

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

2° Y 3° CICLO

ÁREA DE PRÁCTICA DIGITAL



ÍNDICE

0.- FUNDAMENTACIÓN PARA LA PROGRAMACIÓN (Pág.3)

1.- INTRODUCCIÓN AL ÁREA (Pág.3)

2. TEMPORALIZACIÓN (Pág.4)

3.- OBJETIVOS (Pág.4)

3.1.- Objetivos Generales de la Educación Primaria

3.2 Artículo 4 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo:

3.3. Objetivos del Área de Cultura y práctica Digital

4.- CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS CLAVE (Pág.6)

5. CONTENIDOS (Pág.24)

6. METODOLOGÍA (Pág.49)

6.1 Principios Psicopedagógicos Generales (Pág. 49)

6.2 Principios Didácticos (Pág. 50)

6.3 Orientaciones metodológicas (Pág. 50)

6.4 Agrupamientos (Pág. 52)

6.5 Espacios (Pág. 52)

6.6 Tipología de Actividades (Pág. 52)

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (Pág.54)

7.1 Procedimientos de evaluación (Pág. 55)

7.2 Secuenciación de criterios de evaluación, objetivos y estándares de aprendizaje (Pág. 56)

7.3 Estrategias e Instrumentos de Evaluación (Pág. 58)

7.4.Criterios de calificación (Pág. 59)

7.5.Criterios de evaluación inicial (Pág. 59)

7.6 Criterios de evaluación mínimos (Pág.66)

7.7. Evaluación de la enseñanza(Pág.72)

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. (Pág.72)

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS (Pág.73)

0.-FUNDAMENTACIÓN PARA LA PROGRAMACIÓN

- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía.
- Orden de 4 de noviembre de 2015, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Artículo 27 del Decreto 328/2010.

Esta área será solo llevada a cabo para el alumnado de 4º y 6º de Primaria.

1.INTRODUCCIÓN AL ÁREA

Las bases de un nuevo tipo de economía y de sociedad se establecieron durante la última mitad del siglo XX. El término de sociedad basada en la información o sociedad del conocimiento, define las transformaciones culturales que vienen produciéndose en la sociedad actual, en la forma de concebir y asumir lo cotidiano. Estas transformaciones culturales, generan otras formas de interacción entre las personas, construcción de significados y creación de conocimiento. Nos plantea otras reglas del juego. Se trata de un nuevo saber hacer. En esta sociedad asentada en la cultura digital, las administraciones educativas tienen la responsabilidad de adecuar los procesos educativos, dejando de pensar que las tecnologías de la información y de la comunicación, en sí mismas, producirán cambios en la enseñanza y el aprendizaje, y asumiendo que son instrumentos mediadores cuya eficacia depende de la intencionalidad pedagógica y de la didáctica de su uso. No es casualidad que a comienzos del siglo XXI, en el año 2001, se sitúa el nacimiento de los blogs y la Wikipedia, referentes indiscutibles de la web social. Como tampoco es casualidad que se cierre la primera década de este siglo en un año caracterizado por los movimientos ciudadanos que han tomado las plazas públicas de las ciudades para hacerse visibles, saltando de la Red y volviendo a ella para reinventar nuevas formas de ser y estar juntos. En este proceso, iniciado con los blogs, perfeccionado con las redes sociales y catalizado con la tecnología de bolsillo o móvil, las personas que componen la ciudadanía han encontrado en la Red el espacio público para la creación de comunidades, el reconocimiento mutuo y la auto-organización que veían limitados fuera de Internet. Las formas comunicativas que se han generado a partir de estos medios digitales conforman prácticas culturales que están modificando la manera de producir y comunicar información. Hay quienes ven en estos usos ciudadanos una liberación y al mismo tiempo un peligro. De una parte, las redes actuales tienden a la centralización en espacios controlados por empresas corporativas (ej. Facebook) que cuentan con la amenaza de controlar nuestros datos personales, con el riesgo que ello supone.

De otro lado, la manipulación, abusos y nuevas formas de ciberdelitos que nuestro alumnado puede sufrir, intensificado por su corta edad. La cultura digital es fruto de nuestra civilización tecnológica. El reto es aprender a manejar la incertidumbre, convivir en los distintos espacios y comprender las tecnologías de forma crítica para hacer un uso activo de las mismas.

2. TEMPORALIZACIÓN

Para llevar a cabo la organización temporal, se ha partido de la premisa de que son 175 días lectivos los establecidos para la Educación Primaria. De manera que, 35 es el número de semanas por año dedicadas al proceso de enseñanza-aprendizaje para los alumnos de Educación Primaria. Naturalmente, no todas se destinarán al seguimiento del currículo establecido para cada una de las áreas objeto de estudio, sino que algunas semanas se invertirán en otras tareas, no menos importantes. Así, conscientes de que la evaluación inicial del alumnado es un primer paso en el proceso de evaluación continua que lleva a cabo el equipo educativo, durante el primer mes, los profesores de primaria llevararán a cabo en el aula una serie de actividades y tareas destinadas a conocer las capacidades, conocimientos y competencias con que cuentan los alumnos, a fin de abordar el proceso educativo con garantías, prever y anticipar ajustes individuales y subsanar retrasos escolares. Un instrumento idóneo para preparar esta evaluación Inicial es la unidad cero. Del mismo modo a lo largo del curso escolar se trabajará el área de manera interdisciplinar con otras áreas, permitiendo el área de Práctica Digital ahondar en la profundización, ampliación y refuerzo de las áreas de Ciencias y de Lengua promoviendo de esta manera una escuela cuyo objetivo básico es la educación integral de las personas y convencida de que el intercambio enriquece, favorece la creación y el desarrollo de seres competentes en el mundo donde se integran y crea valores de tolerancia y solidaridad, inclusión y ayuda a fomentar el juicio crítico. El centro educativo ha determinado una distribución horaria semanal ajustándose a los parámetros de autonomía que la normativa educativa permite a los centros que quieren impartir un área distinta a las expuestas en la normativa educativa. Así pues el tiempo dedicado al área será de 1 hora semanal de 3^o a 5^o de Ed. Primaria y en 6^o será de 1 hora y 30 minutos semanales. El número de sesiones asignado a cada una de las unidades didácticas es el que se ha considerado necesario para el desarrollo de las mismas. No obstante, no se debe olvidar que, los tiempos serán flexibles en función de la dificultad de cada una de las actividades propuestas y de las necesidades de cada alumno, que serán quienes, en definitiva, marquen el ritmo de aprendizaje.

3. OBJETIVOS

3.1 Objetivos Generales de la Educación Primaria

De acuerdo con el artículo 17 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, la Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.

- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico

Asimismo en el artículo nueve bis de la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. (LOMLOE) expone lo siguiente:

«i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que reciben y elaboran

3.2 Artículo 4 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo:

La educación Primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que le permitan alcanzar, además de los objetivos enumerados en el artículo anterior, los siguientes:

- a) Desarrollar la confianza de las personas en sí mismas, el sentido crítico, la iniciativa personal, el espíritu emprendedor y la capacidad para aprender, planificar, evaluar riesgos, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- b) Participar de forma solidaria, activa y responsable, en el desarrollo y mejora de su entorno social y natural.
- c) Desarrollar actitudes críticas y hábitos relacionados con la salud y el consumo responsable.
- d) Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender la diversidad lingüística y cultural como un valor de los pueblos y de las personas y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia la misma”.
- e) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.

f) Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de la misma como comunidad de encuentro de culturas.

Asimismo en el punto 2.7 del Decreto 181/2020 de 10 de noviembre por el que modifica el D. 97/2015 de 3 de marzo, expone que los centros podrá ofrecer asignaturas de diseño propio relacionados entre otras con la competencia digital.

3.3. Objetivos del Área de Cultura y práctica Digital

1.- Analizar los cambios que el progreso tecnológico ha posibilitado en la sociedad actual, identificando los aspectos de la vida cotidiana que está condicionados por el desarrollo de las tecnologías y valorando la necesidad de superar las desigualdades provocadas por la denominada "brecha digital", en especial, la falta de igualdad de oportunidad de acceso a las tecnologías en Andalucía.

2. Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.

3. Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.

4. Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.

5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.

4. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS CLAVE

El área de Cultura digital contribuye directamente al desarrollo de la Competencia digital, en tanto que se acomete desde la conjunción de los conocimientos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Conceptual como conocimiento de la sociedad tecnológica, su lenguaje y herramientas. Procedimental como aplicación de las destrezas necesarias para buscar, analizar, evaluar, interpretar críticamente y resolver problemas según el contexto, con cierta autonomía y de forma colaborativa. Actitudinal desde la reflexión y el conocimiento crítico de la conciencia ciudadana, de los derechos y responsabilidades, de las libertades públicas y desde el respeto por el mundo multicultural y globalizado.

Por todo ello, el área de Cultura digital está asociada, desde su propia enunciación, al desarrollo de la competencia digital y se considera objeto de estudio específico e instrumento para el resto de competencias.

El área contribuye de manera esencial a la Competencia en comunicación lingüística ya que una de sus virtualidades esenciales radica en su desarrollo como herramienta comunicativa, tanto en lengua materna como extranjera, así como en los diferentes ámbitos de expresión y comprensión oral y escrita. Desenvolverse ante fuentes de información y situaciones comunicativas diversas, el manejo de diferentes formatos, códigos y lenguajes, potencia la consolidación de destrezas lecto-escritoras.

El desarrollo del área contribuye de manera importante a la adquisición de la Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Por un lado, aportando herramientas e instrumentos que facilitan la comprensión, la investigación y el desarrollo curricular derivado de esta competencia y, además, poniendo a su disposición una cantidad ingente de materiales para la experimentación, que ofrecen la posibilidad de interactuar con aplicaciones de simulación que permitan observar procesos, de difícil o costosa reproducción y para la reflexión y adopción de valores relacionados con el progreso científico y la sostenibilidad y equilibrio medioambiental.

