

PROYECTO INTERDISCIPLINAR

3° CICLO

PRÁCTICA DIGITAL



ÍNDICE

- 0.- FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO (Pág.3)**
- 1.- INTRODUCCIÓN AL PROYECTO (Pág.6)**
- 2. TEMPORALIZACIÓN (Pág.7)**
- 3.- OBJETIVOS (Pág.7)**
 - 3.1. Objetivos Generales de la Educación Primaria (Pág.7)
 - 3.2 Objetivos del Proyecto interdisciplinar de Práctica Digital y su relación con los objetivos del Proyecto Educativo del centro. (Pág.9)
 - 3.3.- Principios pedagógicos (Pág.10)
- 4.- CONTRIBUCIÓN DEL PROYECTO A LAS COMPETENCIAS CLAVE (Pág.11)**
 - 4.1 Contribución del Proyecto de Práctica digital en la consecución de los perfiles competenciales marcados al finalizar el 2º y 3º ciclo de Ed. Primaria (Pág.12)
- 5. CONCRECIÓN CURRICULAR EN LOS DIFERENTES CURSOS A IMPARTIR EL PROYECTO DE PRÁCTICA DIGITAL (Pág.15)**
- 6.- LA FORMA EN QUE SE INCORPORAN LOS CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL AL CURRÍCULO. (Pág.25)**
- 7. METODOLOGÍA (Pág.26)**
 - 7.1 Principios Psicopedagógicos Generales (Pág. 26)
 - 7.2 Principios Didácticos (Pág. 27)
 - 7.3 Orientaciones metodológicas (Pág. 27)
 - 7.4 Agrupamientos (Pág. 28)
 - 7.5 Espacios (Pág. 29)
 - 7.6 Tipología de Actividades (Pág. 29)
- 8. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN (Pág.28)**
 - 8.1 Procedimientos de evaluación (Pág. 31)
 - 8.2 Estrategias e Instrumentos de Evaluación (Pág. 33)
 - 8.3.Criterios de calificación (Pág. 41)
 - 8.4.Criterios para valoración evaluación inicial (Pág. 41)
 - 8.5. Evaluación de la enseñanza (Pág.46)
- 9. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD. (Pág.47)**
- 10. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS (Pág.50)**
- 11. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DEL ÁREA. (Pág.51)**
- 10. BIBLIOGRAFÍA (Pág.56)**

0.-FUNDAMENTACIÓN DEL PROYECTO DE PRÁCTICA DIGITAL

La Ley Orgánica 3/2020 de 29 de diciembre ha introducido cambios que afecta a la etapa de Ed. Primaria. En cumplimiento de esta Ley, el Gobierno regula la etapa a través del Real Decreto (RD) 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Dicho RD ,en su Artículo 4 nos habla de que a finalidad de la Educación Primaria es facilitar a los alumnos y alumnas los aprendizajes de la expresión y comprensión oral, la lectura, la escritura, el cálculo, las habilidades lógicas y matemáticas, la adquisición de nociones básicas de la cultura, y el hábito de convivencia así como los de estudio y trabajo, el sentido artístico, la creatividad y la afectividad, con el fin de garantizar una formación integral que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, y de prepararlos para cursar con aprovechamiento la Educación Secundaria Obligatoria.

Asimismo en el artículo 6 que expone los Principios pedagógicos que debe tener la Etapa de Primaria nos habla en su punto 1 de garantizar la inclusión educativa, la atención personalizada al alumnado y a sus necesidades de aprendizaje, la participación y la convivencia, la prevención de dificultades de aprendizaje y la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo y flexibilización, alternativas metodológicas u otras medidas adecuadas tan pronto como se detecten cualquiera de estas situaciones, así como de la competencia digital se trabajará en todas las áreas . Por otro lado en su punto 3 nos expone el tratamiento específico que entre otras competencias debe tener la competencia digital. Igualmente dicho artículo en su punto 8 nos expone de la alfabetización en diversos medios, tecnologías y lenguajes.

Por otra parte en su artículo 7 marca como uno de los objetivos de la etapa de Primaria

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.

Igualmente en Artículo 9 que enumera las Competencias clave y Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica marca en el apartado d) la Competencia digital las competencias clave que el alumnado debe haber desarrollado al finalizar la educación básica, e introduce orientaciones sobre el nivel de desempeño esperado al término de la Educación Primaria

Por otro lado en el Artículo 18. Alumnado con dificultades específicas de aprendizaje expone que la escolarización de este alumnado se registrará por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y permanencia en el sistema educativo.

Del mismo modo la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente expone que la escuela proporcionará el necesario punto de apoyo para favorecer situaciones de aprendizaje significativas y relevantes para garantizar que todo alumno o alumna que supere con éxito la enseñanza básica y, por tanto, alcance el Perfil de salida sepa activar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo largo de su vida entre ellos “Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva”.

El RD marca que la competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

En Andalucía, con competencia compartida a nivel curricular, el Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. en su artículo 5 que establece los Objetivos de la etapa expone en el apartado i) el desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que recibe y elabora.

Paralelamente a la justificación de la realización del Proyecto Intedisciplinar de Práctica Digital también sustentan su integración en el currículo de Primaria del CEIP Las Cortes las características del alumnado de nuestro centro proveniente por una parte de situaciones desfavorecidas con escaso o nulo alcance a los dispositivos informáticos y a una cultura digital apropiada en su seno familiar y por otra parte gran número de alumnado nee que requiere conocimientos y alfabetización digital para favorecer su inclusión y su desarrollo en la etapa de Primaria y su posterior integración en las siguientes etapas educativas. Así pues la LEY 9/1999, de 18 de noviembre, de Solidaridad en la Educación (BOJA 2-12-1999) presenta en su preámbulo:

...con la Ley de Solidaridad en la Educación, la Junta de Andalucía renueva y consolida su compromiso con la igualdad de oportunidades, la universalización del derecho a la educación y la integración social de los sectores de población desfavorecidos, haciéndolo efectivo a través de la promoción de políticas públicas que conduzcan a la consecución del Estado del Bienestar.

Para ello, la presente Ley establece los objetivos que se pretenden alcanzar con la aplicación del principio de la solidaridad en la educación. Estos objetivos van encaminados a mejorar y complementar las condiciones de escolarización del alumnado que presenta necesidades educativas especiales, a potenciar la asunción de valores inherentes en la interculturalidad que permitan desarrollar en la comunidad educativa actitudes de respeto y tolerancia hacia los grupos minoritarios. Como medida estratégica se pretende impulsar la coordinación de las distintas Administraciones y la colaboración de instituciones, asociaciones y organizaciones no gubernamentales en el desarrollo de programas y acciones de compensación educativa y social según el espíritu que caracteriza a las organizaciones de acción voluntaria.

Asimismo en su diferente articulado expone:

“Artículo 1. Objeto de la Ley y principios de actuación.

1. La presente Ley tiene por objeto garantizar la solidaridad en la educación, regulando el conjunto de actuaciones que permitan que el sistema educativo contribuya a compensar las desigualdades, asegurando la igualdad de oportunidades al alumnado con necesidades educativas especiales.

2. La educación de este alumnado tenderá a alcanzar dentro del sistema educativo los objetivos establecidos con carácter general para el resto del alumnado y se regirá por los principios de normalización y de integración escolar.

Artículo 2. Objetivos.

Son objetivos de la presente Ley:

1. Mejorar las condiciones de escolarización del alumnado que presente necesidades educativas especiales, mediante aquellas acciones, medidas, planes y programas que garanticen su acceso, permanencia y promoción en el sistema educativo.

2. Potenciar el valor de la interculturalidad, integrando en el hecho educativo la riqueza que supone el conocimiento y respeto por la cultura propia de los grupos minoritarios.

3. Desarrollar actitudes de comunicación y respeto entre todos los miembros de la comunidad educativa, independientemente de sus capacidades personales y de su situación social o cultural.

4. Establecer medidas que permitan a la población escolar su continuidad, de forma ininterrumpida, en los ciclos educativos, con independencia de la permanencia o no en un lugar determinado durante períodos prolongados.

5. impulsar la coordinación y colaboración de las distintas Administraciones, instituciones, asociaciones y organizaciones no gubernamentales, para la convergencia y desarrollo de las acciones compensadoras y de solidaridad establecidas en esta Ley.

Artículo 3. Población destinataria.

Las acciones de compensación educativa contempladas en la presente Ley se dirigen al alumnado de las enseñanzas no universitarias que se encuentre en las siguientes situaciones:

1. Con necesidades educativas especiales debidas a los diferentes grados y tipos de capacidades personales de orden físico, psíquico, cognitivo o sensorial.
2. Que se encuentre en situación de desventaja sociocultural.
3. Que por pertenecer a minorías étnicas o culturales se encuentre en situación desfavorable.
4. Que por razones sociales o familiares no pueda seguir un proceso normalizado de escolarización.
5. Que por decisiones judiciales o razones de salud necesite atención educativa fuera de las instituciones escolares.
6. Que por cualquier otra circunstancia se encuentre en situación desfavorable similar.”

Tal y como se recoge en este último artículo nuestro centro reúne 5 de estos puntos: que van desde el alumnado neae, pasando por el de desventaja sociocultural como aquel que se pertenece a minorías étnicas (rumanos, marroquíes y gitanos) que se encuentra en situación desfavorable y aquellos alumnos y alumnas que no siguen un proceso normalizado de escolarización. A todos ellos se le unen problemáticas que acucian a algunas familias como es violencia de género, familias de acogida, delincuencia, tráfico de drogas, drogodependencia, familias en el umbral de la pobreza asistiendo a Cáritas, asuntos sociales del Ayuntamiento o a comunidades religiosas de las que puedan obtener alimento y mínimos sustentos para el día a día.

Por otra parte nos remitimos a otros artículos de esta Ley:

“ TITULO II Programas y actuaciones de compensación educativa y social

CAPITULO I Programas y actuaciones de carácter general

Artículo 4. Programas de compensación educativa y social.

La Consejería de Educación y Ciencia, para conseguir los objetivos previstos en esta Ley, garantizará el desarrollo de los siguientes programas de compensación educativa y social:

1. De compensación educativa, de carácter permanente o temporal, en los Centros que escolaricen alumnado procedente de sectores sociales o culturales desfavorecidos, dotándolos de los recursos humanos y materiales que propicien la eficacia de los mismos en los términos que reglamentariamente se determinen.
2. De seguimiento escolar de lucha contra el absentismo para garantizar la continuidad del proceso educativo, con especial atención a la transición entre las distintas etapas, ciclos y niveles educativos.
3. De colaboración y apoyo familiar para la identificación de las necesidades educativas especiales, la prevención y la atención educativa y compensadora.
4. De garantía social vinculados a la demanda laboral del entorno, dirigidos a la promoción educativa y la inserción laboral de los jóvenes que se encuentren en situaciones de desventaja.
5. De fomento de la investigación y renovación pedagógica para mejorar la atención educativa del alumnado con necesidades educativas especiales.
6. Específicos para la formación del profesorado, de los equipos directivos de los Centros docentes y de los servicios de orientación.
7. Para la elaboración de materiales curriculares y de apoyo que faciliten la intervención del profesorado y de los Centros docentes en la formación del alumnado con necesidades educativas especiales, favoreciendo la incorporación de las nuevas tecnologías.
8. De erradicación del analfabetismo de aquellas personas adultas en situación o riesgo de exclusión social.

Artículo 5. Actuaciones de compensación educativa.

La Consejería de Educación y Ciencia, para conseguir los objetivos previstos en esta Ley, llevará a cabo las siguientes actuaciones de compensación de las desigualdades:

1. Escolarización del alumnado con necesidades educativas especiales, temporales o permanentes, con una distribución equilibrada entre los Centros sostenidos con fondos públicos, en condiciones que favorezcan su adecuada atención educativa y su integración social favoreciendo, asimismo, medidas organizativas flexibles y disminución del «ratio» en función de las características del alumnado y de los Centros.

2. Adopción de medidas para garantizar que los Centros que escolaricen alumnado con necesidades educativas especiales apliquen, además de las medidas curriculares establecidas en la Ley Orgánica 1/1990, de 3 de octubre, de Ordenación General del Sistema Educativo, programas y acciones de compensación educativa en sus respectivos proyectos de Centro, que aseguren la continuidad del proceso educativo a lo largo de toda la escolaridad.”

Cualquiera que fueran las actuaciones que la normativa expone ayudaría a nuestro alumnado y a nuestro centro a sobrellevar la situación y conseguir mejores resultados de nuestro alumnado evitando de esta manera que se sigan repitiendo generación tras generación los mismo roles y pertenencia a los mismos grupos sociales con las misma carencias socio-culturales y económicas. Tengamos en cuenta que muchos de nuestro alumnado son hijos e hijas de antiguos alumnos y alumnas del centro.

1.INTRODUCCIÓN AL PROYECTO

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.

Por otra parte las competencias claves entre ellas la competencia digital se han vinculado con la Recomendación europea con los principales retos y desafíos globales del siglo XXI a los que el alumnado va a verse confrontado y ante los que necesitará desplegar el desarrollo de competencias. Del mismo modo se han incorporado también los retos recogidos en el documento Key Drivers of Curricula Change in the 21st Century de la Oficina Internacional de Educación de la UNESCO, así como los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030 adoptada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en septiembre de 2015. Así pues la vinculación entre competencias clave y retos del siglo XXI es la que dará sentido a los aprendizajes, al acercar la escuela a situaciones, cuestiones y problemas reales de la vida cotidiana, lo que, a su vez, proporcionará el necesario punto de apoyo para favorecer situaciones de aprendizaje significativas y relevantes.

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. Por otra parte, 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, se llevará 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 proyecto de manera interdisciplinar con otras áreas, permitiendo el proyecto de Práctica Digital ahondar en la profundización, ampliación y refuerzo de las competencias específicas de las áreas de Conocimiento del Medio 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 proyecto interdisciplinar. Así pues el tiempo dedicado al proyecto será de 1 hora semanal en 3º y 5º de Ed. Primaria. 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 7 del Real Decreto (RD) 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria expone los objetivos para contribuir a desarrollar en los niños y las niñas una serie de capacidades. De todos ellos hemos seleccionado aquellos en los que nos fundamentaremos para realizar el Proyecto Interdisciplinar de Práctica Digital :

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas de forma empática, 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 resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar, 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 por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.

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.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

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.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas

Asimismo hemos seleccionado objetivos del Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía. aquellos en los que nos fundamentaremos para realizar el Proyecto Interdisciplinar de Práctica Digital :

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, iniciativa personal, sentido crítico, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor.

e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y desarrollar hábitos de lectura.

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura, así como reconocer, valorar y proteger la riqueza patrimonial, paisajística, social, medioambiental, histórica y cultural de su Comunidad.

i) Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y los mensajes que recibe y elabora.

j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas, e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

o) Conocer y respetar el patrimonio cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de nuestra cultura, reconociendo a Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

3.2. Objetivos del Proyecto interdisciplinar de Práctica Digital y su relación con los objetivos del Proyecto Educativo del centro.

A raíz de los objetivos que la normativa expone hemos definido una serie de objetivos concretos para trabajar dentro del Proyecto de manera concreta y que permiten desarrollar los objetivos que se plantean en el Proyecto Educativo del centro:

OBJETIVOS DEL PROYECTO EDUCATIVO DEL CENTRO	OBJETIVOS DEL PROYECTO INTERDISCIPLINAR DE PRÁCTICA DIGITAL
<p>Objetivo 6: Favorecer la igualdad entre las personas, proteger el planeta y asegurar el desarrollo sostenible y la prosperidad del entorno que rodea a la comunidad educativa.</p>	<p>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.</p>
<p>Objetivo 12: Mejorar la competencia y la alfabetización digital de la comunidad educativa</p>	<p>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>Objetivo 1: Permitir la integración de los aprendizajes, poniéndolos en relación con distintos tipos de contenidos y utilizándolos de manera efectiva en diferentes situaciones y contextos y orientándolos al desarrollo de competencias clave, a través de situaciones educativas que posibiliten, fomenten y desarrollen conexiones con las prácticas sociales y culturales de la comunidad.</p>	<p>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>Objetivo 4: Promover una acción docente basadas en metodologías innovadoras que permitan favorecer la potenciación de la lectura, la mejora de habilidades metacognitivas, la comprensión en resolución de problemas, la mejora de la competencia lingüística, la mejora de gusto por la lectura y el acercamiento a la composición escrita y el dominio de habilidades instrumentales básicas.</p>	<p>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>5. Producir materiales digitales propios</p>

	desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.
--	--

El área será impartida por la profesora M^a Teresa García Sosa y la distribución horaria del área en el 3º ciclo de Primaria será la siguiente:

5º Primaria	Martes de 10.00 a 11.00
6º Primaria	Jueves de 11.00 a 12.00

3.3.- Principios pedagógicos:

Así pues teniendo en cuenta estos objetivos el Proyecto Interdisciplinar de Práctica Digital contribuirá a la consecución de los siguientes principios pedagógicos del Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, sin perjuicio de lo dispuesto en el artículo 6 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo:

- a) La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a 30 minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo planificado de dicha competencia. Asimismo, deben permitir que el alumnado desarrolle destrezas orales básicas, potenciando aspectos clave como el debate y la oratoria.
- b) La intervención educativa buscará desarrollar y asentar progresivamente las bases que faciliten a cada alumno o alumna una adecuada adquisición de las competencias clave previstas en el Perfil competencial al término de cada ciclo y en el Perfil de salida del alumnado al término de la Enseñanza Básica, teniendo siempre en cuenta su proceso madurativo individual, así como los niveles de desempeño esperados para esta etapa.
- c) Desde las distintas áreas se favorecerá la integración y la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.
- d) Asimismo, se trabajarán elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, el funcionamiento del medio físico y natural y la repercusión que sobre el mismo tienen las actividades humanas, el agotamiento de los recursos naturales, la superpoblación, la contaminación o el calentamiento de la Tierra, todo ello con objeto de fomentar la contribución activa en la defensa, conservación y mejora de nuestro entorno medioambiental como elemento determinante de la calidad de vida.
- e) Se potenciará el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) con objeto de garantizar una efectiva educación inclusiva, permitiendo el acceso al currículo a todo el alumnado. Para ello, en la práctica docente se desarrollarán dinámicas de trabajo que ayuden a descubrir el talento y el potencial del mismo, y se integrarán diferentes formas de presentación del currículo, metodologías variadas y recursos que respondan a los distintos estilos y ritmos de aprendizaje del alumnado.
- g) El patrimonio cultural y natural de nuestra comunidad, su historia, sus paisajes, su folclore, las distintas variedades de la modalidad lingüística andaluza, la diversidad de

sus manifestaciones artísticas como el flamenco, la música, la literatura o la pintura, entre ellas, tanto tradicionales como actuales, así como las contribuciones de su ciudadanía a la construcción del acervo cultural andaluz, formarán parte del desarrollo del currículo.

i) En los términos recogidos en el Proyecto educativo de cada centro, con objeto de fomentar la integración de las competencias clave, se dedicará un tiempo del horario lectivo a la realización de proyectos significativos para el alumnado, así como a la resolución colaborativa de problemas, reforzando la autoestima, la autonomía, el emprendimiento, la reflexión y la responsabilidad del alumnado.

4. CONTRIBUCIÓN DEL PROYECTO A LAS COMPETENCIAS CLAVE

El proyecto de Práctica 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 proyecto de Práctica digital está asociado, desde su propia enunciación, al desarrollo de la competencia digital clave y se considera objeto de estudio específico e instrumento para el resto de competencias específicas del resto de las áreas.

El proyecto 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 proyecto 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.

Por otra parte el proyecto contribuye de manera notoria, al desarrollo de las Competencias personal, social y de aprender a aprender 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 proyecto de práctica 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 en Conciencia y expresiones culturales 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 proyecto 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 del Proyecto de Práctica digital en la consecución de los perfiles competenciales marcados al finalizar el 3º ciclo de Ed. Primaria:

El Proyecto de Práctica Digital contribuirá de manera significativa en la consecución de los de los descriptores operativos a desarrollar en las diferentes Competencias anteriormente marcadas. Así pues se ha realizado una selección de ellos en función de lo marcado en la normativa educativa contemplando descriptores de la Competencia Digital, Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM), Competencia lingüística, la Competencia personal, social y de aprender a aprender, competencia emprendedora así como la competencia en conciencia y expresiones culturales a la finalización del segundo y tercer ciclo. Serán estos descriptores operativos junto a los objetivos generales de la etapa los que van a concretar las competencias específicas que alumno-a deberá alcanzar a través del Proyecto de Práctica Digital.

Así pues los descriptores operativos que se han tenido en cuenta han sido los siguientes:

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA:

AL COMPLETAR EL TERCER CICLO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O ALUMNA...
CCL3. Localiza, selecciona y contrasta, con el debido acompañamiento, información sencilla procedente de dos o más fuentes, evaluando su fiabilidad y utilidad en función de los objetivos de lectura, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA, TECNOLOGÍA E INGENIERÍA (STEM):

AL COMPLETAR EL TERCER CICLO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O ALUMNA...
STEM3. Realiza, de forma guiada, proyectos, diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos, adaptándose ante la incertidumbre, para generar en equipo un producto creativo con un objetivo concreto, procurando la participación de todo el grupo y resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir.
STEM4. Interpreta y transmite los elementos más relevantes de algunos métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y veraz, utilizando la terminología científica apropiada, en diferentes formatos (dibujos, diagramas, gráficos, símbolos...) y aprovechando de forma crítica, ética y responsable la cultura digital para compartir y construir nuevos conocimientos.

COMPETENCIA DIGITAL:

AL COMPLETAR EL TERCER CICLO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O ALUMNA...
CD1. Realiza búsquedas guiadas en internet y hace uso de estrategias sencillas para el tratamiento digital de la información (palabras clave, selección de información relevante, organización de datos...) con una actitud crítica sobre los contenidos obtenidos.
CD2. Crea, integra y reelabora contenidos digitales en distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo, programa informático...) mediante el uso de diferentes herramientas digitales para expresar ideas, sentimientos y conocimientos, respetando la propiedad intelectual y los derechos de autor de los contenidos que reutiliza.
CD3. Participa en actividades o proyectos escolares mediante el uso de herramientas o plataformas virtuales para construir nuevo conocimiento, comunicarse, trabajar cooperativamente, y compartir datos y contenidos en entornos digitales restringidos y supervisados de manera segura, con una actitud abierta y responsable ante su uso.
CD4. Conoce los riesgos y adopta, con la orientación del docente, medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medio ambiente, y se inicia en la adopción de hábitos de uso crítico, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.
CD5. Se inicia en el desarrollo de soluciones digitales sencillas y sostenibles (reutilización de materiales tecnológicos, programación informática por bloques, robótica educativa...) para resolver problemas concretos o retos propuestos de manera creativa, solicitando ayuda en caso necesario.

