

Castilla y León, nuestra Educación lo primero

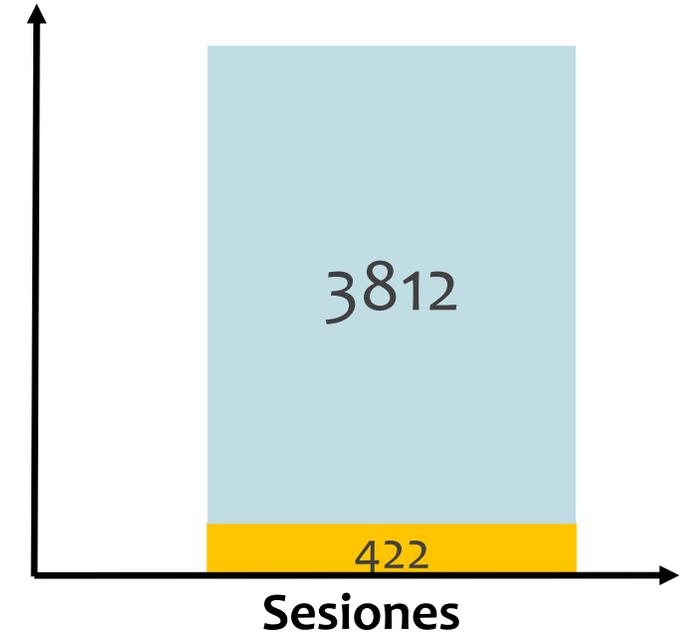
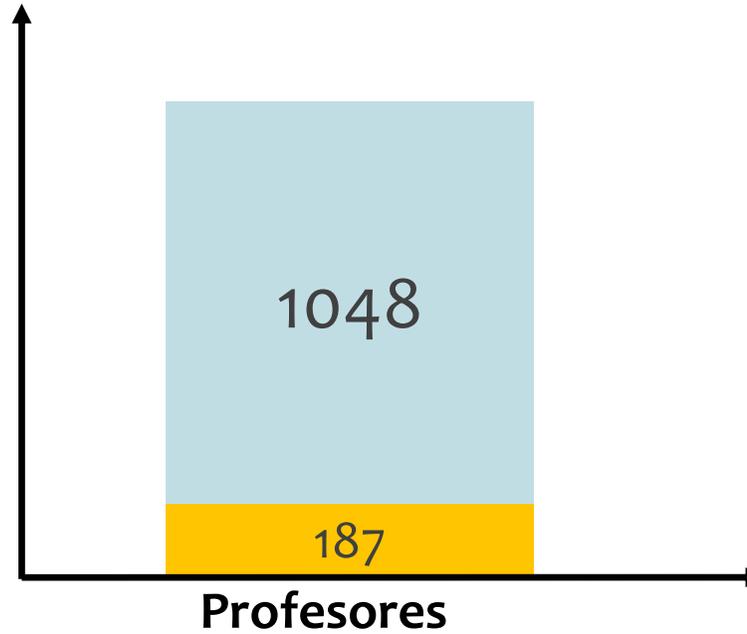
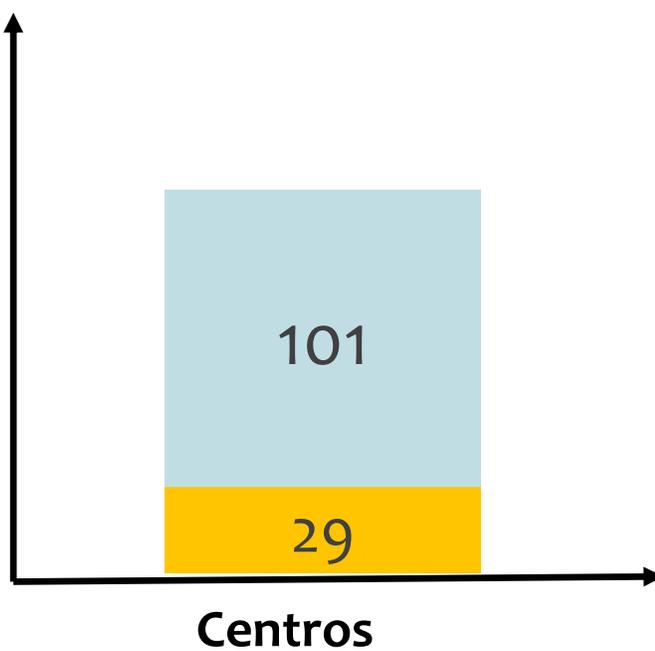
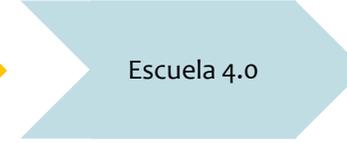
Programa Código Escuela 4.0.

16 DE OCTUBRE DE 2025

25,
26,



Antecedentes:



Datos Digitalizamos la Escuela
Curso 23/24

Datos Escuela 4.0. Curso
24/25

¿Qué es?



