

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

EDUCACIÓN PRIMARIA

2020/2021

ASPECTOS GENERALES

- A. Contextualización**
- B. Organización del equipo de ciclo**
- C. Justificación legal**
- D. Objetivos generales de la etapa**
- E. Presentación del área**
- F. Elementos transversales**
- G. Contribución a la adquisición de las competencias claves**
- H. Orientaciones metodológicas**
- I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación**
- J. Medidas de atención a la diversidad**
- K. Actividades complementarias y extraescolares**
- L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación**
- M. Criterios Instrumentales**

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES

CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL - 6º DE EDUC. PRIMA.

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL EDUCACIÓN PRIMARIA 2020/2021

ASPECTOS GENERALES

A. Contextualización

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7.1 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, «los centros docentes, en el ejercicio de su autonomía, diseñarán y desarrollarán las programaciones didácticas conforme a los criterios generales que a tal efecto tengan en sus proyectos educativos, dentro de la regulación y límites establecidos por la Consejería competente en materia de educación».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5.1 de la Orden 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía, «los centros docentes disponen de autonomía pedagógica y organizativa para el desarrollo y concreción del currículo de la Educación Primaria, la adaptación a las necesidades del alumnado y a las características específicas de su contexto social y cultural».

Por otra parte y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7.5 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo, «los equipos de ciclo, constituidos por el profesorado que interviene en la docencia de los grupos de alumnos y alumnas que constituyen un mismo ciclo, desarrollarán las programaciones didácticas de las áreas que correspondan al mismo, incluyendo las distintas medidas de atención a la diversidad que pudieran llevarse a cabo. En cualquier caso, se tendrán en cuenta las necesidades y características del alumnado, así como la integración de los contenidos en unidades didácticas que recojan criterios de evaluación, contenidos, objetivos y su contribución a la adquisición de las competencias clave secuenciadas de forma coherente con el curso de aprendizaje del alumnado».

Contexto particular del centro

El centro se encuentra ubicado en el centro histórico del municipio sevillano de Bormujos, en pleno Aljarafe. Es el más antiguo de la localidad y las edificaciones se han ido adaptando al paso del tiempo lo que ha llevado a que en una muy amplia zona existan varias ubicaciones que no suponen contratiempo en el currículum pero sí en la organización. Los alumnos y alumnas de este centro pertenecen, en su gran mayoría, a familias de nivel socioeconómico y cultural medio. Las familias suelen implicarse en la formación que sus hijos e hijas reciben en el centro y participan en las actividades organizadas en éste. Debido al crecimiento demográfico en descenso de los últimos años y a la oferta que supone contar con otros centros de Primaria en la localidad, la línea en los primeros niveles se sitúa en dos y permaneciendo así para los próximos cursos y niveles superiores.

Características del alumnado

Los alumnos y alumnas se adaptan rápidamente al centro y a la forma de trabajar en él. Conocen las normas básicas de convivencia y las rutinas de trabajo. En 6º se comienza el nuevo curso con el mismo grupo, la mayoría de los profesores ya conocidos, y la ubicación en el mismo edificio por lo que se reducen las dificultades de adaptación en el primer trimestre.

Los grupos están formado por una media de 25 alumnos/as por aula. Basándonos en las observaciones realizadas en los primeros días de clase, en cada grupo se manifiestan algunos alumnos con un comportamiento más disruptivo que el resto pero, en general, encontramos niños/as activos y con ganas de trabajar.

EL ALUMNADO DE TERCER CICLO

Alcanzan el estadio de operaciones formales, lo que supone para ellos la posibilidad de manejar conceptos sin necesidad de relacionarlos directa y concretamente con la experiencia sensible.

Son capaces, por tanto, de generalizar los aprendizajes adquiridos y relacionarlos con situaciones ajenas a su realidad.

Trabajan rigurosamente con el lenguaje de los símbolos sin necesidad de referencias empíricas.

Realizan deducciones lógicas.

Elaboran conocimientos sistemáticos, pudiendo llevar a cabo experimentaciones cortas y de ejecución no excesivamente compleja.

Acceden al pensamiento causal, lo que hace desaparecer el animismo y egocentrismo propios de estadios anteriores.

Manejan conceptos mensurables de espacio y tiempo.

Dominan perfectamente el lenguaje verbal, lo que les permite, a su vez, organizar adecuadamente el pensamiento mediante sus funciones de comunicación, representación y regulación de conductas.

Son capaces de reflexionar sobre su propia actividad en todos los órdenes, y también en los nuevos contenidos que van adquiriendo. Así, pueden profundizar en conocimientos teóricos (sobre lengua, matemáticas, ciencias, etc.) antes inalcanzables.

Se desarrollan físicamente de forma importante, por lo que continúa siendo decisivo para ellos el ejercicio físico, el deporte, los juegos...

Continúan independizándose de los adultos, resultando fundamental para ellos su inclusión en grupos de iguales. Colaboran con el profesorado en sus trabajos de aula sin mayores dificultades, pues, como ya quedó apuntado, no presentan, en general, graves problemas de adaptación interna ni de socialización.

Son sensibles a los estímulos de los demás, por lo que es un momento educativo de gran interés para despertar las actitudes positivas en función de su formación futura e integración social apropiada.

Desarrollan estrechos lazos de amistad entre compañeros.

Evolucionan gradualmente hacia posiciones superiores de autonomía moral, con criterios propios para juzgar sus actuaciones personales.