El área contribuye de manera notoria, al desarrollo de las Competencias cívicas y sociales mediante la puesta en práctica de destrezas necesarias para la búsqueda, obtención, registro, interpretación y análisis requeridos para una correcta interpretación de los fenómenos sociales e históricos, permitiendo, además acceder en tiempo real a las fuentes de información que conforman la visión de la actualidad.

La posibilidad de compartir ideas y opiniones a través de la participación en redes sociales, brinda unas posibilidades insospechadas para ampliar la capacidad de intervenir en la vida ciudadana. Estrategias desarrolladas en el área de cultura digital determina una importante contribución a la competencia de aprender a aprender.

El vertiginoso desarrollo de las aplicaciones, herramientas y posibilidades tecnológicas, obliga al usuario a una continua predisposición ante lo nuevo que requiere de estrategias de aprendizaje autónomo. La fuente de conocimientos que se encuentra en internet contribuye como un elemento clave en el desarrollo de esta competencia.

Contribuye a la Competencia sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor en la medida en que un entorno tecnológico cambiante exige una constante adaptación. La aparición de nuevos dispositivos y aplicaciones asociadas, los nuevos campos de conocimiento, la variabilidad de los entornos y oportunidades de comunicación exigen la reformulación de las estrategias y la adopción de nuevos puntos de vista que posibiliten resolución de situaciones progresivamente más complejas y multifacéticas.

También contribuye a esta competencia al dotar al alumnado de recursos, anteriormente inalcanzables para muchas personas, que favorecen y multiplican las posibilidades para desarrollar sus propias ideas, proyectos e iniciativas en cualquier ámbito de la realidad. La contribución del área a la adquisición de la competencia conciencia y expresión cultural resulta importante y se desarrolla desde diferentes posibilidades.

Desde el acceso a las manifestaciones culturales hasta el desarrollo de la capacidad para expresarse mediante algunos códigos artísticos. Los contenidos referidos al acceso a la información, que incluye las manifestaciones de arte digital y la posibilidad de disponer de informaciones sobre obras artísticas no digitales inaccesibles físicamente, la captación de contenidos multimedia y la utilización de aplicaciones para su tratamiento, así como la creación de nuevos contenidos multimedia que integren informaciones manifestadas en diferentes lenguajes, colaboran al enriquecimiento de la imaginación, la creatividad y la asunción de reglas no ajenas a convenciones compositivas y expresivas basadas en el conocimiento artístico.

4.1 Contribución de los criterios de evaluación para la adquisición de las competencias clave y objetivos a partir de los Estándares y contenidos .

Criterio Evaluación de Ciclo	Criterio Evaluación de Curso	Contenidos asociado a C.E. de Curso	Estandares Asociado a C.E. de Curso
Reconocimiento y manejo del ordenador y las partes que lo conforman			
	4º	Reconocimiento y manejo del ordenador y las partes que lo conforman	<ul style="list-style-type: none"> - Partes del ordenador - Funcionamiento del ordenador. - Manipulación de los elementos del ordenador. - Funciones del teclado. - El abecedario en el teclado

Criterio Evaluación de Ciclo	Criterio Evaluación de Curso	Contenidos asociado a C.E. de Curso	Estandares Asociado a C.E. de Curso
Empleo del ordenador de forma correcta utilizando algunos programas y accesorios de este.		-	-

	4º	Emplear el ordenador de forma correcta utilizando programas y accesorios de éste.	<ul style="list-style-type: none"> - Windows. - Partes de las ventanas de Windows. - Barra de título. - Barra de menú. - Minimizar, maximizar, cerrar 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación permanente del manejo del escritorio de Windows. - Evaluación permanente de los botones de minimizar, maximizar, cerrar.
--	----	---	--	--

Criterio Evaluación de Ciclo	Criterio Evaluación de Curso	Contenidos asociado a C.E. de Curso	Estándares Asociado a C.E. de Curso
Utilización del teclado siguiendo primeras lecciones de mecanografía.			
	4º	Introducir lecciones de mecanografía para un manejo digital correcto del teclado del ordenador.	<ul style="list-style-type: none"> - Mecanografía <ul style="list-style-type: none"> - Ubica correctamente la posición de los dedos en el teclado cuando digita los textos. - Utiliza de forma adecuada las diversas teclas del teclado

Criterio Evaluación de Ciclo	Criterio Evaluación de Curso	Contenidos asociado a C.E. de Curso	Estándares Asociado a C.E. de Curso
Empleo correcto de algunas partes del escritorio de Windows.			

	4º	Emplear correctamente algunas partes del escritorio de Windows.	<ul style="list-style-type: none"> - Windows. - Partes de las ventanas de Windows. - Barra de título. - Barra de menú. - Minimizar, maximizar, cerrar. 	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación permanente del manejo del escritorio de Windows. - Evaluación permanente de los botones de minimizar, maximizar, cerrar.
--	----	---	---	--

Criterio de Evaluación. de Ciclo	de	Criterio de Evaluación de Curso	de	Contenidos sociado a C.E. de Curso	Estandares Asociado a C.E. de Curso
Utiliza de manera eficiente aspectos básicos sobre Windows.	4º	Utilizar de manera eficiente diferentes opciones de Windows		<ul style="list-style-type: none"> - Las ventanas de Windows. - Navegador. - La página web del colegio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Maneja las ventanas en Windows: cierra, abre, mueve ventanas, cambia el tamaño.- Utiliza simultáneamente varias ventanas . - Utiliza simultáneamente varias ventanas. Realiza de forma correcta búsqueda de información abriendo el navegador. -Entra de forma correcta en la página del colegio

Criterio de Evaluación. de Ciclo	de	Criterio de Evaluación de Curso	de	Contenidos sociado a C.E. de Curso	Estandares Asociado a C.E. de Curso
----------------------------------	----	---------------------------------	----	------------------------------------	-------------------------------------

Utiliza distintos soportes, portales y plataformas de aprendizaje para buscar información.			-	
	4º	<p>-Buscar información a través de la red para ampliar conocimientos de las distintas áreas.</p> <p>-Buscar información en soportes de DVD, cds, publicaciones digitales...</p> <p>-Valorar el uso positivo de la red en la búsqueda de información.</p> <p>-Diferenciar los usos positivos y negativos de la red.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Internet. - Google. - Wikipedia. - Copiado y pegado de la información buscada para la realización de pequeños documentos. - Búsqueda de información en diferentes soportes. - Navegador. - La página web del colegio. 	<ul style="list-style-type: none"> - Maneja los portales para la búsqueda de información. - Copia y pega la información buscada en archivos de Word para la realización de pequeños documentos. - Utiliza simultáneamente varias ventanas. Realiza de forma correcta búsqueda de información abriendo el navegador. - Entra de forma correcta en la página del colegio.

Criterio de Evaluación. de Ciclo	Criterio de Evaluación de Curso	Contenidos asociados a C.E. de Curso	Estandares Asociado a C.E. de Curso
Reconoce algunos usos del programa Word.	<p>- Introducir Word como elemento de trabajo.</p> <p>-Reconocer algunos usos del programa Word.</p> <p>- Guardar y abrir documentos en Word.</p>	<p>Bloque contenido: El entorno de Word:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenzar a escribir. • Lo que se debe y no se debe hacer. • Guardar el documento por primera 	<p>Estandares:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Realiza escritos utilizando de forma correcta las fuentes. - Utiliza las funciones de cortado, pegado, copiado y eliminar en Word.

		<ul style="list-style-type: none"> - Dibujar tablas en Word. - Realizar la configuración de una página antes de desarrollar un documento. - Utilizar el procedimiento adecuado para imprimir un documento. 	<p>vez.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardar un documento ya existente. • Abrir documentos. • Cerrar el documento. • Salir de Word con documentos abiertos. • Fuentes: tamaño, estilos y otra de las características de las fuentes. • Opción de cortar, pegar, copiar y eliminar. • Numeración de páginas. • Imágenes. • Cuadro de texto • Tablas • Impresión del documento 	<ul style="list-style-type: none"> - Introduce imágenes en un texto de Word. - Introduce cuadro de texto. - Añade numeración de página. - Abre y cierra Word de forma correcta. - Guarda documentos en Word. - Abre documentos en Word. - Realiza pequeñas tablas utilizando Word. - Realiza procedimiento adecuado para configurar una página antes del desarrollo de un documento. - Realiza procedimiento adecuado para imprimir un documento.
--	--	---	---	--

Criterio de Evaluación. de Ciclo	Criterio de Evaluación de Curso	Contenidos asociados a C.E. de Curso	Estándares Asociados a C.E. de Curso
----------------------------------	---------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

<p>Conocer que su identidad digital la conforman los datos que aporta cuando utiliza medios digitales y valorar la importancia de gestionar dicha identidad digital de forma adecuada, segura y responsable.</p>	<p>4º</p>	<p>Conocer que su identidad digital la conforman los datos que aporta cuando utiliza medios digitales y valorar la importancia de gestionar dicha identidad digital de forma adecuada, segura y responsable.</p>	<p>Bloque 1: 'Cultura digital.'</p> <p>1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p> <p>1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.</p> <p>1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creativecommons.</p>	<p>Estandares: CD.5.1. Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital. CD. 5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc). CD. 5.3. Conoce que sólo puedo compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás en los entornos en línea.</p>
---	-----------	---	---	--

Criterio de Evaluación. de Ciclo	Criterio de Evaluación de Curso	Contenidos sociado a C.E. de Curso	Estandares Asociado a C.E. de Curso
<p>Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.</p>	<p>4º</p> <p>Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.</p>	<p>Bloque 1: 'Cultura digital.'</p> <p>1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p> <p>1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.</p> <p>1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creativecommons.</p>	<p>Estandares: CD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas. CD. 6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal.</p>

CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL 3º CICLO

CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL 6º PRIMARIA			
Criterio de Evaluación. de Ciclo	Criterio de Evaluación de Curso	Asociado a C.E. de Curso	Asociado a C.E. de Curso
<p>CE.1. Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.</p>	<p>Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.</p>	<p>Bloque 1: "Cultura Digital":</p> <p>1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p>	<p>Estandares:</p> <p>CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana.</p> <p>CD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar</p>

