

Proceso de provisión de puestos de trabajo para formar parte de la Red de Dinamizadores/as de Transformación Digital y Robótica de Castilla-La Mancha para desarrollar la puesta en marcha y realización del programa Código Escuela 4.0.

El programa Código Escuela 4.0, y las actuaciones que incluye, se enmarcan dentro del Plan de Digitalización y de Competencias Digitales del Sistema Educativo (Plan #DigEDu), que recoge las iniciativas impulsadas por el Ministerio de Educación y Formación Profesional dirigidas a mejorar las competencias digitales en el ámbito educativo, en lo referido a las competencias del alumnado, como en lo relativo a los medios tecnológicos disponibles y su integración efectiva y eficaz en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

En la actualidad, la robótica y la inteligencia artificial están cambiando la realidad en la que vivimos, la escuela se encuentra frente a un escenario que plantea grandes retos para adaptarse y dar respuesta a las nuevas demandas educativas de una sociedad cambiante y crecientemente digitalizada.

Para ello, es necesario que el alumnado, como parte del proceso de desarrollo de su competencia digital, tenga la oportunidad, entre otros, de iniciarse en la programación informática, mediante el uso de lenguajes de programación adaptados a su nivel madurativo. Esto implica una nueva alfabetización, que le permitirá aproximarse y comprender la lógica interna del funcionamiento del medio digital en el que vive, que, ante la velocidad a la que se producen los cambios, serán habilidades imprescindibles para la ciudadanía en los próximos años.

La posibilidad de acceder a lenguajes de programación adaptados y a dispositivos robóticos amigables para el alumnado de todas las edades y accesibles para el profesorado no experto, facilita su integración en las aulas desde las primeras etapas educativas, potenciando el conocimiento y el interés por las disciplinas STEAM de manera gradual y experiencial entre todo el alumnado, contribuyendo así a la disminución de la brecha de género en el ámbito digital.

Como respuesta educativa, los currículos educativos integran el pensamiento computacional, la programación y la robótica a lo largo de las distintas etapas educativas.

El programa Código Escuela 4.0 pretende articular una respuesta integral, a través de la capacitación y actualización del profesorado mediante acciones formativas concretas que incluyan el acompañamiento docente dentro del aula, complementándose con la puesta a disposición de la comunidad docente de recursos educativos abiertos específicos que puedan implementarse en el aula fácilmente, así como con la dotación a los centros educativos de recursos necesarios de software de programación y hardware de robótica educativa.

Las actuaciones y finalidades del programa Código Escuela 4.0 están alineadas con las iniciativas presentadas por la Comisión Europea: el Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027) y el Espacio Europeo de Educación. En lo que respecta al Plan de Acción de Educación Digital presta especial atención a la presencia del pensamiento computacional en los programas de enseñanza de los estados miembros, y el Espacio



Europeo de Educación tiene establecido como uno de sus temas prioritarios la educación digital.

El objetivo general del programa Código Escuela 4.0 es poner en marcha los mecanismos y procesos necesarios para generalizar y facilitar al profesorado y al alumnado, de los centros educativos financiados con fondos públicos, el desarrollo de las competencias digitales relacionadas con el pensamiento computacional y la programación.

Son objetivos específicos del Programa:

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

En este marco, la Viceconsejería de Educación, a través del Centro Regional de Formación del Profesorado de Castilla-La Mancha, inicia un proceso selectivo de funcionarios docentes de carrera de la Comunidad Autónoma de Castilla La Mancha, con el fin de constituir una Red de Dinamizadores/as de Transformación Digital y Robótica de Castilla-La Mancha, que acompañen al profesorado no universitario de nuestra Comunidad Autónoma, y que dependerán de la propia Viceconsejería de Educación, a través de las Delegaciones Provinciales de Educación, Cultura y Deportes, el Centro Regional de Formación del Profesorado de Castilla-La Mancha y el órgano que coordina la Digitalización Educativa en la Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha.

La contratación de este personal está financiada por la partida presupuestaria 18.04.322L.750 del Ministerio de Educación y Formación Profesional, crédito destinado al programa Código Escuela 4.0., y su dotación se hará con cargo al Capítulo I de los presupuestos de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.