Crean, paulatinamente, su autoconcepto, mediante la valoración de su imagen ante sí mismos y ante los demás. Para ello tiene gran importancia el concepto que los adultos (el profesorado, en este caso, es decisivo) tienen de ellos y les ponen de manifiesto.

Van diferenciándose en sus intereses, necesidades y gustos personales, lo que hay que tener en cuenta para llevar a cabo la adecuación curricular pertinente mediante los recursos que se consideren apropiados.

NEAE

En cuanto a alumnos/as con necesidades educativas especiales, encontramos 30 alumnos diagnosticados con trastornos diversos en todo el Centro, de éstos sólo uno con trastornos de la comunicación en el nivel de sexto al que se le realizará la adaptación curricular necesaria.

El alumnado en general es especialmente receptivo con esta asignatura y muestran gran interés ya que han nacido en la época digital y están habituados con este mundo.

B. Organización del equipo de ciclo

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 80.1 del 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 «cada equipo de ciclo estará integrado por los maestros y maestras que impartan docencia en él. Los maestros y maestras que impartan docencia en diferentes ciclos serán adscritos a uno de éstos por el director o directora del centro, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros equipos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

C. Justificación legal

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía
- 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.
- Orden la Orden 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía.
- Orden de 4 de noviembre de 2015, por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se 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.

JUSTIFICACIÓN DE LA ASIGNATURA

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.

D. Objetivos generales de la etapa

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que le permitan alcanzar, los objetivos enumerados en el artículo 17 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, y además en el artículo 4 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo se añaden los objetivos siguientes:

- a) Desarrollar la confianza de las personas en sí mismas, el sentido crítico, la iniciativa personal, el espíritu emprendedor y la capacidad para aprender, planificar, evaluar riesgos, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- b) Participar de forma solidaria, activa y responsable, en el desarrollo y mejora de su entorno social y natural.
- c) Desarrollar actitudes críticas y hábitos relacionados con la salud y el consumo responsable.
- d) Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender

la diversidad lingüística y cultural como un valor de los pueblos y de las personas y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia la misma.

e) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.

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

Esta área contribuye especialmente a la consecución del objetivo i) del artículo 17 de la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, así como, a la del objetivo a) establecido en el artículo 4 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo.

E. Presentación del área

Las bases de un nuevo tipo de economía y de sociedad se establecieron durante la última mitad del siglo XX. El término de sociedad basada en la información o sociedad del conocimiento, define las transformaciones culturales que vienen produciéndose en la sociedad actual, en la forma de concebir y asumir lo cotidiano. Estas transformaciones culturales, generan otras formas de interacción entre las personas, construcción de significados y creación de conocimiento. Nos plantea otras reglas del juego. Se trata de un nuevo saber hacer.

En esta sociedad asentada en la cultura digital, las administraciones educativas tienen la responsabilidad de adecuar los procesos educativos, dejando de pensar que las tecnologías de la información y de la comunicación, en sí mismas, producirán cambios en la enseñanza y el aprendizaje, y asumiendo que son instrumentos mediadores cuya eficacia depende de la intencionalidad pedagógica y de la didáctica de su uso.

No es casualidad que a comienzos del siglo XXI, en el año 2001, se sitúa el nacimiento de los blogs y la Wikipedia, referentes indiscutibles de la web social. Como tampoco es casualidad que se cierre la primera década de este siglo en un año caracterizado por los movimientos ciudadanos que han tomado las plazas públicas de las ciudades para hacerse visibles, saltando de la Red y volviendo a ella para reinventar nuevas formas de ser y estar juntos.

En este proceso, iniciado con los blogs, perfeccionado con las redes sociales y catalizado con la tecnología de bolsillo o móvil, las personas que componen la ciudadanía han encontrado en la Red el espacio público para la creación de comunidades, el reconocimiento mutuo y la auto-organización que veían limitados fuera de Internet. Las formas comunicativas que se han generado a partir de estos medios digitales conforman prácticas culturales que están modificando la manera de producir y comunicar información.

Hay quienes ven en estos usos ciudadanos una liberación y al mismo tiempo un peligro. De una parte, las redes actuales tienden a la centralización en espacios controlados por empresas corporativas (ej. Facebook) que cuentan con la amenaza de controlar nuestros datos personales, con el riesgo que ello supone. De otro lado, la manipulación, abusos y nuevas formas de ciberdelitos que nuestro alumnado puede sufrir, intensificado por su corta edad.

La cultura digital es fruto de nuestra civilización tecnológica. El reto es aprender a manejar la incertidumbre, convivir en los distintos espacios y comprender las tecnologías de forma crítica para hacer un uso activo de las mismas.

F. Elementos transversales

De acuerdo con el Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía 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) El conocimiento y el respeto a los valores recogidos en el Estatuto de Autonomía para Andalucía.
- h) El medio natural, la historia, la cultura y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad para que sean conocidos, valorados y respetados como patrimonio propio, en el marco de la cultura española y universal.

Del mismo modo, y de acuerdo a la Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo

correspondiente a la educación primaria en Andalucía, también se potenciará:

a) 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.

b) 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.

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

d) 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.

