.

- Decreto 32/2019 y NCOF: Marco de convivencia escolar para tipificar faltas y medidas correctoras derivadas del uso inadecuado de la tecnología.

6. Programas Institucionales: Programa Código Escuela 4.0_Madrid (2025-2027) para el desarrollo del pensamiento algorítmico, programación y robótica educativa.

Para asegurar la aplicación operativa de este marco legal y garantizar el cumplimiento de los límites temporales y pedagógicos en el día a día de las aulas, el centro cuenta con el Plan de Uso de Dispositivos Digitales, articulado como anexo operativo de este Plan Digital de Centro (PDC) e integrado anualmente en la Programación General Anual (PGA). En dicho documento se detallan las pautas de uso por etapa, las medidas de supervisión, la regulación de entornos virtuales y los protocolos de bienestar digital. Puede consultarse el documento completo a través del siguiente enlace institucional:

[\[ENLACE AL PLAN DE USO DE DISPOSITIVOS DIGITALES DEL CENTRO\]](#)

2. PUNTO DE PARTIDA Y EVALUACIÓN INICIAL

2.1 EQUIPAMIENTO E INFRAESTRUCTURA TECNOLÓGICA

El centro cuenta con una infraestructura centralizada gestionada por el Departamento de Sistemas:

- Seguridad y Red: 2 Firewalls Fortinet con filtro de contenidos y monitorización activa; conectividad redundante (3 fibras FTTH + 1 línea dedicada DIBA Movistar); 40 puntos de acceso Wi-Fi; red estructurada con VLANs de seguridad.
- Aulas y Equipamiento Fijo: Aulas dotadas con proyector, PC de sobremesa y altavoces; 2 Laboratorios de Informática con 30 puestos cada uno.
- Dispositivos Móviles y Alumnado: 160 PCs sobremesa, 25 portátiles para profesorado/proyectos, 30 Tablets Samsung gestionadas por MDM (Airwatch/Knox) distribuidas en Primaria, y 2 carros de Chromebooks (60 unidades) para uso rotativo desde 5.º EP hasta Bachillerato.
- Dotación Robótica y Código Escuela 4.0: Robots Bee-Bot, Blue-Bot y kits LEGO Education (Infantil); robots True-True (Primaria); placas Micro:bit (Secundaria), kits de robótica BQ e impresoras 3D.

2.2 ENTORNO PEDAGÓGICO Y HERRAMIENTAS DIGITALES

- Plataformas de Gestión y Aprendizaje: Alexia (gestión académica y

comunicación con familias); Google Workspace for Education (Classroom como aula virtual).

- Recursos Adaptativos y Proyectos Integrados:
 - Smile and Learn: (1.º a 3.º EP) Refuerzo en Lengua, Mates e Inglés/Science.
 - Progrentis: (3.º EP a 2.º ESO) Aprendizaje adaptativo de comprensión lectora y destrezas cognitivas (1h/semana).
 - AulaPlaneta Discovery: (5.º EP a 2.º ESO) Recurso multimedia complementario para proyectos cooperativos e investigación.
- Convivencia y Evaluación Digital: Formación docente continua en evaluación competencial (rúbricas de Classroom, coRubrics) e Inteligencia Artificial aplicada a la educación.

3. ANÁLISIS DEL CENTRO Y ÁREAS DE IMPACTO

3.1 ANÁLISIS DAFO DIGITAL

Este apartado ordena de forma sintética cuáles son las posibilidades y dificultades del centro educativo para conseguir sus objetivos, teniendo en cuenta los principales factores externos y variables internas que inciden.

1. FORTALEZAS (Factores Internos)

- Infraestructura y red: Departamento de Sistemas propio, Firewalls Fortinet con filtro de contenidos y red gestionada.
- Creación de contenidos: Más del 80% del profesorado elabora y adapta materiales digitales (Proyecto CREA).
- Uso de recursos y comunicación: Más del 80% consulta recursos educativos y mantiene comunicación digital activa.
- Productos digitales: El alumnado genera infografías, presentaciones y proyectos colaborativos online.

