



Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional
Dirección General de Innovación y Formación del Profesorado

Rúbrica TDE 2024- 2025

Descriptoros vinculados con el Proyecto STEAM 4.0

Índice

1. Información general	3
2. Ámbito Organización del centro	4
3. Ámbito Información y comunicación	7
4. Ámbito Procesos de enseñanza- aprendizaje	8
5 Rúbrica distribuible	11

Normativa de referencia

- Orden de 29 de marzo de 2021, por la que se establecen los marcos de la Competencia Digital en el sistema educativo no universitario de la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Resolución de 1 de agosto de 2025, de la Dirección General de Innovación y Formación del Profesorado, sobre medidas para el impulso de la Competencia Digital en los centros docentes sostenidos con fondos públicos en el Marco del Programa de Cooperación Territorial Código Escuela 4.0.

1. Información general

En la presente Rúbrica TDE se incluyen algunos descriptores relacionados con el ámbito STEAM que pueden servir de referencia a la hora de implementar el Programa Escuela Código 4.0 en cada centro educativo. Por este motivo, en aquellos centros que imparten enseñanzas correspondientes al segundo ciclo de Ed. Infantil, Ed. Primaria y/o Ed. Secundaria Obligatoria, la persona que desempeña la coordinación STEAM 4.0 también debe cooperar en este diagnóstico.

En este sentido, cabe recordar que como se recoge en el apartado quinto de la [Resolución de 1 de agosto de 2025, de la Dirección General de Innovación y Formación del Profesorado, sobre medidas para el impulso de la Competencia Digital en los centros docentes sostenidos con fondos públicos en el Marco del Programa de Cooperación Territorial Código Escuela 4.0](#), la primera fase de la elaboración de los Proyectos STEAM 4.0 consiste en su integración en el Plan de Actuación Digital.

Para ello, una vez realizado el diagnóstico inicial del centro en relación con los descriptores del Proyecto STEAM 4.0 recogidos en la presente Rúbrica TDE, se deberá diseñar al menos:

- 1.1. En el Ámbito «Organización del centro», se deberá recoger en alguna de sus Líneas de Actuación la gestión de la dotación asignada a través del Programa Código Escuela 4.0.
- 1.2. Una Línea de Actuación en el Ámbito «Procesos de Enseñanza-Aprendizaje» del PAD, vinculada al desarrollo del pensamiento computacional, la programación, la robótica o la inteligencia artificial.

Una vez terminada la cumplimentación del formulario, se puede solicitar el Informe de Rúbrica en Documentos que se pueden pedir/ Centro/ Planes y Proyectos Educativos/ Transformación Digital Educativa/ Informe de la Rúbrica. Dicho informe mostrará las opciones seleccionadas junto con un feedback detallado de cada una de ellas. Las opciones elegidas, así como el feedback, se mostrarán también en el formulario del Plan de Actuación Digital para que sirva de orientación a la hora de decidir acerca de las líneas a trabajar.