De igual modo, el artículo 10.8. del citado Decreto establece que:

- ¿ la comprensión lectora,
- ¿ la expresión oral y escrita,
- ¿ la comunicación audiovisual,
- ¿ las tecnologías de la información y la comunicación,
- ¿ el espíritu emprendedor y
- ¿ la educación cívica y constitucional

G. Contribución a la adquisición de las competencias claves

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

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

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

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

El área contribuye de manera notoria, al desarrollo de las Competencias cívicas y sociales mediante la puesta en

práctica de destrezas necesarias para la búsqueda, obtención, registro, interpretación y análisis requeridos para una correcta interpretación de los fenómenos sociales e históricos, permitiendo, además acceder en tiempo real a las fuentes de información que conforman la visión de la actualidad. La posibilidad de compartir ideas y opiniones a través de la participación en redes sociales, brinda unas posibilidades insospechadas para ampliar la capacidad de intervenir en la vida ciudadana.

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

Contribuye a la Competencia sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor en la medida en que un entorno tecnológico cambiante exige una constante adaptación. La aparición de nuevos dispositivos y aplicaciones asociadas, los nuevos campos de conocimiento, la variabilidad de los entornos y oportunidades de comunicación exigen la reformulación de las estrategias y la adopción de nuevos puntos de vista que posibiliten resolución de situaciones progresivamente más complejas y multifacéticas. También contribuye a esta competencia al dotar al alumnado de recursos, anteriormente inalcanzables para muchas personas, que favorecen y multiplican las posibilidades para desarrollar sus propias ideas, proyectos e iniciativas en cualquier ámbito de la realidad.

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

H. Orientaciones metodológicas

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4 de la Orden de 17 de marzo de 2015, las orientaciones metodológicas para la Educación Primaria son las siguientes:

1. Los centros docentes elaborarán sus programaciones didácticas para esta etapa desde la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.

2. En esta etapa educativa se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y participación del alumnado que favorezca 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. Se integrarán en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado. El objeto central de la práctica educativa es que el alumnado alcance el máximo desarrollo de sus capacidades y no el de adquirir de forma aislada los contenidos de las áreas, ya que estos son un elemento del currículo que sirve de instrumento para facilitar el aprendizaje.

3. El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, 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.

4. Se asegurará el trabajo en equipo del profesorado, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar para que se desarrolle el aprendizaje por competencias, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente que atienda a cada alumno o alumna en su grupo.

5. Las tecnologías de la información y de la comunicación formarán parte del uso habitual como instrumento facilitador para el desarrollo del currículo.

6. 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 treinta minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo de dicha competencia.

Basándonos en las orientaciones metodológicas anteriores, para el área de Cultura y práctica digital se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo de la Orden de 17 de marzo de 2015.

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

La expansión de la introducción de las tecnologías de la información y comunicación en las aulas no garantiza un adecuado uso de las mismas, es más, falta una valoración suficiente de cómo y para qué se las usa. Muchos expertos coinciden en señalar que la brecha digital se está desplazando desde el acceso hacia el uso, es decir, hacia la capacidad de los usuarios de realizar operaciones complejas, moverse en distintas plataformas y aprovechar al máximo las posibilidades que ofrece la cultura digital. La brecha hoy se produce entre usos más pobres y restringidos, y usos más ricos y relevantes. Por eso se destaca que no es suficiente con dotar a los centros educativos con ordenadores y acceso a Internet; también es necesario trabajar en la formación docente y en la formulación de nuevos repertorios de prácticas que permitan hacer usos más complejos y significativos de los medios digitales.

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

El desarrollo didáctico de este área viene determinado por la inclusión de metodologías basadas en situaciones experienciales, conectadas con la vida real que, a su vez, propicien la construcción activa del conocimiento y, por tanto, de respuestas basadas en el análisis y la reflexión personales y colectivas del alumnado.

El alumnado presenta un bagaje cargado de experiencias previas informales en el uso cotidiano de instrumentos tecnológicos. Esto ha de implicar un esfuerzo del docente en conectar con el mundo cotidiano del alumnado, sus inquietudes, necesidades y acciones. El desarrollo de este área supone un verdadero reto para el docente, pues

se han de potenciar la reflexión y la búsqueda de respuestas a multitud de dilemas éticos, tanto de carácter personal como social, derivados del desarrollo de la cultura digital en nuestra vida personal y en la sociedad en general.

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

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

- a) Información. Identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
- b) 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.
- c) 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.
- d) Seguridad. Protección personal, protección de datos, protección de identidad digital, medidas de seguridad, uso seguro y sostenible.
- e) 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.

I. Procedimientos, técnicas e instrumentos de evaluación y criterios de calificación

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 2.1 y el artículo 3 de la Orden de 4 de Noviembre de 2015, «la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua y global, tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas, tendrá un carácter criterial y formativo, y tendrá en consideración el grado de adquisición de las competencias clave y el logro de objetivos de la etapa». Asimismo, los referentes de la evaluación son los criterios de evaluación y su concreción en estándares de aprendizaje evaluables y las programaciones didácticas que cada centro docente elabore.

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4 de la Orden de 4 de Noviembre de 2015, «el equipo docente llevará a cabo la evaluación mediante la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal. Para ello deberá utilizar diferentes procedimientos, técnicas e instrumentos ajustados a los criterios de evaluación, así como a las características específicas del alumnado».

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.

1.1 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.

1.1.1 Evaluación inicial.

Al comienzo de cada curso, durante el primer mes, el equipo docente 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.

1.1.2 Evaluación continúa

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

La evaluación en Andalucía tiene un carácter criterial y formativo. Tendrá en consideración el grado de adquisición de las competencias clave y el logro de los objetivos de la etapa.