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER:

AL COMPLETAR EL TERCER CICLO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O ALUMNA...
CPSAA3. Reconoce y respeta las emociones y sentimientos ajenos y participa activamente en el trabajo en equipo, empleando estrategias de responsabilidad y de ayuda a las demás personas, tácticas de interacción positiva, y actitudes cooperativas que ayuden a mejorar el clima del grupo, al bienestar y a la consecución de los objetivos propuestos.
CPSAA4. Reconoce el valor del esfuerzo y la dedicación personal para la mejora de su aprendizaje, y adopta posturas críticas en procesos de reflexión guiados.
CPSAA5. Planea objetivos a corto plazo, utiliza estrategias de aprendizaje autorregulado, y participa en procesos de auto y coevaluación, reconociendo sus limitaciones y sabiendo buscar ayuda en el proceso de construcción del conocimiento.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA:

AL COMPLETAR EL TERCER CICLO DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O ALUMNA...
CE3. Crea ideas y soluciones originales, planifica tareas, coopera con otros y en equipo, valorando el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a cabo una iniciativa emprendedora, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.

 **COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES:**

AL COMPLETAR EL **TERCER CICLO** DE LA EDUCACIÓN PRIMARIA, EL ALUMNO O ALUMNA...

CCEC4. Experimenta de forma creativa con diferentes medios y soportes, y diversas técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para elaborar propuestas artísticas y culturales.

5. CONCRECIÓN CURRICULAR EN LOS DIFERENTES CURSOS A IMPARTIR EL PROYECTO DE PRÁCTICA DIGITAL

➤ 5º CURSO DE PRIMARIA:

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS	CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR EL CICLO
C.E.CON.1.Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1.a. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y adecuada, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, comenzando a realizar actividades en red, creando contenidos digitales sencillos, interpretando y organizando la información y aumentando la productividad y eficiencia en el propio trabajo.	CM.03.B.1.1. Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.	CCL3, TEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.
		CM.03.B.1.2. Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).	
		CM.03.B.1.3. Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.	
		CM.03.B.1.4. Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.	
		CM.03.B.1.5. Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía, respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital	

<p>C.E.CON.3.Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p>3.1.a. Presentar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos..</p>	<p>CM.03.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.</p>	<p>STEM3, STEM4,CD5,CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>
		<p>CMN.2.B.2.2. Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema, etc.).</p>	
		<p>CM.03.B.2.3. Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D, etc.) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.</p>	
	<p>3.2.a. Diseñar de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios.</p>	<p>CM.03.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.</p>	
	<p>3.3.a. Diseñar un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales,</p>	<p>CM.03.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.</p>	

	<p>utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.</p>	<p>CM.03.B.2.3. Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D, etc.) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.</p>	
	<p>3.4.a. Presentar y comunicar el resultado de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.</p>	<p>CM.03.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.</p>	
		<p>CM.03.B.2.4. Estrategias en situaciones de incertidumbre: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, valoración del error propio y el de los demás como oportunidad de aprendizaje.</p>	
<p>C.E.LENG.5.Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.</p>	<p>5.1.a. Producir textos escritos y multimodales coherentes, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas y movilizándolo, de manera acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición.</p>	<p>LC.03.B.3.5. Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección. Coherencia, cohesión y adecuación textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital acompañada.</p> <p>LC.03.B.3.6. Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento</p>	<p>CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA5, CC2.</p>

		<p>de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.</p>	
<p>C.E.LENG..6.Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>6.1.a. Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas, iniciándose en la evaluación de su fiabilidad y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados.</p>	<p>LC.03.D.6. Estrategias de observación y formulación de generalizaciones sobre la acentuación</p>	<p>CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA5, CC2, CE3.</p>
	<p>6.2.a. Compartir de manera creativa los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, realizado de manera acompañada</p>	<p>LC.03.D.7. Los signos de puntuación como mecanismos para organizar el texto y expresar intención comunicativa.</p> <p>LC.03.B.3.6. Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.</p> <p>LC.03.B.3.6. Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.</p>	

	<p>6.3.a. Adoptar hábitos sencillos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.</p>	<p>LC.03.B.3.6. Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.</p>	
--	--	--	--

➤ **6º CURSO DE PRIMARIA:**

COMPETENCIA ESPECÍFICA	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS	CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR EL CICLO
<p>C.E.CON.1.Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>1.1.b. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos, interpretando, organizando y analizando la información y aumentando la productividad y eficiencia en el propio trabajo.</p>	<p>CM.03.B.1.1. Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.</p> <p>CM.03.B.1.2. Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).</p> <p>CM.03.B.1.3. Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.</p> <p>CM.03.B.1.4. Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal</p>	<p>CCL3, TEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.</p>

		de aprendizaje.	
		CM.03.B.1.5. Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía, respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital	
		CMN.3.B.1.6. Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental. Reconocimiento de los riesgos asociados aun uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación.	
C.E.CON.3.Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	3.3.b. Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo, diferentes prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados..	CM.03.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.
		CM.03.B.2.3. Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D, etc.) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.	
	3.4.b. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos,	CM.03.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.	

	<p>justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.</p>	<p>CM.03.B.2.4. Estrategias en situaciones de incertidumbre: adaptación y cambio de estrategia cuando sea necesario, valoración del error propio y el de los demás como oportunidad de aprendizaje.</p>	
<p>C.E.LENG.5.Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.</p>	<p>5.1.b. Producir textos escritos y multimodales sencillos y coherentes en distintos soportes, desde las diferentes etapas del proceso evolutivo de la escritura, ajustándose a modelos dados y movilizándolo, de manera acompañada, estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.</p>	<p>LC.03.B.3.5. Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección. Coherencia, cohesión y adecuación textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital acompañada.</p> <p>LC.03.B.3.6. Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.</p> <p>LC.03.D.6. Estrategias de observación y formulación de generalizaciones sobre la acentuación</p> <p>LC.03.D.7. Los signos de puntuación como mecanismos para organizar el texto y expresar intención comunicativa.</p>	<p>CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA5, CC2.</p>

C.E.LENG..6.Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.	6.1.b. Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados.	LC.03.B.3.6.Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.	CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA5, CC2, CE3.
	6.2.b. Compartir los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal, realizado de manera acompañada.	LC.03.B.3.6. Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.	
	6.3.b. Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.	LC.03.B.3.6. Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.	

5.1.- DISTRIBUCIÓN TEMPORAL DE LAS DISTINTAS SITUACIONES DE APRENDIZAJE

TEMPORALIZACIÓN CURSO 2024/25 POR CENTRO INTERÉS 5º ED. PRIMARIA					
TRIMESTRE	QUINCENA	Nº U.P.	Situaciones de aprendizaje	Nº SESIONES	CENTRO INTERÉS
PRIMERO	12 al 30 Sept	0	EVALUACIÓN INICIAL	2	
	Del 1 de octubre al 13 de diciembre	1	Hábitos Saludables	11	Realizamos una presentación en entorno de <u>Impress</u> aplicando conocimiento de <u>Power Point</u> sobre hábitos saludables
	Repaso de lo trabajado en el 1º trimestre				Del 16 al 20/12
SEGUNDO	Del 8 de Enero al 7 de marzo	2	El mundo en que vivimos	9	Realizamos un documento en <u>writer</u> aplicando conocimientos de <u>Writer</u>
TECERO	Del 17 marzo al 9 de mayo	3	<u>Genialy y Canva</u>	7	Acercamiento a herramientas digitales <u>on line</u>
	Del 12 de mayo al 16 de junio	4	Acoso y <u>ciberacoso</u> : Cómo combatirlos.	7	Conocemos que es el acoso y ciberacoso y cómo combatirlo
Del 19 al 23 de junio	SEMANA CULTURAL				1 sesión

TEMPORALIZACIÓN CURSO 2024/25 POR CENTRO INTERÉS 6º ED. PRIMARIA					
TRIMESTRE	QUINCENA	Nº U.D.	Situaciones de aprendizaje	Nº SESIONES	CENTRO INTERÉS
PRIMERO	12 al 30 Sept	0	EVALUACIÓN INICIAL	2	
	Del 2 de octubre al 5 de diciembre	1	Internet, la red de redes. Uso responsable de las nuevas tecnologías y de la búsqueda de información. Parte 1	11	Llegamos a conocer el funcionamiento de internet y sus riesgos Conocemos los beneficios y peligros que tiene el uso de internet
	Repaso de lo trabajado en el 1º trimestre				Del 11 al 22/12
SEGUNDO	Del 8 de Enero al 10 de marzo	2	Internet, la red de redes. Uso responsable de las nuevas tecnologías y de la búsqueda de información. Parte 2 Conectados con seguridad	9	Realizamos una presentación en entorno de Genialy aplicando conocimiento de Power Point.
TECERO	Del 11 marzo al 16 de junio	3	Un cuento digital	13	Acercamiento a herramientas digitales on line. Compartimos nuestro trabajo con la comunidad virtual.
Del 19 al 23 de junio	SEMANA CULTURAL				1 sesiones

6.- LA FORMA EN QUE SE INCORPORAN LOS CONTENIDOS DE CARÁCTER TRANSVERSAL AL CURRÍCULO.

La Integración de la temática de los temas transversales están incluidos en el trabajo curricular de manera normalizada. Los valores impregnan los saberes propios de la materia. Los planes y programas en los que el centro está inscrito serán también esenciales y estarán presentes en el diseño de las situaciones de aprendizaje. En este diseño se tendrá en cuenta:

1.- Organización de las actividades concretas de los valores y actitudes propias de este tipo de contenidos. Se tendrá especial consideración las siguientes temáticas para su diseño:

-La toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado, entre los que se considerarán la salud, la pobreza en el mundo, el agotamiento de los

recursos naturales, la superpoblación, la contaminación, el calentamiento de la Tierra, la violencia, el racismo, la emigración y la desigualdad entre las personas, pueblos y naciones.

- El análisis de las formas de exclusión social que dificultan la igualdad de los seres humanos, con especial dedicación a la desigualdad de las mujeres

- El cuidado de si mismo y de los demás a nivel físico y psicológico

- El diálogo entre iguales, la cultura de la paz, la mediación y acoso escolar, habilidades sociales, valores democráticos, actitudes y comportamientos cívicos. Se favorecerá el desarrollo de estrategias de inteligencia emocional para favorecer principios de empatía mediante la resolución pacífica de conflictos.

- El desarrollo de la lectura que de forma diaria se le prestará especial consideración en el diseño de las actividades diarias.

- El desarrollo de la comunicación lingüística en todas las áreas incluyéndose actividades que estimulen el interés por la lectura, la expresión escrita y la oratoria.

- Se desarrollarán actividades para profundizar en habilidades y métodos de recopilación, sistematización y presentación de la información y para aplicar los procesos de análisis, observación y experimentación.

- El patrimonio cultural de nuestra comunidad autónoma andaluza.

2.- Planes y Proyectos en los que el centro está inscrito, tomando especial consideración el programa CIMA.

3 - Elección de materiales y recursos didácticos que integren estos contenidos. Para su programación se contará con las posibles sugerencias de toda la Comunidad Educativa. Como norma, los contenidos transversales no se programarán en paralelo al resto de contenidos curriculares, sino que estarán inmersos en las actividades diseñadas. Asimismo se intentará realizar un aprendizaje globalizado, siendo el proyecto interdisciplinar un apoyo al resto de las áreas y a los centros de interés que en ellas se esté trabajando.

Así mismo el Plan de Actuación Tutorial será también necesario para el tratamiento de la tutoría y orientación como un área común, potenciando especialmente las siguientes competencias:

- Competencia Social y Ciudadana (mediación y acoso escolar, habilidades sociales, valores democráticos, actitudes y comportamientos cívicos,...).

- Aprender a aprender (conocimiento de sí mismo, esfuerzo y motivación y hábitos de trabajo).

- Autonomía e iniciativa personal (orientación académica, manejo autónomo y responsable de las TICs, toma de decisiones, iniciativa y actitud emprendedora, realización de proyectos).

Por otra parte las actividades complementarias y extraescolares será un recurso más y más potencial para el desarrollo de educación en valores. En ellas, dada su versatilidad, se podrá tratar con mayor focalización los contenidos transversales y conseguir por tanto mejores resultados.

7. 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 e inclusiva. 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 este proyecto destacan los siguientes principios generales, orientados a crear situaciones de aprendizaje para nuestros alumnos:

7.1 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.

7.2 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.

7.3 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 proyecto de Práctica 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 proyecto 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 proyecto 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 proyecto 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 proyecto.

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.

7.4 Agrupamientos:

Se realizarán diferentes variantes de agrupamientos en función de las necesidades que plantee 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.

7.5 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.

7.6 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:

- ∅ Actividades de repetición. Tienen como finalidad asegurar el aprendizaje, es decir que el alumno sienta que ha interiorizado los nuevos aprendizajes.

- ∅ Actividades de consolidación. Son actividades similares a las de repetición en las 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.

- ∅ 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.

∅ 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.
- Producto final. Es aquel trabajo que realizamos dando un sentido global a los distintos aspectos que hemos trabajado en una Situación de aprendizaje, 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 situaciones de aprendizaje (S.A) 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.
- 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.

8. 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. A partir de los criterios de evaluación se relacionan todos los elementos del currículo.
- b) Los descriptores operativos de las competencias, que configura los aprendizajes básicos para cada una de las competencias clave para cada ciclo de la Educación Primaria.
- d) Las situaciones de aprendizaje que a partir de las competencias específicas, establecerán los criterios de calificación y procedimientos de evaluación asociados a los criterios de evaluación.

8.1 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.

8.1.1. 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.

/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 a través del alcance de los descriptores operativos de las diferentes competencias claves. 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 rubricas.

8.1.3 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 promoció, al historial académico de Educación. Los resultados de la evaluación del proyecto 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.

8.1.4 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.

8.1.5.-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.

8.2 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	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Lista de control • Registro anecdótico • Registro de organización de materiales • Participación, actitud e interés • Realización de actividades en clase
Pruebas	<ul style="list-style-type: none"> ✚ Producciones digitales • Intervenciones escritas digitales y orales .
Revisión de tareas	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades finales de las situaciones de aprendizaje • Tarea final

Se utilizará rúbricas para valorar los niveles de alcance de competencias por parte del alumnado.

Los niveles de valoración de las rúbricas para cada uno de los criterios de evaluación serán los siguientes:

CURSO 5º PRIMARIA					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVELES DE RÚBRICAS				
	Insuficiente (del 1 al 4)	Suficiente (del 5 al 6)	Bien (entre el 6 y 7)	Notable (Entre el 7 y 8)	Sobresaliente (Entre el 9 y

					10)
<p>1.1.a. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y adecuada, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, comenzando a realizar actividades en red, creando contenidos digitales sencillos, Interpretando y organizando la información y aumentando la productividad y eficiencia en el propio trabajo</p>	<p>No utiliza recursos digitales para buscar información, o comunicarse con su equipo. No crea contenidos digitales</p>	<p>Utiliza de forma limitada recursos digitales de forma segura, se comunica con su equipo o de forma individual, realiza actividades sencillas en red.</p>	<p>Utiliza recursos digitales de forma segura y adecuada al contexto, comunicándose e y trabajando de forma individual y en equipo. Realiza actividades en red, creando contenidos digitales sencillos.</p>	<p>Utiliza variados recursos digitales de acuerdo a las necesidades del contexto educativo y lo hace de forma segura. Busca información y se comunica de forma individual o en equipo, realizando actividades en red y creando contenidos digitales sencillos, organizando e interpretando la información.</p>	<p>Utiliza recursos digitales de acuerdo a las necesidades del contexto educativo de forma segura y adecuada, buscando información, comunicándose e y trabajando de forma individual y en equipo. Comienza a realizar actividades en red, creando contenidos digitales sencillos, interpretando y organizando la información y aumentando la productividad y eficiencia en el trabajo.</p>
<p>3.1.a. Presentar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos..</p>	<p>No presenta problemas de diseño que resuelve con la creación de un prototipo o solución digital.</p>	<p>Ocasionalmente presenta problemas de diseño que resuelve con la creación de un prototipo o solución digital.</p>	<p>Presenta problemas de diseño que resuelve con la creación de un prototipo o solución digital.</p>	<p>Casi siempre presenta problemas de diseño que resuelve con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno.</p>	<p>Presenta problemas de diseño que resuelve con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos.</p>

<p>3.2.a. Diseñar de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño Y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios.</p>	<p>No diseña de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional.</p>	<p>Ocasionalmente diseña de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional.</p>	<p>Diseña de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional.</p>	<p>Casi siempre diseña de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional , mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos.</p>	<p>Siempre diseña de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios.</p>
<p>3.3.a. Diseñar un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.</p>	<p>No diseña un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas.</p>	<p>Ocasionalmente diseña un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas.</p>	<p>Diseña un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales.</p>	<p>Casi siempre diseña un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas adecuadas.</p>	<p>Diseña un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.</p>
<p>3.4.a. Presentar y comunicar el resultado de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos, justificando por qué</p>	<p>No presenta ni comunica el resultado de los proyectos de diseño,</p>	<p>Ocasionalmente presenta y comunica el resultado de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos.</p>	<p>Presenta y comunica el resultado de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos.</p>	<p>Casi siempre presenta y comunica el resultado de los proyectos de diseño, explicando los pasos</p>	<p>Siempre presenta y comunica el resultado de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos, justificando</p>

ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.				seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto.	por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.
5.1.a. Producir textos escritos y multimodales coherentes, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas y movilizando, de manera acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición.	No produce textos escritos coherentes, comete errores gramaticales y ortográficos básicos y no utiliza estrategias sencillas de planificación, redacción, revisión y edición.	Produce textos escritos y multimodales con poca coherencia, en distintos soportes con dificultad a la hora de seleccionar el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, cometiendo errores gramaticales y ortográficos básicos y utilizando pocas estrategias de planificación, redacción, revisión y edición.	Produce textos escritos y multimodales con coherencia, en distintos soportes con dificultad para seleccionar el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa. Comete errores gramaticales y ortográficos básicos pero utiliza estrategias de planificación, redacción, revisión y edición.	Produce textos escritos y multimodales coherentes, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, Comete errores gramaticales y ortográficos básicos pero utiliza estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición.	Produce textos escritos y multimodales coherentes, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas y movilizando, de manera acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, red
6.1.a. Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas, iniciándose en la evaluación de su fiabilidad y recreándolas	No localiza, ni selecciona y ni contrasta información de distintas fuentes, incluidas las digitales,	Localiza pero presenta dificultad a la hora de seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales.	Localiza, selecciona presentando dificultades a la hora de contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales,	Localiza, selecciona y contrasta información de distintas fuentes, incluidas las digitales, sin citarlas ni verificar su fiabilidad.	Localiza selecciona y contrasta información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas, iniciándose en la evaluación de su fiabilidad y recreándose

mediante la adaptación creativa de modelos dados.					mediante la adaptación creativa de modelos dados.
6.2.a. Compartir de manera creativa los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, realizado de manera acompañada	No comparte los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, realizado de manera acompañada	Comparte con ayuda de una guía l los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, realizado de manera acompañada.	Comparte sin ninguna ayuda los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, realizado de manera acompañada.	Comparte con falta de creatividad los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, realizado de manera acompañada	Comparte de manera creativa los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, realizado de manera acompañada
6.3.a. Adoptar hábitos sencillos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.	No presenta hábito en el uso de las tecnologías digitales.	Utiliza de forma segura las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.	Utiliza de forma segura y saludable las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.	Utiliza de forma segura, saludable y poco crítica las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.	Adopta hábitos sencillos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.

CURSO 6º PRIMARIA					
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	NIVELES DE RÚBRICAS				
	Insuficiente (del 1 al 4)	Suficiente (del 5 al 6)	Bien (entre el 6 y 7)	Notable (Entre el 7 y 8)	Sobresaliente (Entre el 9 y 10)
1.1.b. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y	No utiliza recursos digitales para buscar información, o	Utiliza de forma limitada recursos digitales de forma segura, se	Utiliza recursos digitales de forma segura y adecuada al contexto, comunicándose	Utiliza variados recursos digitales de acuerdo a las necesidades	Utiliza recursos digitales de acuerdo a las necesidades del contexto

eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos, interpretando, organizando y analizando la información y aumentando la productividad y eficiencia en el propio trabajo.	comunicarse con su equipo. No crea contenidos digitales	comunica con su equipo o de forma individual, realiza actividades sencillas en red.	e y trabajando de forma individual y en equipo. Realiza actividades en red, creando contenidos digitales sencillos.	del contexto educativo y lo hace de forma segura. Busca información y se comunica de forma individual o en equipo, realizando actividades en red y creando contenidos digitales sencillos, organizando e interpretando la información.	educativo de forma segura y adecuada, buscando información, comunicándose e y trabajando de forma individual y en equipo. Comienza a realizar actividades en red, creando contenidos digitales sencillos, interpretando y organizando la información y aumentando la productividad y eficiencia en el trabajo.
3.3.b. Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo, diferentes prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados..	No desarrolla un producto final que dé solución a problema de diseño, probando en equipo, diferentes prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados..	Ocasionalmente desarrolla un producto final que dé solución a problema de diseño, probando en equipo, diferentes prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados	Presenta problemas en el desarrollo de un producto final que dé solución a problema de diseño, probando en equipo, diferentes prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados	Casi siempre desarrolla un producto final que dé solución a problema de diseño, probando en equipo, diferentes prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados..	Desarrolla un producto final que dé solución a problema de diseño, probando en equipo, diferentes prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados..
3.4.b. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando	No comunica el resultado de los proyectos de	Ocasionalmente comunica el resultado de los proyectos de	Presenta problemas en la comunicación	Casi siempre comunica el resultado de los proyectos	Comunica el resultado de los proyectos de diseño,

el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	diseño	diseño	de resultado de los proyectos de diseño	de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos	adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos
5.1.b. Producir textos escritos y multimodales sencillos y coherentes en distintos soportes, desde las diferentes etapas del proceso evolutivo de la escritura, ajustándose a modelos dados y movilizándolo, de manera acompañada, estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.	No produce textos escritos coherentes, comete errores gramaticales y ortográficos básicos y no utiliza estrategias sencillas de planificación, redacción, revisión y edición	Produce textos escritos y multimodales con poca coherencia en pocos soportes y ajustándose poco a los modelos dados y no utiliza estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión	Produce textos escritos y multimodales con coherencia, en distintos soportes con dificultad para ajustarse al modelo dado . Comete errores gramaticales y ortográficos básicos pero utiliza estrategias de planificación, redacción, revisión y edición.	Produce textos escritos y multimodales coherentes, en distintos soportes, ajustándose al modelo dado. Comete errores gramaticales y ortográficos básicos pero utiliza estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.	Produce textos escritos y multimodales sencillos y coherentes en distintos soportes, desde las diferentes etapas del proceso evolutivo de la escritura, ajustándose a modelos dados y movilizándolo, de manera acompañada, estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.
6.1.b. Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales,	No localiza, ni selecciona y ni contrasta información de distintas	Localiza pero presenta dificultad a la hora de seleccionar y contrastar información de	Localiza, selecciona presentando dificultades a la hora de contrastar información de	Localiza, selecciona y contrasta información de distintas fuentes,	Localiza selecciona y contrasta información de distintas fuentes, incluidas las

citándolas y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados.	fuentes, incluidas las digitales,	distintas fuentes, incluidas las digitales.	distintas fuentes, incluidas las digitales,	incluidas las digitales, sin citarlas ni verificar su fiabilidad.	digitales, citándolas, iniciándose en la evaluación de su fiabilidad y recreándose mediante la adaptación creativa de modelos dados.
6.2.b. Compartir los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal, realizado de manera acompañada	No comparte los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal, realizado de manera acompañada	Comparte con ayuda los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal, realizado de manera acompañada	Comparte sin ninguna ayuda los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal, realizado de manera acompañada	Comparte con falta de Creatividad los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal, realizado de manera acompañada	Comparte los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal, realizado de manera acompañada
6.3.b. Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.	No presenta hábito en el uso de las tecnologías digitales.	Utiliza de forma segura las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.	Utiliza de forma segura y saludable las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.	Utiliza de forma segura, saludable y poco crítica las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.	Adopta hábitos sencillos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.