Objeto

Provisión, mediante comisión de servicios, de 55 puestos de trabajo para formar parte de la Red de Dinamizadores/as de Transformación Digital y Robótica de Castilla-La Mancha, con el fin de realizar funciones asociadas al programa de Cooperación Territorial Código Escuela 4.0 y de mejora de la Competencia Digital de los centros educativos.

Red de Dinamizadores/as de Transformación Digital y Robótica

Objetivos

La Dinamizadores/as de Transformación Digital y Robótica, tienen como objetivos los siguientes:



1. Desarrollar, de manera progresiva, las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos.

2. Iniciar al alumnado en la interpretación del entorno, y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean en lo relacionado con el pensamiento computacional.

3. Impulsar el uso de pequeños robots codificables a través del juego, que permitan el desarrollo del pensamiento lógico y computacional (descomposición de un problema en pasos sencillos, reconocimiento de patrones, abstracción y diseño de algoritmos) y el pensamiento visual y espacial (orientación, lateralidad, memoria visual y creatividad).

4. Favorecer, dentro de las actividades de pensamiento computacional y la robótica educativa, una intención pedagógica y no sólo lúdica.

5. Fomentar la utilización del pensamiento computacional para organizar datos, descomponer en partes, reconocer patrones, modificar y crear algoritmos de forma guiada, con el fin de modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.

6. Promover la resolución de problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, con la intención de generar, de manera cooperativa, un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.

7. Desarrollar y mejorar la alfabetización, la aritmética, las ciencias básicas, la competencia digital, el civismo o la socialización del alumnado; todas ellas habilidades esenciales para su formación integral.

8. Potenciar el uso de tecnologías que desarrollen el interés del alumnado en las áreas STEAM y metodologías colaborativas, que mejoren sus habilidades analíticas y su pensamiento computacional, así como su pensamiento visual y espacial, dando lugar a una interacción con los distintos tipos de realidad virtual o aumentada.

9. Ir progresando en el desarrollo de algoritmos y aplicaciones informáticas en distintos entornos, aplicando los principios del pensamiento computacional e incorporando las tecnologías emergentes, con el propósito de crear soluciones a problemas concretos, automatizar procesos y aplicarlos en sistemas de control o en robótica.

10. Acrecentar el desarrollo de buenos hábitos de estudio y aprendizaje en el alumnado, la mejora de sus competencias digitales, sociales, cívicas y emocionales. Y, todo ello, le sirva para la preparación de su futura independencia, así como para la planificación y desarrollo de su carrera profesional.

11. Fomentar el uso de tecnologías que desarrollen las habilidades superiores de pensamiento y codificación del alumnado, fomenten el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas, animándolos a asumir un papel protagonista en el emprendimiento y la innovación.

Funciones

Las personas integrantes de la Red de Dinamizadores/as de Transformación Digital y Robótica, tendrán las siguientes funciones:

1. Integrar el pensamiento computacional, los lenguajes de programación y la robótica educativa en las aulas con el alumnado, como elementos novedosos en los currículos educativos.

2. Realizar un adecuado acompañamiento para el desarrollo del Programa a los centros educativos sostenidos con fondos públicos y su alumnado, que impartan enseñanzas del segundo ciclo de Infantil, Primaria y, en su caso, Secundaria, reguladas



en la Ley Orgánica 3/2006, de Educación, modificada por la Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE).

3. Asesorar al profesorado para una incorporación significativa y eficaz de actividades de enseñanza-aprendizaje, que ayuden al alumnado a desarrollar sus habilidades en los campos de la programación, la robótica y, en general, del pensamiento computacional.

4. Colaboración y apoyo al profesorado durante todo el proceso, tanto dentro, como fuera del aula, ayudándole a articular y orientando su práctica docente desde la comprensión, la preparación y la implementación de actividades didácticas, con el fin de aplicar los métodos y medidas necesarios para llevarlas a cabo en el aula con el alumnado, y llegando hasta su seguimiento y evaluación.

5. Apoyo a la generación y realización de planes formativos que doten al profesorado de las competencias necesarias para implementar el pensamiento computacional, los lenguajes de programación, la robótica educativa en el aula y la mejora de la Competencia Digital Docente.

6. Impulso, coordinación y gestión de actividades formativas dirigidas a todo el profesorado.

7. Colaboración en la gestión de la certificación de las acciones formativas, así como la organización de sesiones grupales con los responsables de formación para hacer seguimiento e intercambio de experiencias.