Cuando el progreso de un alumno o alumna no sea el adecuado, se establecerán medidas de refuerzo educativo. Estas medidas se adoptarán en cualquier momento del curso escolar, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo.

Para evaluar tanto los aprendizajes del alumnado como los procesos de enseñanza y la propia práctica docente se establecerán indicadores de logro.

1.1.3 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 promocione, al historial académico de Educación

Los resultados de la evaluación de cada área se expresarán en los siguientes términos:

Insuficiente (IN), Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT) y Sobresaliente (SB), considerándose calificación negativa el Insuficiente y positivas todas las demás. Dichos términos irán acompañados de una calificación numérica, sin emplear decimales, en una escala de uno a diez, con las siguientes correspondencias:

Insuficiente: 1, 2, 3, 4.

Suficiente: 5.

Bien: 6.

Notable: 7 u 8.

Sobresaliente: 9 o 10.

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

1.1.4 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.

Los instrumentos que vamos a usar para evaluar el proceso de aprendizaje son los siguientes:

Evaluación del proceso de enseñanza y de la práctica docente

Atenderá estos aspectos:

- Organización y coordinación del equipo. Grado de definición. Distinción de responsabilidades.
- Planificación de las tareas. Dotación de medios y tiempos. Distribución de medios y tiempos. Selección del modo de elaboración.
- Participación. Ambiente de trabajo y participación. Clima de consenso y aprobación de acuerdos. Implicación de los miembros. Proceso de integración en el trabajo. Relación e implicación de los padres. Relación entre los alumnos, y entre los alumnos y los profesores.

Evaluación de las programaciones de aula

A fin de establecer una evaluación plena de todo el proceso se evaluarán los siguientes indicadores:

- Desarrollo en clase de la programación.
- Relación entre objetivos y contenidos.
- Adecuación de objetivos y contenidos con las necesidades reales.
- Adecuación de medios y metodología con las necesidades reales.

Criterios de calificación- Ponderación del área-

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 ya citados.

Cuaderno de clase

Debates e intervenciones

Exposición oral

Observación directa

Portfolio

Rúbricas

Trabajos grupales

Trabajos personales

Estos 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.

Los criterios que se tendrán en cuenta a la hora de evaluar esta materia son los que se detallan a continuación:

CPD1.1

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

CPD1.2

Plantea problemas y retos pendientes de abordar.

CPD2.1

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

CPD2.2

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

CPD2.3

Vuelve al contenido que salvó.

CPD2.4

Conoce que no toda la información en línea es confiable.

CPD3.1

Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes.

CPD3.2

Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales.

CPD3.3

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

CPD3.4

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

CPD4.1

Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas.

CPD4.2

Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas.

CPD4.3

Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje.

CPD5.1

Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital.

CPD5.2

Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc).

CPD5.3

Conoce que sólo puedo compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás en los entornos en línea.

CPD6.1

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

CPD6.2

Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal.

CPD7.1

Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones.

CPD7.2

Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje.

CPD7.3

Hace uso creativo de las tecnologías.

La calificación de los alumnos la realizaremos con los instrumentos anteriormente definidos, asignándole a cada uno de ellos un valor ponderado en relación al valor del indicador de 4,76%

J. Medidas de atención a la diversidad

Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidas en el Capítulo V del Decreto 97/2015, de 3 de marzo, en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

Nuestro Centro desarrolla las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidas en el Capítulo V del Decreto 97/2015, de 3 de marzo, en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

Para el alumnado con altas capacidades intelectuales se facilitarán contenidos y material de ampliación

adecuado a las necesidades de estos alumnos que les permitan desarrollar al máximo sus capacidades.

Para los alumnos con integración tardía en el sistema educativo se adoptarán las medidas de refuerzo necesarias que faciliten su integración escolar y la recuperación de su desfase para que les permitan continuar con aprovechamiento sus estudios.

Para el alumnado con dificultades específicas de aprendizaje se adoptarán tanto medidas de escolarización como de atención. Para alumnos con discapacidad, se tomarán medidas de flexibilización y alternativas metodológicas. Para alumnos con dificultades de aprendizaje graves, se priorizarán los contenidos de procedimientos y actitudes, buscando la integración social, ante la imposibilidad de lograr un progreso suficiente en contenidos conceptuales.

K. Actividades complementarias y extraescolares

Se realizarán, a lo largo del curso, varias actividades complementarias referentes al área de Cultura y práctica digital, tanto dentro como fuera del centro escolar. Algunas propuestas son:

- En el mes de Diciembre, con motivo de la celebración de la Navidad, contactar vía internet con chicos de otras localidades, comunidades autónomas o países para compartir las costumbres y tradiciones derivadas de la celebración de esta festividad en los diferentes lugares.
- Visitas a centros culturales, auditorios municipales, ayuntamiento, recintos ferial, para constatar la presencia de medios tecnológicos y digitales en las instituciones públicas.
- Intercambios educativos con niños de la misma localidad de otros centros educativos (vía internet) para poner en práctica los aprendizajes efectuados en esta área.
- Realización e impresión del Periódico Escolar.
- En febrero, con motivo de la celebración del Día de Andalucía, contactar a través de diferentes redes sociales con escolares de otras localidades andaluzas para conocer las costumbres y señas de identidad de las mismas.
- En Junio, con motivo de la celebración del Día de las Redes sociales, concurso para festejar este día.
- Organización, en el marco de nuestro Programa de Creciendo en Salud, de una charla-taller con algunos de los temas trabajados en el aula (por ejemplo,, ¿Ciberdelitos¿, ¿Cultura digital¿, ¿Uso y abuso de las redes sociales¿¿).
- Actividades al aire libre, bien en las instalaciones exteriores del centro o fuera del centro escolar.
- Conmemoraciones o celebraciones como: Celebración del día de la no violencia de género; Celebración del día de la discapacidad; Celebración de la Navidad; Celebración del día de la paz; Celebración del día de la lectura en Andalucía; Celebración del día del libro; Celebración del día del Medio Ambiente; Celebración del Día Universal del Niño...