8.3. Criterios de calificación

Se llevará a cabo una observación continua 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, a través de las sesiones con el equipo docente se dará a conocer a las familias del alumnado, a través del tutor o tutora, los criterios de evaluación, calificación que se han tenido en cuenta para la evaluación de los aprendizajes y para la toma de decisiones sobre los refuerzos o medidas de atención a la diversidad necesarias para continuar su proceso de enseñanza-aprendizaje.

8.4. Criterios para valoración en la evaluación inicial

CURSO 5º PRIMARIA			
PROYECTO INTERDISCIPLINAR PRÁCTICA DIGITAL			
PERFILES DE SALIDA	COMPETENCIA DIGITAL	CD1. Realiza pequeñas búsquedas guiadas en internet, utilizando diferentes medios y estrategias sencillas que faciliten el tratamiento de la información (palabras clave, selección y organización de los datos....) relevante y comienza a reflexionar de forma crítica sobre los contenidos obtenidos	
		CD2. Crea contenidos digitales sencillos de acuerdo a las necesidades del contexto educativo, mediante el uso de diversas herramientas digitales utilizando distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo...) para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos y contenidos que utiliza.	
	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	CCL3. Busca, localiza y selecciona, de manera dirigida, información de distintos tipos de textos, procedente de hasta dos fuentes documentales, e interpreta y valora la utilidad de la información, incidiendo en el desarrollo de la lectura para ampliar conocimientos y aplicarlos en trabajos personales aportando el punto de vista personal y creativo, identificando los derechos de autor.	
COMPETENCIA ESPECÍFICA	Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo	CRITERIO DE EVALUACIÓN	1.1.b. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo y creando contenidos digitales sencillos, aumentando la productividad y eficiencia en el propio trabajo.
	C.E.LENG.5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas	CRITERIO DE EVALUACIÓN	5.1.b. Producir textos escritos y multimodales sencillos, con coherencia y adecuación, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, iniciándose en el uso de las normas gramaticales y ortográficas más sencillas al servicio de la cohesión y progresando, de manera acompañada, en la movilización de estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.
PRODUCTO FINAL:		Escribir un texto sobre el lugar donde se haya estado de vacaciones y exponer los aspectos más significativos e imágenes del lugar donde ha estado	
TAREAS A REALIZAR			
1º TAREA	Búsqueda de información segura en diferentes páginas sobre algunos de los lugares que ha visitado el alumnado durante los meses de		

	verano. Tendrá que buscar información cultural del lugar visitado, aspectos importantes del medio natural del lugar y contenidos a destacar de la sociedad del lugar.	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Observación directa	
RÚBRICAS		
No alcanzado		Alcanzado
No es capaz de buscar la información solicitada en internet aunque se le ayude	Es capaz de buscar la información solicitada en internet con ayuda del profesor	Es capaz de buscar la información solicitada en internet en diferentes páginas y buscadores (mozilla, chrome, internet explorer)
2º TAREA	Realizar un pequeño documento de texto en libre Office Writer sobre el lugar en el que el alumnado ha estado de vacaciones utilizando para ello indicaciones dadas de herramientas, formato y fuentes por parte del profesor. Se incluirá en el mismo imágenes y cualquiera de los elementos y herramientas del procesador de textos para realizar un documento atractivo y motivador en su lectura.	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Observación directa	
No alcanzado		Alcanzado
No logra seleccionar información relevante de diferentes fuentes para elaborar trabajo solicitado ni tampoco elaborar un trabajo en el procesador de texto aún cuando se le ha ofrecido ayuda	Selecciona alguna información de las fuentes para elaborar un trabajo solicitado en el procesador de textos con las indicaciones dadas por parte del profesor	Selecciona información relevante de diferentes fuentes para elaborar un trabajo solicitado de forma autónoma en el procesador de textos de forma creativa teniendo incluida las indicaciones mínimas dadas por el profesor
3º TAREA	Analizar los elementos de Linux, sus similitudes y diferencias con Windows.	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Observación directa	
RÚBRICAS		
No alcanzado		Alcanzado
No conoce, ni usa el sistema operativo de Linux mediante la administración de recursos y ejecución de tareas: ejecuta el algunas funciones del menú de inicio, escritorio, navegación de íconos de acuerdo con los procedimiento ni siquiera con ayuda del profesor	Conoce y usa el sistema operativo de Linux mediante la administración de recursos y ejecución de tareas: ejecuta las algunas funciones del menú de inicio, escritorio, navegación de íconos de acuerdo con los procedimientos establecidos con ayuda del profesor.	Conoce y usa el sistema operativo de Linux mediante la administración de recursos y ejecución de tareas: ejecuta el menú de inicio, escritorio, navegación de íconos de acuerdo con los procedimientos establecidos de forma autónoma

CURSO 6º PRIMARIA			
PROYECTO INTERDISCIPLINAR PRÁCTICA DIGITAL			
PERFILES DE SALIDA	COMPETENCIA DIGITAL	CD1. Realiza pequeñas búsquedas guiadas en internet, utilizando diferentes medios y estrategias sencillas que faciliten el tratamiento de la información (palabras clave, selección y organización de los datos...) relevante y comienza a reflexionar de forma crítica sobre los contenidos obtenidos	
		CD2. Crea contenidos digitales sencillos de acuerdo a las necesidades del contexto educativo, mediante el uso de diversas herramientas digitales utilizando distintos formatos (texto, tabla, imagen, audio, vídeo...) para expresar ideas, sentimientos y conceptos, siendo consciente de la autoría de los trabajos y contenidos que utiliza.	
	COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	CCL3. Busca, localiza y selecciona, de manera dirigida, información de distintos tipos de textos, procedente de hasta dos fuentes documentales, e interpreta y valora la utilidad de la información, incidiendo en el desarrollo de la lectura para ampliar conocimientos y aplicarlos en trabajos personales aportando el punto de vista personal y creativo, identificando los derechos de autor.	
COMPETENCIA ESPECÍFICA	Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo	CRITERIO DE EVALUACIÓN	1.1.a. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y adecuada buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, comenzando a realizar actividades en red, creando contenidos digitales sencillos, interpretando y organizando la información y aumentando la productividad y eficiencia en el propio trabajo.
	C.E.LENG.5. Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas	CRITERIO DE EVALUACIÓN	5.1.a. Producir textos escritos y multimodales coherentes, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa, progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas y movilizándolo, de manera acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición..
PRODUCTO FINAL:		Escribir un texto sobre el lugar donde se haya estado de vacaciones y exponer los aspectos más significativos e imágenes del lugar donde ha estado	
TAREAS A REALIZAR			

1º TAREA	Búsqueda de información segura en diferentes páginas sobre algunos de los lugares que ha visitado el alumnado durante los meses de verano. Tendrá que buscar información cultural del lugar visitado, aspectos importantes del medio natural del lugar y contenidos a destacar de la sociedad del lugar.	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Observación directa	
RÚBRICAS		
No alcanzado		Alcanzado
No es capaz de buscar la información solicitada en internet aunque se le ayude	Es capaz de buscar la información solicitada en internet con ayuda del profesor	Es capaz de buscar la información solicitada en internet en diferentes páginas y buscadores (mozilla, chrome, internet explorer)
2º TAREA	Realizar un pequeño documento de texto en libre Office Writer sobre el lugar en el que el alumnado ha estado de vacaciones utilizando para ello indicaciones dadas de herramientas, formato y fuentes por parte del profesor. Se incluirá en el mismo imágenes y cualquiera de los elementos y herramientas del procesador de textos para realizar un documento atractivo y motivador en su lectura.	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Observación directa	
No alcanzado		Alcanzado
No logra seleccionar información relevante de diferentes fuentes para elaborar trabajo solicitado ni tampoco elaborar un trabajo en el procesador de texto aún cuando se le ha ofrecido ayuda	Selecciona alguna información de las fuentes para elaborar un trabajo solicitado en el procesador de textos con las indicaciones dadas por parte del profesor	Selecciona información relevante de diferentes fuentes para elaborar un trabajo solicitado de forma autónoma en el procesador de textos de forma creativa teniendo incluida las indicaciones mínimas dadas por el profesor
3º TAREA	Analizar los elementos de Linux, sus similitudes y diferencias con Windows.	
INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	Observación directa	
RÚBRICAS		
No alcanzado		Alcanzado
No conoce, ni usa el sistema operativo de Linux mediante la administración de recursos y ejecución de tareas: ejecuta el algunas funciones del menú de inicio, escritorio, navegación de íconos de acuerdo con los procedimiento ni siguiera con ayuda del profesor	Conoce y usa el sistema operativo de Linux mediante la administración de recursos y ejecución de tareas: ejecuta las algunas funciones del menú de inicio, escritorio, navegación de íconos de acuerdo con los procedimientos establecidos con ayuda del profesor.	Conoce y usa el sistema operativo de Linux mediante la administración de recursos y ejecución de tareas: ejecuta el menú de inicio, escritorio, navegación de íconos de acuerdo con los procedimientos establecidos de forma autónoma

8.5.- 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 indicadores de evaluación de la enseñanza:

INDICADORES	CONSEGUIDO	NO CONSEGUIDO
El diseño de las actividades han asegurado la adquisición de los objetivos didácticos previstos y las habilidades y técnicas instrumentales básicas		
Fue adecuada la organización del aula		
Sirvieron los recursos para la consecución de las capacidades		
Se ajustaba la programación a las necesidades y características individuales de los alumnos.		
Se ha dejado un espacio para la incorporación de mejoras.		
Se ha establecido de modo explícito, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso de los alumnos y comprobar el grado en que alcanzan los aprendizajes.		
Se ha propuesto al alumnado actividades adaptadas a su nivel de trabajo teniendo en cuenta los principios del DUA		
Distribuyo el tiempo adecuadamente		
Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido la tarea que tienen que realizar: haciendo preguntas, haciendo que verbalicen el proceso,		
Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y, favorezco procesos de autoevaluación y coevaluación.		
El diseño de las actividades han asegurado la adquisición de los objetivos didácticos previstos y las habilidades y técnicas instrumentales básicas		
Fue adecuada la organización del aula		

Sirvieron los recursos para la consecución de las capacidades		
Se ajustaba la programación a las necesidades y características individuales de los alumnos.		
Se ha dejado un espacio para la incorporación de mejoras.		
Se ha establecido de modo explícito, los criterios, procedimientos e instrumentos de evaluación y autoevaluación que permiten hacer el seguimiento del progreso de los alumnos y comprobar el grado en que alcanzan los aprendizajes.		
Se ha propuesto al alumnado actividades adaptadas a su nivel de trabajo teniendo en cuenta los principios del DUA		
Distribuyo el tiempo adecuadamente		
Compruebo, de diferentes modos, que los alumnos han comprendido la tarea que tienen que realizar: haciendo preguntas, haciendo que verbalicen el proceso,		
Proporciono información al alumno sobre la ejecución de las tareas y cómo puede mejorarlas y, favorezco procesos de autoevaluación y coevaluación.		
Uso diferentes instrumentos de evaluación (pruebas orales y/o escritas, portafolios, rúbricas, observación directa...) para conocer su rendimiento académico.		

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.

9. 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).

MEDIDAS GENERALES:

La atención a la diversidad en el Proyecto de Práctica Digital la llevaremos a cabo de manera general diferentes formas en función del tipo de alumnado que tengamos y de las diferencias individuales. Se establecerán distintas medidas generales para atender en el aula al alumnado tales como: apoyo con un segundo profesor o monitor en el aula, trabajo colaborativo y programas de refuerzo. Estos últimos irán destinados a definir estrategias metodológicas que favorezcan el acercamiento al currículo al alumnado que presenta dificultades de aprendizaje, pero también al alumnado que presente problemas en la adquisición de la competencia lingüística. Se comunicará a las familias la necesidad de la aplicación de este programa.

Asimismo trabajaremos de manera interdisciplinar con las otras áreas del Proyecto que estén trabajando para apoyar, ampliar y hacer más significativo el aprendizaje que el alumnado realizará a lo largo del curso.

Por otra parte tendremos en cuenta el Diseño Universal del aprendizaje (DUA). El modelo del Diseño Universal para el Aprendizaje se propondrá en un primer momento los tres principios para el análisis y la planificación de la enseñanza y que se tendrá en cuenta para que todo el alumnado alcance las competencias específicas del Proyecto:

- Proporcionar múltiples formas de Implicación (el porqué del aprendizaje).
- Proporcionar múltiples medios de Representación (el qué del aprendizaje)
- Proporcionar múltiples medios de Acción y Expresión (el cómo del aprendizaje)

Así pues tendremos en cuenta las siguientes estrategias para la aplicación del DUA clasificados en los distintos principios:



COMPROMISO

PROPORCIONAR OPCIONES PARA CAPTAR EL INTERÉS (7)

- Optimizar la elección individual y la autonomía (7.1)
- Optimizar la relevancia, el valor y la autenticidad (7.2)
- Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones (7.3)

PROPORCIONAR OPCIONES PARA MANTENER EL ESFUERZO Y LA PERSISTENCIA (8)

- Resaltar la relevancia de metas y objetivos (8.1)
- Variar las exigencias y los recursos para optimizar los desafíos (8.2)
- Fomentar la colaboración y la comunidad (8.3)
- Utilizar el feedback orientado hacia la maestría en una tarea (8.4)

PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA AUTORREGULACIÓN (9)

- Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación (9.1)
- Facilitar estrategias y habilidades personales para afrontar los problemas de la vida cotidiana. (9.2)
- Desarrollar la autoevaluación y la reflexión (9.3)

REPRESENTACIÓN



PROPORCIONAR DIFERENTES OPCIONES PARA LA PERCEPCIÓN (1)

- Ofrecer opciones que permitan la personalización en la presentación de la información (1.1)
- Ofrecer alternativas para la información auditiva (1.2)
- Ofrecer alternativas para la información visual (1.3)

PROPORCIONAR MÚLTIPLES OPCIONES PARA EL LENGUAJE, LAS EXPRESIONES MATEMÁTICAS Y LOS SÍMBOLOS (2)

- Clarificar el vocabulario y los símbolos (2.1)
- Clarificar la sintaxis y la estructura (2.2)
- Facilitar la decodificación de textos, notaciones matemáticas y símbolos (2.3)
- Promover la comprensión entre diferentes idiomas (2.4)
- Ilustrar a través de múltiples medios (2.5)

PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA COMPRESIÓN (3)

- Activar o sustituir los conocimientos previos (3.1)
- Destacar patrones, características fundamentales, ideas principales y relaciones (3.2)
- Guiar el procesamiento de la información, la visualización y la manipulación (3.3)
- Maximizar la transferencia y la generalización (3.4)

ACCIÓN Y EXPRESIÓN



PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA INTERACCIÓN FÍSICA (4)

- Variar los métodos para la respuesta y la navegación (4.1)
- Optimizar el acceso a las herramientas y los productos y tecnologías de apoyo (4.2)

PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA EXPRESIÓN Y LA COMUNICACIÓN (5)

- Usar múltiples medios de comunicación (5.1)
- Usar múltiples herramientas para la construcción y la composición (5.2)
- Definir competencias con niveles de apoyo graduados para la práctica y la ejecución (5.3)

PROPORCIONAR OPCIONES PARA LAS FUNCIONES EJECUTIVAS (6)

- Guiar el establecimiento adecuado de metas (6.1)
- Apoyar la planificación y el desarrollo de estrategias (6.2)
- Facilitar la gestión de información y de recursos (6.3)
- Aumentar la capacidad para hacer un seguimiento de los avances (6.4)

Así mismo utilizaremos las siguientes estrategias fundamentales:

- **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.

-MEDIDAS ESPECÍFICAS:

Para atender alumnado de 6º que presentan necesidad específica de apoyo educativo y un alto estado de stress y adicción al uso de pantallas, seguiremos lo indicado en su Adaptación Curricular, estableciendo actividades de inicio al uso adecuado de las redes sociales y del ordenador, así como actividades a través de fichas que apoyen y refuercen los contenidos que están trabajando en el aula, estas actividades se diseñarán en coordinación con la PT para mejorar la evolución del discente.

10. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Los materiales y recursos didácticos que se van a utilizar en el nivel de 5º y 6º de la Etapa de Educación primaria van a ser :

- 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

11. CONCRECIÓN DE PLANES, PROGRAMAS Y PROYECTOS DEL CENTRO VINCULADOS CON EL DESARROLLO DEL CURRÍCULO DEL ÁREA.

El centro cuenta con los siguientes planes y proyectos que enmarcarán nuestra práctica educativa a lo largo del curso escolar.

- ❖ Plan de igualdad de género en educación
- ❖ Prevención de violencia de género
- ❖ Más Equidad Innovación
- ❖ Programa CIMA
- ❖ Organización y Funcionamiento de las Bibliotecas Escolares
- ❖ Planes de compensación educativa
- ❖ Prácticum Grado Maestro
- ❖ Red Andaluza Escuela: "Espacio de Paz"
- ❖ PROA

Con el trabajo de todos ellos se potenciará:

a) La prevención y resolución pacífica de conflictos, así como los valores que preparan al alumnado para asumir una vida responsable en una sociedad libre y democrática.

b) La adquisición de hábitos de vida saludable que favorezcan un adecuado bienestar físico, mental y social.

c) La utilización responsable del tiempo libre y del ocio, así como el respeto al medio ambiente.

d) La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género y la no discriminación por cualquier condición personal o social.

e) El espíritu emprendedor a partir del desarrollo de la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la autoconfianza y el sentido crítico.

f) La utilización adecuada de las herramientas tecnológicas de la sociedad del conocimiento.

g) La toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado, entre los que se considerarán:

- la salud,
- la pobreza en el mundo,
- el agotamiento de los recursos naturales,
- la superpoblación,
- la contaminación,
- el calentamiento de la Tierra,
- la violencia,
- el racismo,
- la emigración y
- la desigualdad entre las personas, pueblos y naciones.

h) El análisis de las formas de exclusión social que dificultan la igualdad de los seres humanos, con especial dedicación a la desigualdad de las mujeres.

i) La adopción de una perspectiva que permita apreciar la contribución al desarrollo de la humanidad de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas.

j) El análisis y la valoración de las contribuciones más importantes para el progreso humano en los campos de la salud, el bienestar, las comunicaciones, la difusión

del conocimiento, las formas de gobierno y las maneras de satisfacer las necesidades humanas básicas.

En nuestro Centro todos los proyectos se interrelacionan en el ámbito de la tutoría y de forma transversal en metodología de trabajo que utilizamos de ABP en la que se interrelacionan, como ya hemos referido en este documento anteriormente las áreas de Lengua, Conocimiento y Artística y de forma interdisciplinar con el resto de las áreas. Las actividades están previamente organizadas, secuenciadas y sistematizadas como línea de aprendizaje.

La aportación que cada uno de ellos realiza en el currículo de nuestras áreas que se enmarcan en esta programación es la siguiente:

➤ **PROYECTO CIMA:**

El proyecto CIMA aportará la temática de los centros de interés de nuestros Proyectos en los que se enmarcan las áreas de Lengua, Conocimiento y Plástica, en lo que respecta a la parte de artística. Dentro de este programa, el Proyecto Ecoescuela será necesario para comprender los problemas medioambientales de la naturaleza y del entorno más cercano, desarrollando así una participación activa en la búsqueda de soluciones primero a nivel de centro y luego de barrio.

Se entiende pues, por ecoescuela, un centro educativo en el que se desarrolla un proceso de mejora ambiental, mediante la investigación a través de una auditoría y posterior corrección de las deficiencias detectadas, que implican así mismo una mejoría en la práctica educativa.

Un proyecto como éste, es importante trabajarlo desde una perspectiva multidisciplinar y de forma transversal, ya que la educación ambiental abarca todas las áreas del conocimiento.

Por tanto una buena coordinación por parte del Comité Ambiental permitirá aprovechar el proyecto curricular de etapa, programación de ciclo y programación de aula para abordar cada una de las temáticas que se trabajan en la Ecoescuela.

Por otra parte los centros educativos, junto con el hogar, son los ámbitos socializadores clave donde tiene lugar el desarrollo de las personas en sus estadios más tempranos, ejerciendo un importante papel en la configuración de la conducta y los valores personales y sociales de la infancia y la adolescencia.

Es una realidad que el ámbito educativo constituye por muchas razones un espacio idóneo para abordar la Promoción de Salud.

La Promoción de la Salud se define como "el proceso de capacitar a las personas y a las comunidades para que aumenten el control sobre los determinantes de la salud, y por lo tanto, mejoren su salud". La Promoción de la Salud no solo se ocupa de promover el desarrollo de las habilidades individuales y la capacidad de la persona para influir sobre los factores que determinan su salud, sino que también, incluye la intervención sobre el entorno, tanto para reforzar los factores que contribuyen al desarrollo de estilos de vida saludables como para modificar aquellos que impiden ponerlos en práctica.

En este sentido, se están produciendo sensibles avances que pueden facilitar dicho abordaje. Los desarrollos legales, tanto de ámbito nacional como autonómico, tienden a facilitar un abordaje transversal básico de las competencias en salud.

Por ello, con este programa pretendemos conseguir el objetivo de promover, entrenar y capacitar a las personas para el desarrollo de habilidades cognitivo-conductuales que, de forma adaptada a cada edad, les permitan el desarrollo de estilos de vida saludables, mediante la toma de decisiones razonadas y desarrolladas en el

marco de entornos no siempre favorables a la protección y al fomento de la salud y permitiendo el logro de una educación integral.

A través del ámbito de Educomunicación fomentaremos mejorar la competencia lingüística de nuestro alumnado, centrándonos en la expresión oral y con la consecución de este objetivo, pretendemos conseguir otro, mejorar la competencia en las distintas materias del currículo.

Para conseguir estos objetivos se trabajará de manera conjunta con el programa de biblioteca, ya que el aprendizaje de la lengua en los niveles que trabajamos abarca todas las áreas y se representa tanto a nivel oral como escrito partimos este curso trabajando cinco objetivos prioritarios como son:

1º Desarrollar el lenguaje natural y enriquecer el vocabulario a través de la oralidad.

2º Desarrollar actividades orales relacionadas con los diferentes proyectos y actividades complementarias del Centro.

3º Fomentar el desarrollo del hábito lector.

4º Desarrollo de la escritura creativa funcional.

5º Iniciación de actividades digitales en relación a la Biblioteca y Comunica.

➤ **PROYECTO ESCUELA ESPACIO DE PAZ**

La población que acude a nuestro centro es heterogénea en cuanto a la procedencia de barrios dentro de la localidad, nuestro centro lo compone, por tanto, un tipo de alumnado que entra dentro de los parámetros de diversidad. Hay alumnado con familias estables en cuanto a familia, educación y trabajo, pero nos encontramos también con alumnado ubicados en familias con múltiples problemas afectivos, económicos y educativos.