2. Ámbito Organización del centro

<p><4.0></p>	<p>2 Existencia de espacios de aprendizaje físicos para aprovechar y optimizar el uso de tecnologías de aprendizaje digital</p>	<p>2.a.1. El concepto de espacio de aprendizaje orientado al desarrollo de la competencia digital del alumnado abarca la práctica totalidad de las dependencias del centro, incluidas zonas de uso común como pasillos, biblioteca, vestíbulos, etc., además de las Aulas Digitales Interactivas (básicas, STEAM, talleres de radio o aulas audiovisuales), el Aula del Futuro y/o aula ATECA. </4.0></p>	<p>2.b.1. El concepto de espacio de aprendizaje orientado al desarrollo de la competencia digital del alumnado se centra en determinadas zonas específicas del centro, como las Aulas Digitales Interactivas (básicas, STEAM, talleres de radio o aulas audiovisuales), el Aula del Futuro y/o aula ATECA. </4.0></p>	<p>2.c.1. El concepto de espacio de aprendizaje orientado al desarrollo de la competencia digital del alumnado se limita a algunas dependencias del centro que no son accesibles para todo el alumnado. </4.0></p>
<p><4.0></p>	<p>5 Existencia de guía sobre uso responsable de los equipos y dispositivos</p>	<p>5.a.1. La guía contempla todos los recursos tecnológicos asignados al centro educativo, está disponible desde Internet y es pública. Incluye las normas de uso seguro y mantenimiento, medidas para reducir el impacto ambiental, protocolos a seguir para atender al alumnado en situación de vulnerabilidad y está recogida en el Reglamento de Organización y Funcionamiento. </4.0></p>	<p>5.b.1. El centro cuenta con una guía para el uso responsable de los equipos y dispositivos pero requiere la inclusión o actualización de algunos elementos y/o no se encuentra recogida en el Reglamento de Organización y Funcionamiento. </4.0></p>	<p>5.c.1. El centro no cuenta con una guía para el uso responsable de los equipos y dispositivos asignados al centro. </4.0></p>
<p><i>El aprovechamiento de los diferentes espacios del centro como espacios físicos que favorezcan el desarrollo de la competencia digital del alumnado requiere de un análisis adecuado de la distribución de los recursos tecnológicos con los que cuenta el centro, como son las Aulas Digitales Interactivas provenientes del PCT #EcoDigEdu, las llamadas aulas del futuro o aulas ATECA.</i></p> <p><i>La gestión y organización de espacios deberá adaptarse siempre a las necesidades concretas de cada centro educativo.</i></p>		<p><i>Una Guía de uso responsable del equipamiento tecnológico del centro (dispositivos, Aulas Digitales Interactivas y recursos para el desarrollo del pensamiento computacional y la robótica) es fundamental para garantizar una gestión adecuada, un mantenimiento eficaz y una integración segura y efectiva en los procesos de enseñanza-aprendizaje.</i></p> <p><i>Dicha guía deberá recoger normas relativas a la seguridad en el manejo de los dispositivos, al respeto por la propiedad intelectual en la creación de contenidos digitales y a la sostenibilidad ambiental. Además, debe formar parte del ROF (apartado i) y deberá estar disponible como documento público, accesible para toda la</i></p>		

<i>comunidad educativa a través del Plan de Centro.</i>			
<4.0> 6 Existencia de protocolos relativos a: gestión de espacios y recursos, incidencias y mantenimiento, así como al sistema de préstamo orientado a la superación de la brecha digital	6.a.1. La gestión de la reserva de los espacios físicos y recursos se realiza a través de una aplicación informática accesible desde cualquier dispositivo, a través de Internet. </4.0>	6.b.1. La gestión de la reserva de los espacios físicos y recursos se realiza a través de una aplicación informática accesible por la red del centro. </4.0>	6.c.1. La gestión de la reserva de los espacios físicos y recursos se realiza a través de un documento tipo plantilla disponible en formato digital o en papel. </4.0>
	<i>Los protocolos, debidamente aplicados y gestionados, hacen mucho más eficaz la disponibilidad del equipamiento al servicio del aprendizaje y su continuidad fuera del entorno escolar en caso de requerirlo; se incide en la transparencia haciendo evidente la opción elegida para el mantenimiento y el coste que supone.</i>	6.a.2. Las incidencias y mantenimiento se reportan a través de una aplicación accesible desde cualquier dispositivo. </4.0>	6.b.2. Las incidencias y mantenimiento se reportan a través de una aplicación informática accesible por red de centro. </4.0>
<4.0> 7 Existencia de un plan de formación para el desarrollo de la competencia digital en el centro coherente con los marcos europeos de referencia.	7.a.4. El Plan de formación incluido en el Plan de centro incluye la formación necesaria para el impulso de la competencia digital del profesorado y del alumnado a través de la implementación del Proyecto STEAM 4.0 integrado en el Plan de Actuación Digital. </4.0>	7.b.4. El Plan de formación del centro incluye actuaciones que favorecen la implementación del Proyecto STEAM 4.0 pero no están vinculadas con el Plan de Actuación Digital. </4.0>	7.c.4. El Plan de formación del centro no incluye actuaciones relacionadas con el impulso de competencias STEAM. </4.0>
	<i>A través de la Rúbrica TDE y del Informe de centro, implementados en el Sistema de Información Séneca, podremos realizar un autodiagnóstico del nivel de competencia digital del centro en relación al marco DigCompOrg y el nivel de competencia digital docente (CDD) de los miembros del Claustro de Profesorado acreditado en CDD.</i> <i>A partir de este diagnóstico, se podrá diseñar un Plan de formación que también incluya aquellos elementos necesarios para la implementación de los Proyectos STEAM 4.0 en los centros que impartan algunas de las enseñanzas correspondientes al segundo</i>		