2. DEBILIDADES (Factores Internos)

- Evaluación tradicional: Más del 60% del profesorado recurre a métodos tradicionales sin usar tecnología en el seguimiento.
- Falta de debate de centro: El 70% detecta falta de reflexión compartida sobre pros y contras de las TIC.
- Evaluación competencial: Más del 40% no utiliza herramientas digitales para evaluación formativa o coevaluación.
- Saturación Wi-Fi: Ocasionalmente la alta densidad de dispositivos conectados genera lentitud en la red.

3. OPORTUNIDADES (Factores Externos)

- Eficiencia operativa: Capacidad de optimizar tiempo y recursos en los procesos de aula y gestión.

- Modelo educativo: Impulso del aprendizaje colaborativo e internacionalización del centro.
- Conexión con el entorno: Cercanía a la realidad digital del alumnado para desarrollar competencias del S. XXI.
- Programas institucionales: Apoyo y asesoría a través del Programa Código Escuela 4.0_Madrid.
-

4. AMENAZAS (Factores Externos)

- Sesgo de ocio: Riesgo de que el alumnado perciba el dispositivo como entretenimiento y no como herramienta educativa.
- Ritmo tecnológico acelerado: Crecimiento vertiginoso de nuevas tecnologías (IA) sin amplio margen de asimilación ética.
- Sustitución vs. integración: Riesgo de usar la tecnología como mero sustituto de recursos analógicos en lugar de enriquecerlos.

3.2 ÁREAS DE IMPACTO Y OBJETIVOS ESTRATÉGICOS

Para la implementación del Plan Digital de Centro hemos establecido la siguiente gradación:

1. Liderazgo y Coordinación: Consolidar una gobernanza compartida con dinamizadores TIC por etapa para coordinar la estrategia digital.
2. Desarrollo Profesional Docente: Impulsar la formación continua en Competencia Digital Docente (CDD), robótica interdisciplinar y uso ético/pedagógico de la IA.
3. Pedagogía e Innovación en el Aula: Integrar metodologías activas y aprendizaje cooperativo soportado en tecnología, con finalidad educativa clara y adaptada a cada etapa.
4. Competencias del Alumnado: Capacitar al alumnado en pensamiento computacional, creación de contenidos, ciudadanía digital, ciberseguridad y uso crítico de la información.
5. Evaluación Digital y Competencial: Sustituir progresivamente los métodos tradicionales por instrumentos digitales de evaluación formativa, autoevaluación y coevaluación (rúbricas, formularios).
6. Convivencia, Seguridad y Familias: Garantizar la alineación con el Decreto 64/2025 y mantener una comunicación fluida con las familias (Alexia, talleres).
7. Infraestructura y Difusión: Mantener la seguridad de la red y visibilizar externamente las buenas prácticas del centro.

4. OBJETIVOS DEL PDC

Para el curso 26-27 se recogen como objetivos los siguientes:

Objetivo	Meta
1. Garantizar el uso responsable y seguro de las tecnologías digitales en el centro	1.1 Elaborar , difundir y concienciar normativa interna alineada con el decreto
	1.2 Impartir talleres de uso ético de la Inteligencia Artificial, ciberseguridad (ESO y Bachillerato) y prevención del ciberbullying dirigidos al alumnado (tercer ciclo de EP, ESO y Bachillerato) . Talleres para familias.
	1.3 Informar a las familias sobre la normativa de uso de dispositivos del centro, el funcionamiento de las plataformas de comunicación y pautas de higiene digital en el hogar, a través de la documentación de centro.
2. Potenciar la digitalización didáctica de forma equilibrada y pedagógica (uso de dispositivos siempre con finalidad educativa justificada)	2.1 Integrar metodologías activas con soporte digital en $\geq 25\%$ de las programaciones (EP cooperativos)
3. Fomentar la participación en proyectos, actividades y salidas sobre robótica y nuevas tecnologías	3.1 Incrementar alumnado participante en talleres y competiciones.
	3.2 Desarrollar proyectos interdisciplinares con robótica y/o pensamiento computacional según etapa. (Escuela 4.0)
	3.3 ≥ 1 salidas/ talleres relacionadas con el ámbito tecnológico y digital en cada ciclo de cada etapa (EP, ESO Y BACH)