Criterio de Evaluación. de Ciclo	Criterio de Evaluación de Curso	Asociado a C.E. de Curso	Asociado a C.E. de Curso
<p>CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.</p>	<p>6º Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.</p>	<p>Bloque 1: 'Cultura digital.'</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p> <p>Bloque 2: 'Práctica tecnológica.'</p> <p>2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)</p>	<p>Estandares:</p> <p>CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda.</p> <p>CD.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web).</p> <p>CD.2.3. Vuelve al contenido que salvó.</p> <p>CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable.</p>
Criterio de Evaluación. de Ciclo	Criterio de Evaluación de Curso	Asociado a C.E. de Curso	Asociado a C.E. de Curso

<p>CE.3. Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.</p>	<p>6º Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.</p>	<p>Bloque 1: 'Cultura digital.'</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p> <p>1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p> <p>Bloque 2: 'Práctica tecnológica.'</p> <p>2.1. APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.</p> <p>2.2. Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales</p> <p>2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)</p>	<p>Estandares:</p> <p>CD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes.</p> <p>CD.3.2. Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales.</p> <p>CD.3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor..</p> <p>CD3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos.</p>
---	--	--	---

Criterio de Evaluación. de Ciclo	Criterio de Evaluación de Curso	Asociado a C.E. de Curso	Asociado a C.E. de Curso
----------------------------------	---------------------------------	--------------------------	--------------------------

<p>CE.4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia</p>	<p>6º Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia</p>	<p>Bloque 1: 'Cultura digital.' 1.2. Uso responsable de las redes sociales. 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creativecommons. Bloque 3: 'Educación en línea.' 3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning. 3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.</p>	<p>Estandares: CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. CD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. CD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje</p>
--	---	--	---

Criterio de Evaluación. de Ciclo	Criterio de Evaluación de Curso	Asociado a C.E. de Curso	Asociado a C.E. de Curso
<p>CE..5. Conocer que su identidad digital la conforman los datos que aporta cuando utiliza medios digitales y valorar la importancia de gestionar dicha identidad digital de forma adecuada, segura y responsable.</p>	<p>6º Conocer que su identidad digital la conforman los datos que aporta cuando utiliza medios digitales y valorar la importancia de gestionar dicha identidad digital de forma adecuada, segura y responsable.</p>	<p>Bloque 1: 'Cultura digital.' 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento. 1.2. Uso responsable de las redes sociales. 1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital. 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creativecommons.</p>	<p>Estandares: CD.5.1. Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital. CD. 5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc). CD. 5.3. Conoce que sólo puedo compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás en los entornos en línea.</p>

Criterio de Evaluación. de	Criterio de Evaluación	Asociado a C.E. de Curso	Asociado a C.E. de Curso
----------------------------	------------------------	--------------------------	--------------------------

Ciclo	de Curso		
CE.6. Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.	6º Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.	Bloque 1: 'Cultura digital.' 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento. 1.2. Uso responsable de las redes sociales. 1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital. 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creativecommons.	Estandares: CD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas. CD. 6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal.

Criterio de Evaluación. de Ciclo	Criterio de Evaluación de Curso	Asociado a C.E. de Curso	Asociado a C.E. de Curso
CE.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.	6º Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.	Bloque 3: 'Educación en línea.' 3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning. 3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje. 3.3. Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas. 3.4.-Uso y manejo de Gudalinux 3.5.- Uso y manejo de la serie Libre Oficce	Estandares: CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. CD. 7.2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje CD. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías. CD7.4.- Hace uso correcto de Guadalinux CD7.5. Hace un uso adecuado de la serie Libre Office

5. CONTENIDOS

Los contenidos del área se han organizado de la siguiente manera:

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE PRÁCTICA DIGITAL. CICLO SEGUNDO. CUARTO CURSO		
C.E. 1.1. Reconocimiento y manejo del ordenador y las partes que lo conforman		
Orientaciones y ejemplificaciones: Retroalimentación de los componentes del ordenador. Explicación de cada una de las partes del ordenador, manipulando el objeto, así como realizando dibujos de éste que pueda ayudar a visionar los diferentes elementos. En relación al teclado se verán las teclas más importantes de éste, se manipulará a través de la digitación de sus nombres y apellidos, así como de pequeños escritos en los que tengan que utilizar mayúsculas y minúsculas. Asimismo se manipulará las teclas direccionales a través de juegos didácticos.		
Objetivos del área	Contenidos asociados a Criterio de Evaluación de curso	Estandares asociados a Criterio de Evaluación de curso
C.E. .1.1 - Reconocer el ordenador y las partes que lo componen.	Bloque contenido: - Partes del ordenador - Funcionamiento del ordenador. - Manipulación de los elementos del ordenador. - Funciones del teclado. - El abecedario en el teclado.	Estandares: - Diferenciar las partes del ordenador: teclado, ratón, CPU, impresora, monitor - Hacer representación de las partes del ordenador. - Emplea y reconoce en el teclado algunas teclas importantes. - Identifica partes del teclado.
Competencias Claves	CD, CCL, CMCT	

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE PRÁCTICA DIGITAL. CICLO SEGUNDO. CUARTO CURSO		
C.E. 1.2. Empleo correcto de algunas partes del escritorio de Windows.		
Orientaciones y ejemplificaciones: Repaso sobre la funcionalidad del escritorio de Windows. Visualización en el ordenador de la barra de inicio y su función en el sistema. Asimismo se explicará y manipulará los botones de minimizar y cerrar. Se realizará práctica en el ordenador para su interiorización. Repaso sobre la utilización de las ventanas de Windows cerrar, abrir, mover ventanas, cambiar el tamaño, usar simultáneamente varias ventanas, que se introdujeron el curso pasado. Repaso de cómo organizar automáticamente las ventanas.		
Objetivos del área	Contenidos asociados a Criterio de Evaluación de curso	Estandares asociados a Criterio de Evaluación de curso

C.E. 1.2 - Emplear correctamente algunas partes del escritorio de Windows.	Bloque contenido: - Windows. - Partes de las ventanas de Windows. - Barra de título. - Barra de menú. - Minimizar, maximizar, cerrar.	Estandares: - Evaluación permanente del manejo del escritorio de Windows. - Evaluación permanente de los botones de minimizar, maximizar, cerrar. - Maneja las ventanas en Windows: cierra, abre, mueve ventanas, cambia el tamaño. - Utiliza simultáneamente varias ventanas
Competencias Claves	CD, CCL, CMCT	

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE PRÁCTICA DIGITAL. CICLO SEGUNDO. CUARTO CURSO

C.E. 1.3.

Utilización del teclado siguiendo primeras lecciones de mecanografía.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Practicar en el ordenador el manejo digital del teclado a través de lecciones iniciales de mecanografía realizando repetidamente las lecciones iniciales. Asimismo una vez el discente ubique correctamente la posición de los dedos en el teclado realizar pequeños dictados con palabras dadas por el tutor-a.

Objetivos del área	Contenidos asociados a Criterio de Evaluación de curso	Estandares asociados a Criterio de Evaluación de curso
C.E.1.3 -Introducir lecciones de mecanografía para un manejo digital correcto del teclado del ordenador.	Bloque contenido: - Mecanografía	Estandares: - Ubica correctamente la posición de los dedos en el teclado cuando digita los textos.
Competencias Claves	CD, CCL, CMCT	

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE PRÁCTICA DIGITAL. CICLO SEGUNDO. CUARTO CURSO

C.E. 1.4.

Utiliza distintos soportes, portales y plataformas de aprendizaje para buscar información.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Localizar información que el docente pida para ampliar conocimientos de otras áreas a través de la búsqueda de información tanto en soportes (cds, dvds, publicaciones digitales...), plataformas de aprendizaje y webs de

portales educativos. El alumno-a será ayudado por su tutor para poder gestionar y organizar la información encontrada a través de carpetas, copiando, pegando la búsqueda realizada en documentos de Word.		
Objetivos del área	Contenidos asociados a Criterio de Evaluación de curso	Estandares asociados a Criterio de Evaluación de curso
C.E. .1.4 -Buscar información a través de la red para ampliar conocimientos de las distintas áreas. -Buscar información en soportes de DVD, cds, publicaciones digitales... -Valorar el uso positivo de la red en la búsqueda de información. -Diferencias los usos positivos y negativos de la red.	Bloque contenido: - Internet. - Google. - Wikipedia. - Copiado y pegado de la información buscada para la realización de pequeños documentos. - Búsqueda de información en diferentes soportes. - Navegador. - La página web del colegio.	Estandares: - Maneja los portales para la búsqueda de información. - Copia y pega la información buscada en archivos de Word para la realización de pequeños documentos. - Utiliza simultáneamente varias ventanas. Realiza de forma correcta búsqueda de información abriendo el navegador. -Entra de forma correcta en la página del colegio.
Competencias Claves	CD, CCL, CMCT, CAA, SIEP	

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE PRÁCTICA DIGITAL. CICLO SEGUNDO. CUARTO CURSO

C.E. 1.5.

Reconoce algunos usos del programa Word.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Introducción de Word como elemento de trabajo. Utilización de diferentes elementos de Word explicando la teoría de las diferentes opciones para pasar a manipular con textos escritos por el alumno. Abrir y cerrar documentos realizados por los discentes en Word. Enseñar el manejo práctico de la forma de duplicar textos o pasarlos de un lugar a otro. Establecer un guion al alumno con los diferentes pasos a realizar desde la apertura de un documento, elaboración, formato y cierre del documento. La configuración de una página: márgenes, dirección, tamaño... Vista preliminar de las páginas. Llegar a enseñar al alumno el paso hasta convertir el documento en formato de papel. Introduciremos la realización de pequeñas tablas en el documento enseñando al alumno a insertar, eliminar o seleccionar filas o columnas. Podremos concluir la lección de las tablas haciendo el horario de clase, normas del aula... documentos que sirvan en el normal desarrollo del aula y de su organización en la vida de estudiante.