<i>ciclo de Ed. Infantil, Ed. Primaria y/o Ed. Secundaria.</i>			
--	--	--	--

<p><4.0></p>	<p>8 Integración de la innovación metodológica a través de las tecnologías y networking (trabajo colaborativo en red)</p>	<p>8.a.5. El centro organiza y/o participa en actividades y eventos de intercambio de conocimiento que impulsen la innovación educativa. </4.0></p>	<p>8.b.5. El centro no organiza aunque participa en actividades y eventos de intercambio de conocimiento que impulsen la innovación educativa. </4.0></p>	<p>8.c.5. El centro no organiza ni participa en actividades y eventos de intercambio de conocimiento que impulsen la innovación educativa. </4.0></p>
	<p><i>Los aspectos expresados en este ítem deben quedar recogidos en el Plan de Centro, como parte de sus señas de identidad y de organización para la docencia online.</i></p> <p><i>Retratan a un centro abierto que asume el concepto de conocimiento compartido y contribuye activamente a su expansión, contando con un el apoyo del órgano de coordinación docente respectivo.</i></p>	<p>8.a.7. El Plan de Centro y el Plan de Formación incluyen acciones coordinadas de innovación metodológica mediante el uso de tecnologías en la mayoría de las áreas curriculares, integrando el pensamiento computacional, la programación y la robótica educativa, para fomentar vocaciones STEAM y reducir la brecha de género. </4.0></p>	<p>8.b.7. El Plan de Centro y el Plan de Formación contemplan algunas acciones de innov. metodológica mediante el uso de tecnologías en algunas áreas curriculares, incluyendo el pensamiento computacional, la programación o la robótica educativa, aunque de manera parcial, no plenamente coordinada o sin un enfoque específico en el fomento de vocaciones STEAM y la reducción de la brecha de género. </4.0></p>	<p>8.c.7 El Plan de Centro y el Plan de Formación no incluyen acciones coordinadas de innovación metodológica mediante el uso de tecnologías en las diferentes áreas curriculares que puedan fomentar las vocaciones STEAM. </4.0></p>

3. Ámbito Información y comunicación

<4.0>	15 Actividades de intercambio de experiencias relacionadas con la transformación digital	15.a.1. El centro participa (y organiza, en su caso) con frecuencia, actividades de intercambio de experiencias relacionadas con la transformación digital en sus tres ámbitos. </4.0>	15.b.1. El centro participa (y organiza, en su caso) ocasionalmente en actividades de intercambio de experiencias relacionadas con la transformación digital en alguno de sus tres ámbitos. </4.0>	15.c.1. El centro no organiza ni participa en actividades de intercambio de experiencias relacionadas con la transformación digital en sus tres ámbitos. </4.0>
<p><i>El aprendizaje no solo se lleva a cabo dentro de las paredes del centro. Aprovechar las oportunidades que brindan los medios digitales pone en primer plano el papel protagonista del alumnado y sus familias.</i></p>				