Se consideran actividades extraescolares las encaminadas a potenciar la apertura del centro a su entorno y a procurar la formación integral del alumnado. Las actividades extraescolares se realizarán fuera del horario lectivo, tendrán carácter voluntario para el alumnado y buscarán la implicación activa de toda la comunidad educativa.

L. Indicadores de logro e información para la memoria de autoevaluación

Accesibilidad de materiales y recursos
 Planificación adecuada y revisión de criterios de evaluación
 Motivación y participación del alumnado. Convivencia y promoción de valores
 Medidas de atención a la diversidad
 Metodología correcta
 Actividades transversales y/o interdisciplinares
 Relación con las familias

M. Criterios Instrumentales

Los siguientes supondrán un incremento mínimo de la valoración total que se realizará por indicadores y criterios de evaluación:

Cuaderno de clase
 Actitud y comportamiento
 Observación directa
 Trabajos o proyectos individuales o en grupo
 Tareas dentro o fuera de clase y/o portfolios

ELEMENTOS Y DESARROLLOS CURRICULARES
CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL - 6º DE EDUC. PRIMA.

A. Elementos curriculares

1. Objetivos del área

La enseñanza de este área en esta etapa tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

Código	Objetivos
1	Analizar los cambios que el progreso tecnológico ha posibilitado en la sociedad actual, identificando los aspectos de la vida cotidiana que están condicionados por el desarrollo de las tecnologías y valorando la necesidad de superar las desigualdades provocadas por la denominada (brecha digital), en especial, la falta de igualdad de oportunidad de acceso a las tecnologías en Andalucía.
2	Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.
3	Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.
4	Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.
5	Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.

2. Contenidos

Contenidos	
Bloque 1. Cultura digital.	
Nº Ítem	Ítem
1	Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.
2	Uso responsable de las redes sociales,
3	Concepto de identidad digital.Prevenición y actuaciones ante el acoso digital.
4	La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.
Bloque 2. Práctica tecnológica.	
Nº Ítem	Ítem
1	APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.
2	Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.
3	Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)
Bloque 3. Educación en línea.	
Nº Ítem	Ítem
1	Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning
2	Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.
3	Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación.Mantenimiento de contenidos de plataformas.

B. Desarrollos curriculares

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

Orientaciones y ejemplificaciones

Este criterio evalúa la capacidad para identificar y reconocer el valor de los avances tecnológicos y su aportación e incidencia en la vida de las personas. Se sugiere desarrollar actividades basadas en la realización de experiencias prácticas donde se combinen la observación, la búsqueda guiada en internet, la recogida de datos en diferentes soportes y la elaboración de conclusiones.

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 CD: Competencia digital
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

Indicadores

CPD1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana. (CMCT, CD, CSYC)
 CPD2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar. (CMCT, CD, CSYC)

Criterio de evaluación: 2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.

Orientaciones y ejemplificaciones

Este criterio pretende evaluar las habilidades digitales básicas, como búsquedas, almacenamiento, utilización de internet, etc. siempre de manera segura y responsable, considerando los posibles efectos de cada acción y contrastando la veracidad y confiabilidad de la información obtenida y de las fuentes utilizadas.

Pueden plantearse temas de interés del alumnado, incluso a propuesta de este, en el que la obtención de la información, tanto textual como multimedia, requiera la utilización de internet y la recogida de datos de diferentes soportes.

Igualmente, se pueden utilizar tareas de otras áreas para aplicar estas habilidades digitales en la consecución de los conocimientos necesarios para desarrollar el tema o tarea pendiente.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
 CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 CD: Competencia digital
 CSYC: Competencias sociales y cívicas

Indicadores

CPD1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. (CCL, CMCT, CD, CSYC)
 CPD2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web). (CMCT, CD, CSYC)
 CPD3. Vuelve al contenido que salvó. (CD)
 CPD4. Conoce que no toda la información en línea es confiable. (CD, CSYC)

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

Orientaciones y ejemplificaciones

Con este criterio se pretende valorar el grado de adquisición de habilidades y destrezas vinculadas con el manejo de herramientas digitales: programas, aplicaciones y servicios web.

Se pretende la funcionalidad de las herramientas, aplicaciones y servicios para resolver las necesidades derivadas de su vida cotidiana, los diferentes procesos de aprendizaje y la adquisición de nuevas competencias.