Objetivos del área	Contenidos asociados a Criterio de Evaluación de curso	Estandares asociados a Criterio de Evaluación de curso
C.E.1.5 - Introducir Word como elemento de trabajo. -Reconocer algunos usos del programa Word.	Bloque contenido: El entorno de Word: <ul style="list-style-type: none"> • Comenzar a escribir. • Lo que se debe y no se debe hacer. • Guardar el documento por primera 	Estandares: -Realiza escritos utilizando de forma correcta las fuentes. - Utiliza las funciones de cortado, pegado, copiado y eliminar en Word. - Introduce imágenes en un

<ul style="list-style-type: none"> - Guardar y abrir documentos en Word. - Dibujar tablas en Word. - Realizar la configuración de una página antes de desarrollar un documento. - Utilizar el procedimiento adecuado para imprimir un documento. 	<p>vez.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guardar un documento ya existente. • Abrir documentos. • Cerrar el documento. • Salir de Word con documentos abiertos. • Fuentes: tamaño, estilos y otra de las características de las fuentes. • Opción de cortar, pegar, copiar y eliminar. • Numeración de páginas. • Imágenes. • Cuadro de texto • Tablas • Impresión del documento 	<p>texto de Word.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Introduce cuadro de texto. - Añade numeración de página. -Abre y cierra Word de forma correcta. - Guarda documentos en Word. - Abre documentos en Word. - Realiza pequeñas tablas utilizando Word. - Realiza procedimiento adecuado para configurar una página antes del desarrollo de un documento. - Realiza procedimiento adecuado para imprimir un documento.
<p>Competencias Claves</p>	<p>CD, CCL, CMCT</p>	

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE PRÁCTICA DIGITAL. CICLO TERCERO. CUARTO CURSO

C.E. 1.8.

Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre normas y medidas necesarias para uso correcto de las TIC e internet

Orientaciones y ejemplificaciones:

Asegurar un uso adecuado y responsable de las tecnologías e internet propiciando la toma de conciencia acerca de lo que significa la integración de su uso en la vida del alumnado, al tiempo que proporciona posibilidades para la mejora de su desarrollo escolar, para la colaboración y el trabajo cooperativo y para el desarrollo experiencial de los aprendizajes.

Objetivos del área	Contenidos asociados a Criterio de Evaluación de curso	Estandares asociados a Criterio de Evaluación de curso
<p>CE 1.8 Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los</p>	<p>Bloque contenido:</p> <p>1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales</p>	<p>Estandares:</p> <p>-Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana.</p>

beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos		
Competencias Claves	CD, CMCT, CSYC	

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE PRÁCTICA DIGITAL. CICLO TERCERO. SEXTO CURSO

CE.1. Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Asegurar un uso adecuado y responsable de las tecnologías e internet propiciando la toma de conciencia acerca de lo que significa la integración de su uso en la vida del alumnado, al tiempo que proporciona posibilidades para la mejora de su desarrollo escolar, para la colaboración y el trabajo cooperativo y para el desarrollo experiencial de los aprendizajes.

Objetivos del área	Contenidos asociados a Criterio de Evaluación de curso	Estandares asociados a Criterio de Evaluación de curso
O.CPD.2 Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos	<p>Bloque 1: “Cultura Digital”:</p> <p>1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales</p>	<p>Estandares:</p> <p>Estandares: CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana. CD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar</p>

Competencias Claves	CD, CMCT, CSYC	

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE PRÁCTICA DIGITAL. CICLO TERCERO. SEXTO CURSO

CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Para vivir, aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, alumnado y profesorado deben adquirir las capacidades necesarias para llegar a ser competentes en el manejo digital.

Objetivos del área	Contenidos asociados a Criterio de Evaluación de curso	Estandares asociados a Criterio de Evaluación de curso
O.CPD.3 Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.	<p style="text-align: center;">Bloque 1: 'Cultura digital.'</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p> <p style="text-align: center;">Bloque 2: 'Práctica tecnológica.'</p> <p>2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)</p>	<p>CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda.</p> <p>CD.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web).</p> <p>CD.2.3. Vuelve al contenido que salvó.</p> <p>CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable.</p>
Competencias Claves	CD, CCL, CMCT, CSYC	

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE PRÁCTICA DIGITAL. CICLO TERCERO. SEXTO CURSO

CE.3. Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.

Orientaciones y ejemplificaciones:

El currículo del área de Cultura digital pretende asegurar un uso adecuado y responsable de las tecnologías e internet propiciando la toma de conciencia acerca de lo que significa la integración de su uso en la vida del alumnado, al tiempo que proporciona posibilidades para la mejora de su desarrollo escolar, para la colaboración y el trabajo cooperativo y para el desarrollo experiencial de los aprendizajes. En ese sentido, el área incluye conceptos, procedimientos y actitudes que persiguen dotar de protagonismo al alumnado frente a las propias tecnologías, aportando posibilidades para crear, inventar y compartir de forma reflexiva, superando el rol de mero usuario consumidor.

Objetivos del área	Contenidos asociados a Criterio de Evaluación de curso	Estandares asociados a Criterio de Evaluación de curso
--------------------	--	--

<p>O.CPD.3 Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.</p> <p>O.CPD.4 Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.</p>	<p>Bloque 1: 'Cultura digital.'</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p> <p>1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p> <p>Bloque 2: 'Práctica tecnológica.'</p> <p>2.1. APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.</p> <p>2.2. Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales</p> <p>2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)</p>	<p>CD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes.</p> <p>CD.3.2. Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales.</p> <p>CD.3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor..</p> <p>CD3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos.</p>
<p>Competencias Claves</p>	<p>CD, CCL, CMCT, CSYC</p>	

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE PRÁCTICA DIGITAL. CICLO TERCERO. SEXTO CURSO

CE.4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia

Orientaciones y ejemplificaciones:

Con este criterio se quiere evaluar el grado de conocimiento y uso que hace el alumnado de las aplicaciones digitales colaborativas y la participación en espacios virtuales educativos.

Para ello, se podrán proponer proyectos y tareas que requieran y estén basados en la investigación compartida y cooperativa. Tanto el itinerario de actividades y tareas diseñadas como las conclusiones de los trabajos han de requerir el uso de herramientas y/o entornos virtuales que permitan y propicien el trabajo colaborativo.

La construcción del entorno personal de aprendizaje va a servir para favorecer el aprendizaje autónomo del alumnado en cualquier área del currículo.

Objetivos del área	Contenidos asociados a Criterio de Evaluación de curso	Estándares asociados a Criterio de Evaluación de curso
<p>O.CPD.4 Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.</p> <p>O.CPD.5 Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.</p>	<p>Bloque 1: 'Cultura digital.' 1.2. Uso responsable de las redes sociales. 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creativecommons.</p> <p>Bloque 3: 'Educación en línea.' 3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning. - 3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.</p>	<p>CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. CD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. CD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje</p>
<p>Competencias Claves</p>	<p>CD, CCL, CMCT, CSYC</p>	

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE PRÁCTICA DIGITAL. CICLO TERCERO. SEXTO CURSO

CE.5. Conocer que su identidad digital la conforman los datos que aporta cuando utiliza medios digitales y valorar la importancia de gestionar dicha identidad digital de forma adecuada, segura y responsable.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Este criterio pretende evaluar el conocimiento de los conceptos de identidad digital personal y ciudadana, así como el uso adecuado de normas y referencias de comunicación digital.

Se sugieren propuestas metodológicas basadas en el estudio de casos y el aprendizaje basado en problemas que permitan establecer conclusiones, reconocer los usos correctos y los inadecuados, así como la toma de conciencia y elaboración reflexiva y consensuada de las medidas a tomar para la prevención y seguridad.

Para ello, se podrían desarrollar diferentes tipos de tareas y actividades como el análisis de diversas identidades en la red, extrayendo conclusiones acerca de cómo se va conformando un perfil en función de la participación, en qué comunidades o servicios está integrada, qué se omite, qué no se hace, qué tratamiento se hace de las imágenes, en qué contextos se muestran, etc.

También proceden actividades relacionadas con los diferentes tipos de textos escritos en función de las herramientas y soportes así como las normas de cortesía y de uso correcto.

Objetivos del área	Contenidos asociados a Criterio de Evaluación de curso	Estandares asociados a Criterio de Evaluación de curso
<p>O.CPD.2 Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.</p>	<p>Bloque 1: "Cultura digital." 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento. 1.2. Uso responsable de las redes sociales. 1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital. 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p>	<p>CD.5.1. Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital. CD. 5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc). CD. 5.3. Conoce que sólo puedo compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás en los entornos en línea.</p>
<p>Competencias Claves</p>	<p>CD, CCL, CMCT, CSYC</p>	

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE PRÁCTICA DIGITAL. CICLO TERCERO. SEXTO CURSO

CE.6. Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Este criterio pretende valorar la competencia para discriminar los Estandares que pueden determinar prácticas adictivas, así como de abuso y acoso a través de Internet, tanto desde las redes sociales o mediante aplicaciones de mensajería multiplataforma.

Se sugiere realizar simulaciones de usos correctos e inadecuados, además de realizar dramatizaciones de situaciones de acoso o adicciones desarrollando los distintos roles que aparecen en este tipo de situaciones, visitas de personal especializado en prevención de riesgos, etc.

Objetivos del área	Contenidos asociados a Criterio de Evaluación de curso	Estandares asociados a Criterio de Evaluación de curso
<p>O.CPD.2 Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la</p>	<p>Bloque 1: "Cultura digital." 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento. 1.2. Uso responsable de las redes sociales. 1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital. 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p>	<p>CD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas. CD. 6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal.</p>

adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.		
Competencias Claves	CD, CCL, CMCT, CSYC	

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS DE PRÁCTICA DIGITAL. CICLO TERCERO. SEXTO CURSO

CE.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolvertareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Este criterio evalúa el uso de los entornos personales de aprendizajes como una nueva manera de expresión, comunicación y creación, así como los procesos de diseño, planificación y realización de producciones individuales y colectivas.