Esta situación demandó llevar a cabo el presente proyecto, en colaboración

con otros centros de primaria y secundaria, cuyos objetivos son

- ✚ Facilitar a los órganos de gobierno y al profesorado instrumentos y recursos en relación con la promoción de la cultura de la paz, la prevención de la violencia y la mejora de la convivencia en el centro.
- ✚ Concienciar y sensibilizar a la comunidad educativa sobre la importancia de una adecuada convivencia escolar y sobre los procedimientos para mejorarla.
- ✚ Fomentar en el centro los valores, las actitudes y las prácticas que permitan mejorar el grado de aceptación y cumplimiento de las normas y avanzar en el respeto a la diversidad y en el fomento de la igualdad entre hombres y mujeres.
- ✚ Facilitar la prevención, detección, tratamiento, seguimiento y resolución de los conflictos que puedan plantearse.
- ✚ Facilitar la prevención, detección y eliminación de todas las manifestaciones de violencia.

➤ **PLAN DE IGUALDAD**

Desde la escuela debemos impulsar una serie de actuaciones y comportamientos que propician la transmisión de aquellos valores que favorecen unas relaciones humanas

basadas en el respeto y la justicia, la tolerancia, la comprensión, la solidaridad, la responsabilidad, la ciudadanía democrática, la igualdad de oportunidades, la confianza, la amistad..., valores que en definitiva constituyen la base de la vida en común, la ausencia de estereotipos y discriminaciones sexistas...

Pretendemos extender a toda la Comunidad Educativa que la igualdad formal se convierta en igualdad real y que nuestros niños y niñas de hoy se formen como hombres y mujeres de un futuro más humano.

Por ello, con este plan nos hemos propuesto una serie de objetivos a diversos niveles.

Objetivos para el profesorado.

- Utilizar un lenguaje docente igualitario en todas las explicaciones procurando que aparezca lo masculino y lo femenino. Resaltar fundamentalmente los ejemplos con presencia destacada de la mujer.
- Cuidar que el trato profesorado /alumnado no esté condicionado al sexo de la persona.
- Prestar atención a las posibles actitudes sexistas que puedan aparecer en las participaciones en clase.

Objetivos para el alumnado.

- Promover condiciones escolares que favorezcan prácticas educativas correctoras de estereotipos de dominación y dependencia.
- Desarrollar un banco de actividades teórico-prácticas que fomenten la igualdad entre niños y niñas.
- Participar en campañas de coeducación organizadas por el Ayuntamiento y otras entidades.

Objetivos para las familias.

- Favorecer la presencia y participación de las familias y tutores legales en la proyección y ejecución de aquellas actividades complementarias o de otro tipo donde ello sea posible.
- Organizar sesiones informativas-formativas donde se trate temas relacionados con la igualdad de género.

Objetivos para el uso adecuado de los espacios en el centro.

- Fomentar el uso igualitario de los espacios (recreo, aulas, gimnasio, etc....) favoreciendo la participación igualitaria y la distribución de los espacios en juegos, y actividades físico-deportivas.
- Desarrollar actividades en las zonas de recreo, con la participación activa del profesorado que se encuentre en el patio. El recreo es un espacio educativo como el aula.
- Repartir equitativamente las responsabilidades de clase entre todo el alumnado

➤ **PROA**

El programa de apoyo y refuerzo tiene como finalidad dar respuesta a las nuevas necesidades educativas que surgen ante una sociedad multicultural y tecnológica, donde los cambios a nivel personal, familiar y social están dando lugar a nuevas problemáticas que se reflejan en nuestras aulas y que demandan nuevas aptitudes y nuevas actuaciones.

A través de este programa comenzaremos a trabajar en tres líneas de intervención:

- Atención directa a los alumnos/as.
- Intervención con las familias.
- Relación con su entorno.

Los destinatarios del programa será todo el **alumnado**: aunque se centre más a aquellos en los que se presenta alguna necesidad específica de apoyo educativo.

➤ **PLAN DE COMPENSATORIA**

En base a los diferentes cambios socio-culturales y económicos de la población de alumnos y alumnas que han llegado a nuestro centro en los últimos años, el claustro de profesores ha decidido poner en marcha un Plan de Compensación Educativa con medidas de carácter compensador, dirigidas a un sector de nuestra población escolar considerado como grupo de riesgo y que se encuentra en situación de desventaja socioeducativa. A través de este plan promoveremos actuaciones que combatan la desigualdad y fomentaremos la construcción de un centro de Educación Infantil y Primaria capaz de proporcionar a todos sus miembros las mismas oportunidades en el ejercicio real del derecho a la educación. Tenemos que partir de la principal premisa sobre que la educación es una inversión de futuro. Es un valor importantísimo para toda la sociedad. La Escuela Pública no sólo es una institución que forma a esos ciudadanos y ciudadanas del mañana, sino que es la única que puede garantizar una verdadera igualdad de oportunidades. Ese concepto, el de igualdad, se configura hoy día como muy importante, ya que es la base de la que nacen toda una serie de medidas que sustentan la educación compensatoria en nuestra Comunidad Autónoma. Esa ayuda extra que muchos necesitan por encontrarse en diferentes situaciones desfavorecidas. La igualdad significa ayuda específica para quien la necesita más. En este sentido, la educación compensatoria no trata de ayudar a unos para que lleguen a la meta antes, o con más facilidad, sino de que todos partan de la misma línea de salida. Se trata de un concepto muy unido al de justicia social. Y es que el principio de igualdad de oportunidades en educación implica que para que las desigualdades y desventajas sociales o culturales de las que determinados alumnos parten no acaben convirtiéndose en desigualdades educativas, se pongan en marcha una serie de medidas positivas de carácter compensador.

➤ **MÁS EQUIDAD INNOVACIÓN.**

Gracias a ellos realizaremos por un lado investigaciones y por otro profundizaremos en el pensamiento computacional y la robótica para que de forma competencial y significativa el alumnado alcance los elementos curriculares que la normativa marca. Al mismo tiempo que :

- Iniciar en la reflexión y puesta en marcha del **pensamiento computacional**
- Desarrollar actuaciones que favorezcan la aplicación de metodologías activas y participativas que contribuyan al cambio en las prácticas docentes y que fomenten el desarrollo de las competencias clave del alumnado.

- Estimular en el alumnado el interés por la educación, adquiriendo estrategias que les permitan la adquisición y mejora de sus competencias a lo largo de toda la vida.
- Impulsar la capacidad motivadora y creativa del profesorado y del alumnado con estrategias innovadoras de éxito.
- Mejorar los recursos existentes en los centros docentes, con la finalidad de implementar y llevar a cabo experiencias innovadora
- Favorecer el desarrollo del pensamiento computacional a través de actividades manipulativas y significativas.
- Favorecer la creación de espacios STEAM.
- Favorecer el conocimiento de la robótica y la impresión en 3D a través de la práctica continuada.
- Desarrollar metodologías activas y participativas.

11. BIBLIOGRAFÍA

1.-● **NORMATIVA DE ÁMBITO ESTATAL:**

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 95/2022, de 1 de febrero, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Infantil.
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria.
- Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.

2.-● **NORMATIVA DE ÁMBITO AUTONÓMICO:**

- Ley 17/2007, de 10 de diciembre, de Educación de Andalucía.
- Decreto-ley 6/2023, de 11 de julio, por el que se establecen las bases reguladoras y se convocan subvenciones para compensar el sobrecoste energético de gas natural y/o electricidad a pymes y personas trabajadoras autónomas especialmente afectadas por el excepcional incremento de los precios del gas natural y la electricidad provocados por el impacto de la guerra de agresión de Rusia contra Ucrania, y se modifica el Decreto 301/2009, de 14 de julio, por el que se regula el calendario y la jornada escolar en los centros docentes, a excepción de los universitarios.
- Decreto 328/2010, de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de

educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial.

- Decreto 100/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

- Decreto 101/2023, de 9 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Infantil en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determinan los procesos de tránsito entre ciclos y con Educación Primaria.

- Orden de 30 de mayo de 2023, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad y a las diferencias individuales, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre las diferentes etapas educativas.

- Orden de 20 de agosto de 2010 por el que regula la organización y el funcionamiento de las escuelas infantiles de segundo ciclo, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado

- Orden del 3 de septiembre de 2010 por el que se establece el horario de dedicación del profesorado responsable de la coordinación de los planes y programas estratégicos que desarrolla la Consejería competente en materia de educación

- INSTRUCCIONES de 8 de marzo de 2017, de la Dirección General de Participación y Equidad, por las que se actualiza el protocolo de detección, identificación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y organización de la respuesta educativa.

- INSTRUCCIONES de 3 de junio de 2019 de la Dirección General de Atención a la Diversidad, Participación y Convivencia Escolar, por las que se regula el procedimiento para la aplicación del protocolo para la detección y evaluación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo por presentar altas capacidades intelectuales.

- Instrucciones de 21 de junio de 2023, de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre el Tratamiento

de la Lectura para el despliegue de la competencia en Comunicación Lingüística en Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria.

■ Circular de 25 de julio de 2023, de la Secretaría General de Desarrollo Educativo, sobre determinados aspectos para la organización en los centros del área y materia de Religión y Atención Educativa para el alumnado que no la curse, así como criterios homologados de actuación para los centros docentes en relación al horario, funciones y tareas del profesorado que imparte Religión.

□ Instrucciones de la Viceconsejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional, sobre las medidas para el fomento del razonamiento matemático a través del planteamiento y la resolución de retos y problemas en educación infantil, educación primaria y educación secundaria obligatoria..



SITIOS WEB

- www.adideandalucia.es

CURSO: 5º PRIMARIA

TÍTULO	HÁBITOS SALUDABLES
ÁREAS IMPLICADAS	Proyecto interdisciplinar Práctica Digital

CURSO ACADÉMICO 24/25

TEMPORALIZACIÓN	1º trimestre
Del 1 de octubre a 13 de diciembre (11 sesiones)	
JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA	
<p>A través de esta Situación de Aprendizaje apoyaremos de forma interdisciplinar el centro de interés a trabajar en el Proyecto de Hábitos Saludables que se está realizando durante este trimestre en el que interviene las áreas Lengua, Conocimiento del Medio y artística: "Hábitos saludables". La Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, en el punto 13 expone que <i>"la meta 4.7 de los Objetivos de Desarrollo Sostenible destaca la necesidad de «garantizar que todos los alumnos adquieran los conocimientos teóricos y prácticos necesarios para promover el desarrollo sostenible, entre otras cosas mediante la educación para el desarrollo sostenible y la adopción de estilos de vida sostenibles, los derechos humanos, la igualdad entre los géneros, la promoción de una cultura de paz y no violencia, la ciudadanía mundial y la valoración de la diversidad cultural y de la contribución de la cultura al desarrollo sostenible, entre otros medios» . El Programa de acción mundial para la Educación para el Desarrollo Sostenible de la UNESCO afirma que la educación para el desarrollo sostenible es un elemento que forma parte de la educación de calidad y un instrumento fundamental de todas las demás metas de los Objetivos de Desarrollo Sostenible."</i></p> <p>Así pues a través de esta situación de aprendizaje se ve necesario: 3. Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades y además, despertar, si aún no se ha producido, en el alumnado el interés y motivación por el conocimiento de su propio cuerpo humano y los hábitos saludables como la alimentación, el sueño, la higiene, el ejercicio físico, etc. y también el bienestar emocional y social.</p> <p>Con todo ello potenciaremos el desarrollo de los objetivos del RD 157 h) (<i>Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura</i>), k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física, el deporte y la alimentación como medios para favorecer el desarrollo personal y social.</p>	

A lo largo de esta Situación de Aprendizaje introduciremos al alumnado en la realización y uso de Presentaciones en el entorno de Libre Office. Les mostraremos como esta puede ser una herramienta más de realización de trabajos en las diferentes áreas de Primaria y como futura herramienta para etapas educativas superiores. Asimismo la realización de este trabajo permitirá al alumnado realizar búsqueda de ideas principales, resúmenes y esquemas de diferentes contenidos que permitirán interiorizar nuevos contenidos y con ellos nuevos aprendizajes de las áreas trabajadas y con todo ello fomentar diversas técnicas de estudio que faciliten la adquisición de los aprendizajes que requiere la normativa educativa con respecto a las diferentes áreas. Para aprender a trabajar el Impress nos centraremos en temáticas que profundicen y mejoren las competencias específicas, conceptos y valores que corresponden en el área de Conocimiento del Medio. En este caso realizaremos una presentación sobre los hábitos saludables.

Por otra parte a lo largo de las diferentes sesiones se le irá explicando cómo funciona Guadalinex y las herramientas que este dispone y se harán referencias comparativas al sistema operativo que ya conoce el alumnado de cursos anteriores y con el que han estado trabajando. De otro lado con esta actividad se favorecerá el desarrollo de la competencia lingüística y de los diferentes bloques de los saberes básicos del área de lengua para ampliar el conocimiento de vocabulario, gramática y géneros de tal manera que el alumnado ahonde en el desarrollo de la expresión escrita así como de la comprensión escrita. Asimismo se favorecerá la interiorización de los contenidos que se están trabajando desde el área de Conocimiento del medio logrando así un verdadero aprendizaje significativo logrando encauzar el aprendizaje obtenido en diferentes contextos y situaciones.

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Realización de una presentación sobre hábitos saludables

1. PROPUESTA CURRICULAR REFERENTE:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
--------------------------	--------------	-------------------------	-------------------------

	OPERATIVOS		
C.E.CON.1.Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	CCL3, TEM4, CD1,CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.	1.1.a. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y adecuada, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, comenzando a realizar actividades en red, creando contenidos digitales sencillos, interpretando y organizando la información y aumentando la productividad y eficiencia en el propio trabajo.	CM.03.B.1.1. Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.
			CM.03.B.1.2. Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).
C.E.CON.3.Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	3.2.a. Diseñar de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los	CMN.3.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación. CMN.3.B.2.2. Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema, etc.).

		recursos necesarios.	
		3.3.a. Diseñar un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.	CM.03.B.2.3. Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D, etc.) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.
C.E.LENG.5.Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.	CCL1, CCL3, CCL5,STEM1, CD2, CD3, CPSAA5, CC2.	5.1.a. Producir textos escritos y multimodales coherentes, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa,	LC.03.B.3.5. Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección. Coherencia, cohesión y adecuación textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital acompañada.

		<p>progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas y movilizando, de manera acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición.</p>	<p>LCL.1.B.2.2. Propiedades textuales: estrategias básicas para la coherencia, cohesión y adecuación. LCL.1.B.2.3. Géneros discursivos propios del ámbito personal, social y educativo. Contenido y forma. Redes sociales y sus riesgos LCL.1.D.6. Estrategias de observación y formulación de generalizaciones sobre la acentuación.</p>
<p>C.E.LENG..6..Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA5, CC2, CE3.</p>	<p>6.1.a. Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas, iniciándose en la evaluación de su fiabilidad y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados</p>	<p>LC.03.B.3.6. Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.</p>

FASE	ACTIVIDADES	NÚMERO DE SESIONES
INTRODUCCIÓN A LA SITUACIÓN <i>(actividades motivación)</i>	Conocimiento del nuevo sistema operativo Guadalinex, semejanzas y diferencias. Qué herramientas nos encontramos similares. Reto: ¿Realizamos presentación en impress sobre un centro de interés que estamos trabajando en conocimiento del medio?	1
ACTIVIDADES DE DESARROLLO 1º SEMANA	Qué es impress. Buscamos semejanzas y diferencias entre power point e impress Plateamiento del guion de trabajo de forma cooperativa	1
2º SEMANA	Cómo diseñar una diapositiva: Diapositiva de presentación y resto de diapositivas. Guardar un trabajo e impress y guadalinex	1
3º SEMANA	Búsqueda de información en internet en guadalinex Entorno de seguridad de g.educaand.es Nos registramos en g.educaand.es	1
4º SEMANA	Copiar y pegar texto e imágenes en Impress con el sistema guadalinex Uso de Kolour Paint: semejanzas y diferencias con Paint	1

	Formato de diapositiva	
	Formato del texto en una diapositiva	
5º SEMANA	<p>Seleccionar y resumir la información encontrada en internet para adaptarla a las necesidades del trabajo. Búsqueda segura de información en internet.</p> <p>Comprobamos ortografía y redacción del texto adaptado</p> <p>Formato de texto</p>	1
6º SEMANA	<p>Seleccionar y resumir la información encontrada en internet para adaptarla a las necesidades del trabajo. Búsqueda segura de información en internet.</p> <p>Comprobamos ortografía y redacción del texto adaptado</p> <p>Formato de texto y párrafo</p>	1
7º SEMANA	<p>Seleccionar y resumir la información encontrada en internet para adaptarla a las necesidades del trabajo. Búsqueda segura de información en internet.</p> <p>Comprobamos ortografía y redacción del texto adaptado</p> <p>Adaptamos diapositiva a las necesidades del formato</p>	11
8º SEMANA	<p>Seleccionar y resumir la información encontrada en internet para adaptarla a las necesidades del trabajo. Búsqueda segura de información en internet.</p> <p>Comprobamos ortografía y redacción del texto adaptado</p> <p>Adaptamos diapositiva a las necesidades del formato</p>	1
9º SEMANA	Adaptamos diapositiva a las necesidades del formato	1
10º SEMANA	Las transiciones y animaciones en las diapositivas	1
CONSOLIDACIÓN	Visualizamos las presentaciones realizadas y comprobamos los fallos y aciertos cometidos. Repasamos los aspectos más importantes a tener en cuenta.	1

APLICACIÓN	<p>Compartimos nuestros trabajos en la Moodle centros. Recordar como subimos un trabajo a la Moodle y cómo poder compartir información a través de esta plataforma. Exponemos nuestros trabajos a los compañeros del aula</p>	1

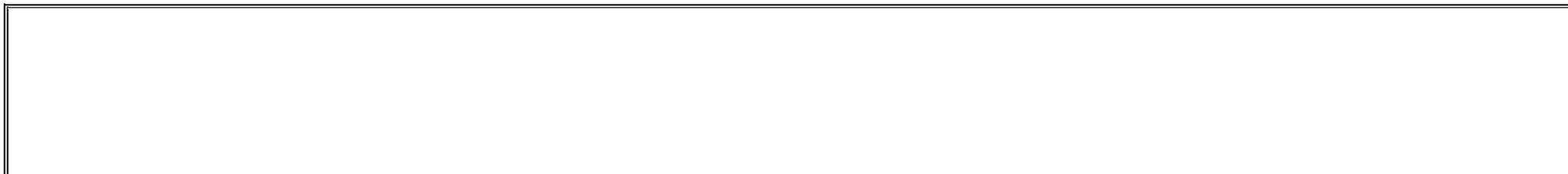
3.-ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

Medidas generales (incluir al alumnado y la medida que se aplica)

- Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje.
- Organización flexible de espacios, tiempos y recursos

Programas de atención a la diversidad (incluir al alumno y como se adapta la situación)

Medidas específicas (incluir alumnado, medida y como se adapta la situación)



DUA	
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA
<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se clarificará la sintaxis y la estructura. ▪ Se ilustrará a través de múltiples medios. ▪ Se activarán los conocimientos previos. • Resaltar o explicar las relaciones entre los elementos (ej. mapas conceptuales). • Establecer conexiones con estructuras previas. • Resaltar palabras de transición en un texto. • Enlazar ideas. • Vincular conceptos: analogías, metáfora. • Apoyos graduales en estrategias de procesamiento de la información.
<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variar los métodos para la respuesta y la navegación. ▪ Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación. ▪ Guiar el establecimiento adecuado de metas. • Agrupar la información en unidades más pequeñas. • Presentar información de manera progresiva. • Eliminar elementos potencialmente distractores. • Incorporar acciones de revisión y práctica. • Organizadores para toma de apuntes.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Correctores ortográficos, gramaticales
PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proporcionar opciones para captar el interés. ▪ Optimizar la elección individual y la autonomía. ▪ Variar las actividades y las fuentes de información. ▪ Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación. ▪ Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autorreflexión hacia los contenidos y las actividades. ▪ Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas novedosos y relevantes, o den sentido a las ideas complejas de manera creativa. ▪ Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones. ▪ Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación. ▪ Desarrollar la auto-evaluación y la reflexión. ▪ Utilizar indicaciones y apoyos para visualizar los resultados previstos ▪ Fomentar interacción entre iguales.

4.-EVALUACIÓN DE LO APRENDIDO

Procedimientos de evaluación del aprendizaje

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	RUBRICAS				
	Insuficiente (Del 1 al 4)	Suficiente (Del 5 al 6)	Bien (Del 6 al 7)	Notable (Del 7 al 8)	Sobresaliente (Del 9 al 10)
OBSERVACIÓN DIRECTA TRABAJO DIGITAL DEL ALUMNADO (PRESENTACIÓN)	El alumn@ nunca realiza ni en parte ni en la totalidad el	El alumn@ realiza con mucha ayuda el criterio de	El alumn@ suele realizar con una mínima ayuda la	El alumn@ realiza autónomamente la situación	El alumn@ realiza autónomamente la situación

	criterio de evaluación a evaluar.	de a evaluar.	a evaluar.	situaciones planteadas en el criterio de evaluación.	planteadas en el criterio de evaluación.	planteadas en el criterio de evaluación y es capaz de aplicarlo en otros contextos.
--	-----------------------------------	---------------	------------	--	--	---

5.- METODOLOGÍA:

A lo largo de esta situación de aprendizaje se deberán obtener información de los conocimientos previos que poseen los alumnos, para ello se deberá tener en cuenta los siguientes aspectos metodológicos;

- Estimular la enseñanza activa y reflexiva.
- Experimentar, inducir, deducir e investigar.
- Proponer actividades para que el alumno reflexione sobre lo realizado y elabore conclusiones con respecto a lo aprendido.
- Actuaremos como guía y mediador para facilitar el aprendizaje, teniendo en cuenta las características de los aprendizajes cognitivo y social.
- Trabajar de forma individual.
- Emplear actividades y situaciones próximas al entorno del alumno.
 - Estimular la participación activa del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje, huyendo de la monotonía y de la pasividad.
- Propiciar situaciones que exijan análisis previo, toma de decisiones y cambio de estrategias.
- Pequeños debates en los que se intentará detectar las ideas previas, preconcepciones o esquemas alternativos del alumno como producto de su experiencia diaria y personal.
- Identificar los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas y establecer las adaptaciones correspondientes.
- Intentar que la comprensión del alumnado de cada contenido sea suficiente para una adecuada aplicación y para enlazar con los contenidos que se relacionan con él.
- Se usarán contextos de aprendizajes cercanos.
- Se formentará un aprendizaje basado en la experiencia.

- Se establecerá una enseñanza multinivel, distintos niveles de profundización para la "dualización" de las actividades.
- Fomentaremos un aprendizaje colaborativo e individual, donde el alumnado es un elemento activo y participativo del mismo.

RECURSOS:

Páginas web, ordenadores, pizarra digital.

ESPACIO:

Aulas interior del alumnado

AGRUPAMIENTO:

- Individual
- Trabajo cooperativo, mediante los equipos heterogéneos, esto permitirá integrar al alumnado con diferentes ritmos de aprendizaje, capacidades, inteligencias, además favorecerán las relaciones sociales y la tutorización entre iguales.