Competencias clave

CCL: Competencia en comunicación lingüística
 CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
 CD: Competencia digital
 CSYC: Competencias sociales y cívicas
 SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Indicadores

Indicadores

CPD1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes. (CCL, CMCT, CD, CSYC)

CPD2. Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales. (CCL, CD, CSYC)

CPD3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor. (CMCT, CD, CSYC)

CPD4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos. (CMCT, CD, CSYC, SIEP)

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

Orientaciones y ejemplificaciones

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

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

Indicadores

CPD1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. (CMCT, CD)

CPD2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. (CMCT, CD, SIEP)

CPD3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje. (CMCT, CD, CAA)

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

Orientaciones y ejemplificaciones

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

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

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

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

Competencias clave

CMCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Indicadores

CPD1. Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital. (CD, CSYC)

CPD2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc). (CMCT, CD)

CPD3. Conoce que sólo puedo compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás

Indicadores

en los entornos en línea. (CD, CSYC)

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

Orientaciones y ejemplificaciones

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

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

Competencias clave

CD: Competencia digital

CSYC: Competencias sociales y cívicas

Indicadores

CPD1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas. (CD, CSYC)

CPD2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal. (CD, CSYC)

Criterio de evaluación: 7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.

Orientaciones y ejemplificaciones

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

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

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

Competencias clave

CD: Competencia digital

CAA: Aprender a aprender

SIEP: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

CEC: Conciencia y expresiones culturales

Indicadores

CPD1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. (CD, SIEP, CEC)

CPD2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje. (CD, CAA, SIEP)

CPD3. Hace uso creativo de las tecnologías. (CD, SIEP, CEC)

C. Ponderaciones de los indicadores

Nº Criterio	Denominación	Ponderación %
-------------	--------------	---------------

D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Uso responsable de las TIC. Seguridad. Conceptos básicos. Uso de Paint y Edmodo	SEPT - DIC
Justificación		
Conocer los aspectos básicos para comenzar la andadura informática tanto en definiciones como en la		

práctica digital.		
Número	Título	Temporización
2	Uso de Word. Creación de un blog.	ENE - MAR
Justificación		
Uso práctico de un editor de texto.		
Número	Título	Temporización
3	Uso de PowerPoint y otros programas.	MAY - JUN
Justificación		
Uso creativo con programas digitales		

E. Precisiones sobre los niveles competenciales

Los objetivos se relacionan con las competencias clave establecidas en la Orden ECD/65/2015 de 3 de marzo. Siguiendo la Recomendación 2006/962/EC del Parlamento Europeo y del Consejo, de 18 de diciembre de 2006, sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, el currículo identifica las siguientes competencias clave:

1. Comunicación lingüística
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología
3. Competencia digital
4. Aprender a aprender
5. Competencias sociales y cívicas
6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor
7. Conciencia y expresiones culturales

En el proyecto de Cultura y Práctica Digital del CEIP Padre Manjón, las actividades que se trabajan contribuyen de la siguiente manera al desarrollo de las distintas competencias:

1. Comunicación Lingüística (CL)

Todas las secciones y actividades de cada unidad contribuyen al desarrollo de la competencia en comunicación lingüística y específicamente:

Escuchar

- ¿ Reconocen y entienden breves mensajes sobre temas relacionados.
- ¿ Identifican sonidos y canciones propios de los sistemas.

Hablar-Conversar

- ¿ Reproducen expresiones sencillas.
- ¿ Intercambian preguntas y respuestas sencillas individualmente o por parejas.
- ¿ Exponen temas dados.
- ¿ Reproducen sonidos, ritmos, etc. en vídeos.

Leer

- ¿ Reconocen y entienden breves párrafos.

Escribir

- ¿ Escriben frases y breves párrafos.

Lenguaje

- ¿ Aprenden y practican estructuras gramaticales y vocabulario relacionados con la informática.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

Esta competencia se desarrolla en la unidad a través de actividades como:

a. Matemáticas

- ¿ Utilizan fechas, horas, cifras y cantidades, operaciones matemáticas sencillas, medidas.
- ¿ Utilizan gráficas, tablas, datos estadísticos, agrupamiento y ordenación de conceptos.
- ¿ Abordan contenido de la asignatura de matemáticas en las secciones Cross-curricular (Maths).

b. Ciencia y tecnología

- ¿ Trabajan con información sobre su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.
- ¿ Trabajan con información sobre la higiene y la salud, el cuerpo y su funcionamiento, el uso de la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- ¿ Se inician en la actividad científica, con una aproximación experimental a algunas cuestiones.
- ¿ Abordan contenido de la asignatura de ciencias en las secciones Cross-curricular (Science).

3. Competencia digital

- ¿ Practican y se familiarizan con el funcionamiento de varias competencias digitales e informáticas a través del curso utilizando los recursos disponibles:
Ordenadores, tablets, móviles, pendrives, etc¿

4. Aprender a aprender

- ¿ Entienden y utilizan buenas prácticas y técnicas de estudio y hábitos en la clase.
- ¿ Empiezan a manejar eficientemente un conjunto de estrategias, recursos y técnicas de trabajo intelectual; empiezan a razonar y pensar:
o Realizando Proyectos específicos.
- ¿ Gestionan las propias capacidades realizando actividades individualmente (AB) a la vez que se familiarizan con la escritura y la lectura.
- ¿ Realizan actividades que implican utilizar estrategias y recursos de pensamiento para mejorar la comprensión y la expresión; deducir, hacer hipótesis, observar.
- ¿ Reflexionan sobre qué y cómo han aprendido:
o Todas las actividades de evaluación y autoevaluación de la unidad.

5. Competencias sociales y cívicas

- ¿ A través de diálogos e intercambios comunicativos y comprensión en el ámbito informático y de lo que estos transmiten en todas las actividades de interacción.
- ¿ Socializan y participan en las actividades del aula, jugando, construyendo y aceptando normas de convivencia, tanto en pareja como en grupo.
- ¿ Aprenden y trabajan en valores para preparar personas que participen de forma eficaz en la sociedad.
- ¿ Trabajan con información o actividades que le hacen conocer, reflexionar y valorar su entorno natural, social y cultural, así como las posibilidades de acción y cuidado del mismo.
- ¿ Trabajan con información o actividades que le hacen conocer y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.