Para desarrollar este criterio se propone el diseño y la producción de forma colaborativa e individual, además de compartir el trabajo realizado mediante la difusión de los mismas a través de Internet, tanto en la plataforma web del centro como en los repositorios convenidos.

Estos tipos de producciones no deben entenderse como actividades puntuales, sino como proyectos a más largo plazo, dándole al alumnado la posibilidad de participar en el mantenimiento y alimentación del contenido web del centro con una finalidad lúdica y educativa.

Objetivos del área	Contenidos asociados a Criterio de Evaluación de curso	Estandares asociados a Criterio de Evaluación de curso
O.CPD.5 Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.	<p>Bloque 3: "Educación en línea."</p> <p>3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning.</p> <p>3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.</p> <p>3.3. Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.</p> <p>3.4.-Uso y manejo de Gudalinux</p> <p>3.5.- Uso y manejo de la serie Libre Oficce</p>	<p>CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones.</p> <p>CD. 7.2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje</p> <p>CD. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías.</p> <p>CD7.4.- Hace uso correcto de Guadalinux</p> <p>CD7.5. Hace un uso adecuado de la serie Libre Office</p>
Competencias Claves	CD, CCL, CMCT, SIEP, CAA	

6. METODOLOGÍA

Las orientaciones metodológicas que se aplicarán en los centros docentes para la etapa de la Educación Primaria se vertebrarán en torno a la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común. Así, se emplearán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, que favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo

. De igual manera, en esta etapa educativa se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y participación del alumnado, que impulse el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. Para ello, se integrarán en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumno.

De este modo, se procurará que el alumnado alcance el máximo desarrollo de sus capacidades y se dificultará que este adquiera de forma aislada los contenidos de las distintas áreas.

En el proceso de enseñanza aprendizaje deberán desarrollarse, asimismo, una variedad de procesos cognitivos, de modo que, el alumnado sea capaz de poner en práctica un amplio repertorio de estos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos.

Con el objeto de proporcionar en el aula un enfoque interdisciplinar que permita desarrollar el aprendizaje por competencias, el profesorado que atiende a cada grupo de alumnos trabajará en equipo y de manera coordinada.

Como instrumentos facilitadores para el desarrollo de las competencias clave y, del currículo, en general, se utilizarán de manera habitual las tecnologías de la información y de la comunicación; desde todas las áreas se incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística, así como recursos para estimular el interés y el hábito de la lectura, garantizando la incorporación de un tiempo diario en todos los niveles de la etapa para el desarrollo de dicha competencia. Igualmente, en el planteamiento metodológico de esta área destacan los siguientes principios generales, orientados a crear situaciones de aprendizaje para nuestros alumnos:

6.1 Principios Psicopedagógicos Generales

Los principios psicopedagógicos generales surgen de las teorías del proceso de enseñanza y aprendizaje, que a su vez se desprenden del marco teórico o paradigma que las ampara. Del marco curricular constructivista se desprenden como principios generales o ideas-eje los siguientes:

1. Partir del nivel de desarrollo del alumno. Este principio exige:
 - a. Por una parte atender simultáneamente al nivel de competencia cognitiva correspondiente al nivel de desarrollo en que se encuentran los alumnos.
 - b. Y por otra a los conocimientos previos que los alumnos poseen en relación con lo que se desea que aprendan.

2. Asegurar la construcción de aprendizajes significativos. Las actividades de aprendizaje habrán de orientarse no tanto a la búsqueda de los conocimientos, cuanto al establecimiento de relaciones entre el nuevo conocimiento y los conocimientos que ya se poseen. No se trata de que el alumno aprenda sólo conocimientos, sino que adquiera también las capacidades, destrezas y estrategias necesarias para acrecentar sus conocimientos en un proceso de formación permanente. Si se producen aprendizajes verdaderamente significativos, se consigue uno de los objetivos principales de la educación: asegurar la funcionalidad de lo aprendido. Es decir, que los conocimientos adquiridos puedan ser utilizados en las circunstancias reales en las que el alumno lo necesite.

3. Facilitar la realización de aprendizajes significativos por sí solos. Es necesario que los alumnos sean capaces de aprender a aprender adquiriendo estrategias de planificación del propio aprendizaje. 4. Potenciar la actividad e interactividad en los procesos de aprendizaje. Las actividades consisten en establecer relaciones ricas y dinámicas entre el nuevo contenido y los conocimientos previos que el alumno ya posee.

6.2 Principios Didácticos

Estos principios psicopedagógicos implican o se concretan en una serie de principios didácticos, a través de los cuales se especifican nuevos condicionantes en las formas de enseñanza-aprendizaje, que constituyen un desarrollo más pormenorizado de los principios metodológicos establecidos en el currículo:

1. Asegurar la relación de las actividades de enseñanza y aprendizaje con la vida real del alumnado partiendo, de las experiencias que posee.
2. Diseñar actividades de enseñanza y aprendizaje que permitan a los alumnos y alumnas establecer relaciones sustantivas entre los conocimientos y experiencias previas y los nuevos aprendizajes.
3. Organizar los contenidos en torno a ejes que permitan abordar los problemas, las situaciones y los acontecimientos dentro de un contexto y en su globalidad.
4. Favorecer la interacción alumno-profesor y alumno-alumno, para que se produzca la construcción de aprendizajes significativos y la adquisición de contenidos de claro componente cultural y social.
5. Potenciar el interés espontáneo de los alumnos en los conocimientos de los códigos convencionales e instrumentos de cultura.
6. Tener en cuenta las peculiaridades de cada grupo y los ritmos de aprendizaje de cada niño o niña concretos para adaptar los métodos y los recursos a las diferentes situaciones.
7. Proporcionar continuamente información al alumno sobre el momento del proceso de aprendizaje en que se encuentra, haciéndole tomar conciencia de sus posibilidades y de las dificultades por superar.
8. Impulsar las relaciones entre iguales proporcionando pautas que permitan la confrontación y modificación de puntos de vista, la coordinación de intereses, la toma de decisiones colectivas, la ayuda mutua y la superación de conflictos mediante el diálogo y la cooperación.
9. Diseñar actividades para conseguir la adquisición de contenidos, fomentando la participación, respeto, cooperación, solidaridad, tolerancia, libertad responsable, etc.

6.3 Orientaciones metodológicas

Para vivir, aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, alumnado y profesorado deben adquirir las capacidades necesarias para llegar a ser competentes en el manejo digital.

La expansión de la introducción de las tecnologías de la información y comunicación en las aulas no garantiza un adecuado uso de las mismas es más, falta una valoración suficiente de cómo y para qué se las usa. Muchos expertos coinciden en señalar que la brecha digital se está desplazando desde el acceso hacia el uso, es decir, hacia la capacidad de los usuarios de realizar operaciones complejas, moverse en distintas plataformas y aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece la cultura digital.

La brecha hoy se produce entre usos más pobres y restringidos, y usos más ricos y relevantes. Por eso se destaca que no es suficiente con dotar a los centros educativos con ordenadores y acceso a Internet; también es necesario trabajar en la formación docente y en la formulación de nuevos repertorios de prácticas que permitan hacer usos más complejos y significativos de los medios digitales.

El currículo del área de Cultura digital pretende asegurar un uso adecuado y responsable de las tecnologías e internet propiciando la toma de conciencia acerca de lo que significa la integración de su uso en la vida del alumnado, al tiempo que proporciona posibilidades para la mejora de su desarrollo escolar, para la colaboración y el trabajo cooperativo y para el desarrollo experiencial de los aprendizajes.

En ese sentido, el área incluye conceptos, procedimientos y actitudes que persiguen dotar de protagonismo al alumnado frente a las propias tecnologías, aportando posibilidades para crear, inventar y compartir de forma reflexiva, superando el rol de mero usuario consumidor.

El desarrollo didáctico de este área viene determinado por la inclusión de metodologías basadas en situaciones experienciales, conectadas con la vida real que, a su vez, propicien la construcción activa del conocimiento y, por tanto, de respuestas basadas en el análisis y la reflexión personales y colectivas del alumnado. El alumnado presenta un bagaje cargado de experiencias previas informales en el uso cotidiano de instrumentos tecnológicos. Esto ha de implicar un esfuerzo del docente en conectar con el mundo cotidiano del alumnado, sus inquietudes, necesidades y acciones.

El desarrollo de este área supone un verdadero reto para el docente, pues se han de potenciar la reflexión y la búsqueda de respuestas a multitud de dilemas éticos, tanto de carácter personal como social, derivados del desarrollo de la cultura digital en nuestra vida personal y en la sociedad en general.

Por todo ello, una metodología basada en la resolución de situaciones problemáticas, como elemento motivador, constituye una vía adecuada para abordar el desarrollo curricular del área.

Para abordar el trabajo en la competencia digital y su concreción en este desarrollo curricular, se va a tomar como punto de partida el Proyecto DIGCOMP (Digital Competences) del IPTS (Instituto de Estudios de Prospectiva Tecnológica, que es uno de los siete institutos de investigación que conforman el Centro Común de Investigación de la Comisión Europea) donde se organiza y desarrolla la Competencia Digital en 5 áreas principales (las cuales recogen 21 competencias digitales básicas):

- Información. Identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
- Comunicación. Comunicar en entornos digitales; compartir recursos a través de herramientas en línea; conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales; interactuar y participar en comunidades y redes; sensibilización intercultural.
- Creación de contenido. Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, vídeos); integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos; realizar producciones artísticas y contenidos multimedia; saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.
- Seguridad. Protección personal, protección de datos, protección de identidad digital, medidas de seguridad, uso seguro y sostenible.
- Resolución de problemas. Identificar necesidades y recursos digitales; tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada al propósito y la necesidad; resolver problemas conceptuales a través de medios digitales; resolver problemas técnicos; uso creativo de la tecnología; actualizar la competencia propia y la de otros.