4. Ámbito Procesos de enseñanza- aprendizaje

<p><4.0></p>	<p>19 Adopción de metodologías activas facilitadas por el uso de las tecnologías</p> <p><i>La adopción de metodologías activas representa un cambio de paradigma en la educación, ya que son esenciales para un aprendizaje competencial, completo e inclusivo del alumnado. En este contexto, la tecnología se convierte en un aliado clave para potenciar estas metodologías dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.</i></p> <p><i>En el marco del desarrollo de los Proyectos STEAM 4.0, el uso de estas metodologías activas resulta indispensable para impulsar la competencia digital del alumnado mediante el pensamiento computacional, la programación, la robótica y el uso responsable de la inteligencia artificial.</i></p>	<p>19.a.4. La práctica totalidad del profesorado del centro adopta y promueve el uso de metodologías STEAM que impulsen la competencia digital del alumnado a través del pensamiento computacional, la programación, la robótica y el buen uso de la IA. </4.0></p>	<p>19.b.4. Más de la mitad del profesorado del centro adopta y promueve el uso de metodologías STEAM que impulsen la competencia digital del alumnado a través del pensamiento computacional, la programación, la robótica y el buen uso de la IA. </4.0></p>	<p>19.c.4. Menos de la mitad del profesorado del centro adopta y promueve el uso de metodologías STEAM que impulsen la competencia digital del alumnado a través del pensamiento computacional, la programación, la robótica y el buen uso de la IA. </4.0></p>
<p><4.0></p>	<p>21 Elaboración e implementación de secuencias didácticas que integren los recursos digitales para el aprendizaje</p> <p>Gamificación, creación audiovisual, robótica, programación, y el uso habitual de los recursos digitales de carácter cooperativo que casen con metodologías activas favorecen el desarrollo de la competencia digital y el aprendizaje competencial general.</p> <p><i>Las secuencias didácticas programadas en situaciones no presenciales no pueden ser una traslación del modo presencial. También tiene implicaciones en la formación, ya que deben ir presentadas en diferentes soportes y niveles de dificultad siguiendo el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).</i></p>	<p>21.a.1. La práctica totalidad del profesorado del centro elabora e implementa situaciones de aprendizaje que integran contenidos digitales de elaboración propia de calidad, libros de texto digitales, REA, blogs didácticos. </4.0></p>	<p>21.b.1. Más de la mitad del profesorado del centro elabora e implementa situaciones de aprendizaje que integran contenidos digitales de elaboración propia de calidad, libros de texto digitales, REA, blogs didácticos. </4.0></p>	<p>21.c.1. Menos de la mitad del profesorado del centro elabora e implementa situaciones de aprendizaje que integran contenidos digitales de elaboración propia de calidad, libros de texto digitales, REA, blogs didácticos. </4.0></p>

<p><4.0> 22 Recursos Educativos Abiertos (REA), eXeLearning y Repositorios</p> <p>eXeLearning es un editor de recursos educativos interactivos, gratuito y de código abierto. Su uso permite la elaboración de Recursos Educativos Abiertos (REA) que deben ser incorporados a repositorios desde los que utilizarlos tal cual o mediante modificaciones, ya que la licencia CC bajo la que están así lo permite.</p>	<p>22.a.1. La práctica totalidad del profesorado del centro conoce y usa eXeLearning para elaborar REA. </4.0></p>	<p>22.b.1. Más de la mitad del profesorado del centro conoce y usa eXeLearning para elaborar REA. </4.0></p>	<p>22.c.1. Menos de la mitad del profesorado del centro conoce y usa eXeLearning para elaborar REA. </4.0></p>
	<p>22.a.2. El profesorado hace uso de REA con frecuencia, ya sea de elaboración propia u obtenido desde los repositorios oficiales que garantizan su calidad. </4.0></p>	<p>22.b.2. El profesorado hace uso de REA ocasionalmente, ya sea de elaboración propia u obtenido desde los repositorios oficiales que garantizan su calidad. </4.0></p>	<p>22.c.2. El profesorado NO hace uso prácticamente de REA. </4.0></p>
<p><4.0> 24 Integración en las programaciones de contenidos relativos al comportamiento responsable en entornos en línea.</p> <p><i>Acercar al alumnado a los aspectos relacionados con la seguridad digital constituye una parte fundamental de la competencia digital, especialmente en un contexto en el que el trabajo online se ha convertido en una práctica habitual. Este ámbito cobra aún más relevancia cuando se conecta con el entorno real del propio alumnado, permitiéndole tomar conciencia de sus derechos y responsabilidades en el entorno digital. En este sentido, resulta imprescindible tomar como referencia la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, así como el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual.</i></p>	<p>24.a.1. La práctica totalidad del profesorado del centro integra en las programaciones contenidos vinculados al comportamiento responsable en entornos en línea, relativos a la Protección de Datos Personales y la garantía de derechos digitales. </4.0></p>	<p>24.b.1. Más de la mitad del profesorado del centro integra en las programaciones contenidos vinculados al comportamiento responsable en entornos en línea, relativos a la Protección de Datos Personales y la garantía de derechos digitales. </4.0></p>	<p>24.c.1. Menos de la mitad del profesorado del centro integra en las programaciones contenidos vinculados al comportamiento responsable en entornos en línea, relativos a la Protección de Datos Personales y la garantía de derechos digitales. </4.0></p>