6.VALORACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN			
		A	B	C	D

DIMENSIÓN 1: Programación de la Enseñanza	1. Planificación del trabajo docente	Observación directa				
	2. La Programación larga o de ciclo					
	3. La Programación corta o de aula					
	4. La contextualización					
DIMENSIÓN 2: Metodología y aprovechamiento de recursos	1. Coherencia entre la metodología desarrollada en el aula y la expuesta en la programación	Observación directa				
	2. Motivación para el aprendizaje	Observación directa				
	3. Organización del proceso de enseñanza y aprendizaje	Observación directa				
	4. Actividades desarrolladas y orientación del trabajo del alumnado	Observación directa				
	5. Utilización de los recursos del medio	Observación directa				
DIMENSIÓN 3: Evaluación de los aprendizajes	1. Evaluación inicial: instrumentos	Observación directa				
	2. Evaluación continua: instrumentos	Observación directa				
	3. Evaluación final: instrumentos	Observación directa				
	4. Coevaluación y autoevaluación	Observación directa				
	5. La calificación	Observación directa				
	6.- Información a familias y alumnado.	Observación directa				
DIMENSIÓN 4: Tutoría	1. Formación e innovación educativa	Observación directa				
	2. Evaluación de la práctica docente					
DIMENSIÓN 5: Metodología y aprovechamiento	1. Actuaciones con alumnas y alumnos	Observación directa				
	2. Contenido de la tutoría					
	3. Relaciones con padres/madres del alumnado					

de recursos	4. Coordinación con el equipo docente					
DIMENSIÓN 6: Atención a la diversidad	1. La recuperación					
	2. Profundización y enriquecimiento					
	3. Atención al alumnado con n.e.e					
DIMENSIÓN 7: Clima de aula	1. Distribución del mobiliario y del material en el aula					
	2. Interacción profesorado-alumnado					
	3. Trabajo en equipo del profesorado					
	4. La resolución de conflictos en el aula					

CURSO: 5º PRIMARIA

TÍTULO	Explorando Nuestro Sistema Legal: Una Aventura Digital con Writer
ÁREAS IMPLICADAS	Proyecto interdisciplinar Práctica Digital

CURSO ACADÉMICO 24/25

TEMPORALIZACIÓN	2º trimestre
Del 8 de Enero al 7 de marzo (9 sesiones)	
JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA	
<p>La creación de esta situación de aprendizaje se fundamenta en la necesidad de desarrollar competencias digitales esenciales en los niños de 5º de Primaria, al tiempo que se profundiza en el conocimiento sobre el gobierno y las leyes en España. En un mundo cada vez más digital, es crucial que los estudiantes adquieran habilidades para utilizar dispositivos y recursos digitales de manera segura y responsable . La situación de aprendizaje brindará oportunidades para aprender sobre la seguridad en línea, fomentando la conciencia de los riesgos y enseñando estrategias para un uso responsable y eficiente de las herramientas digitales a la vez que permite que adquieran habilidades digitales, pensamiento computacional, escritura efectiva y conocimiento sobre el gobierno y las leyes de su país, preparándolos para un futuro digital y cívico.</p> <p>Por otra parte esta situación de aprendizaje favorecerá el desarrollo del Real Decreto 157 ya que el enfoque en el que se centra esta SdA se alinea con el objetivo de fomentar el uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación, permitiendo a los niños adquirir habilidades esenciales para utilizar dispositivos y recursos digitales de manera segura y eficiente, así como el de aborda la necesidad de desarrollar el pensamiento lógico y resolutivo en los estudiantes.</p> <p>Asimismo la utilización de Writer favorecerá la producción de textos y presentaciones digitales y con ello fomentará el desarrollo de habilidades digitales, acorde con el objetivo de integrar las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso educativo.</p> <p>Por otra parte esta situación de aprendizaje proporciona una experiencia educativa integral, conectando las competencias específicas y los objetivos del Real Decreto con el contenido relevante sobre el gobierno y las leyes en España. Además, se busca cultivar habilidades esenciales para el siglo XXI, preparando a los niños de 5º de Primaria para un futuro digital y cívico.</p>	

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Realización de un documento de investigación en writer en el que se exponga como funciona el gobierno del país en sus diferentes rangos así como las leyes que nos rigen.

1. PROPUESTA CURRICULAR REFERENTE:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
C.E.CON.1.Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con	CCL3, TEM4, CD1,CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.	1.1.a. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y adecuada,	CM.03.B.1.1. Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

<p>las necesidades digitales del contexto educativo.</p>		<p>buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual y en equipo, comenzando a realizar actividades en red, creando contenidos digitales sencillos, interpretando y organizando la información y aumentando la productividad y eficiencia en el propio trabajo.</p>	<p>CM.03.B.1.2. Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).</p>
<p>C.E.CON.3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>	<p>3.2.a. Diseñar de forma guiada soluciones a los problemas planteados con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios.</p>	<p>CMN.3.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación. CMN.3.B.2.2. Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema, etc.).</p>
		<p>3.3.a. Diseñar un producto final que dé solución a un problema de diseño, mediante</p>	<p>CM.03.B.2.3. Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras</p>

		<p>estrategias cooperativas, como prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados.</p>	<p>3D, etc.) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.</p>
<p>C.E.LENG.5.Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.</p>	<p>CCL1, CCL3, CCL5,STEM1, CD2, CD3, CPSAA5, CC2.</p>	<p>5.1.a. Producir textos escritos y multimodales coherentes, en distintos soportes, seleccionando el modelo discursivo que mejor responda a cada situación comunicativa,</p>	<p>LC.03.B.3.5. Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección. Coherencia, cohesión y adecuación textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital acompañada.</p>

		<p>progresando en el uso de las normas gramaticales y ortográficas básicas y movilizando, de manera acompañada, estrategias sencillas, individuales o grupales, de planificación, redacción, revisión y edición.</p>	<p>LCL.1.B.2.2. Propiedades textuales: estrategias básicas para la coherencia, cohesión y adecuación. LCL.1.B.2.3. Géneros discursivos propios del ámbito personal, social y educativo. Contenido y forma. Redes sociales y sus riesgos LCL.1.D.6. Estrategias de observación y formulación de generalizaciones sobre la acentuación.</p>
<p>C.E.LENG..6..Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA5, CC2, CE3.</p>	<p>6.1.a. Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas, iniciándose en la evaluación de su fiabilidad y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados</p>	<p>LC.03.B.3.6. Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.</p>

FASE	ACTIVIDADES	NÚMERO DE SESIONES
INTRODUCCIÓN A LA SITUACIÓN <i>(actividades motivación)</i>	<p>Introducción al tema mediante una breve charla sobre la importancia del gobierno y las leyes en la sociedad.</p> <p>Actividad inicial para despertar el interés de los niños en el tema, por ejemplo, un juego de roles o una breve historia..</p> <p>Reto: ¿Realizamos un trabajo de investigación en writer sobre lo que estamos trabajando en conocimiento del medio?</p>	1
ACTIVIDADES DE DESARROLLO	<p>Realizaremos reflexión en cada sesión del uso seguro y responsable de dispositivos y recursos digitales adaptados a la edad de los niños.</p> <p>Trabajo individual de búsqueda para realizar una investigación sobre el gobierno y las leyes en España</p> <p>Sesiones prácticas para familiarizar a los niños con el software Writer.</p> <p>Realización de informe digital en writer que explica aspectos clave del gobierno y las leyes en España.</p>	5
CONSOLIDACIÓN	<p>Presentamos los trabajos realizadas y comprobamos los fallos y aciertos cometidos.</p> <p>Repasamos los aspectos más importantes a tener en cuenta.</p> <p>Exponemos nuestros trabajos a los compañeros del aula</p> <p>Evaluación conjunta y autoevaluación de los productos finales y retroalimentación positiva.</p>	2

APLICACIÓN	Compartimos nuestros trabajos en la Moodle centros. Recordar como subimos un trabajo a la Moodle y cómo poder compartir información a través de esta plataforma.	1

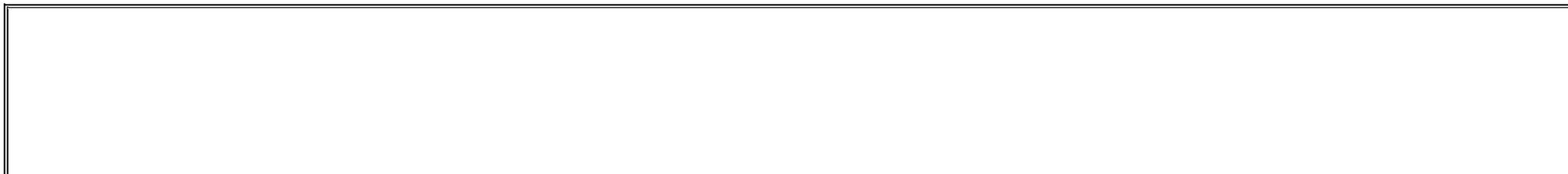
3.-ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

Medidas generales (incluir al alumnado y la medida que se aplica)

- Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje.
- Organización flexible de espacios, tiempos y recursos

Programas de atención a la diversidad (incluir al alumno y como se adapta la situación)

Medidas específicas (incluir alumnado, medida y como se adapta la situación)



DUA

PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA
<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se clarificará la sintaxis y la estructura. ▪ Se ilustrará a través de múltiples medios. ▪ Se activarán los conocimientos previos. • Resaltar o explicar las relaciones entre los elementos (ej. mapas conceptuales). • Establecer conexiones con estructuras previas. • Resaltar palabras de transición en un texto. • Enlazar ideas. • Vincular conceptos: analogías, metáfora. • Apoyos graduales en estrategias de procesamiento de la información.
<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variar los métodos para la respuesta y la navegación. ▪ Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación. ▪ Guiar el establecimiento adecuado de metas. • Agrupar la información en unidades más pequeñas. • Presentar información de manera progresiva. • Eliminar elementos potencialmente distractores. • Incorporar acciones de revisión y práctica. • Organizadores para toma de apuntes.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Correctores ortográficos, gramaticales
PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proporcionar opciones para captar el interés. ▪ Optimizar la elección individual y la autonomía. ▪ Variar las actividades y las fuentes de información. ▪ Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación. ▪ Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autorreflexión hacia los contenidos y las actividades. ▪ Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas novedosos y relevantes, o den sentido a las ideas complejas de manera creativa. ▪ Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones. ▪ Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación. ▪ Desarrollar la auto-evaluación y la reflexión. ▪ Utilizar indicaciones y apoyos para visualizar los resultados previstos ▪ Fomentar interacción entre iguales.

4.-EVALUACIÓN DE LO APRENDIDO

Procedimientos de evaluación del aprendizaje

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	RUBRICAS				
	Insuficiente (Del 1 al 4)	Suficiente (Del 5 al 6)	Bien (Del 6 al 7)	Notable (Del 7 al 8)	Sobresaliente (Del 9 al 10)
OBSERVACIÓN DIRECTA TRABAJO DIGITAL DEL ALUMNADO (PRESENTACIÓN)	El alumn@ nunca realiza ni en parte ni en la totalidad el	El alumn@ realiza con mucha ayuda el criterio de	El alumn@ suele realizar con una mínima ayuda la	El alumn@ realiza autónomamente la situación	El alumn@ realiza autónomamente la situación

<p>La evaluación se centrará en la participación individual, la colaboración en equipo, la creatividad del producto final y la corrección gramatical y ortográfica de los textos producidos. También se evaluará el uso eficiente y responsable de los dispositivos y recursos digitales durante todo el proceso.</p>	<p>criterio de evaluación evaluar.</p>	<p>de a evaluar.</p>	<p>situaciones planteadas en el criterio de evaluación.</p>	<p>planteadas en el criterio de evaluación.</p>	<p>planteadas en el criterio de evaluación y es capaz de aplicarlo en otros contextos.</p>
---	--	----------------------	---	---	--

5.- METODOLOGÍA:

A lo largo de esta situación de aprendizaje se deberán obtener información de los conocimientos previos que poseen los alumnos, para ello se deberá tener en cuenta los siguientes aspectos metodológicos;

- Estimular la enseñanza activa y reflexiva.
- Experimentar, inducir, deducir e investigar.
- Proponer actividades para que el alumno reflexione sobre lo realizado y elabore conclusiones con respecto a lo aprendido.
- Actuaremos como guía y mediador para facilitar el aprendizaje, teniendo en cuenta las características de los aprendizajes cognitivo y social.
- Trabajar de forma individual.
- Emplear actividades y situaciones próximas al entorno del alumno.
 - Estimular la participación activa del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje, huyendo de la monotonía y de la pasividad.
- Propiciar situaciones que exijan análisis previo, toma de decisiones y cambio de estrategias.
- Pequeños debates en los que se intentará detectar las ideas previas, preconcepciones o esquemas alternativos del alumno como producto de su experiencia diaria y personal.
- Identificar los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas y establecer las adaptaciones correspondientes.
- Intentar que la comprensión del alumnado de cada contenido sea suficiente para una adecuada aplicación y para enlazar con los contenidos que se relacionan con él.
- Se usarán contextos de aprendizajes cercanos.

- Se formentará un aprendizaje basado en la experiencia.
- Se establecerá una enseñanza multinivel, distintos niveles de profundización para la "dualización" de las actividades.
- Fomentaremos un aprendizaje colaborativo e individual, donde el alumnado es un elemento activo y participativo del mismo.

RECURSOS:

Páginas web, ordenadores, pizarra digital.

ESPACIO:

Aulas interior del alumnado

AGRUPAMIENTO:

- Individual
- Trabajo cooperativo, mediante los equipos heterogéneos, esto permitirá integrar al alumnado con diferentes ritmos de aprendizaje, capacidades, inteligencias, además favorecerán las relaciones sociales y la tutorización entre iguales.

6. VALORACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES	INSTRUMENTO	VALORACIÓN
-------------	-------------	------------

		DE EVALUACIÓN	A	B	C	D
DIMENSIÓN 1: Programación de la Enseñanza	1. Planificación del trabajo docente	Observación directa				
	2. La Programación larga o de ciclo	Observación directa				
	3. La Programación corta o de aula	Observación directa				
	4. La contextualización	Observación directa				
DIMENSIÓN 2: Metodología y aprovechamiento de recursos	1. Coherencia entre la metodología desarrollada en el aula y la expuesta en la programación	Observación directa				
	2. Motivación para el aprendizaje	Observación directa				
	3. Organización del proceso de enseñanza y aprendizaje	Observación directa				
	4. Actividades desarrolladas y orientación del trabajo del alumnado	Observación directa				
	5. Utilización de los recursos del medio	Observación directa				
DIMENSIÓN 3: Evaluación de los aprendizajes	1. Evaluación inicial: instrumentos	Observación directa				
	2. Evaluación continua: instrumentos	Observación directa				
	3. Evaluación final: instrumentos	Observación directa				
	4. Coevaluación y autoevaluación	Observación directa				
	5. La calificación	Observación directa				
	6.- Información a familias y alumnado.	Observación directa				
DIMENSIÓN 4: Tutoría	1. Formación e innovación educativa	Observación directa				
	2. Evaluación de la práctica docente					

DIMENSIÓN 5: Metodología y aprovechamiento de recursos	1. Actuaciones con alumnas y alumnos	Observación directa				
	2. Contenido de la tutoría	Observación directa				
	3. Relaciones con padres/madres del alumnado	Observación directa				
	4. Coordinación con el equipo docente	Observación directa				
DIMENSIÓN 6: Atención a la diversidad	1. La recuperación	Observación directa				
	2. Profundización y enriquecimiento	Observación directa				
	3. Atención al alumnado con n.e.e	Observación directa				
DIMENSIÓN 7: Clima de aula	1. Distribución del mobiliario y del material en el aula	Observación directa				
	2. Interacción profesorado-alumnado	Observación directa				
	3. Trabajo en equipo del profesorado	Observación directa				
	4. La resolución de conflictos en el aula	Observación directa				

CURSO: 5º PRIMARIA

TÍTULO	Genially y Canva ¿Qué son?
ÁREAS IMPLICADAS	Proyecto interdisciplinar Práctica Digital

CURSO ACADÉMICO 24/25

TEMPORALIZACIÓN	3º trimestre
Del 17 marzo al 9 de mayo (7 sesiones)	
JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA	
<p>La incorporación de herramientas digitales como Genially y Canva en el aula de 5º de Primaria responde a la necesidad de desarrollar en el alumnado competencias digitales esenciales en el contexto educativo y en la sociedad actual. Ambas plataformas permiten a los estudiantes expresar su creatividad, diseñar presentaciones interactivas y materiales visuales de forma intuitiva, lo que fomenta habilidades tecnológicas clave desde una edad temprana. A la vez que el uso de Genially y Canva permite a los estudiantes familiarizarse con plataformas digitales y herramientas de diseño, promoviendo la alfabetización digital, una de las competencias clave en el currículo educativo. A través de estas actividades, los alumnos aprenden a navegar, seleccionar herramientas, editar elementos y gestionar recursos en entornos digitales, habilidades necesarias para su desarrollo académico y futuro profesional.</p> <p>Por otra parte esta situación de aprendizaje favorecerá el desarrollo del Real Decreto 157 ya que el enfoque en el que se centra esta SdA se alinea con el objetivo de fomentar el uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación, permitiendo a los niños adquirir habilidades esenciales para utilizar dispositivos y recursos digitales de manera segura y eficiente, así como el de aborda la necesidad de desarrollar el pensamiento lógico y resolutivo en los estudiantes.</p> <p>Asimismo la utilización de Genialy y Canva favorecerá la creación de presentaciones digitales y con ello fomentará el desarrollo de habilidades digitales, acorde con el objetivo de integrar las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso educativo. Estas herramientas proporcionan un entorno en el que los alumnos pueden expresar ideas y conocimientos de forma visual y creativa. Al diseñar presentaciones, infografías o pósters, desarrollan la capacidad de comunicar información de manera efectiva y atractiva, potenciando la expresión visual como complemento a la escrita y oral.</p> <p>Por otra parte esta situación de aprendizaje proporciona una experiencia educativa integral, conectando las competencias específicas y los objetivos del Real</p>	

Decreto. Además, se busca cultivar habilidades esenciales para el siglo XXI, preparando a los niños de 5º de Primaria para un futuro digital y cívico.

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Realización de una presentación en genialy sobre el uso sostenible del agua.

1. PROPUESTA CURRICULAR REFERENTE:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
C.E.CON.3.Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	3.1.a. Presentar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos..	CMN.3.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación. CMN.3.B.2.2. Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema, etc.).

		<p>3.4.a. Presentar y comunicar el resultado de los proyectos de diseño, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.</p>	<p>CM.03.B.2.3. Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras 3D, etc.) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.</p>
<p>C.E.LENG..6..Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA5, CC2, CE3.</p>	<p>6.2.a. Compartir de manera creativa los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, realizado de manera acompañada</p> <p>6.3.a. Adoptar hábitos sencillos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.</p>	<p>LC.03.B.3.6. Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.</p>

--	--	--	--

FASE	ACTIVIDADES	NÚMERO DE SESIONES
<p>INTRODUCCIÓN A LA SITUACIÓN</p> <p><i>(actividades motivación)</i></p>	<p>Objetivo: Presentar la actividad y las herramientas digitales (Genially y Canva) que se utilizarán.</p> <p>Actividades:</p> <p>Presentación de Genially y Canva mediante un vídeo interactivo que muestra las posibilidades de ambas plataformas para diseñar presentaciones y pósteres.</p> <p>Discusión grupal sobre el uso sostenible del agua.</p> <p>Explicación de cómo trabajarán para investigar y crear una presentación interactiva que comunique información importante sobre su tema.</p>	<p>1</p>

<p>ACTIVIDADES DE DESARROLLO</p>	<p>Sesión 2: Desarrollo (Investigación y Búsqueda de Información)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Iniciar el proceso de investigación sobre el uso sostenible del agua utilizando recursos digitales y prácticas seguras y responsables en internet. • Actividades: <ul style="list-style-type: none"> ○ Búsqueda de información en línea sobre el uso sostenible del agua seleccionando, utilizando fuentes seguras y verificadas. ○ Discusión sobre la importancia de la búsqueda crítica y segura de información. ○ Elaborar un esquema o mapa mental con la información encontrada y la organiza en categorías para estructurar su presentación. • Producto final: Esquema o mapa mental de la información recopilada para la presentación. <p>Sesión 3: Desarrollo (Diseño del Prototipo en Canva)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Comenzar el diseño de pósteres informativos utilizando Canva. • Actividades: <ul style="list-style-type: none"> ○ Introducción práctica a Canva: cómo crear presentaciones y pósteres visualmente atractivos utilizando plantillas, textos, imágenes y gráficos. ○ Cada grupo inicia el diseño de su prototipo en Canva, organizando la información de manera visual y siguiendo las pautas establecidas en la sesión anterior. ○ Trabajo guiado por el docente para garantizar que los grupos usen los recursos gráficos de manera coherente y efectiva. • Producto final: Primer borrador del póster en Canva. <p>Sesión 4: Desarrollo (Creación de una Presentación Interactiva en Genially)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Diseñar una presentación interactiva que amplíe la información presentada en los pósteres utilizando Genially. 	<p>4</p>
--------------------------------------	--	----------

	<ul style="list-style-type: none"> • Actividades: <ul style="list-style-type: none"> ○ Demostración del uso de Genially para crear presentaciones interactivas, incluyendo la inserción de botones, animaciones y enlaces que enriquecen la información. ○ Cada grupo transfiere la información estructurada en la sesión anterior a Genially, agregando elementos interactivos que permitan explorar el tema de manera dinámica. ○ Revisión del docente para asegurar que los elementos interactivos sean coherentes con el contenido y que potencien el mensaje. • Producto final: Presentación interactiva en Genially en proceso de desarrollo. <p>Sesión 5: Desarrollo (Finalización y Revisión de los Proyectos)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivo: Terminar y revisar las presentaciones y prototipos digitales para garantizar que cumplen con los objetivos y requisitos planteados. • Actividades: <ul style="list-style-type: none"> ○ Los alumnos finalizan sus presentaciones y pósteres, incluyendo las últimas mejoras y ajustando los elementos interactivos en Genially. ○ Revisión final del docente para asegurar que se han cumplido los objetivos de diseño y de uso correcto de las tecnologías digitales. • Producto final: Presentaciones y pósteres finales terminados y revisados. 	
<p>CONSOLIDACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ☑ Cada alumno presenta su proyecto ante la clase, utilizando Genially para explicar los pasos seguidos, las decisiones tomadas y las características interactivas de su presentación. ☑ Justificación oral de por qué su diseño cumple con los requisitos y objetivos ecosociales de uso sostenible del agua establecidos. ☑ Discusión final sobre posibles mejoras y retos futuros, planteando cómo podrían ampliar o mejorar su proyecto en el futuro. 	<p>1</p>

<p>APLICACIÓN</p>	<p>☑ Los estudiantes trabajan en un proyecto individual donde desarrollar una mini presentación o póster interactivo utilizando Genially o Canva. Se observará cómo los estudiantes aplican de forma independiente las competencias adquiridas.</p> <p>☑ Reflexión final y autoevaluación sobre qué han aprendido en todo el proceso y cómo aplicaron sus habilidades de diseño, investigación y presentación. Se subirá el enlace del genially a la Moodle y cómo poder compartir información a través de esta plataforma.</p>	<p>1</p>
--------------------------	---	----------

3.-ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

Medidas generales (incluir al alumnado y la medida que se aplica)

- Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje.
- Organización flexible de espacios, tiempos y recursos

Programas de atención a la diversidad (incluir al alumno y como se adapta la situación)

Medidas específicas (incluir alumnado, medida y como se adapta la situación)

Los alumnos MdAC y JAM tendrán adaptaciones curriculares significativas de los elementos del currículo dirigidas al alumnado con necesidades educativas especiales. La evaluación continua y la promoción tomarán como referencia los elementos fijados en ellas. Las actividades de trabajo expuestas en sus adaptaciones estarán en la Moodle centros, de esta manera reforzarán estrategias y contenidos que favorezcan el refuerzo de las áreas de lengua y matemáticas así como se establecerá actividades para favorecer destrezas que favorezcan el desarrollo personal y cognitivo del alumnado.