6.4 Agrupamientos:

Se realizarán diferentes variantes de agrupamientos en función de las necesidades que plantea la respuesta a la diversidad y necesidad de los alumnos y a la heterogeneidad de las actividades de enseñanza-aprendizaje. Así, se utilizarán los siguientes tipos de agrupamiento:

- Individual: El trabajo individual será fundamental para el aprendizaje de los distintos contenidos que se realicen. El alumnado, al menos inicialmente, debe de enfrentarse a la resolución de las actividades y problemas que se le planteen para que tome conciencia acerca de si ha asimilado o no los aprendizajes propuestos. Si tiene dificultades o si ha adquirido estos aprendizajes con errores. Esto permitirá, por nuestra parte, como maestro o maestra, un

seguimiento individualizado de los mismos y, en caso de dificultad o errores prestarles la atención o ayuda que precisen. El trabajo individual es básico para el logro de determinados aprendizajes que han de contribuir a los objetivos de la etapa sin olvidar que, en última instancia, es la capacidad de expresión-comunicación de cada individuo la que ha de ser enriquecida, y éstas son competencias eminentemente de carácter social.

- **Grupo-clase:** la participación de todo el grupo clase en determinados momentos de cada una de las sesiones es una de las formas más habituales de trabajo, para las explicaciones por parte del maestro o maestra, la corrección de actividades, debates, puesta en común de algunos ejemplos, etc. Para llevarlo a cabo es necesario que el docente cree un clima de libertad en el aula evitando las correcciones represivas que inhiben cualquier intento de participación y, por tanto, de aprendizaje. El profesor inducirá la maduración de los alumnos en el ejercicio de su expresión oral, anotando los posibles defectos en la misma y proponiendo una serie de actividades que paulatinamente los vayan corrigiendo. En este sentido es muy importante tener siempre presente las características de la identidad lingüística del alumnado
- **Por parejas:** el trabajo por parejas será muy conveniente en la resolución de problemas ya que el alumnado puede contrastar sus hipótesis de resolución con su compañero o compañera. De igual modo es muy conveniente este trabajo por parejas como una medida de atención a la diversidad y desarrollo de valores como la solidaridad y la tolerancia. Cuando se trabaja en parejas tan importante es la realización y resolución de las actividades como cooperación entre ellos. Esta modalidad de agrupamiento debe contribuir a eliminar en clase la competitividad y por el contrario fomentar la ayuda entre iguales y el valor de trabajar en grupo o en equipo. Esta modalidad también es muy conveniente en el uso de las TIC.
- **Pequeño grupo:** El trabajo en pequeño grupo (cuatro o cinco alumnos y alumnas), contribuye tanto al desarrollo de aprendizajes lingüísticos y comunicativos, como al aprendizaje en valores. Esta modalidad de agrupamiento es muy conveniente para el desarrollo de las capacidades del lenguaje en todos sus aspectos.

6.5 Espacios:

Para el desarrollo de los objetivos y contenidos explicitados, el espacio más adecuado será el aula como espacio básico del trabajo diario, donde están dotadas con ordenadores para cada uno de los alumnos del centro.

6.6 Tipología de Actividades:

Las actividades son la manera activa y ordenada de llevar a cabo las estrategias metodológicas o experiencias de aprendizaje. En las experiencias de aprendizaje debemos tener en cuenta los conocidos principios de la enseñanza de lo próximo a lo distante, de lo fácil a lo difícil, de lo conocido a lo desconocido, de lo individual a lo general y de lo concreto a lo abstracto, así como los principios que actualmente postula el aprendizaje significativo. Desde esta perspectiva, en la enseñanza aprendizaje en el aula podemos distinguir varios tipos de actividades según su finalidad, que intentaremos llevar a cabo en las diferentes Unidades Didácticas:

- **Actividades de introducción-motivación.** Han de introducir y provocar en el alumnado el interés por la realidad o los contenidos que han de aprender. El alumnado desde el primer momento debe tomar conciencia, y más aún en un ciclo como éste, que el aprendizaje de los contenidos que le vamos a presentar le servirán en su vida cotidiana, le ayudarán a explicarse y a resolver situaciones de su entorno próximo. Para ello debemos procurar, en todas las Unidades Didácticas, partir de algunas actividades que despierten dicho interés por los aprendizajes que van a realizar (motivadoras).
- **Actividades para conocer las ideas previas de nuestro alumnado.** Son las que realizamos para conocer las ideas, las opiniones, los aciertos o los errores conceptuales de los alumnos sobre los contenidos a desarrollar.

- Actividades de desarrollo o básicas. Son las que permiten conocer cómo está integrando y asimilando el alumnado los nuevos conocimientos. Son realizadas tanto individualmente como en parejas o pequeños grupos. Pueden ser de varios tipos:
 - Ø Actividades de repetición. Tienen como finalidad asegurar el aprendizaje, es decir que el alumno sienta que ha interiorizado los nuevos aprendizajes.
 - Ø Actividades de consolidación. Son actividades similares a las de repetición en las que se van variando las situaciones o el enfoque de las actividades, etc. para comprobar que en cualquier situación el alumnado es capaz de aplicar los conocimientos aprendidos y se sienta seguro de ello.
 - Ø Actividades funcionales o de extrapolación. Son aquellas en las que el alumnado es capaz de aplicar el conocimiento aprendido en contextos o situaciones diferentes a las trabajadas en clase.
 - Ø Actividades de investigación. Son aquellas en las que el alumnado participa en la construcción del conocimiento mediante la búsqueda de información.
- Actividades de refuerzo. Se programan para alumnos con algún tipo de dificultad de aprendizaje. No pueden ser estereotipadas sino que hemos de ajustarlas a las necesidades o carencias específicas de cada alumno o alumna.
- Actividades de recuperación. Son las que programamos para los alumnos que no han adquirido los conocimientos trabajados .
- Actividades de ampliación/profundización. Son las que permiten continuar construyendo nuevos conocimientos a alumnos o alumnas que han realizado de manera satisfactoria las actividades de desarrollo propuestas para el conjunto del grupo. Son actividades para fomentar el esfuerzo e interés por aprender (suelen ser voluntarias, y se realizan a veces fuera del aula), pero valoradas en las actividades de gran grupo y de autocrítica que se realizan dentro de cada tema.
- Actividades globales o finales. Son aquellas actividades que realizamos dando un sentido global a los distintos aspectos que hemos trabajado en un tema o Unidad Didáctica, con objeto de no parcelar el aprendizaje sino por el contrario, hacerle ver al alumnado que los distintos aspectos aprendidos le sirven para dar respuesta a situaciones de la vida cotidiana. Estas actividades finales o globales de cada Unidad pueden tener un sentido evaluativo e informarnos sobre el grado en que el alumnado ha asimilado los aprendizajes de dicha Unidad.
- Tareas Para la adquisición de las competencias clave, las programaciones didácticas estructurarán los elementos del currículo en torno a actividades y tareas de aprendizaje que permitan al alumnado la puesta en práctica del conocimiento dentro de contextos diversos. Las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas en las que el alumnado leerá, escribirá y se expresará de forma oral, asimismo hará uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- Actividades de Repaso trimestral. Para realizarlas una vez acabado el mismo, que no solo sirve como repaso sino también como consolidación del hábito de trabajo durante el periodo vacacional. Proyecto trimestral.
- Se contará siempre que sea posible con el Programa Ciberexperto para el grupo de 6º de Primaria en donde se imparta teoría y práctica sobre los usos y riesgos de Internet. Dicho programa es impartido por la Policía Nacional gracias a la subdelegación del Gobierno. El equipo directivo tramitará la petición para la impartición del programa en el centro.

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La evaluación permite conocer qué aprende el alumnado y cómo enseña el profesorado y, en función de ese conocimiento, decidir qué se tiene que modificar y qué debe mantenerse. El procedimiento evaluador requiere contar con datos suficientes para mejorar la práctica docente y los rendimientos escolares. Así, se puede afirmar que, evaluar es mucho más que calificar; significa conocer, comprender, enjuiciar, tomar decisiones y, en definitiva, transformar para mejorar.

Si se evalúa para que los resultados sean mejores, es necesario también indagar en el modo en que estos se producen y tener en cuenta los factores que condicionan el proceso educativo.

La finalidad última de la evaluación es mejorar la calidad de la educación.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua y global, tendrá carácter criterial y formativa y tomará como referencia el progreso del alumno o alumna en el conjunto de las áreas, así como el grado de desempeño de las competencias clave y el logro de los objetivos generales de la etapa. La evaluación será continua por estar inmersa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del alumnado con el fin de detectar las dificultades en el momento en que se produzcan, averiguar sus causas y, en consecuencia, adoptar las medidas necesarias que permitan al alumnado continuar su proceso de aprendizaje. La evaluación será criterial por tomar como referentes los criterios de evaluación de las diferentes áreas curriculares.

La evaluación criterial se centrará en el propio alumnado y estará encaminada a determinar lo que conoce, lo que es capaz de hacer con lo que conoce y su actitud ante lo que conoce en relación con cada criterio de evaluación de las áreas curriculares. La evaluación será global por estar referida a las competencias clave y a los objetivos generales de la etapa y tendrá como referente el progreso del alumnado en el conjunto de las áreas del currículo y el progreso en la adquisición de las competencias clave, las características propias del mismo y el contexto sociocultural del centro docente. La evaluación tendrá un carácter formativo y orientador del proceso educativo y proporcionará una información constante que permita mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa.

Los referentes para la evaluación son:

a) Los criterios de evaluación y su desarrollo correspondiente en Estandares. A partir de los criterios de evaluación se relacionan todos los elementos del currículo: objetivos, contenidos, competencias, Estandares y orientaciones metodológicas, y son el referente fundamental para la evaluación de las áreas y para la comprobación conjunta del grado de desempeño de las competencias clave y del logro de los objetivos de la etapa.

b) El perfil de área, determinado por el conjunto de criterios de evaluación e Estandares de un área curricular para cada curso, es el referente en la toma de decisiones de la evaluación de dicha área. El centro tiene secuenciado los perfiles de área de los distintos ciclos para cada curso y lo tiene recogido en el proyecto educativo.

c) El perfil de competencia, determinado por el conjunto de criterios e Estandares relacionados con cada una de las competencias, y que configura los aprendizajes básicos para cada una de las competencias clave para cada ciclo de la Educación Primaria. Es el referente en la toma de decisiones de la evaluación de las competencias. En la aplicación informática aparece dicho perfil de competencia y además queda recogido en el proyecto educativo.

d) Las programaciones didácticas que a partir de los criterios de evaluación e Estandares de cada área curricular, establecerán los criterios de calificación e instrumentos de evaluación asociados a los criterios de evaluación.