	3.4 ≥ 1 Charla de expertos dedicados al sector digital y tecnológico (Bachillerato)
4. Desarrollar la competencia digital del profesorado	4.1 Segunda etapa de formación en la utilización ética y didáctica de IA.
	4.2 Promover el uso de herramientas digitales para la evaluación competencial, formativa y el feedback (rúbricas en Classroom, formularios, coRubrics) en al menos un proyecto por trimestre.

5. CE4.0_M PROGRAMA CÓDIGO ESCUELA 4.0_MADRID

En el curso escolar 2025/2026 se inició un nuevo programa denominado Código Escuela 4.0_Madrid, que tendrá una duración de dos cursos escolares, y que por lo tanto continúa en el curso 2026/2027. [Código Escuela 4.0](#)

Los objetivos del Programa son:

1. Mejorar las competencias digitales del alumnado, especialmente las referidas al pensamiento computacional y a la programación.
2. Implementar competencias digitales en el aula, a través de la formación del profesorado, de su acompañamiento y de la elaboración de recursos educativos digitales.
3. Dotar al centro educativo del equipamiento necesario para desarrollar las competencias digitales del alumnado.

Durante todo este proceso, el centro educativo contará con el apoyo de un Mentor de Robótica, quien ayudará a organizar, acompañar y formar al equipo docente para el mejor desarrollo de este Programa. El claustro de profesores trabajará de forma coordinada y tomará decisiones de forma consensuada para implantar/impulsar/asentar los contenidos de robótica y tecnología en el proceso de enseñanza y aprendizaje, enriqueciendo las competencias de nuestros alumnos.

Recursos de Robótica y Tecnología del centro actualmente.

Dispositivos y Recursos	N.º de dispositivos
Tablet	30
Chromebook	61
Ordenadores	62

Portátiles	25
Robots de suelos	6
Impresora 3D	2
Kit Robótica BQ	12
Kit electrónica	1

[Inventario dotación Código Escuela 4.0](#)

6. SITUACIÓN ACTUAL EDUCATIVA EN EL ÁMBITO DIGITAL

A continuación se resumen las actividades y el enfoque digital actual en las distintas etapas, en nuestro centro educativo. El desglose de las mismas se desarrolla en las programaciones didácticas y unidades correspondientes en cada una de las materias propias de cada etapa.

6.1 EDUCACIÓN INFANTIL (3 A 6 AÑOS)

En Educación Infantil, en coherencia con el desarrollo madurativo y el Art. 4.1 del Decreto 64/2025, el centro **no dispone ni utiliza dispositivos digitales de uso individual** (tabletas o portátiles), quedando prohibida la asignación de tareas digitales fuera del horario escolar. El pensamiento computacional se trabaja de forma transversal mediante **actividades desenchufadas (unplugged)** y robótica manipulativa (Bee-Bot y Blue-Bot). Asimismo, el uso de pantallas de gran tamaño (proyector de aula) se restringe a apoyos visuales o auditivos grupales puntualísimos (Art. 4.4 del Decreto 64/2025), bajo un **criterio interno de centro no superior a 30 minutos semanales por grupo**.