DUA	
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA
<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se clarificará la sintaxis y la estructura. ▪ Se ilustrará a través de múltiples medios. ▪ Se activarán los conocimientos previos. • Resaltar o explicar las relaciones entre los elementos (ej. mapas conceptuales). • Establecer conexiones con estructuras previas. • Resaltar palabras de transición en un texto. • Enlazar ideas. • Vincular conceptos: analogías, metáfora. • Apoyos graduales en estrategias de procesamiento de la información.
<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variar los métodos para la respuesta y la navegación. ▪ Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación. ▪ Guiar el establecimiento adecuado de metas. • Agrupar la información en unidades más pequeñas. • Presentar información de manera progresiva. • Eliminar elementos potencialmente distractores. • Incorporar acciones de revisión y práctica. • Organizadores para toma de apuntes.

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Correctores ortográficos, gramaticales
PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proporcionar opciones para captar el interés. ▪ Optimizar la elección individual y la autonomía. ▪ Variar las actividades y las fuentes de información. ▪ Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación. ▪ Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autorreflexión hacia los contenidos y las actividades. ▪ Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas novedosos y relevantes, o den sentido a las ideas complejas de manera creativa. ▪ Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones. ▪ Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación. ▪ Desarrollar la auto-evaluación y la reflexión. ▪ Utilizar indicaciones y apoyos para visualizar los resultados previstos ▪ Fomentar interacción entre iguales.

4.-EVALUACIÓN DE LO APRENDIDO

Procedimientos de evaluación del aprendizaje

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	RUBRICAS				
	Insuficiente (Del 1 al 4)	Suficiente (Del 5 al 6)	Bien (Del 6 al 7)	Notable (Del 7 al 8)	Sobresaliente (Del 9 al 10)
OBSERVACIÓN DIRECTA TRABAJO DIGITAL DEL ALUMNADO (PRESENTACIÓN)	El alumn@ nunca realiza ni en parte ni en la totalidad el	El alumn@ realiza con mucha ayuda el criterio de	El alumn@ suele realizar con una mínima ayuda la	El alumn@ realiza autónomamente la situación	El alumn@ realiza autónomamente la situación

<p>La evaluación se centrará en la participación individual, la colaboración en equipo, la creatividad del producto final y la corrección gramatical y ortográfica de los textos producidos. También se evaluará el uso eficiente y responsable de los dispositivos y recursos digitales durante todo el proceso.</p>	<p>criterio de evaluación evaluar.</p>	<p>de a evaluar.</p>	<p>situaciones planteadas en el criterio de evaluación.</p>	<p>planteadas en el criterio de evaluación.</p>	<p>planteadas en el criterio de evaluación y es capaz de aplicarlo en otros contextos.</p>
---	--	----------------------	---	---	--

5.- METODOLOGÍA:

A lo largo de esta situación de aprendizaje se deberán obtener información de los conocimientos previos que poseen los alumnos, para ello se deberá tener en cuenta los siguientes aspectos metodológicos;

- Estimular la enseñanza activa y reflexiva.
- Experimentar, inducir, deducir e investigar.
- Proponer actividades para que el alumno reflexione sobre lo realizado y elabore conclusiones con respecto a lo aprendido.
- Actuaremos como guía y mediador para facilitar el aprendizaje, teniendo en cuenta las características de los aprendizajes cognitivo y social.
- Trabajar de forma individual.
- Emplear actividades y situaciones próximas al entorno del alumno.
 - Estimular la participación activa del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje, huyendo de la monotonía y de la pasividad.
- Propiciar situaciones que exijan análisis previo, toma de decisiones y cambio de estrategias.
- Pequeños debates en los que se intentará detectar las ideas previas, preconcepciones o esquemas alternativos del alumno como producto de su experiencia diaria y personal.
- Identificar los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas y establecer las adaptaciones correspondientes.
- Intentar que la comprensión del alumnado de cada contenido sea suficiente para una adecuada aplicación y para enlazar con los contenidos que se relacionan con él.
- Se usarán contextos de aprendizajes cercanos.

- Se fermentará un aprendizaje basado en la experiencia.
- Se establecerá una enseñanza multinivel, distintos niveles de profundización para la "dualización" de las actividades.
- Fomentaremos un aprendizaje colaborativo e individual, donde el alumnado es un elemento activo y participativo del mismo.

RECURSOS:

Páginas web, ordenadores, pizarra digital.

ESPACIO:

Aulas interior del alumnado

AGRUPAMIENTO:

- Individual
- Trabajo cooperativo, mediante los equipos heterogéneos, esto permitirá integrar al alumnado con diferentes ritmos de aprendizaje, capacidades, inteligencias, además favorecerán las relaciones sociales y la tutorización entre iguales.

6. VALORACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES	INSTRUMENTO	VALORACIÓN
-------------	-------------	------------

		DE EVALUACIÓN	A	B	C	D
DIMENSIÓN 1: Programación de la Enseñanza	1. Planificación del trabajo docente	Observación directa				
	2. La Programación larga o de ciclo	Observación directa				
	3. La Programación corta o de aula	Observación directa				
	4. La contextualización	Observación directa				
DIMENSIÓN 2: Metodología y aprovechamiento de recursos	1. Coherencia entre la metodología desarrollada en el aula y la expuesta en la programación	Observación directa				
	2. Motivación para el aprendizaje	Observación directa				
	3. Organización del proceso de enseñanza y aprendizaje	Observación directa				
	4. Actividades desarrolladas y orientación del trabajo del alumnado	Observación directa				
	5. Utilización de los recursos del medio	Observación directa				
DIMENSIÓN 3: Evaluación de los aprendizajes	1. Evaluación inicial: instrumentos	Observación directa				
	2. Evaluación continua: instrumentos	Observación directa				
	3. Evaluación final: instrumentos	Observación directa				
	4. Coevaluación y autoevaluación	Observación directa				
	5. La calificación	Observación directa				
	6.- Información a familias y alumnado.	Observación directa				
DIMENSIÓN 4: Tutoría	1. Formación e innovación educativa	Observación directa				
	2. Evaluación de la práctica docente					

DIMENSIÓN 5: Metodología y aprovechamiento de recursos	1. Actuaciones con alumnas y alumnos	Observación directa				
	2. Contenido de la tutoría	Observación directa				
	3. Relaciones con padres/madres del alumnado	Observación directa				
	4. Coordinación con el equipo docente	Observación directa				
DIMENSIÓN 6: Atención a la diversidad	1. La recuperación	Observación directa				
	2. Profundización y enriquecimiento	Observación directa				
	3. Atención al alumnado con n.e.e	Observación directa				
DIMENSIÓN 7: Clima de aula	1. Distribución del mobiliario y del material en el aula	Observación directa				
	2. Interacción profesorado-alumnado	Observación directa				
	3. Trabajo en equipo del profesorado	Observación directa				
	4. La resolución de conflictos en el aula	Observación directa				

CURSO: 5º PRIMARIA

TÍTULO	Acoso y ciberacoso: Cómo combatirlos.
ÁREAS IMPLICADAS	Proyecto interdisciplinar Práctica Digital

CURSO ACADÉMICO 24/25

TEMPORALIZACIÓN	3º trimestre
Del 12 de mayo al 16 de junio (7 sesiones)	
JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA	
<p>La creación de esta situación de aprendizaje se fundamenta en la necesidad de desarrollar competencias digitales esenciales en los niños de 5º de Primaria, al tiempo que se profundiza en el conocimiento e identificación de casos de acoso y ciberacoso. En un mundo cada vez más digital, es crucial que los estudiantes adquieran habilidades para utilizar dispositivos y recursos digitales de manera segura y responsable . La situación de aprendizaje brindará oportunidades para aprender sobre la seguridad en línea, fomentando la conciencia de los riesgos y enseñando estrategias para un uso responsable y eficiente de las herramientas digitales a la vez que permite que adquieran habilidades digitales, pensamiento computacional, escritura efectiva y conocimiento sobre el acoso y ciberacoso escolar.</p> <p>Por otra parte esta situación de aprendizaje favorecerá el desarrollo del Real Decreto 157 ya que el enfoque en el que se centra esta SdA se alinea con el objetivo de fomentar el uso adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación, permitiendo a los niños adquirir habilidades esenciales para utilizar dispositivos y recursos digitales de manera segura y eficiente, así como el de aborda la necesidad de desarrollar el pensamiento lógico y resolutivo en los estudiantes.</p> <p>Asimismo la utilización de Genialy favorecerá la creación de presentaciones digitales y con ello fomentará el desarrollo de habilidades digitales, acorde con el objetivo de integrar las tecnologías de la información y la comunicación en el proceso educativo.</p> <p>Por otra parte esta situación de aprendizaje proporciona una experiencia educativa integral, conectando las competencias específicas y los objetivos del Real Decreto. Además, se busca cultivar habilidades esenciales para el siglo XXI, preparando a los niños de 5º de Primaria para un futuro digital y cívico.</p>	

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Realización de una presentación en genialy sobre el acoso y ciberacoso .

1. PROPUESTA CURRICULAR REFERENTE:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
C.E.CON.3.Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	3.1.a. Presentar problemas de diseño que se resuelvan con la creación de un prototipo o solución digital, iniciando la evaluación de las necesidades del entorno y estableciendo objetivos concretos..	CMN.3.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación. CMN.3.B.2.2. Fases del pensamiento computacional (descomposición de una tarea en partes más sencillas, reconocimiento de patrones y creación de algoritmos sencillos para la resolución del problema, etc.).
		3.4.a. Presentar y comunicar el resultado de los proyectos de diseño, explicando los pasos	CM.03.B.2.3. Materiales, herramientas, objetos, dispositivos y recursos digitales (programación por bloques, sensores, motores, simuladores, impresoras

		seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros proyectos.	3D, etc.) seguros y adecuados a la consecución del proyecto.
C.E.LENG..6..Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.	CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA5, CC2, CE3.	6.2.a. Compartir de manera creativa los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal o ecosocial, realizado de manera acompañada	LC.03.B.3.6.Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.
		6.3.a. Adoptar hábitos sencillos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.	

FASE	ACTIVIDADES	NÚMERO DE SESIONES
INTRODUCCIÓN A LA SITUACIÓN <i>(actividades motivación)</i>	<p>Profundizar en la definición y las características de los fenómenos de acoso escolar y de ciberacoso, además de analizar ejemplos y casos reales con el fin de que el alumnado conozca a qué hacen referencia estos problemas, cómo identificarlos y quién interviene en ellos.</p> <p>Visionado de videos. Debate sobre las diferentes situaciones que acontecen en cada uno de ellos.</p>	1
ACTIVIDADES DE DESARROLLO	<p>A través de las sesiones de desarrollo se pretende concienciar al alumnado sobre el impacto emocional que el acoso escolar y el ciberacoso pueden tener en las víctimas y en el resto de las personas implicadas. También se abordan las razones que pueden llevar a alguien a agredir a sus iguales y el papel que juegan las personas espectadoras en el origen y en el mantenimiento de estos problemas. Con ello, se promueve la toma de conciencia sobre la corresponsabilidad que tenemos cada uno de nosotros y de nosotras en la sostenibilidad de las situaciones de acoso escolar y ciberacoso. Las actividades que se realizarán serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Exploración de ideas previas del alumnado sobre los roles involucrados en el ciberacoso o acoso. - Debates y reflexiones sobre los impacto emocionales de los diferentes roles en un caso de acoso o ciberacoso. -Visionado de videos sobre los diferentes roles de acoso o ciberacoso. 	6

	<ul style="list-style-type: none"> -Lectura y visionado sobre la empatía en diversos contextos. - Juego la tela de araña -Visionado sobre comportamientos que aparecen en los diferentes roles. -Lectura sobre los riesgos que conlleva el uso inseguro de la red. -Identificar las conductas propias del alumnado que se aceptan como habituales y necesarias en el uso de redes sociales. -Lectura y posterior debate :”Mostrar los riesgos que pueden tener ciertas conductas normalizadas” - Visionado y debate:” Reflexionar sobre la necesidad del alumnado de ser reconocido y popular” - Lectura y visionado de hisotorias para conocer e identificar los factores de riesgo individuales y grupales que subyacen a algunas situaciones cotidianas y que aumentan la probabilidad de implicación en el acoso escolar y el ciberacoso. - Lectura ¿Cómo ha pasado esto?: Reconocer los factores que pueden suponer un elemento protector para la implicación en relaciones violentas de acoso escolar y ciberacoso. - Debate y reflexión escrita: ¿Qué vamos a hacer? Comprender cómo se produce la escalada de la violencia y reconocer la importancia de frenarla en sus primeras manifestaciones. - Visionado de video para desarrollar un espíritu crítico e intolerante ante situaciones de riesgo que puedan provocar una escalada de la violencia. - Visionado para conocer las consecuencias del acoso escolar y el ciberacoso para las 	
--	---	--

	<p>personas directamente implicadas y el resto de la comunidad educativa.</p> <p>Lectura y posterior debate para comprender que una misma situación puede dañar de forma diferente a cada persona. Asimismo con esta lectura potenciaremos la empatía hacia los compañeros y las compañeras en los contextos físicos y virtuales y se perseguirá progresivamente la desnormalización de ciertos comportamientos que, aparentemente, pueden ser ofensivos, pero que acaban dañando a otras personas.</p> <p>- Visionado de videos y lecturas para conocer las distintas formas, personas y contextos donde se puede buscar ayuda. Asimismo con ello desmitificaremos la idea de que ante la violencia hay que responder con más violencia.</p>	
CONSOLIDACIÓN	<p>Realizar un genialy repasando los aspectos más importantes a tener en cuenta.</p> <p>Exponemos nuestros trabajos a los compañeros del aula</p> <p>Evaluación conjunta y autoevaluación de los productos finales y retroalimentación positiva.</p>	3
APLICACIÓN	<p>Compartimos nuestros trabajos en la Moodle centros.</p> <p>Recordar como subimos un trabajo a la Moodle y cómo poder compartir información a través de esta plataforma.</p> <p>Presentamos los trabajos realizadas y comprobamos los fallos y aciertos cometidos.</p>	1

3.-ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

Medidas generales (incluir al alumnado y la medida que se aplica)

- Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje.
- Organización flexible de espacios, tiempos y recursos

Programas de atención a la diversidad (incluir al alumno y como se adapta la situación)

Medidas específicas (incluir alumnado, medida y como se adapta la situación)

DUA	
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA
PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se clarificará la sintaxis y la estructura. ▪ Se ilustrará a través de múltiples medios. ▪ Se activarán los conocimientos previos. • Resaltar o explicar las relaciones entre los elementos (ej. mapas conceptuales).

	<ul style="list-style-type: none"> • Establecer conexiones con estructuras previas. • Resaltar palabras de transición en un texto. • Enlazar ideas. • Vincular conceptos: analogías, metáfora. • Apoyos graduales en estrategias de procesamiento de la información.
<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variar los métodos para la respuesta y la navegación. ▪ Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación. ▪ Guiar el establecimiento adecuado de metas. • Agrupar la información en unidades más pequeñas. • Presentar información de manera progresiva. • Eliminar elementos potencialmente distractores. • Incorporar acciones de revisión y práctica. • Organizadores para toma de apuntes. ▪ Correctores ortográficos, gramaticales
<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proporcionar opciones para captar el interés. ▪ Optimizar la elección individual y la autonomía. ▪ Variar las actividades y las fuentes de información. ▪ Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación. ▪ Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autorreflexión hacia los contenidos y las actividades. ▪ Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas novedosos y relevantes, o den sentido a las ideas complejas de manera creativa. ▪ Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones. ▪ Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación. ▪ Desarrollar la auto-evaluación y la reflexión. ▪ Utilizar indicaciones y apoyos para visualizar los resultados previstos ▪ Fomentar interacción entre iguales.

--	--

4.-EVALUACIÓN DE LO APRENDIDO

Procedimientos de evaluación del aprendizaje

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	RUBRICAS				
	Insuficiente (Del 1 al 4)	Suficiente (Del 5 al 6)	Bien (Del 6 al 7)	Notable (Del 7 al 8)	Sobresaliente (Del 9 al 10)
<p>OBSERVACIÓN DIRECTA TRABAJO DIGITAL DEL ALUMNADO (PRESENTACIÓN)</p> <p>La evaluación se centrará en la participación individual, la colaboración en equipo, la creatividad del producto final y la corrección gramatical y ortográfica de los textos producidos. También se evaluará el uso eficiente y responsable de los dispositivos y recursos digitales durante todo el proceso.</p>	El alumn@ nunca realiza ni en parte ni en la totalidad el criterio de evaluación a evaluar.	El alumn@ realiza con mucha ayuda el criterio de evaluación a evaluar.	El alumn@ suele realizar con una mínima ayuda la situaciones planteadas en el criterio de evaluación.	El alumn@ realiza autónomamente la situación planteadas en el criterio de evaluación.	El alumn@ realiza autónomamente la situación planteadas en el criterio de evaluación y es capaz de aplicarlo en otros contextos.

5.- METODOLOGÍA:

A lo largo de esta situación de aprendizaje se deberán obtener información de los conocimientos previos que poseen los alumnos, para ello se deberá tener en cuenta

los siguientes aspectos metodológicos;

- Estimular la enseñanza activa y reflexiva.
- Experimentar, inducir, deducir e investigar.
- Proponer actividades para que el alumno reflexione sobre lo realizado y elabore conclusiones con respecto a lo aprendido.
- Actuaremos como guía y mediador para facilitar el aprendizaje, teniendo en cuenta las características de los aprendizajes cognitivo y social.
- Trabajar de forma individual.
- Emplear actividades y situaciones próximas al entorno del alumno.
- Estimular la participación activa del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje, huyendo de la monotonía y de la pasividad.
- Propiciar situaciones que exijan análisis previo, toma de decisiones y cambio de estrategias.
- Pequeños debates en los que se intentará detectar las ideas previas, preconcepciones o esquemas alternativos del alumno como producto de su experiencia diaria y personal.
- Identificar los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas y establecer las adaptaciones correspondientes.
- Intentar que la comprensión del alumnado de cada contenido sea suficiente para una adecuada aplicación y para enlazar con los contenidos que se relacionan con él.
- Se usarán contextos de aprendizajes cercanos.
- Se fomentará un aprendizaje basado en la experiencia.
- Se establecerá una enseñanza multinivel, distintos niveles de profundización para la "dualización" de las actividades.
- Fomentaremos un aprendizaje colaborativo e individual, donde el alumnado es un elemento activo y participativo del mismo.

RECURSOS:

Páginas web, ordenadores, pizarra digital.

ESPACIO:

Aulas interior del alumnado

AGRUPAMIENTO:

- Individual
- Trabajo cooperativo, mediante los equipos heterogéneos, esto permitirá integrar al alumnado con diferentes ritmos de aprendizaje, capacidades, inteligencias, además favorecerán las relaciones sociales y la tutorización entre iguales.

6. VALORACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES		INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN			
			A	B	C	D
DIMENSIÓN 1: Programación de la Enseñanza	1. Planificación del trabajo docente	Observación directa				
	2. La Programación larga o de ciclo	Observación directa				
	3. La Programación corta o de aula	Observación directa				
	4. La contextualización	Observación directa				
DIMENSIÓN 2: Metodología y aprovechamiento de recursos	1. Coherencia entre la metodología desarrollada en el aula y la expuesta en la programación	Observación directa				
	2. Motivación para el aprendizaje	Observación directa				
	3. Organización del proceso de enseñanza y aprendizaje	Observación directa				

	4. Actividades desarrolladas y orientación del trabajo del alumnado	Observación directa				
	5. Utilización de los recursos del medio	Observación directa				
DIMENSIÓN 3: Evaluación de los aprendizajes	1. Evaluación inicial: instrumentos	Observación directa				
	2. Evaluación continua: instrumentos	Observación directa				
	3. Evaluación final: instrumentos	Observación directa				
	4. Coevaluación y autoevaluación	Observación directa				
	5. La calificación	Observación directa				
	6.- Información a familias y alumnado.	Observación directa				
DIMENSIÓN 4: Tutoría	1. Formación e innovación educativa	Observación directa				
	2. Evaluación de la práctica docente					
DIMENSIÓN 5: Metodología y aprovechamiento de recursos	1. Actuaciones con alumnas y alumnos	Observación directa				
	2. Contenido de la tutoría	Observación directa				
	3. Relaciones con padres/madres del alumnado	Observación directa				
	4. Coordinación con el equipo docente	Observación directa				
DIMENSIÓN 6: Atención a la diversidad	1. La recuperación	Observación directa				
	2. Profundización y enriquecimiento	Observación directa				
	3. Atención al alumnado con n.e.e	Observación directa				
DIMENSIÓN 7: Clima de aula	1. Distribución del mobiliario y del material en el aula	Observación directa				
	2. Interacción profesorado-alumnado	Observación directa				
	3. Trabajo en equipo del profesorado	Observación directa				
	4. La resolución de conflictos en el aula	Observación directa				

CURSO: 6º PRIMARIA

TÍTULO	Internet, la red de redes. Uso responsable de las nuevas tecnologías y de la búsqueda de información.
ÁREAS IMPLICADAS	Proyecto interdisciplinar Práctica Digital

CURSO ACADÉMICO 24/25

TEMPORALIZACIÓN	1º trimestre
Del 2 de octubre al 5 de diciembre (11 sesiones)	
JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA	
<p>La escuela como agente social debe corresponsabilizarse del conocimiento y riesgos de internet. Es importante que el alumnado conozca y profundice sobre los riesgos de Internet. Desde el punto de vista curricular a través del área de Práctica Digital este trabajo será una profundización para acercar a los alumnos/as al mundo digital que les rodea, lo entiendan y se impliquen en un adecuado uso de la herramienta. Esta situación la centramos en el conocimiento con el objetivo de acercarnos a él, conocerlo y valorarlo. Pretendemos con este centro de interés desarrollar la confianza del alumno en sí mismo fomentar su sentido crítico, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor al mismo tiempo que aprenderemos a utilizar el uso seguro de internet, especialmente las redes sociales. Sensibilizar y formar para minimizar los riesgos que los menores pueden encontrar en el uso cotidiano de las TIC, acercar a los menores, y su entorno educativo y familiar, el uso de herramientas que le faciliten una navegación más segura, capacitar a nuestros niños, en la adquisición de habilidades para una comunicación más segura en las redes sociales y concienciar a los menores de la importancia de una buena gestión de la privacidad online y offline serán objetivos importantes en el desarrollo de esta situación de aprendizaje. El programa Conred en el que el centro está inscrito nos ayudará a dar una ampliación de la importancia que tienen las nuevas tecnologías en la prevención del acoso escolar y ciberacoso.</p> <p>Trabajar estos centros de interés garantizarán alcanzar uno de los Principios pedagógicos que expone el artículo 6 del Real Decreto de Primaria Real Decreto (RD) 157/2022, que expone en su punto 1 que la Ed. Primaria debe garantizar la inclusión educativa, la atención personalizada al alumnado y a sus necesidades de aprendizaje, la participación y la convivencia, la prevención de dificultades de aprendizaje y la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo y flexibilización, alternativas metodológicas u otras medidas adecuadas tan pronto como se detecten cualquiera de estas situaciones, así como de la competencia digital se trabajará en todas las áreas. Por otro lado en su punto 3 nos expone el tratamiento específico que entre otras competencias debe tener la competencia digital. Igualmente dicho artículo en su punto 8 nos expone de la</p>	

alfabetización en diversos medios, tecnologías y lenguajes.