- El programa "Código Escuela 4.0", creado por el **Ministerio de Educación y Formación Profesional y Deportes**, se centra en las líneas 1 (competencia digital educativa del alumnado, del profesorado y de los centros educativos) y 4 (metodologías y competencias digitales avanzadas del plan #DigEdu).
- Su objetivo principal es la mejora de la **competencia digital del alumnado** especialmente las referidas al **pensamiento computacional, la robótica y la programación**.



¿Cómo afecta a los centros?



- **Dotación de equipamiento:** material directamente relacionado con el pensamiento computacional, programación y robótica.
- **Acompañamiento:** Mentor Tecnológico de referencia en cada centro. Acompañamiento dentro y fuera del aula. Preparación y desarrollo de sesiones basadas en el currículo.



Desarrollo del acompañamiento



- **Curso 2024-2025:**
 - 101 centros solicitantes
 - 100% recibieron acompañamiento
- **Curso 2025-2026:**
 - Prioridad: centros solicitantes que no recibieron acompañamiento en el curso 2024-2025.
 - Según disponibilidad se repetirá el acompañamiento a los centros que ya lo recibieron el curso pasado. Preferentemente, aquellos docentes nuevos en el programa.



¿Por qué se pone en marcha este programa?



- El currículo LOMLOE incluye el pensamiento computacional.
- Para la mejora de la competencia digital del alumnado (prueba de competencia digital en PISA).
- Hay demanda de formación por parte de los docentes (acreditación de la competencia digital para los participantes).



Normativa



- Resolución de 5 de julio de 2023, de la Secretaría de Estado de Educación, por la que se publica el acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación de 7 de junio de 2023, por el que se aprueba la propuesta de distribución territorial



Destinatarios

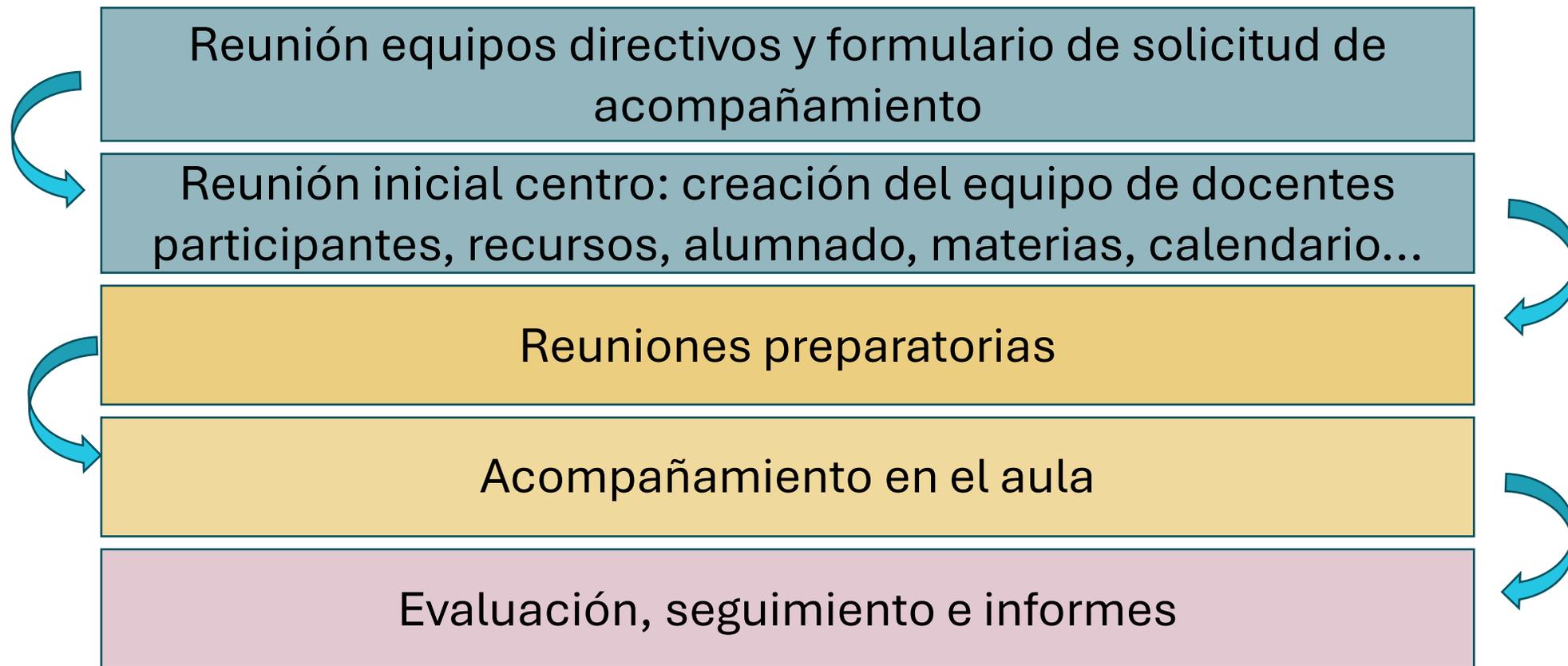


Profesorado de los **centros sostenidos con fondos públicos**, que impartan enseñanzas del **segundo ciclo de Educación Infantil y Primaria**, reguladas en la Ley Orgánica 3/2006, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE) y su alumnado.