7.1 Procedimientos de evaluación

El profesorado llevará a cabo la evaluación prestando especial atención a la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal, mediante el uso de procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación diversos y ajustados a los criterios de evaluación.

Los procedimientos de evaluación indican cómo, quién, cuándo y mediante qué técnicas y con qué instrumentos se obtendrá la información. Son los procedimientos los que determinan el modo de proceder en la evaluación y fijan las técnicas e instrumentos que se utilizan en el proceso evaluador.

7.1.1. Evaluación inicial.

Al comienzo de cada curso, durante el primer mes, el maestro realizará una evaluación inicial del alumnado. Su finalidad será la de proporcionar la información necesaria para orientar el proceso de enseñanza y aprendizaje. Dicha evaluación incluirá el análisis de los informes personales de la etapa o curso anterior correspondientes a los alumnos y las alumnas de su grupo, que se completarán con otros datos obtenidos por el propio tutor o tutora sobre el punto de partida desde el que el alumno o la alumna inicia los nuevos aprendizajes. Con el objetivo de informar acerca de las características específicas que pueda presentar el alumnado, así como de las medidas educativas de apoyo a proponer o de las ya adoptadas, se llevará a cabo una sesión del equipo docente a la que asistirán los tutores o tutoras del curso anterior, si permanecen en el centro. En todo caso, el tutor o la tutora del curso actual será responsable de hacer llegar toda la información que consta en el expediente personal del alumno o alumna al resto del equipo docente. El equipo docente, como consecuencia del estudio realizado en la evaluación inicial, adoptará las medidas pertinentes de ampliación, apoyo, refuerzo y recuperación para aquellos alumnos y alumnas que lo precisen o bien de adaptación curricular para el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo en el marco del plan de atención a la diversidad del centro, todo ello, de acuerdo con los recursos de los que disponga el mismo.

7.1.2. Evaluación continua

La evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado será continua y global y tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas.

La evaluación en Andalucía tiene un carácter criterial y formativo. Tendrá en consideración el grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa. Cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso escolar, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo. Para evaluar tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y la propia práctica docente se establecerán Estandares de logro.

7.1.3 Evaluación a la finalización de cada curso.

Al término de cada curso, el equipo docente, y en su caso el orientador u orientadora de referencia del centro, coordinado por el tutor o tutora, valorará el progreso global de cada alumno y alumna, en el marco del proceso de evaluación continua llevado a cabo. Los resultados de la evaluación final de cada curso sobre la consecución de los objetivos de las áreas curriculares y el grado de desempeño de las competencias clave se trasladará al acta de evaluación final de curso, al expediente académico del alumno o alumna y, en caso de que promocióne, al historial académico de Educación. Los resultados de la evaluación de cada área se expresarán en los siguientes términos: Insuficiente (IN), Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT) y Sobresaliente (SB), considerándose calificación negativa el Insuficiente y positivas todas las demás.

Dichos términos irán acompañados de una calificación numérica, sin emplear decimales, en una escala de uno a diez, con las siguientes correspondencias: Insuficiente: 1, 2, 3,4. Suficiente: 5. Bien: 6. Notable: 7 u 8. Sobresaliente: 9 o 10.

El grado de adquisición de las competencias clave será determinado por el grado de desempeño que definen los aprendizajes que el alumnado debe alcanzar y lo que es capaz de hacer con ellos a lo largo de la Educación Primaria.

7.1.4 **Evaluación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo.**

La evaluación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo se regirá por el principio de inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y permanencia en el sistema educativo. El equipo docente deberá adaptar los instrumentos para la evaluación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, teniendo en cuenta las dificultades derivadas de sus necesidades específicas. La evaluación y promoción del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo que curse las enseñanzas correspondientes a la Educación Primaria con adaptaciones curriculares será competencia del equipo docente, con el asesoramiento del equipo de orientación educativa. Se realizarán tomando como referente los objetivos y criterios de evaluación fijados en dichas adaptaciones.

7.1.5.-**Quién evalúa**

Los maestros y las maestras seremos los principales protagonistas del proceso de evaluación al poseer una visión de conjunto sobre los aprendizajes y el grado de adquisición de las competencias clave que el alumnado debe alcanzar. Para ello, utilizaremos procedimientos de evaluación variados que faciliten la evaluación del alumnado, como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, entre los que podemos citar la observación sistemática del trabajo de los alumnos, las pruebas orales y escritas, los registros del profesorado o los trabajos de clase, La estimación de las notas recogidas a través de estos sistemas de evaluación serán recogidas en portfolios o rúbricas que permitirán la valoración objetiva del aprendizaje del alumnado.

Del mismo modo, es necesario incorporar estrategias que permitan **la participación del alumnado** en la evaluación de sus logros, mediante procesos de **autoevaluación** o a través de la **evaluación entre iguales o la coevaluación**. Estos modelos de evaluación favorecen:

- el aprendizaje desde la reflexión y
- **valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas,**
- la valoración sobre la participación de los compañeros en las actividades de tipo colaborativo y desde
- la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje.

7.2 Estrategias e Instrumentos de Evaluación:

Independientemente del objeto a evaluar y de los criterios que se apliquen, la ejecución efectiva del proceso evaluador requiere la aplicación de una serie de técnicas e instrumentos. Las técnicas de evaluación responden a la cuestión “¿Cómo evaluar?” y se refieren a los modelos y procedimientos utilizados. Los instrumentos de evaluación responden a “¿Con qué evaluar?”, es decir, son los recursos específicos que se aplican. Algunos de los instrumentos

usados para evaluar, como los resultados en las pruebas al final de cada unidad, son evidentes no sólo para los alumnos, sino también para sus familias.

El profesorado llevará a cabo la evaluación mediante la utilización de las siguientes técnicas e instrumentos:

TÉCNICAS	INSTRUMENTOS
Observación	Lista de control <ul style="list-style-type: none"> • Escala de estimación • Registro anecdótico • Registro de organización de materiales • Participación, actitud e interés • Realización de actividades en clase
Pruebas	Producciones digitales <ul style="list-style-type: none"> • Intervenciones escritas digitales y orales .
Revisión de tareas	Cuaderno de clase <ul style="list-style-type: none"> • Monografías • Portafolios • Actividades finales de la unidad • Tarea final • Rúbrica

7.3. Criterios de calificación

El profesorado llevará a cabo la evaluación prestando especial atención a la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal, mediante el uso de procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación diversos y ajustados a los criterios de evaluación.

Los procedimientos de evaluación indican cómo, quién, cuándo y mediante qué técnicas y con qué instrumentos se obtendrá la información. Son los procedimientos los que determinan el modo de proceder en la evaluación y fijan las técnicas e instrumentos que se utilizan en el proceso evaluador.

Son conocidos por los alumnos, porque de este modo mejora todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Si un alumno sabe qué y cómo se le va a calificar, podrá hacer el esfuerzo necesario en la dirección adecuada para alcanzar los objetivos propuestos.

Al comienzo del curso escolar, el equipo docente dará a conocer al alumnado y a sus familias, a través del tutor o tutora, los criterios de evaluación, calificación y de promoción, propios de cada área que se aplicarán para la evaluación de los aprendizajes y para la toma de decisiones sobre la promoción del alumnado.

7.5. Criterios para hacer la valoración en la evaluación inicial

4º PRIMARIA	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Empleo del ordenador de forma correcta utilizando algunos programas y accesorios de este
ESTANDARES	Entra en Word
OBJETIVO	Abrir y cerrar Word realizando funciones básicas en el mismo
CONTENIDOS	-Uso básico de Word abrir y cerrar el programa realizando digitación de nombre cambiando fuente, tamaño y color, centrar texto, insertar imágenes

CRITERIO DE EVALUACIÓN	Empleo del ordenador de forma correcta utilizando algunos programas y accesorios de este
ESTANDARES	Abre y cierra Paint
OBJETIVO	Abrir y cerrar Paint
CONTENIDOS	-Uso básico de paint, abrir y cerrar el programa realizando dibujo según modelo dado -Uso básico de Paint, abrir y cerrar el programa y crear figura a través de modelo dado
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Utilización correcta de las principales teclas del teclado
ESTANDARES	Utiliza de forma adecuada las principales teclas del teclado
OBJETIVO	Utilizar de forma adecuada las principales teclas del teclado
CONTENIDO	Uso del teclado
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Empleo correcto de algunas partes del escritorio de Windows.
ESTANDARES	- Evaluación permanente de los botones de minimizar, maximizar, cerrar. - Maneja las ventanas en Windows: cierra, abre, mueve ventanas, cambia el tamaño.
OBJETIVO	Emplear correctamente algunas partes del escritorio de Windows.
CONTENIDOS	- Windows y Guadalinx - Partes de las ventanas de Windows y Guadalinx -Minimizar, maximizar, cerrar
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Utiliza distintos soportes, portales y plataformas de aprendizaje para buscar información.
ESTANDARES	Busca información en publicaciones digitales, wikipedia, página del centro...
OBJETIVO	Buscar información en publicaciones digitales, wikipedia, página del centro...
CONTENIDOS	Búsqueda de información en publicaciones digitales, wikipedia, página del centro...