<p><4.0> 26 Desarrollo y evaluación de la competencia digital del alumnado a través del currículo</p> <p><i>Se trata de un proceso transversal y continuo para esta competencia, que debe tener como referente el Marco #DigComp y sus áreas. Además de su importancia obvia como una de las competencias clave, resulta fundamental en situaciones de no presencialidad. Debe estar íntimamente relacionado con el DUA y el aprendizaje inclusivo, por lo que el desarrollo y la evaluación de la competencia digital del alumnado deben tener una progresión adecuada al nivel evolutivo de cada etapa educativa.</i></p>	<p>26.a.2 La práctica totalidad del profesorado del centro desarrolla y evalúa de forma específica y progresiva el desarrollo de las competencias STEAM. </4.0></p>	<p>26.b.2. Más de la mitad del profesorado del centro desarrolla y evalúa de forma inicial el desarrollo de las competencias STEAM. </4.0></p>	<p>26.c.2. Menos de la mitad del profesorado no desarrolla ni evalúa de forma específica y progresiva la programación, el desarrollo de las competencias STEAM. </4.0></p>
<p><4.0> 28 Desarrollo de destrezas sociales y emocionales</p> <p><i>El desarrollo de la competencia digital debe ir acompañado de una serie de habilidades y destrezas que permitan una buena comunicación y una actitud solidaria en la formación de la ciudadanía y en la adquisición del resto de competencias clave (social y ciudadana).</i></p>	<p>28.a.1. La práctica totalidad del prof. del centro promueve en el alumnado mostrar empatía, tomar decisiones responsables en el ámbito digital, y fomenta la Netiqueta y los valores solidarios como parte de la ciudadanía digital. </4.0></p>	<p>28.b.1. Más de la mitad del prof. del centro promueve en el alumnado mostrar empatía, tomar decisiones responsables en el ámbito digital, y fomenta la Netiqueta y los valores solidarios como parte de la ciudadanía digital. </4.0></p>	<p>28.c.1. Menos de la mitad del prof. del centro promueve en el alumnado mostrar empatía, tomar decisiones responsables en el ámbito digital, y fomenta la Netiqueta y los valores solidarios como parte de la ciudadanía digital. </4.0></p>

5. Las Asesorías Técnicas de Innovación

Como se recoge en el apartado quinto de la [Resolución de 1 de agosto de 2025, de la Dirección General de Innovación y Formación del Profesorado, sobre medidas para el impulso de la Competencia Digital en los centros docentes sostenidos con fondos públicos en el Marco del Programa de Cooperación Territorial Código Escuela 4.0](#), la Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional nombrará una red de docentes a través de una convocatoria pública para la provisión de puestos en comisión de servicios para que constituyan una red de Asesorías Técnicas de Innovación (en adelante ATI) cuya función principal será el acompañamiento y apoyo al profesorado durante todo el proceso.

Los responsables de realizar el acompañamiento al profesorado deberán contar con un perfil técnico-pedagógico que les permita asesorar a sus centros de referencia en la aplicación en el aula del pensamiento computacional, los lenguajes de programación, la robótica educativa y el buen uso de la inteligencia artificial.

Para ello, las ATI tendrán asignadas determinadas funciones que facilitarán:

- El diseño e implementación del Proyecto STEAM 4.0.
- La 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 observado en el currículo educativo para estas etapas educativas.
- La creación de Recursos Educativos Abiertos.
- El soporte técnico y pedagógico sobre la dotación asignada a través de esta actuación.
- El cumplimiento de las medidas de verificación y seguimiento establecidas.

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