6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

- ¿ Se responsabilizan de las tareas y actividades propuestas en la unidad, organizando el trabajo personal como estrategia para progresar en el aprendizaje (AB).
- ¿ Utilizan el material de referencia propuesto para la unidad.
- ¿ Desarrollan habilidades sociales como el respeto, la cooperación y el trabajo en equipo.
- ¿ Se acostumbran a realizar trabajos que implican idear, planificar, actuar y desarrollar cualidades personales como la iniciativa, la superación, la perseverancia en las dificultades, etc.:
- ¿ Gestionan sus propias capacidades como la de personalizar y autoevaluarse en los apartados de evaluación y autoevaluación de la unidad.

7. Conciencia y expresión cultural

- ¿ Actúan una conversación desarrollando la creatividad e imaginación.
- ¿ Conocen y aprenden sobre diferentes aspectos del ámbito de la cultura.
- ¿ Desarrollan y valoran la iniciativa, la imaginación y la creatividad, realizando proyectos o actividades.
- ¿ Trabajan con información y realizan actividades en las que se aprende sobre las personas, el lenguaje, las tradiciones y la cultura en el mundo de la informática.

F. Metodología

De acuerdo con lo dispuesto en el Artículo 27.2 f) del 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, las programaciones didácticas incluirán las medidas previstas para estimular el interés y el hábito de la lectura y la mejora de la expresión oral y escrita del alumnado, en todas las áreas.

Las orientaciones metodológicas que deberán guiar los procesos de enseñanza aprendizaje del área de Cultura y Práctica Digital formarán parte de propuestas pedagógicas que consideren la atención a la diversidad y el acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, se emplearán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismo y promuevan el trabajo en equipo.

Se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y participación del alumnado, que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura, la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. Se integrarán referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado.

Las propuestas de aprendizaje deben desarrollar variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, explicar, etc.; evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos de forma reiterada.

Se fomentarán algunos elementos didácticos comunes a otras áreas en el desarrollo metodológico como:

- la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la Educación cívica y constitucional,
- el fomento del desarrollo de los valores sobre la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social, mediante la planificación de actividades.
- el desarrollo adecuado de una vida activa, saludable y autónoma, dándole mucha importancia a la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía.

La orientación de la práctica educativa del área abordará la formulación de problemas de progresiva complejidad, desde planteamientos más descriptivos hacia problemas que demanden análisis y valoraciones de carácter más global, partiendo de la propia experiencia de los distintos alumnos y alumnas.

La metodología didáctica será fundamentalmente activa, participativa e investigadora. Partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales, e integrará en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato potenciando el desarrollo de las competencias clave desde una perspectiva transversal. Se orientará 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, mediante una metodología que favorezca el desarrollo de tareas relevantes, haciendo uso de métodos, recursos y materiales didácticos diversos.

Asimismo, se garantizará el funcionamiento de los equipos docentes, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar, integrador y holístico al proceso educativo. La idea de globalidad debe guiarnos sabiendo integrar los diferentes contenidos en torno a la experimentación, investigación, trabajos de campo, salidas, visitas, observación directa... y el uso de tecnologías de la información y comunicación.

Las estrategias metodológicas permitirán la integración de los aprendizajes, poniéndolos en relación con distintos tipos de contenidos y utilizándolos de manera efectiva en diferentes situaciones y contextos.

Es necesario proporcionar experiencias para que el alumnado aprenda a observar la realidad, a hacerse preguntas, y a reflexionar sobre los fenómenos naturales, y conseguir que sean capaces de elaborar respuestas a los interrogantes que plantea el mundo natural.

Para vivir, aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, el alumnado debe 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 formulación de

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

El desarrollo didáctico de este área viene determinado por la inclusión de metodologías basadas en situaciones experienciales, conectadas con la vida real que, a su vez, propicien la construcción activa del conocimiento y, por tanto, de respuestas basadas en el análisis y la reflexión personales y colectivas del alumnado.

El alumnado presenta un bagaje cargado de experiencias previas informales en el uso cotidiano de instrumentos tecnológicos. Esto implica conectar con el mundo cotidiano del alumnado, sus inquietudes, necesidades y acciones. El desarrollo de este área supone un verdadero reto, pues se han de potenciar la reflexión y la búsqueda de respuestas a multitud de dilemas éticos, tanto de carácter personal como social, derivados del desarrollo de la cultura digital en nuestra vida personal y en la sociedad en general.

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

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

a) Información. Identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.

b) 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.

c) 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.

d) Seguridad. Protección personal, protección de datos, protección de identidad digital, medidas de seguridad, uso seguro y sostenible.

e) 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.

En la propuesta de actividades y tareas se han tenido en cuenta orientaciones metodológicas propias del área de Cultura y Práctica Digital, ajustadas a las características del alumnado, que nos permitirán alcanzar los criterios de evaluación del área y, en consecuencia, la adquisición de los objetivos y de las competencias clave, entre las cuales podemos citar:

Para el aprendizaje relacionado con la ¿Cultura Digital¿:

Se identificará y reconocerá el valor de los avances tecnológicos y su aportación e incidencia en la vida de las personas, mediante el desarrollo actividades basadas en la realización de experiencias prácticas donde se combinen la observación, la búsqueda guiada en internet, la recogida de datos en diferentes soportes y la elaboración de conclusiones.