Por otra parte en su artículo 7 marca como uno de los objetivos de la etapa de Primaria

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.

Igualmente en Artículo 9 que enumera las Competencias clave y Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica marca en el apartado d) la Competencia digital las competencias clave que el alumnado debe haber desarrollado al finalizar la educación básica, e introduce orientaciones sobre el nivel de desempeño esperado al término de la Educación Primaria

Por otro lado en el Artículo 18. Alumnado con dificultades específicas de aprendizaje expone que la escolarización de este alumnado se regirá por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y permanencia en el sistema educativo.

Del mismo modo la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente expone que la escuela proporcionará el necesario punto de apoyo para favorecer situaciones de aprendizaje significativas y relevantes para garantizar que todo alumno o alumna que supere con éxito la enseñanza básica y, por tanto, alcance el Perfil de salida sepa activar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo largo de su vida entre ellos "Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva".

El RD marca que la competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Debate y puesta en común sobre ideas importantes alcanzadas a lo largo del trimestre sobre el uso adecuado de internet.

Realización de una presentación sobre uso adecuado y riesgos de internet

1. PROPUESTA CURRICULAR REFERENTE:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
C.E.CON.1.Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	CCL3, TEM4, CD1,CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.	1.1.b. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos, interpretando, organizando y analizando la información y aumentando la productividad y eficiencia en el propio trabajo	<p>CM.03.B.1.1. Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.</p> <p>CM.03.B.1.2. Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).</p> <p>CMN.3.B.1.3. CMN.3.B.1.3. Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.</p> <p>CMN.3.B.1.4. Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.</p> <p>CMN.3.B.1.5. Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía, respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital</p> <p>CMN.3.B.1.6. Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental.</p>

			<p>Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales (tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación.</p>
<p>C.E.CON.3.Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.</p>	<p>STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.</p>	<p>3.3.b. Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo, diferentes prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las Herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados..</p>	<p>CMN.3.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.</p>

<p>C.E.LENG.5.Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.</p>	<p>CCL1, CCL3, CCL5,STEM1, CD2, CD3, CPSAA5, CC2.</p>	<p>5.1.b. Producir textos escritos y multimodales sencillos y coherentes en distintos soportes, desde las diferentes etapas del proceso evolutivo de la escritura, ajustándose a modelos dados y movilizando, de manera acompañada, estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.</p>	<p>LC.03.B.3.5. Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección. Coherencia, cohesión y adecuación textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital acompañada. LCL.1.B.2.2. Propiedades textuales:estrategias básicas para la coherencia,cohesión y adecuación. LCL.1.B.2.3. Géneros discursivos propios del ámbito personal, social y educativo. Contenido y forma. Redes sociales y sus riesgos LCL.1.D.6. Estrategias de observación y formulación de generalizaciones sobre la acentuación.</p>
<p>C.E.LENG..6..Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA5, CC2, CE3.</p>	<p>6.1.b. Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados.</p>	<p>LC.03.B.3.6.Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.</p>
		<p>6.3.b. Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías</p>	

	<p>digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.</p>	
--	---	--

FASE	ACTIVIDADES	NÚMERO DE SESIONES
INTRODUCCIÓN A LA SITUACIÓN <i>(actividades motivación)</i>	Debate sobre el uso adecuado o inadecuado de internet. Uso de redes sociales. Dónde nos podemos encontrar las redes de redes. Reto: ¿Ayudamos a la comunidad educativa a conocer y saber utilizar la red de redes así como los beneficios y perjuicios?	1
ACTIVIDADES DE DESARROLLO 1º SEMANA	Cómo funciona internet Sistemas operativos y buscadores: diferencias y semejanzas. Nuestro sistema operativo y nuestro buscador Visionado de video sobre cómo funciona un sistema operativo y un buscador. Visionado de video cómo funciona un buscador	1
2º SEMANA	Brainstorming: Dónde podemos encontrar internet Debate: Peligros que podemos encontrar en internet. ¿Hay riesgos? Uso adecuado en la red, es necesario. Ponemos ejemplos de un mal uso y un buen uso. Reflexión: Accedemos a redes sociales, cómo podemos introducirnos en ella	1

3º SEMANA	Retomamos ideas de la sesión anterior: buen y mal uso de internet	1
	La netiqueta: <ol style="list-style-type: none"> 1. Conceptos. 2. Reglas. 3. Principios. 4. Consecuencias de no usar netiqueta. 5. Actuación ante incidentes 	
	Debatisimos: exponer imágenes del buen uso o mal uso de la netiqueta. Reflexionamos hago yo un buen uso de la netiqueta.	
4º SEMANA	Retomamos ideas de la sesión anterior	1
	Quienes somos en el mundo en que vivimos: identidad real vs identidad digital	
	Qué es la identidad digital. Qué es la privacidad. Qué son la huella digital y la reputación online. Cómo afecta la identidad digital en la vida real. Derechos en la red. Consejos de uso.	
	Video sobre la identidad digital	
	Reflexionamos y debatimos: tengo identidad digital. Es la adecuada	
5º SEMANA	Seleccionar y resumir la información encontrada en internet para adaptarla a las necesidades del trabajo. Búsqueda segura de información en internet. Comprobamos ortografía y redacción del texto adaptado Formato de texto Reflexionamos y hacemos recopilación de los aspectos más importantes trabajados en las últimas sesiones Comenzamos a hacer nuestra presentación en genially sobre el uso de internet y redes sociales.	1

	Recordamos como accedemos a la aplicación Elegimos tipología de presentación, recordamos los aspectos principales para su elaboración Establecemos en writer cual será nuestro guión de trabajo	
6º SEMANA	Presentación en genially: netiqueta e identidad digital	1
7º SEMANA	Las redes sociales. Brainstorming: qué entendemos por redes sociales.Tenemos red social. Efectos positivos y negativos de las redes sociales presenciales. Las redes sociales en internet. Adicción de las redes sociales Visionado de video: uso love de la tecnología: el uso del like	1
8º SEMANA	Las redes sociales : <ul style="list-style-type: none"> • Qué son las condiciones de uso. • Cómo gestionar la privacidad. • Cómo elaborar contraseñas más seguras. • Consejos de uso. Video sobre cuáles son las redes sociales más utilizadas. Comparativas con otros años. Edad de los usuarios de cada red social.	1
9º SEMANA	Retomamos y refrescamos los conceptos anteriores sobre redes sociales. Problemas de las redes sociales: adicciones, acoso y ciberacoso. Visualizamos video del programa Conred sobre niña de 4º: Identificar los comportamientos propios del acoso escolar y del ciberacoso. Debate sobre los papeles que jugamos en el ciberacoso. Buscamos e identificamos situaciones que hemos vivido o conocido y donde	1
CONSOLIDACIÓN	Repasamos los diferentes aspectos que llevamos trabajado a través de una prueba escrita y reflexionamos todo lo que hemos aprendido. Realizamos un cuestionario escrito - Realizamos cuestionario on line sobre el acoso y sus consecuencias.	1

	Realización del REA DUA: procomun	
APLICACIÓN	Establecemos un debate final sobre la reflexión lo que cada uno ha aprendido . Volcar en la presentación de genialy. Esta presentación se expondrá una vez concluido la siguiente situación de aprendizaje a las familias del aula.	1

3.-ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

Medidas generales (incluir al alumnado y la medida que se aplica)

- Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje.
- Organización flexible de espacios, tiempos y recursos

Programas de atención a la diversidad (incluir al alumno y como se adapta la situación)

Medidas específicas (incluir alumnado, medida y como se adapta la situación)

El alumno MdAC tendrá adaptación curriculares significativas de los elementos del currículo dirigidas al alumnado con necesidades educativas especiales. La evaluación continua y la promoción tomarán como referencia los elementos fijados en ellas. Las actividades de trabajo expuestas en sus adaptaciones estarán en la Moodle centros, de esta manera reforzarán estrategias y contenidos que favorezcan el refuerzo de las áreas de lengua y matemáticas así como se establecerá actividades para favorecer destrezas que favorezcan el desarrollo personal y cognitivo del alumnado, una vez supere las conductas desadaptadas que se produce su adicción por las pantallas. Mientras tanto se realizará agendas sociales sobre el peligro del uso desmesurado de los dispositivos tecnológicos.

DUA	
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA
<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se clarificará la sintaxis y la estructura. ▪ Se ilustrará a través de múltiples medios. ▪ Se activarán los conocimientos previos. • Resaltar o explicar las relaciones entre los elementos (ej. mapas conceptuales). • Establecer conexiones con estructuras previas. • Resaltar palabras de transición en un texto. • Enlazar ideas. • Vincular conceptos: analogías, metáfora. • Apoyos graduales en estrategias de procesamiento de la información.
<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variar los métodos para la respuesta y la navegación. ▪ Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación. ▪ Guiar el establecimiento adecuado de metas. • Presentar información de manera progresiva. • Eliminar elementos potencialmente distractores. • Incorporar acciones de revisión y práctica.

	<ul style="list-style-type: none"> • Organizadores para toma de apuntes. ▪ Correctores ortográficos, gramaticales
<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proporcionar opciones para captar el interés. ▪ Optimizar la elección individual y la autonomía. ▪ Variar las actividades y las fuentes de información. ▪ Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación. ▪ Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autorreflexión hacia los contenidos y las actividades. ▪ Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas novedosos y relevantes, o den sentido a las ideas complejas de manera creativa. ▪ Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones. ▪ Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación. ▪ Desarrollar la auto-evaluación y la reflexión. ▪ Utilizar indicaciones y apoyos para visualizar los resultados previstos ▪ Fomentar interacción entre iguales.

4.-EVALUACIÓN DE LO APRENDIDO

Procedimientos de evaluación del aprendizaje

	RUBRICAS				
INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	Insuficiente (Del 1 al 4)	Suficiente (Del 5 al 6)	Bien (Del 6 al 7)	Notable (Del 7 al 8)	Sobresaliente (Del 9 al 10)
OBSERVACIÓN DIRECTA TRABAJO DIGITAL DEL ALUMNADO	El alumn@ nunca realiza ni en parte ni	El alumn@ realiza con mucha ayuda el	El alumn@ suele realizar con una	El alumn@ realiza autónomamente la	El alumn@ realiza autónomamente la

(PRESENTACIÓN)	en la totalidad el criterio de evaluación evaluar.	criterio de evaluación a evaluar.	de a	mínima ayuda la situaciones planteadas en el criterio de evaluación.	situación planteadas en el criterio de evaluación.	situación planteadas en el criterio de evaluación y es capaz de aplicarlo en otros contextos.
----------------	--	-----------------------------------	------	--	--	---

5.- METODOLOGÍA:

A lo largo de esta situación de aprendizaje se deberán obtener información de los conocimientos previos que poseen los alumnos, para ello se deberá tener en cuenta los siguientes aspectos metodológicos;

- Estimular la enseñanza activa y reflexiva.
- Experimentar, inducir, deducir e investigar.
- Proponer actividades para que el alumno reflexione sobre lo realizado y elabore conclusiones con respecto a lo aprendido.
- Actuaremos como guía y mediador para facilitar el aprendizaje, teniendo en cuenta las características de los aprendizajes cognitivo y social.
- Trabajar de forma individual.
- Emplear actividades y situaciones próximas al entorno del alumno.
- Estimular la participación activa del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje, huyendo de la monotonía y de la pasividad.
- Propiciar situaciones que exijan análisis previo, toma de decisiones y cambio de estrategias.
- Pequeños debates en los que se intentará detectar las ideas previas, preconcepciones o esquemas alternativos del alumno como producto de su experiencia diaria y personal.
- Identificar los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas y establecer las adaptaciones correspondientes.
- Intentar que la comprensión del alumnado de cada contenido sea suficiente para una adecuada aplicación y para enlazar con los contenidos que se relacionan con él.
- Se usarán contextos de aprendizajes cercanos.

- Se formentará un aprendizaje basado en la experiencia.
- Se establecerá una enseñanza multinivel, distintos niveles de profundización para la "dualización" de las actividades.
- Fomentaremos un aprendizaje colaborativo e individual, donde el alumnado es un elemento activo y participativo del mismo.

RECURSOS:

Páginas web, ordenadores, pizarra digital.

ESPACIO:

Aulas interior del alumnado

AGRUPAMIENTO:

- Individual
- Trabajo cooperativo, mediante los equipos heterogéneos, esto permitirá integrar al alumnado con diferentes ritmos de aprendizaje, capacidades, inteligencias, además favorecerán las relaciones sociales y la tutorización entre iguales.

6. VALORACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES	INSTRUMENTO	VALORACIÓN
-------------	-------------	------------

		DE EVALUACIÓN	A	B	C	D
DIMENSIÓN 1: Programación de la Enseñanza	1. Planificación del trabajo docente	Observación directa				
	2. La Programación larga o de ciclo					
	3. La Programación corta o de aula					
	4. La contextualización					
DIMENSIÓN 2: Metodología y aprovechamiento de recursos	1. Coherencia entre la metodología desarrollada en el aula y la expuesta en la programación	Observación directa				
	2. Motivación para el aprendizaje	Observación directa				
	3. Organización del proceso de enseñanza y aprendizaje	Observación directa				
	4. Actividades desarrolladas y orientación del trabajo del alumnado	Observación directa				
	5. Utilización de los recursos del medio	Observación directa				
DIMENSIÓN 3: Evaluación de los aprendizajes	1. Evaluación inicial: instrumentos	Observación directa				
	2. Evaluación continua: instrumentos	Observación directa				
	3. Evaluación final: instrumentos	Observación directa				
	4. Coevaluación y autoevaluación	Observación directa				
	5. La calificación	Observación directa				
	6.- Información a familias y alumnado.	Observación directa				
DIMENSIÓN 4: Tutoría	1. Formación e innovación educativa	Observación directa				
	2. Evaluación de la práctica docente					

DIMENSIÓN 5: Metodología y aprovechamiento de recursos	1. Actuaciones con alumnas y alumnos	Observación directa				
	2. Contenido de la tutoría					
	3. Relaciones con padres/madres del alumnado					
	4. Coordinación con el equipo docente					
DIMENSIÓN 6: Atención a la diversidad	1. La recuperación					
	2. Profundización y enriquecimiento					
	3. Atención al alumnado con n.e.e					
DIMENSIÓN 7: Clima de aula	1. Distribución del mobiliario y del material en el aula					
	2. Interacción profesorado-alumnado					
	3. Trabajo en equipo del profesorado					
	4. La resolución de conflictos en el aula					

CURSO: 6º PRIMARIA

TÍTULO	Conectados con seguridad
ÁREAS IMPLICADAS	Proyecto interdisciplinar Práctica Digital

CURSO ACADÉMICO 24/25

TEMPORALIZACIÓN	2º trimestre
Del 8 de Enero al 10 de marzo (9 sesiones)	
JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA	
<p>La escuela como agente social debe corresponsabilizarse del conocimiento y riesgos de internet. Es importante que el alumnado conozca y profundice sobre los riesgos de Internet. Desde el punto de vista curricular a través del área de Práctica Digital este trabajo será una profundización para acercar a los alumnos/as al mundo digital que les rodea, lo entiendan y se impliquen en un adecuado uso de la herramienta. Esta situación la centramos en el conocimiento con el objetivo de acercarnos a él, conocerlo y valorarlo. Pretendemos con este centro de interés desarrollar la confianza del alumno en sí mismo fomentar su sentido crítico, la iniciativa personal y el espíritu emprendedor al mismo tiempo que aprenderemos a utilizar el uso seguro de internet, especialmente las redes sociales. Sensibilizar y formar para minimizar los riesgos que los menores pueden encontrar en el uso cotidiano de las TIC, acercar a los menores, y su entorno educativo y familiar, el uso de herramientas que le faciliten una navegación más segura, capacitar a nuestros niños, en la adquisición de habilidades para una comunicación más segura en las redes sociales y concienciar a los menores de la importancia de una buena gestión de la privacidad online y offline serán objetivos importantes en el desarrollo de esta situación de aprendizaje</p> <p>Trabajar estos centros de interés garantizaran alcanzar uno de los Principios pedagógicos que expone el artículo 6 del Real Decreto de Primaria Real Decreto (RD) 157/2022, que expone la en su punto 1 que la Ed. Primaria debe de garantizar la inclusión educativa, la atención personalizada al alumnado y a sus necesidades de aprendizaje, la participación y la convivencia, la prevención de dificultades de aprendizaje y la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo y flexibilización, alternativas metodológicas u otras medidas adecuadas tan pronto como se detecten cualquiera de estas situaciones, así como de la competencia digital se trabajará en todas las áreas. Por otro lado en su punto 3 nos expone el tratamiento específico que entre otras competencias debe tener la competencia digital. Igualmente dicho artículo en su punto 8 nos expone de la alfabetización en diversos medios, tecnologías y lenguajes.</p> <p>Por otra parte en su artículo 7 marca como uno de los objetivos de la etapa de Primaria</p>	

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.

Igualmente en Artículo 9 que enumera las Competencias clave y Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica marca en el apartado d) la Competencia digital las competencias clave que el alumnado debe haber desarrollado al finalizar la educación básica, e introduce orientaciones sobre el nivel de desempeño esperado al término de la Educación Primaria

Por otro lado en el Artículo 18. Alumnado con dificultades específicas de aprendizaje expone que la escolarización de este alumnado se regirá por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y permanencia en el sistema educativo.

Del mismo modo la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente expone que la escuela proporcionará el necesario punto de apoyo para favorecer situaciones de aprendizaje significativas y relevantes para garantizar que todo alumno o alumna que supere con éxito la enseñanza básica y, por tanto, alcance el Perfil de salida sepa activar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo largo de su vida entre ellos "Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva".

El RD marca que la competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Realización de una presentación en genialy sobre los riesgos de internet la cual servirá para dar una charla a las familias a la finalización del curso escolar.

1. PROPUESTA CURRICULAR REFERENTE:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
<p>C.E.CON.1.Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>CCL3, TEM4, CD1,CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4.</p>	<p>1.1.b. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos, interpretando, organizando y analizando la información y aumentando la productividad y eficiencia en el propio trabajo</p>	<p>CM.03.B.1.1. Dispositivos y recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.</p> <p>CM.03.B.1.2. Estrategias de búsquedas de información seguras y eficientes en Internet (valoración, discriminación, selección, organización y propiedad intelectual).</p> <p>CMN.3.B.1.3. CMN.3.B.1.3. Estrategias de recogida, almacenamiento y representación de datos para facilitar su comprensión y análisis.</p> <p>CMN.3.B.1.4. Reglas básicas de seguridad y privacidad para navegar por Internet y para proteger el entorno digital personal de aprendizaje.</p> <p>CMN.3.B.1.5. Recursos y plataformas digitales restringidas y seguras para comunicarse con otras personas. Etiqueta digital, reglas básicas de cortesía, respeto y estrategias para resolver problemas en la comunicación digital</p> <p>CMN.3.B.1.6. Estrategias para fomentar el bienestar digital físico y mental.</p> <p>Reconocimiento de los riesgos asociados a un uso inadecuado y poco seguro de las tecnologías digitales</p>

			(tiempo excesivo de uso, ciberacoso, dependencia tecnológica, acceso a contenidos inadecuados, etc.), y estrategias de actuación.
C.E.CON.3.Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	3.3.b. Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo, diferentes prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las Herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados..	CMN.3.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.
		3.4.b. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros	

<p>C.E.LENG.5.Producir textos escritos y multimodales, con corrección gramatical y ortográfica básicas, secuenciando correctamente los contenidos y aplicando estrategias elementales de planificación, textualización, revisión y edición, para construir conocimiento y para dar respuesta a demandas comunicativas concretas.</p>	<p>CCL1, CCL3, CCL5,STEM1, CD2, CD3, CPSAA5, CC2.</p>	<p>5.1.b. Producir textos escritos y multimodales sencillos y coherentes en distintos soportes, desde las diferentes etapas del proceso evolutivo de la escritura, ajustándose a modelos dados y movilizando, de manera acompañada, estrategias elementales, individuales o grupales, de planificación, textualización y revisión.</p>	<p>LC.03.B.3.5. Producción escrita: ortografía reglada en la textualización y la autocorrección. Coherencia, cohesión y adecuación textual. Estrategias básicas, individuales o grupales, de planificación, textualización, revisión y autocorrección. Uso de elementos gráficos y paratextuales al servicio de la comprensión. Escritura en soporte digital acompañada. LCL.1.B.2.2. Propiedades textuales:estrategias básicas para la coherencia,cohesión y adecuación. LCL.1.B.2.3. Géneros discursivos propios del ámbito personal, social y educativo. Contenido y forma. Redes sociales y sus riesgos LCL.1.D.6. Estrategias de observación y formulación de generalizaciones sobre la acentuación.</p>
<p>C.E.LENG..6..Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA5, CC2, CE3.</p>	<p>6.1.b. Localizar, seleccionar y contrastar información de distintas fuentes, incluidas las digitales, citándolas y recreándolas mediante la adaptación creativa de modelos dados.</p>	<p>LC.03.B.3.6.Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.</p>
		<p>6.3.b. Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías</p>	

	<p>digitales en relación con la búsqueda y la comunicación de la información.</p>	
--	---	--

FASE		ACTIVIDADES	NÚMERO DE SESIONES
INTRODUCCIÓN A LA SITUACIÓN <i>(actividades motivación)</i>		Introducción a la seguridad en línea. Visionado para comprender la importancia del buen uso de internet y redes sociales. Discusión sobre problemas relacionados con el uso inseguro de internet. Identificación de un problema específico que abordará el Genially	1
ACTIVIDADES DE DESARROLLO	1º SEMANA	Buscar información sobre los riesgos de las redes sociales. Identificación de estrategias para usar internet de manera segura: Grooming Video y debate Cómo evitarlo. Exponer en el genially qué es el grooming y consecuencias del mismo. Cómo evitarlo.	1
	2º SEMANA	Buscar información sobre los riesgos de las redes sociales. Identificación de estrategias para usar internet de manera segura: Tecnoadicciones Video y debate Cómo evitarlo. Exponer en el genially qué es Tecnoadicciones y consecuencias del mismo. Cómo evitarlo.	1

	3º SEMANA	<p>Buscar información sobre los riesgos de las redes sociales. Identificación de estrategias para usar internet de manera segura: Apps</p> <p>Video y debate Cómo evitarlo.</p> <p>Exponer en el genially, cuáles son los problemas de las APPs y consecuencias del mismo. Cómo evitarlo.</p>	1
	4º SEMANA	<p>Buscar información sobre los riesgos de las redes sociales. Identificación de estrategias para usar internet de manera segura: Apps</p> <p>Video y debate Cómo evitarlo.</p> <p>Exponer en el genially, cuáles son los problemas de las APPs y consecuencias del mismo. Cómo evitarlo.</p>	1
	5º SEMANA	<p>Buscar información sobre los riesgos de las redes sociales. Identificación de estrategias para usar internet de manera segura: Contenidos inapropiados.</p> <p>Video y debate Cómo evitarlo.</p> <p>Exponer en el genially, cuáles son los problemas de las Contenidos inapropiados. y consecuencias del mismo. Cómo evitarlo.</p>	1
	6º SEMANA	<p>Buscar información sobre los riesgos de las redes sociales. Identificación de estrategias para usar internet de manera segura: Juegos inapropiados.</p> <p>Video y debate Cómo evitarlo.</p> <p>Exponer en el genially, cuáles son los problemas de Juegos inapropiados. y consecuencias del mismo. Cómo evitarlo.</p>	1
	7º SEMANA	Cumplimentamos el genially y resolvemos dudas.	1
8º SEMANA	Desarrollo del Genially. Explicación de los pasos seguidos y justificación de las decisiones tomadas para abordar el problema identificado.	1	

CONSOLIDACIÓN		
9º SEMANA APLICACIÓN	Repasamos los diferentes aspectos que llevamos trabajado a través de una prueba escrita y reflexionamos todo lo que hemos aprendido. Realizamos un cuestionario escrito - Realizamos cuestionario on line los peligros en internet y sus consecuencias.	1

3.-ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

Medidas generales (incluir al alumnado y la medida que se aplica)

- Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje.
- Organización flexible de espacios, tiempos y recursos

Programas de atención a la diversidad (incluir al alumno y como se adapta la situación)

Medidas específicas (incluir alumnado, medida y como se adapta la situación)

El alumno MdAC tendrá adaptación curriculares significativas de los elementos del currículo dirigidas al alumnado con necesidades educativas especiales. La evaluación continua y la promoción tomarán como referencia los elementos fijados en ellas. Las actividades de trabajo expuestas en sus adaptaciones estarán en la Moodle centros, de esta manera reforzarán estrategias y contenidos que favorezcan el refuerzo de las áreas de lengua y matemáticas así como se establecerá actividades para favorecer destrezas que favorezcan el desarrollo personal y cognitivo del alumnado.