- Enfoque metodológico:
 - **Actividades desenchufadas (unplugged):** Se inician mediante juegos de lógica, dinámicas corporales, tapices, cartas y flechas que permiten comprender conceptos abstractos como secuencias, algoritmos o la transmisión de datos sin utilizar dispositivos digitales.
 - **El pensamiento computacional** se introduce en Educación Infantil de manera transversal e integrada en los diferentes ámbitos de experiencia, formando parte de numerosas actividades y situaciones de aprendizaje. Aunque se plantean propuestas específicas para el desarrollo de determinadas habilidades y conceptos propios del pensamiento computacional, este no se aborda como un aprendizaje aislado, sino que se favorece de manera progresiva en diferentes contextos y experiencias del alumnado. Se prioriza

especialmente su integración en los ámbitos de Conocimiento del Entorno y Comunicación y Representación de la Realidad, trabajando habilidades como la observación, la clasificación, la ordenación y secuenciación, la identificación de patrones, la orientación espacial, la resolución de problemas, el establecimiento de relaciones y la comunicación de procesos.

- **Propuestas específicas semanales:** sesiones planificadas de robótica y construcción en los niveles de 3, 4 y 5 años, con actividades ajustadas a las capacidades y necesidades de cada grupo.
- **Iniciación a la robótica:** Traslado de los conceptos analógicos a entornos tecnológicos manipulativos y motivadores mediante el uso de los robots programables Bee-Bot y Blue-Bot.
- **Integración transversal:** aplicación de las estrategias y habilidades trabajadas en estas sesiones en otras situaciones de aprendizaje y ámbitos de experiencia, favoreciendo su transferencia a contextos diversos.
- Dotación del Programa Código Escuela 4.0_ Madrid:
 - Robots Bee-Bot y Blue-Bot con tapices temáticos para el desarrollo de la programación secuencial y la orientación espacial.
 - Kits de LEGO Education orientados al aprendizaje basado en la experimentación, la construcción cooperativa y el razonamiento lógico.

6.2 EDUCACIÓN PRIMARIA (1.º A 6.º EP)

En la etapa de Primaria, el pensamiento computacional se integra de forma sistemática e interdisciplinar, conectando con los saberes básicos de Matemáticas, Ciencias y Digitalización para la resolución de retos reales.

- Metodología y herramientas por niveles:
 - Actividades desenchufadas y robótica: Retos de lógica y programación manipulativa con los robots True-True (dotados por el Programa Código Escuela 4.0).
 - Programación visual: Creación de historias interactivas y juegos en entornos accesibles como Scratch, Scratch Jr. y Code.org.
 - Alfabetización digital y aula de informática: Formación en uso del ordenador y herramientas de Google Suite. La sala de ordenadores se destina 2 horas mensuales por grupo para la asignatura de Tecnología y Robótica.
 - En la etapa de Educación Primaria, **Google Classroom se define exclusivamente como un banco de recursos y repositorio de apoyo familiar voluntario**, facilitando la continuidad pedagógica en ausencias justificadas. En cumplimiento del Art. 4.1 del Decreto 64/2025 y el Art. 92 de la

LOPDGDD, **queda expresamente prohibida la asignación de tareas digitales evaluables en el hogar**, garantizando el derecho a la desconexión digital. El uso de dispositivos en el aula se realiza de forma **cooperativa y compartida**, sometido a los límites del Art. 4.3.b del Decreto 64/2025 (hasta 1 h/semana en 1.er ciclo, 1,5 h/semana en 2.º ciclo y 2 h/semana en 3.er ciclo) .

- Plataformas y recursos adaptativos:
 - Smile and Learn: Integrado en 1.º, 2.º y 3.º EP (1 hora semanal; 2 veces al mes en Science, Arts e Inglés) mediante el carro de tablets para refuerzo personalizado.
 - Uso puntual de tablets: Talleres quincenales de Matemáticas en 4.º EP (con aplicaciones interactivas tipo Kahoot) y consulta del diccionario digital de la RAE de 3.º a 6.º EP.
- Tercer Ciclo (5.º y 6.º EP): Uso ocasional de Chromebooks para trabajos de investigación, formularios de evaluación formativa y proyectos cooperativos, ajustándose estrictamente a la regulación del Decreto 64/2025 (máximo 2 horas semanales de uso compartido).