Será importante trabajar los conceptos de identidad digital personal y ciudadana, así como el uso adecuado de normas y referencias de comunicación digital, mediante el estudio de casos y el aprendizaje basado en problemas que permitan establecer conclusiones, reconocer los usos correctos y los inadecuados, así como la toma de conciencia y elaboración reflexiva y consensuada de las medidas a tomar para la prevención y seguridad. Para ello, se podrían desarrollar diferentes tipos de tareas y actividades como el análisis de diversas identidades en la red, extrayendo conclusiones acerca de cómo se va conformando un perfil en función de la participación, en qué comunidades o servicios está integrada, qué se omite, qué no se hace, qué tratamiento se hace de las imágenes, en qué contextos se muestran, etc. También proceden actividades relacionadas con los diferentes tipos de textos escritos en función de las herramientas y soportes así como las normas de cortesía y de uso correcto.

Igualmente se valorará la competencia para discriminar los indicadores que pueden determinar prácticas adictivas, así como de abuso y acoso a través de Internet, tanto desde las redes sociales o mediante aplicaciones de mensajería multiplataforma, mediante simulaciones de usos correctos e inadecuados, además de realizar dramatizaciones de situaciones de acoso o adicciones desarrollando los distintos roles que aparecen en

este tipo de situaciones, visitas de personal especializado en prevención de riesgos, etc.

Para la *¿Práctica tecnológica¿*:

Se analizarán las habilidades digitales básicas, como búsquedas, almacenamiento, utilización de internet, etc. siempre de manera segura y responsable, considerando los posibles efectos de cada acción y contrastando la veracidad y confiabilidad de la información obtenida y de las fuentes utilizadas mediante propuestas de temas de interés del alumnado, incluso a propuesta de este, en el que la obtención de la información, tanto textual como multimedia, requiera la utilización de internet y la recogida de datos de diferentes soportes. Igualmente, se pueden utilizar tareas de otras áreas para aplicar estas habilidades digitales en la consecución de los conocimientos necesarios para su desarrollo.

Del mismo modo se analizará la adquisición de habilidades y destrezas vinculadas con el manejo de herramientas digitales: programas, aplicaciones y servicios web para resolver las necesidades derivadas de su vida cotidiana, los diferentes procesos de aprendizaje y la adquisición de nuevas competencias.

Para los contenidos relacionados con la *¿Educación en línea¿*:

Se tendrá en cuenta el grado de conocimiento y uso que hace el alumnado de las aplicaciones digitales colaborativas y la participación en espacios virtuales educativos, mediante proyectos y tareas que requieran y estén basados en la investigación compartida y cooperativa. Tanto el itinerario de actividades y tareas diseñadas como las conclusiones de los trabajos requerirán el uso de herramientas y/o entornos virtuales que permitan y propicien el trabajo colaborativo.

Se fomentará el uso de los entornos personales de aprendizaje como una nueva manera de expresión, comunicación y creación, así como los procesos de diseño, planificación y realización de producciones individuales y colectivas, compartiendo el trabajo realizado mediante la difusión de los mismos a través de Internet, tanto en la plataforma web del centro como en los repositorios convenidos, e incluso dándole al alumnado la posibilidad de participar en el mantenimiento y alimentación del contenido web del centro con una finalidad lúdica y educativa.

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 estas 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 la 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.

Espacios

La organización del espacio se llevará a cabo en función de los distintos tipos de actividades que se lleven a

cabo, bien en la tutoría, en el aula de Informática, en el Salón de Actos, patio o recinto adaptado.

G. Materiales y recursos didácticos

Intervienen en el proceso enseñanza- aprendizaje y son de gran importancia en la formación del alumno/a, ya que permiten que éstos/as aprendan nuevos conceptos; estimulan los procesos cognitivos; ejercitan la memoria, atención concentración: logran desarrollar las coordinaciones motoras gruesas y finas. Además propician el incremento de su vocabulario, fomentan la creatividad y despiertan el interés.

Recursos impresos

- Fotocopias
- Propuesta didáctica.

Recursos digitales

* Programas y aplicaciones citados en las distintas unidades didácticas integradas.

* Libro digital. El alumnado podrá reforzar o ampliar los aprendizajes utilizando los recursos digitales disponibles.

* Ordenador, tablet o Smartphone y Pendrive

Otros recursos:

- Navegador Web: Firefox, Chrome, Safari, Opera...
- Creative Commons
- Pinterest
- WordPress
- Edublog
- Navegador Web: Firefox, Chrome, Safari, Opera...
- Cuenta de correo Outlook.com
- Skype
- Twitter
- Creative Commons
- Pinterest
- Wordpress
- Navegador Web: Firefox, Chrome, Safari, Opera...
- Padlet
- Office Online
- Wordpress
- Jamendo
- Youtube
- Vimeo
- Pinterest
- OneDrive
- Wordpress
- Podcast
- Wordpress
- Pinterest
- Padlet
- Wordpress

H. Precisiones sobre la evaluación

Modelo de calificación (ponderación de categorías):

- Expresión Digital (TIC) - 50%
- Realización de trabajos o proyectos (RTP) - 20%
- Trabajo en Grupo (TEG) - 10%
- Capacidad Artística (CAR) - 5%
- Observación Directa (ODI) - 10%
- Exposición Oral (EXO) - 5%