Este acompañamiento se realizará también a centros sostenidos con fondos públicos que impartan enseñanzas de **Educación Secundaria Obligatoria**.



Temporalización (2024-2026)



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

Código Escuela 4.0



Junta de Castilla y León
Consejería de Educación

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



Junta de Castilla y León

Delegación Territorial de Valladolid
Dirección Provincial de Educación

Compromiso de los centros



- Facilitar el **acceso y el trabajo** de los mentores en el centro.
- Respetar el **calendario** de actuaciones acordado.
- Canalizar las **comunicaciones** a través del Coordinador TIC .
- Cumplir con las **funciones del Coordinador TIC**, con respecto al programa.
- Solicitar **acompañamiento** en temáticas vinculadas al **pensamiento computacional y robótica**.



Formación

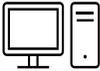


- Se certificará un **seminario** por un mínimo de 30 horas a los Coordinadores TIC de los centros implicados.
- Se certificará un **grupo de trabajo** por un mínimo de 8 horas a los docentes participantes en Escuela 4.0.



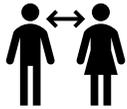
Funciones del Coordinador TIC



-  Difusión del programa “Código Escuela 4.0” al claustro docente.
-  Participar en la distribución horaria necesaria.
-  Coordinar la gestión de espacios y recursos materiales.
-  Supervisar, con antelación, el estado operativo del equipamiento.
-  Instalación, configuración y actualización del software necesario



Funciones del Coordinador TIC



Facilitar la coordinación entre los mentores y el profesorado participante en el centro.



Revisar y actualizar el Plan Digital del centro.



Colaborar con el diseño y planificación de las acciones formativas del centro.



Recopilar y organizar la información requerida para la elaboración de informes de seguimiento y evaluación del programa.



GOBIERNO DE ESPAÑA

MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES



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

Apoyo Mentores Tecnológicos



Equipo formado por 13 mentores y 2 ATD

- ❑ Formación y asesoramiento en pensamiento computacional y robótica.
- ❑ Acompañamiento en el aula.
- ❑ Elaboración de informes Escuela 4.0.
- ❑ Difusión de iniciativas.
- ❑ Asesoramiento #CompDigEdu (según disponibilidad).



Asignaturas



Las materias que desarrollan el PC y la robótica en el currículo de Castilla y León que están contempladas en este programa son:

- **E. Infantil:** descubrimiento y exploración del entorno.
- **E. Primaria:** Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales y Matemáticas.
- **E. Secundaria:** Matemáticas, Biología y Tecnología.

Este asesoramiento y apoyo formativo se ampliará también al resto de docentes de todas las áreas en caso de que el centro y dichos docentes lo precisen.

Se prioriza el acompañamiento a docentes sin conocimientos previos.



Ejemplos de temáticas



INFANTIL	PRIMARIA	SECUNDARIA
Actividades desenchufadas	Actividades desenchufadas	Actividades desenchufadas
Aplicaciones Robótica	Aplicaciones Robótica	Aplicaciones Robótica

RUTAS PELIGROSAS #EP3 D03

6º de Educación Primaria

CONOCIMIENTOS PREVIOS
Ninguno

AREAS IMPLICADAS
Matemáticas

MATERIALES
Tizas
Tarjetas con números
Redes de clasificación

DESCRIPCIÓN BREVE
Con esta sesión el alumnado aprenderá cómo funciona internet. Se pretende que vivencien el algoritmo que hace que los datos se distribuyan de forma precisa. Para ello se utilizarán redes de clasificación ya creadas y tendrán que crear las suyas propias que evidencien el aprendizaje.

TEMPORALIZACIÓN
1 sesión

EVALUACIÓN
4.1 Modelizar diferentes situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional, organizando y descomponiendo información en partes y reconociendo patrones.

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

¿QUÉ TIPO DE NÚMERO ES? #ES D02

ETAPA-CURSO
1º-4ºESO

CONOCIMIENTOS PREVIOS
No se necesitan conocimientos previos

MATEMÁTICAS

MATERIALES
Bolígrafo
Papel

DESCRIPCIÓN BREVE
El alumnado aprenderá a clasificar los distintos tipos de números creando una "máquina". Para ello utilizará un árbol de decisión. La actividad se adaptará al nivel educativo correspondiente.

TEMPORALIZACIÓN
1 sesión

EVALUACIÓN
4.2 Modelizar situaciones y resolver problemas interpretando algoritmos.

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



Código Escuela 4.0



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

Recursos



- [Kit de bienvenida - Código Escuela 4.0 - Code INTEF](#)
- [Fichas de Pensamiento Computacional, Programación y Robótica de CyL](#)



Contacto



César Caballero San José

cesar.caballero@jcyL.es

Ext. 882034

Elena Frías Migueláñez

elena.frias@jcyL.es

Ext. 882133

Leonor M^a Magaña Campos

magcamle@jcyL.es

Ext. 882132





Gracias por su atención