DUA	
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA
PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se clarificará la sintaxis y la estructura. ▪ Se ilustrará a través de múltiples medios. ▪ Se activarán los conocimientos previos. • Resaltar o explicar las relaciones entre los elementos (ej. mapas conceptuales). • Establecer conexiones con estructuras previas. • Resaltar palabras de transición en un texto. • Enlazar ideas. • Vincular conceptos: analogías, metáfora. • Apoyos graduales en estrategias de procesamiento de la información.
PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variar los métodos para la respuesta y la navegación. ▪ Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación. ▪ Guiar el establecimiento adecuado de metas. • Presentar información de manera progresiva. • Eliminar elementos potencialmente distractores. • Incorporar acciones de revisión y práctica. • Organizadores para toma de apuntes. ▪ Correctores ortográficos, gramaticales
PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proporcionar opciones para captar el interés. ▪ Optimizar la elección individual y la autonomía. ▪ Variar las actividades y las fuentes de información. ▪ Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación. ▪ Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autorreflexión hacia los contenidos y las actividades. ▪ Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas novedosos y relevantes, o den sentido a las

- ideas complejas de manera creativa.
- Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones.
 - Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación.
 - Desarrollar la auto-evaluación y la reflexión.
 - Utilizar indicaciones y apoyos para visualizar los resultados previstos
 - Fomentar interacción entre iguales.

4.-EVALUACIÓN DE LO APRENDIDO

Procedimientos de evaluación del aprendizaje

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	RUBRICAS				
	Insuficiente (Del 1 al 4)	Suficiente (Del 5 al 6)	Bien (Del 6 al 7)	Notable (Del 7 al 8)	Sobresaliente (Del 9 al 10)
OBSERVACIÓN DIRECTA TRABAJO DIGITAL DEL ALUMNADO (PRESENTACIÓN)	El alumn@ nunca realiza ni en parte ni en la totalidad el criterio de evaluación a evaluar.	El alumn@ realiza con mucha ayuda el criterio de evaluación a evaluar.	El alumn@ suele realizar con una mínima ayuda la situaciones planteadas en el criterio de evaluación.	El alumn@ realiza autónomamente la situación planteadas en el criterio de evaluación.	El alumn@ realiza autónomamente la situación planteadas en el criterio de evaluación y es capaz de aplicarlo en otros contextos.

5.- METODOLOGÍA:

A lo largo de esta situación de aprendizaje se deberán obtener información de los conocimientos previos que poseen los alumnos, para ello se deberá tener en cuenta los siguientes aspectos metodológicos;

- Estimular la enseñanza activa y reflexiva.
- Experimentar, inducir, deducir e investigar.
- Proponer actividades para que el alumno reflexione sobre lo realizado y elabore conclusiones con respecto a lo aprendido.
- Actuaremos como guía y mediador para facilitar el aprendizaje, teniendo en cuenta las características de los aprendizajes cognitivo y social.
- Trabajar de forma individual.
- Emplear actividades y situaciones próximas al entorno del alumno.
- Estimular la participación activa del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje, huyendo de la monotonía y de la pasividad.
- Propiciar situaciones que exijan análisis previo, toma de decisiones y cambio de estrategias.
- Pequeños debates en los que se intentará detectar las ideas previas, preconcepciones o esquemas alternativos del alumno como producto de su experiencia diaria y personal.
- Identificar los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas y establecer las adaptaciones correspondientes.
- Intentar que la comprensión del alumnado de cada contenido sea suficiente para una adecuada aplicación y para enlazar con los contenidos que se relacionan con él.
- Se usarán contextos de aprendizajes cercanos.
- Se fomentará un aprendizaje basado en la experiencia.
- Se establecerá una enseñanza multinivel, distintos niveles de profundización para la "dualización" de las actividades.
- Fomentaremos un aprendizaje colaborativo e individual, donde el alumnado es un elemento activo y participativo del mismo.

RECURSOS:

Páginas web, ordenadores, pizarra digital.

ESPACIO:

Aulas interior del alumnado

AGRUPAMIENTO:

- Individual
- Trabajo cooperativo, mediante los equipos heterogéneos, esto permitirá integrar al alumnado con diferentes ritmos de aprendizaje, capacidades, inteligencias, además favorecerán las relaciones sociales y la tutorización entre iguales.

6.VALORACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES		INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN			
			A	B	C	D
DIMENSIÓN 1: Programación de la Enseñanza	1. Planificación del trabajo docente	Observación directa				
	2. La Programación larga o de ciclo					
	3. La Programación corta o de aula					

	4. La contextualización					
DIMENSIÓN 2: Metodología y aprovechamiento de recursos	1. Coherencia entre la metodología desarrollada en el aula y la expuesta en la programación	Observación directa				
	2. Motivación para el aprendizaje	Observación directa				
	3. Organización del proceso de enseñanza y aprendizaje	Observación directa				
	4. Actividades desarrolladas y orientación del trabajo del alumnado	Observación directa				
	5. Utilización de los recursos del medio	Observación directa				
DIMENSIÓN 3: Evaluación de los aprendizajes	1. Evaluación inicial: instrumentos	Observación directa				
	2. Evaluación continua: instrumentos	Observación directa				
	3. Evaluación final: instrumentos	Observación directa				
	4. Coevaluación y autoevaluación	Observación directa				
	5. La calificación	Observación directa				
	6.- Información a familias y alumnado.	Observación directa				
DIMENSIÓN 4: Tutoría	1. Formación e innovación educativa	Observación directa				
	2. Evaluación de la práctica docente					
DIMENSIÓN 5: Metodología y aprovechamiento de recursos	1. Actuaciones con alumnas y alumnos	Observación directa				
	2. Contenido de la tutoría					
	3. Relaciones con padres/madres del alumnado					
	4. Coordinación con el equipo docente					
DIMENSIÓN 6: Atención a la diversidad	1. La recuperación					
	2. Profundización y enriquecimiento					
	3. Atención al alumnado con n.e.e					

DIMENSIÓN 7: Clima de aula	1. Distribución del mobiliario y del material en el aula					
	2. Interacción profesorado-alumnado					
	3. Trabajo en equipo del profesorado					
	4. La resolución de conflictos en el aula					

CURSO: 6º PRIMARIA

TÍTULO	Un cuento digital
ÁREAS IMPLICADAS	Proyecto interdisciplinar Práctica Digital

CURSO ACADÉMICO 24/25

TEMPORALIZACIÓN	3º trimestre
Del 11 marzo al 16 de junio (13 sesiones)	
JUSTIFICACIÓN DIDÁCTICA	
<p>Los estudiantes de 6º de primaria embarcarán en un viaje a través del tiempo para explorar la evolución de las máquinas y su impacto en el medio ambiente. Este proyecto interdisciplinario les permitirá comprender cómo la tecnología ha avanzado y cómo esos avances han afectado tanto positiva como negativamente a nuestro planeta. Utilizando herramientas digitales como Canva y plataformas de inteligencia artificial, los estudiantes trabajarán en equipo para investigar, diseñar y realizar un cuento de tal manera, que de forma didáctica presentará una solución a un problema medioambiental causado por la tecnología con la finalidad de llegar al resto de alumnado del centro y transformar valores.</p> <p>Trabajar estos centros de interés garantizarán alcanzar uno de los Principios pedagógicos que expone el artículo 6 del Real Decreto de Primaria Real Decreto (RD) 157/2022, que expone la en su punto 1 que la Ed. Primaria debe de garantizar la inclusión educativa, la atención personalizada al alumnado y a sus necesidades de aprendizaje, la participación y la convivencia, la prevención de dificultades de aprendizaje y la puesta en práctica de mecanismos de refuerzo y flexibilización, alternativas metodológicas u otras medidas adecuadas tan pronto como se detecten cualquiera de estas situaciones, así como de la competencia digital se trabajará en todas las áreas . Por otro lado en su punto 3 nos expone el tratamiento específico que entre otras competencias debe tener la competencia digital. Igualmente dicho artículo en su punto 8 nos expone de la alfabetización en diversos medios, tecnologías y lenguajes.</p> <p>Por otra parte en su artículo 7 marca como uno de los objetivos de la etapa de Primaria</p>	

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.

Igualmente en Artículo 9 que enumera las Competencias clave y Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica marca en el apartado d) la Competencia digital las competencias clave que el alumnado debe haber desarrollado al finalizar la educación básica, e introduce orientaciones sobre el nivel de desempeño esperado al término de la Educación Primaria

Por otro lado en el Artículo 18. Alumnado con dificultades específicas de aprendizaje expone que la escolarización de este alumnado se regirá por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y permanencia en el sistema educativo.

Del mismo modo la Recomendación del Consejo de la Unión Europea, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente expone que la escuela proporcionará el necesario punto de apoyo para favorecer situaciones de aprendizaje significativas y relevantes para garantizar que todo alumno o alumna que supere con éxito la enseñanza básica y, por tanto, alcance el Perfil de salida sepa activar los aprendizajes adquiridos para responder a los principales desafíos a los que deberá hacer frente a lo largo de su vida entre ellos "Analizar de manera crítica y aprovechar las oportunidades de todo tipo que ofrece la sociedad actual, en particular las de la cultura en la era digital, evaluando sus beneficios y riesgos y haciendo un uso ético y responsable que contribuya a la mejora de la calidad de vida personal y colectiva".

El RD marca que la competencia digital implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración, la educación mediática, la creación de contenidos digitales (incluida la programación), la seguridad (incluido el bienestar digital y las competencias relacionadas con la ciberseguridad), asuntos relacionados con la ciudadanía digital, la privacidad, la propiedad intelectual, la resolución de problemas y el pensamiento computacional y crítico.

DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Realización de un cuento en Canva utilizando la inteligencia artificial que muestre la influencia de las máquinas en nuestro entorno y cómo la creación de una diferente puede ayudar mejorar y dar respuesta a una mejora en el medio ambiente que nos rodea.

1. PROPUESTA CURRICULAR REFERENTE:

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	DESCRIPTORES OPERATIVOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS MÍNIMOS
C.E.CON.3.Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.	STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.	3.3.b. Desarrollar un producto final que dé solución a un problema de diseño, probando en equipo, diferentes prototipos o soluciones digitales, utilizando de forma segura las Herramientas, dispositivos, técnicas y materiales adecuados..	CMN.3.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.
		3.4.b. Comunicar el resultado de los proyectos de diseño, adaptando el mensaje y el formato a la audiencia, explicando los pasos seguidos, justificando por qué ese prototipo o solución digital cumple con los requisitos del proyecto y proponiendo posibles retos para futuros	

<p>C.E.LENG..6..Buscar, seleccionar y contrastar información procedente de dos o más fuentes, de forma planificada y con el debido acompañamiento, evaluando su fiabilidad y reconociendo algunos riesgos de manipulación y desinformación, para transformarla en conocimiento y para comunicarla de manera creativa, adoptando un punto de vista personal y respetuoso con la propiedad intelectual.</p>	<p>CCL3, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA5, CC2, CE3.</p>	<p>6.2.b. Compartir los resultados de un proceso de investigación sencillo, individual o grupal, sobre algún tema de interés personal, realizado de manera acompañada.</p>	<p>LC.03.B.3.6.Alfabetización mediática e informacional: estrategias para la búsqueda de información en distintas fuentes documentales y con distintos soportes y formatos. Reconocimiento de autoría. Comparación, organización, valoración crítica y comunicación creativa de la información. Uso progresivamente autónomo de la biblioteca, así como de recursos digitales del aula.</p>
---	--	--	---

FASE		ACTIVIDADES	NÚMERO DE SESIONES
<p>INTRODUCCIÓN A LA SITUACIÓN <i>(actividades motivación)</i></p>		<p>Investigación individual o en pequeños grupos sobre cómo han evolucionado las inteligencia artificial a lo largo del tiempo y su impacto. Establecer con el alumnado cual va a ser nuestro objetivo con esta situación de aprendizaje y que herramientas digitales vamos a tener para poder realizarlo</p>	<p>1</p>
<p>ACTIVIDADES DE DESARROLLO</p>	<p>1º SEMANA</p>	<p>Presentación de la inteligencia artificial como herramienta que nos puede dotar de estrategias importantes. Creación de un cuento sobre el desgaste que las máquinas están produciendo en nuestro planeta y como crear una que nos pueda ayudar a mejorar el medioambiente. Se enseñará el uso de la IA para la búsqueda de soluciones y de imágenes (chat gpt e iabing)</p>	<p>1</p>

	2º a 6º SEMANA	Uso de Canva y herramientas de inteligencia artificial para esbozar diseños del cuento.	4
	7º SEMANA CONSOLIDACIÓN y APLICACIÓN	Presentación de los proyectos a la clase, profesores, y posiblemente padres y miembros de la comunidad, adaptando su mensaje según la audiencia.	1

3.-ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

Medidas generales (incluir al alumnado y la medida que se aplica)

- Acción tutorial como estrategia de seguimiento individualizado y de toma de decisiones en relación con la evolución académica del proceso de aprendizaje.
- Organización flexible de espacios, tiempos y recursos

Programas de atención a la diversidad (incluir al alumno y como se adapta la situación)

Medidas específicas (incluir alumnado, medida y como se adapta la situación)

El alumno MdAC tendrá adaptaciones curriculares significativas de los elementos del currículo dirigidas al alumnado con necesidades educativas especiales. La evaluación continua y la promoción tomarán como referencia los elementos fijados en ellas. Las actividades de trabajo expuestas en sus adaptaciones estarán en la Moodle centros, de esta manera reforzarán estrategias y contenidos que favorezcan el refuerzo de las áreas de lengua y matemáticas así como se establecerá actividades para favorecer destrezas que favorezcan el desarrollo personal y cognitivo del alumnado.

DUA	
PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA
<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE REPRESENTACIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Se clarificará la sintaxis y la estructura. ▪ Se ilustrará a través de múltiples medios. ▪ Se activarán los conocimientos previos. • Resaltar o explicar las relaciones entre los elementos (ej. mapas conceptuales). • Establecer conexiones con estructuras previas. • Resaltar palabras de transición en un texto. • Enlazar ideas. • Apoyos graduales en estrategias de procesamiento de la información.
<p>PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE ACCIÓN Y EXPRESIÓN</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Variar los métodos para la respuesta y la navegación. ▪ Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación. ▪ Guiar el establecimiento adecuado de metas. • Presentar información de manera progresiva. • Eliminar elementos potencialmente distractores. • Incorporar acciones de revisión y práctica. • Organizadores para toma de apuntes. ▪ Correctores ortográficos, gramaticales

PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Proporcionar opciones para captar el interés. ▪ Optimizar la elección individual y la autonomía. ▪ Variar las actividades y las fuentes de información. ▪ Proporcionar tareas que permitan la participación activa, la exploración y la experimentación. ▪ Promover la elaboración de respuestas personales, la evaluación y la autorreflexión hacia los contenidos y las actividades. ▪ Incluir actividades que fomenten el uso de la imaginación para resolver problemas novedosos y relevantes, o den sentido a las ideas complejas de manera creativa. ▪ Minimizar la sensación de inseguridad y las distracciones. ▪ Promover expectativas y creencias que optimicen la motivación. ▪ Desarrollar la auto-evaluación y la reflexión. ▪ Utilizar indicaciones y apoyos para visualizar los resultados previstos ▪ Fomentar interacción entre iguales.
--	---

4.-EVALUACIÓN DE LO APRENDIDO

Procedimientos de evaluación del aprendizaje

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	RUBRICAS				
	Insuficiente (Del 1 al 4)	Suficiente (Del 5 al 6)	Bien (Del 6 al 7)	Notable (Del 7 al 8)	Sobresaliente (Del 9 al 10)
OBSERVACIÓN DIRECTA TRABAJO DIGITAL DEL ALUMNADO (PRESENTACIÓN)	El alumn@ nunca realiza ni en parte ni en la totalidad el	El alumn@ realiza con mucha ayuda el criterio de	El alumn@ suele realizar con una mínima ayuda la	El alumn@ realiza autónomamente la situación	El alumn@ realiza autónomamente la situación

	<p>criterio de evaluación a evaluar.</p>	<p>de a evaluar.</p>	<p>situaciones planteadas en el criterio de evaluación.</p>	<p>planteadas en el criterio de evaluación.</p>	<p>planteadas en el criterio de evaluación y es capaz de aplicarlo en otros contextos.</p>
--	--	----------------------	---	---	--

5.- METODOLOGÍA:

A lo largo de esta situación de aprendizaje se deberán obtener información de los conocimientos previos que poseen los alumnos, para ello se deberá tener en cuenta los siguientes aspectos metodológicos;

- Estimular la enseñanza activa y reflexiva.
- Experimentar, inducir, deducir e investigar.
- Proponer actividades para que el alumno reflexione sobre lo realizado y elabore conclusiones con respecto a lo aprendido.
- Actuaremos como guía y mediador para facilitar el aprendizaje, teniendo en cuenta las características de los aprendizajes cognitivo y social.
- Trabajar de forma individual.
- Emplear actividades y situaciones próximas al entorno del alumno.
 - Estimular la participación activa del alumno en el proceso de enseñanza aprendizaje, huyendo de la monotonía y de la pasividad.
- Propiciar situaciones que exijan análisis previo, toma de decisiones y cambio de estrategias.
- Pequeños debates en los que se intentará detectar las ideas previas, preconcepciones o esquemas alternativos del alumno como producto de su experiencia diaria y personal.
- Identificar los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas y establecer las adaptaciones correspondientes.
- Intentar que la comprensión del alumnado de cada contenido sea suficiente para una adecuada aplicación y para enlazar con los contenidos que se relacionan con él.
- Se usarán contextos de aprendizajes cercanos.
- Se formentará un aprendizaje basado en la experiencia.

- Se establecerá una enseñanza multinivel, distintos niveles de profundización para la "dualización" de las actividades.
- Fomentaremos un aprendizaje colaborativo e individual, donde el alumnado es un elemento activo y participativo del mismo.

RECURSOS:

Páginas web, ordenadores, pizarra digital.

ESPACIO:

Aulas interior del alumnado

AGRUPAMIENTO:

- Individual
- Trabajo cooperativo, mediante los equipos heterogéneos, esto permitirá integrar al alumnado con diferentes ritmos de aprendizaje, capacidades, inteligencias, además favorecerán las relaciones sociales y la tutorización entre iguales.

6.VALORACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

INDICADORES	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN	VALORACIÓN			
		A	B	C	D

DIMENSIÓN 1: Programación de la Enseñanza	1. Planificación del trabajo docente	Observación directa				
	2. La Programación larga o de ciclo	Observación directa				
	3. La Programación corta o de aula	Observación directa				
	4. La contextualización	Observación directa				
DIMENSIÓN 2: Metodología y aprovechamiento de recursos	1. Coherencia entre la metodología desarrollada en el aula y la expuesta en la programación	Observación directa				
	2. Motivación para el aprendizaje	Observación directa				
	3. Organización del proceso de enseñanza y aprendizaje	Observación directa				
	4. Actividades desarrolladas y orientación del trabajo del alumnado	Observación directa				
	5. Utilización de los recursos del medio	Observación directa				
DIMENSIÓN 3: Evaluación de los aprendizajes	1. Evaluación inicial: instrumentos	Observación directa				
	2. Evaluación continua: instrumentos	Observación directa				
	3. Evaluación final: instrumentos	Observación directa				
	4. Coevaluación y autoevaluación	Observación directa				
	5. La calificación	Observación directa				
	6.- Información a familias y alumnado.	Observación directa				
DIMENSIÓN 4: Tutoría	1. Formación e innovación educativa	Observación directa				
	2. Evaluación de la práctica docente					
DIMENSIÓN 5: Metodología y aprovechamiento	1. Actuaciones con alumnas y alumnos	Observación directa				
	2. Contenido de la tutoría	Observación directa				
	3. Relaciones con padres/madres del alumnado	Observación directa				

de recursos	4. Coordinación con el equipo docente	Observación directa				
DIMENSIÓN 6: Atención a la diversidad	1. La recuperación	Observación directa				
	2. Profundización y enriquecimiento	Observación directa				
	3. Atención al alumnado con n.e.e	Observación directa				
DIMENSIÓN 7: Clima de aula	1. Distribución del mobiliario y del material en el aula	Observación directa				
	2. Interacción profesorado-alumnado	Observación directa				
	3. Trabajo en equipo del profesorado	Observación directa				
	4. La resolución de conflictos en el aula	Observación directa				