6.3 SECUNDARIA Y BACHILLERATO

En las etapas superiores, la estrategia digital busca potenciar la autonomía del estudiante, la competencia STEM y el pensamiento crítico mediante el trabajo colaborativo.

- Secundaria Obligatoria (ESO):
 - Metodología por Retos (Challenges): Desarrollo del pensamiento crítico y resolución de problemas complejos asignando roles específicos dentro de los equipos cooperativos.
 - Enfoque práctico ("pensar con las manos"): Combinación prioritaria de herramientas manuales de taller con herramientas tecnológicas de diseño y prototipado.
 - Dominio Digital: Diseños 3D con SketchUp, manejo de hojas de cálculo, presentaciones y gestión diaria del trabajo en Google Classroom.
 - Proyectos STEAM y Robótica (Código Escuela 4.0): Programación por bloques y código mediante Makecode utilizando placas Micro:bit, desarrollo de circuitos, sistemas eléctricos y maquetas tecnológicas, complementado con salidas a entornos de realidad virtual y exposiciones.
- Bachillerato:
 - Uso de dispositivos enfocado al contraste de fuentes de información, desarrollo del pensamiento creativo y consolidación de la autonomía académica para la educación superior o profesional.

6.4 RECURSOS Y PROYECTOS COMPARTIDOS

6.4.1 AULAPLANETA: DISCOVERY (5.º EP A 2.º ESO)

Recurso digital multimedia complementario para investigaciones, proyectos de indagación y quizzes en el aula.

- Justificación pedagógica: Diversifica los estilos de aprendizaje mediante simulaciones y vídeos interactivos en materias como Ciencias, Sociales y Lengua.
- Adecuación al Decreto 64/2025:
 - En Primaria, su uso está limitado a sesiones presenciales compartidas (dentro del cómputo de 2 horas semanales en 3.er ciclo). Las tareas digitales en el hogar son estrictamente opcionales y no evaluables.
 - En ESO, se utiliza de forma individual o grupal bajo supervisión docente.

6.4.2 PROGRENTIS (3.º EP A 2.º ESO)

Proyecto institucional de aprendizaje adaptativo centrado en el desarrollo de destrezas cognitivas, atención, memoria, velocidad de procesamiento y comprensión lectora.

- El proyecto 'Cerebro en acción' (Progrentis) se articula como un **Proyecto Integrado de Centro** al amparo de la excepción regulada en el **Art. 4.5 del Decreto 64/2025**, orientado al desarrollo adaptativo de la comprensión lectora, las funciones ejecutivas y el pensamiento computacional. Su implementación se realiza a razón de **1 hora semanal en el aula de forma individual y supervisada** desde 4.º EP hasta 2.º ESO. La práctica complementaria en el hogar es de carácter **estrictamente voluntario, no evaluable y sin penalización académica**, en estricto cumplimiento del derecho a la desconexión digital
- Atención a la diversidad: Permite que cada estudiante avance según su propio ritmo y nivel de competencia.

6.4.3 ESTRATEGIA DE DISPOSITIVOS: DE LA COOPERACIÓN A LA AUTONOMÍA

- Primaria: Uso preferentemente cooperativo de los dispositivos para fomentar la inclusión, el trabajo en equipo y el aprendizaje entre iguales.
- Secundaria: Transición progresiva hacia el uso autónomo e individual, promoviendo la autorregulación, la responsabilidad digital y la gestión del tiempo.
- Control operativo: El uso de carritos de Chromebooks y ordenadores se regula mediante un calendario de reservas y hojas de registro de uso de dispositivos para monitorizar la frecuencia y la justificación pedagógica en cada asignatura.