8. Favorecer la provisión a los docentes de recursos didácticos y actividades educativas que les permita un tránsito secuencial desde una aproximación, hasta el desarrollo adecuado de estas habilidades por parte del alumnado, al tiempo que afianza sus competencias digitales en la práctica diaria.

9. Acompañamiento para el desarrollo de la Competencia Digital en los centros educativos.

10. Colaboración en el diseño y conceptualización de herramientas informáticas que faciliten la Competencia Digital.

11. Apoyo en las tareas de desarrollo del Plan de Competencia Digital de Castilla-La Mancha.

12. Cuantas funciones le sean encomendadas y atribuidas, siempre asociadas a la naturaleza del Proyecto, bien por la normativa vigente, o por orden de la Viceconsejería de Educación, a través del Centro Regional de Formación del Profesorado de Castilla-La Mancha y el órgano que coordina la Digitalización Educativa en la Consejería de Educación, Cultura y Deportes de Castilla-La Mancha.

Otras consideraciones

El trabajo a realizar por las personas que formen parte de la Red de Dinamizadores/as de Transformación Digital y Robótica se desarrollará entre el 1 de septiembre de 2023 hasta 31 de agosto de 2024, con la posibilidad de ser ampliado durante el curso 2024-2025, siendo estos puestos cubiertos por comisión de servicios de carácter anual.

Las personas integrantes de la Red de Dinamizadores/as de Transformación Digital y Robótica tendrán un perfil técnico/pedagógico que les permita conocer y orientar sus conocimientos en pensamiento computacional, lenguajes de programación y robótica educativa hacia su aplicación en las aulas de Infantil, Primaria y, en su caso, Secundaria Obligatoria. Esta figura asesorará, dará apoyo y soporte técnico y pedagógico al profesorado de las distintas etapas educativas, orientado a la creación, adaptación,



preparación, puesta en práctica y evaluación de situaciones de aprendizaje y actividades para el aula que cumplan con el desarrollo de las capacidades del alumnado en programación, robótica y pensamiento computacional propuesto en el currículo educativo para estas etapas educativas.

Las personas que compongan la Red de Dinamizadores/as de Transformación Digital y Robótica tendrán que desplazarse a los centros educativos asignados cuando se estime conveniente, y tendrán su puesto de trabajo, en los lugares que determinen los responsables de la Delegaciones Provinciales dentro de las localidades establecidas en el Anexo II.

Cada uno de los desplazamientos a los centros educativos de su ámbito de actuación, así como los derivados de convocatorias y asistencias a reuniones, serán autorizados desde las Delegaciones Provinciales, garantizándose el pago de las dietas correspondientes.

Con objeto de favorecer el trabajo colaborativo entre los equipos de la Red de Dinamizadores/as de Transformación Digital y Robótica, se mantendrán periódicamente reuniones virtuales de coordinación con los referentes asignados de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes. Así mismo, habrá que asistir a las reuniones presenciales que se convoquen desde los servicios centrales.

La jornada de trabajo de los y las profesionales que conformen los equipos de la Red de Dinamizadores/as de Transformación Digital y Robótica será la regulada en la Orden de 23/12/2015.

Los docentes integrantes de la Red de Dinamizadores/as de Transformación Digital y Robótica atenderán las zonas, en las que se ha distribuido la Comunidad Autónoma con el fin de favorecer las posibilidades de colaboración y respuesta en los centros educativos.

Requisitos de participación

Ser funcionario o funcionaria docente de carrera en activo. El requisito establecido deberá cumplirse en el momento de finalizar el plazo de presentación de solicitudes y mantenerse hasta el momento de la toma de posesión.

La concurrencia del requisito de participación será comprobada de oficio por la Administración, salvo que las personas solicitantes se opongan expresamente a dicha comprobación en la solicitud, en cuyo caso deberán aportar junto con la misma el documento acreditativo correspondiente.

En la selección se valorarán los siguientes criterios:

1. Experiencia previa de haber desarrollado trabajos como Dinamizador/a de la Transformación Digital.
2. Experiencia previa, durante su desarrollo profesional, de haber realizado funciones de coordinación TIC, coordinador/a formación, coordinador/a de formación y transformación digital, de equipo directivo de centro y asesor/a técnico docente de formación.
3. Nivel de implicación en los proyectos STEAM y Aula de Futuro.