6º PRIMARIA	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Identificar y hacer uso correcto de algunas funciones del programa Word
ESTANDARES	- Realiza escritos utilizando de forma correcta las fuentes. - Utiliza las funciones de cortado, pegado, copiado y eliminar en Word. - Introduce imágenes en un texto de Word.
OBJETIVO	Reconocer algunos usos del programa Word.
CONTENIDOS	-Uso básico de Word abrir y cerrar el programa realizando digitación de nombre cambiando fuente, tamaño y color, centrar texto, insertar imágenes

CRITERIO DE EVALUACIÓN	Empleo del ordenador de forma correcta utilizando algunos programas y accesorios de este
ESTANDARES	Abre y cierra Paint
OBJETIVO	Abrir y cerrar Paint
CONTENIDOS	-Uso básico de paint, abrir y cerrar el programa realizando dibujo según modelo dado -Uso básico de Paint, abrir y cerrar el programa y crear figura a través de modelo dado
CRITERIO DE EVALUACIÓN	
ESTANDARES	Utiliza de manera eficiente aspectos básicos sobre Window
OBJETIVO	<ul style="list-style-type: none"> Maneja las ventanas en Windows: cierra, abre, mueve ventanas, cambia el tamaño. Utiliza simultáneamente varias ventanas
CONTENIDOS	Utilizar de manera eficiente diferentes opciones de Window. <ul style="list-style-type: none"> Las ventanas de Window. Puertos USB y el disco duro. Creación archivos: guardar, abrir, eliminar. Creación de carpetas: guardar, abrir, eliminar. Mover archivos o carpetas. Copiar un archivo a una carpeta.
CRITERIO DE EVALUACIÓN	
ESTANDARES	Utiliza distintos soportes, portales y plataformas de aprendizaje para buscar información.
OBJETIVO	Busca información en publicaciones digitales, wikipedia, página del centro...
CONTENIDOS	Buscar información en publicaciones digitales, wikipedia, página del centro...
CONTENIDOS	Búsqueda de información en publicaciones digitales, wikipedia, página del centro...

7.6.- Criterios de evaluación mínimos para aprobar el área:

Se establece la relación de contenidos mínimos dentro del área para los diferentes cursos de la etapa de primaria:

4º PRIMARIA	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Empleo del ordenador de forma correcta utilizando algunos programas y accesorios de este
ESTANDARES	Entra en Word
OBJETIVO	Abrir y cerrar Word realizando funciones básicas en el mismo
CONTENIDOS	-Uso básico de Word abrir y cerrar el programa realizando digitación de nombre cambiando fuente, tamaño y color, centrar texto, insertar imágenes
CRITERIO DE EVALUACIÓN	
ESTANDARES	Empleo del ordenador de forma correcta utilizando algunos programas y accesorios de este
OBJETIVO	Abre y cierra Paint
CONTENIDOS	Abrir y cerrar Paint
CONTENIDOS	-Uso básico de paint, abrir y cerrar el programa

	realizando dibujo según modelo dado -Uso básico de Paint, abrir y cerrar el programa y crear figura a través de modelo dado
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Utilización correcta de las principales teclas del teclado
ESTANDARES	Utiliza de forma adecuada las principales teclas del teclado
OBJETIVO	Utilizar de forma adecuada las principales teclas del teclado
CONTENIDO	Uso del teclado
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Empleo correcto de algunas partes del escritorio de Windows.
ESTANDARES	- Evaluación permanente de los botones de minimizar, maximizar, cerrar. - Maneja las ventanas en Windows: cierra, abre, mueve ventanas, cambia el tamaño.
OBJETIVO	Emplear correctamente algunas partes del escritorio de Windows.
CONTENIDOS	- Windows y Guadalinex - Partes de las ventanas de Windows y Guadalinex -Minimizar, maximizar, cerrar
CRITERIO DE EVALUACIÓN	Utiliza distintos soportes, portales y plataformas de aprendizaje para buscar información.
ESTANDARES	Busca información en publicaciones digitales, wikipedia, página del centro...
OBJETIVO	Buscar información en publicaciones digitales, wikipedia, página del centro...
CONTENIDOS	Búsqueda de información en publicaciones digitales, wikipedia, página del centro...

6º PRIMARIA

CE.1. Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.

CPD1.1 Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana.

CONTENIDOS:

Bloque 1: "Cultura Digital":

1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.

1.2. Uso responsable de las redes sociales

OBJETIVOS:

O.CPD.2 Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos

CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.

CPD2.1 Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda.

CD.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web).

CD.2.3. Vuelve al contenido que salvó.

CONTENIDOS:**Bloque 2: 'Práctica tecnológica.'**

2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)

OBJETIVOS:

O.CPD.3 Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.

CE.3. Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.

CPD3.3 Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor.

CPD3.4 Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos.

CONTENIDOS:**Bloque 2: 'Práctica tecnológica.'**

2.1. APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.

2.2. Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales

2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)

OBJETIVOS:

O.CPD.3 Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.

O.CPD.4 Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.

CE.6. Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.

CPD6.1.Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas.

CONTENIDOS:

Bloque 1: “Cultura digital.”

- 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.
- 1.2. Uso responsable de las redes sociales.
- 1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.
- 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.

OBJETIVOS:

O.CPD.2 Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.

CE.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolvertareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.

CPD7.1 Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones.

CONTENIDOS:

Bloque 3: “Educación en línea.”

- 3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning.
- 3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.
- 3.3. Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.

OBJETIVOS:

O.CPD.5 Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.

7.7.- EVALUACIÓN DE LA ENSEÑANZA:

La programación es algo vivo y abierto, por tanto susceptible de mejora para atender a cada alumno/a y al grupo, y puede ser modificada. Consecuentemente los maestros somos responsables de los mayores aspectos que envuelven el proceso de enseñanza-aprendizaje y que el grado de éxito de nuestro alumnado depende altamente de nuestras habilidades como docentes y de la aplicación apropiada de nuestra Programación Anual.

Así pues evaluaremos el programa en sí: la adecuación al contexto y al punto de partida. Por otra parte el desarrollo del programa de criterios de evaluación, objetivos, contenidos, metodología y evaluación. Y por último los resultados del programa en el que tendremos en los siguientes criterios de evaluación de la enseñanza:

- ↗ Se consiguieron los criterios de evaluación y objetivos propuestos.
- ↗ Fue adecuada la organización del aula
- ↗ Sirvieron los recursos para la consecución de las capacidades
- ↗ Grado de implicación del alumnado
- ↗ Grado de implicación del docente.
- ↗ La potenciación del trabajo en equipo
- ↗ Se ajustaba la programación a las necesidades y características individuales de los alumnos.
- ↗ Se ha dejado un espacio para la incorporación de mejoras.
- ↗ Han sido adecuados los lazos comunicativos con las familias y se ha favorecido la participación de éstas.
- ↗ Las familias han acudido a las reuniones programadas y ha sido favorable el grado de participación.

Para evaluar utilizaremos cumplimentaremos cuestionarios en las actas de evaluación, entrevistas individuales, reuniones y debates (con la miembros del Equipo Educativo, con las familias), observación externa (por parte de algún compañero), contraste de experiencias y puntos de vista (con familias y equipo educativo) y análisis de los resultados de aprendizaje.

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

El hecho diferencial que caracteriza a la especie humana es una realidad insalvable que condiciona todo proceso de enseñanza-aprendizaje. En efecto, los alumnos son diferentes en su ritmo de trabajo, estilo de aprendizaje, conocimientos previos, experiencias, etc. Todo ello sitúa a los docentes en la necesidad de educar en y para la diversidad. La expresión “atención a la diversidad” no hace referencia a un determinado tipo de alumnos (alumnos problemáticos, con deficiencias físicas, psíquicas o sensoriales, etc.), sino a todos los escolarizados en cada clase del centro educativo. Esto supone que la respuesta a la diversidad de los alumnos debe garantizarse desde el mismo proceso de planificación educativa. De ahí que la atención a la diversidad se articule en todos los niveles (centro, grupo de alumnos y alumno concreto). La atención a la diversidad en el área de Cultura y Práctica Digital la llevaremos a cabo de diferentes formas en función del tipo de alumnado que tengamos y de las diferencias individuales. No obstante y como estrategias fundamentales utilizaremos las siguientes:

- **Evaluación inicial:** La evaluación inicial será un dato fundamental en la atención a la diversidad ya que ésta nos informará de las diferencias existentes en el grupo. Esta evaluación inicial la llevaremos a cabo tanto por los informes de transición de la Educación Infantil a la Educación Primaria, como por la observación continuada y sistemática que llevaremos a cabo durante la primera quincena del cada curso. Una vez que conocemos la diversidad existente y si ésta fuese significativa en algún caso adoptaremos las medidas pertinentes.
- **Atención individualizada.** Será la que llevaremos a cabo con la mayoría del alumnado ya que nos encontramos en un ciclo en el que los aprendizajes que se realizan

son fundamentales y serán la base de futuros aprendizajes. En este sentido la atención a la diversidad se llevará a cabo mediante un seguimiento y apoyo sistemático del maestro o maestra sobre cada alumno o alumna.

- **Actividades de refuerzo y/o recuperación.** Una vez detectado algún tipo de retraso o dificultad, además del apoyo prestado por el maestro o maestra, se propondrán actividades de refuerzo o recuperación que ayuden al alumno o alumna a superar la misma. No podrán ser estereotipadas sino que hemos de ajustarlas a las necesidades o carencias específicas de cada alumno o alumna.

- **Actividades de ampliación/profundización/enriquecimiento.** Son las que propondríamos a aquellos alumnos o alumnas que muestran una mayor capacidad en nuestro grupo. Este tipo de actividades deben de estar ajustadas a las características de dicho alumnado.

Para atender a cualquier alumno o alumna que presente necesidad específica de apoyo educativo, seguiremos lo indicado en su Adaptación Curricular

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales y recursos didácticos que se van a utilizar en el nivel de 6º de la Etapa de Educación primaria van a ser :

- Libro en papel de Cultura y Práctica Digital
- Ordenador
- Cuadernos
- Lápices , Bolígrafos , diferentes lápices de colores , goma ,.... Etc
- Pantalla digital
- Diferentes herramientas digitales.
- Páginas de internet varias: "Uso love de la tecnología de Orange"
- Blog CEIP Las Cortes
- Wikipedia