6.4.4 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD Y EXCEPCIONES (ACNEAE)

De conformidad con el **Art. 4.6 del Decreto 64/2025** y el Decreto 23/2023 de la Comunidad de Madrid, se autoriza formalmente el uso individual o adaptado de dispositivos digitales en cualquier etapa educativa para el alumnado con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (ACNEAE) o Necesidades Educativas Especiales (ACNEE), siempre que un informe psicopedagógico o médico prescriba su uso como herramienta imprescindible de acceso al currículo. Estas medidas quedarán registradas en el **Plan de Atención a la Diversidad (PAD)** del centro

7.AULAS DE INFORMÁTICA Y USO RESPONSABLE DE DISPOSITIVOS TECNOLÓGICOS

7.1 MARCO GENERAL Y RESPONSABILIDADES DEL ALUMNADO

Los dispositivos tecnológicos facilitados por el centro están destinados exclusivamente a fines educativos bajo la supervisión directa del profesorado. El tratamiento de datos en el entorno corporativo (@zolaschool) y plataformas educativas cumple con la LOPDGDD (LO 3/2018) y la LOPDVI (LO 8/2021). Para conocer en detalle las normas de uso, compromisos del alumnado y medidas organizativas de cada etapa, se puede consultar el [\[ENLACE AL PLAN DE USO DE DISPOSITIVOS DIGITALES DEL CENTRO\]](#)

Obligaciones y compromisos del alumnado:

- Utilizar únicamente el dispositivo que le haya sido asignado para la sesión.
- Cumplimentar de forma completa el registro de uso al inicio de la clase, notificando cualquier incidencia o desperfecto previo.
- Conectar el equipo a la red de carga y depositarlo en su armario/carro correspondiente al finalizar la actividad.
- Respetar los filtros de seguridad e Internet, utilizando la tecnología exclusivamente para tareas académicas dentro del dominio corporativo @zolaschool.
- Almacenar los trabajos en la nube personal o dominio del centro, ya que los archivos guardados localmente en los equipos pueden ser eliminados.
- Mantener el aula recogida, ordenada y en silencio para favorecer el aprendizaje.
- Aceptar que el centro dispone de la facultad de supervisar, monitorizar y auditar la actividad digital y los archivos de los dispositivos en cualquier momento.

Restricciones y conductas no permitidas:

- Dejar el dispositivo desatendido o situarlo en lugares de riesgo (suelos, bordes de mesa o asientos).
- Compartir o publicar contraseñas, credenciales o datos personales con usuarios ajenos al dominio escolar.
- Manipular el hardware, alterar el sistema operativo, o intentar desactivar los filtros de navegación y la configuración de red.
- Descargar archivos sin permiso expreso del docente o acceder a sitios web no autorizados o de contenido restringido.
- Emplear la cuenta o credenciales de otro compañero o intentar acceder a redes inalámbricas no pertenecientes al centro.

7.2 SUPERVISIÓN, CONTROL DE DAÑOS Y RÉGIMEN DISCIPLINARIO

Con el objetivo de dar cumplimiento al Decreto 64/2025 y garantizar la conservación del material, el profesorado realiza una revisión sistemática del estado de los equipos al finalizar cada sesión.

- Responsabilidad económica: El centro asume las reparaciones derivadas de averías fortuitas o desgaste habitual. Si se determina que el daño ha sido causado por un uso intencionado o negligente, la familia del alumno deberá hacerse cargo del reembolso del coste de reparación o reposición.
- Medidas correctoras: Las infracciones a estas normas se tipifican como faltas leves, graves o muy graves conforme al Reglamento de Normas de Convivencia, Organización y Funcionamiento (NCOF) del centro y el Decreto 32/2019 de la Comunidad de Madrid.

Con este programa, el Centro busca fomentar la responsabilidad, el cuidado de los dispositivos y la mejora en el uso pedagógico de la tecnología, integrando un sistema claro de incentivos y medidas correctoras.