4. Formación específica, consolidada en el extracto de formación, relacionada con: metodologías activas, situaciones de aprendizaje, liderazgo, trabajo en equipo...

5. Formación específica, consolidada en el extracto de formación, relacionada con: pensamiento computacional, programación, robótica y competencia digital a lo largo de las distintas etapas educativas.

6. Capacidades de liderazgo pedagógico y dinamización de equipos de trabajo, mostrando habilidades sociales, empatía, liderazgo positivo, capacidad de trabajo en equipo, entre otras capacidades de carácter inter e intra personal.

Solicitudes, documentación y plazo

El/la aspirante podrá optar a formar parte de la Red de Dinamizadores/as de Transformación Digital y Robótica en las localidades expuestas en el Anexo II. Se solicitarán, exclusivamente y por orden de preferencia en el Anexo I, las localidades donde se encuentran las sedes de los equipos y desde donde se desplazarán para desarrollar las funciones de atención a los centros educativos adscritos a los mismos.

Los aspirantes deberán presentar en este formulario (enlace adjunto) los documentos en formato PDF del Anexo I y Anexo IV y los documentos justificativos. Para ello tendrán que acceder con su usuario y contraseña de EducamosCLM.

<https://forms.office.com/Pages/ResponsePage.aspx?id=GALCiT482kuDLf9RVyIcO5OqtVz8zAIEpCI3Puwj35NUQlpRSFVFSEZGNUFWSzZRMkJYRFc1TkJWQS4u>

En el caso de participantes que no dispusieran de claves de acceso al formulario, durante el plazo de presentación de solicitudes lo presentará a través del correo electrónico crfp@jccm.es consignando en el asunto del correo "Provisión de puestos Escuela 4.0".

El plazo de presentación de solicitudes, será de 5 días a partir del día siguiente a la publicación en el Portal de Educación.

Comisión de valoración

1. El proceso de selección se llevará a cabo a través de una Comisión de Valoración que estará formada por los siguientes miembros:

- a) La persona titular del Centro Regional de Formación del Profesorado, o persona en quien delegue, que ejercerá la presidencia.
- b) Personal técnico adscrito al Centro Regional de Formación del Profesorado seleccionados por el equipo directivo del CRFP.

2. Las funciones de la Comisión de Valoración serán las siguientes:

- a) Realizar la valoración de los méritos de las candidatas y los candidatos.
- b) Publicar el listado de selección con puntuaciones obtenidas por los participantes del procedimiento en el Portal de Educación.

3. Desarrollo

- a. FASE 1: BAREMACIÓN DE MÉRITOS



Se realizará un listado de participantes ordenado de mayor a menor puntuación según el baremo de méritos que figuran en el Anexo III, pudiendo obtener una puntuación máxima de 20 puntos

b. FASE 2: ENTREVISTA

A los participantes seleccionados anteriormente, se les realizará una entrevista y pudiendo obtener una puntuación máxima de 30 puntos.

c. FASE 3: LISTADO DEFINITIVO

Se realizará un listado definitivo de participantes ordenado de mayor a menor puntuación, sumando los resultados obtenidos en los apartados a y b.

d. FASE 4: ASIGNACIÓN DE PUESTOS DE TRABAJO

Se asignarán los puestos de trabajo, siguiendo el listado definitivo y atendiendo a las preferencias expuestas por el aspirante en el Anexo I.

Los puestos de trabajo no cubiertos, se ofertarán siguiendo el orden del listado definitivo. En el caso de seguir vacantes, se ofertarán a los participantes que no fueron seleccionados para la FASE 2, previa entrevista.

En caso de continuar con vacantes y no tener personas candidatas para la cobertura de estos puestos, la Administración Educativa podrá hacer nombramiento en régimen de comisión de servicios a personas que cumplan con los requisitos establecidos en el los apartados anteriores.

Este listado se hará público en el portal de educación de Castilla La-Mancha.

La Viceconsejería de Educación elevará la propuesta de asignación a la Dirección General de Recursos Humanos y Planificación Educativa, que procederá a la formalización de las comisiones de servicios.

En Toledo, a 26 de junio de 2023

EL VICECONSEJERO DE EDUCACIÓN

