

# **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**

#### **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».

**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.

#### **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.

#### **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

se trabajarán en todas las áreas, con independencia del tratamiento específico que reciben en algunas de las áreas de la etapa, elementos que podemos ver en las diferentes tareas, actividades y proyectos que se plantean en el desarrollo de las diferentes unidades didácticas integradas.

Todos estos elementos serán tenidos en cuenta en el desarrollo de la programación del área de Ciencias sociales, tanto en el desarrollo de los elementos curriculares a través de las distintas actividades o tareas, en el desarrollo metodológico, en los procesos de evaluación así como en la interacción y el clima de clase y del centro.

### **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.

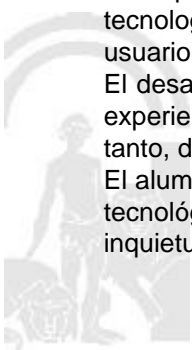
Para vivir, aprender y trabajar con éxito en una sociedad cada vez más compleja, rica en información y basada en el conocimiento, alumnado y profesorado deben adquirir las capacidades necesarias para llegar a ser competentes en el manejo digital.

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».

Con referencia a los instrumentos de evaluación y calificación, se proponen, entre otros, los siguientes, que serán expuestos en cada UDI y/o criterio de evaluación, teniendo en cuenta el valor pedagógico que ofrece cada uno de ellos y su adecuación.

Análisis de casos - Asamblea - Búsqueda y tratamiento de la información - Comprensión lectora - Comprensión oral - Construcción de maquetas - Cuaderno de campo - Cuaderno del alumnado - Ejercicios interpretativos - Ejercicios y prácticas realizadas en casa - Ejercicios y prácticas realizadas en clase - Entrevista - Escala de observación de actividades - Exámenes temáticos - Exploración a través de preguntas - Exposición oral - Fichas técnicas de productos - Listas de cotejo - Mapa conceptual - Monografías - Observación directa - Portafolio - Producciones plásticas o musicales - Pruebas escritas - Pruebas objetivas de correspondencia - Pruebas objetivas de ordenamiento - Pruebas objetivas de respuesta alternativa - Pruebas objetivas de selección múltiple - Pruebas orales - Registro anecdótico - Representaciones y dramatizaciones - Resolución de ejercicios y problemas - Resúmenes e informes - Trabajos cooperativos - Trabajos e informes (expresión escrita) - Trabajos individuales

La evaluación y calificación del alumnado se realizará mediante la superación de los distintos aspectos desarrollados en la lista de cotejo en cada uno de los criterios que componen el ciclo y que se detallan en este documento. Dicha lista de cotejo se desarrolla a lo largo de los dos niveles de que consta el ciclo, y ofrecerá la visión real del progreso del alumnado en cada momento.

En la redacción de las mismas se ha tenido en cuenta la autoevaluación del alumnado, ya que esta se expresó en capacidades y no en conocimientos en sí, y el propio alumno o alumna puede ir marcando sus logros.

#### **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.

El centro, concienciado con el deber inclusivo que tiene la educación, apoya totalmente la permanencia en las aulas del alumnado con algún tipo de necesidad educativa, apostando por el desarrollo de unidades didácticas que recojan la realidad del multinivel que se da en un grupo. Para ello, no solo se atenderá mediante refuerzo educativo o apoyo a dicho alumnado, sino que se intentará integrar en las UDI, realización de actividades grupales, bien colaborativas o cooperativas, asignaciones de compañeros tutores, etc.

La evaluación y calificación del alumnado se realizará siempre teniendo en cuenta su adaptación curricular, ya sea significativa o no, y la programación que hayamos realizado para ese alumno o alumna en concreto, nunca teniendo en cuenta los criterios o aspectos de las listas de cotejo diseñadas para el nivel y/o ciclo.

#### **K. Actividades complementarias y extraescolares**

Trabajo con talleres de robótica en Scratch y BeBoot





**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:

<b>Código</b>	<b>Objetivos</b>
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**

<b>Contenidos</b>	
<b>Bloque 1. Cultura digital.</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
1	Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.
2	Uso responsable de las redes sociales,
3	Concepto de identidad digital.Prevencción y actuaciones ante el acoso digital.
4	La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.
<b>Bloque 2. Práctica tecnológica.</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.)
<b>Bloque 3. Educación en línea.</b>	
<b>Nº Ítem</b>	<b>Ítem</b>
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.

**Contenidos**

**Bloque 1. Cultura digital.**

1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.

**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.

**Contenidos**

**Bloque 2. Práctica tecnológica.**

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

**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



**Orientaciones y ejemplificaciones**

competencias.

**Contenidos**

**Bloque 2. Práctica tecnológica.**

- 2.1. APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.
- 2.2. Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.

**Bloque 3. Educación en línea.**

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

**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**

- 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.

**Contenidos**

**Bloque 2. Práctica tecnológica.**

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

**Bloque 3. Educación en línea.**

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

**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



**Indicadores**

- 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.

**Contenidos**

**Bloque 1. Cultura digital.**

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

**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 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.

**Contenidos**

**Bloque 1. Cultura digital.**

- 1.2. Uso responsable de las redes sociales,

**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.

**Contenidos**

**Bloque 2. Práctica tecnológica.**

- 2.1. APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.
- 2.2. Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.
- 2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)

**Bloque 3. Educación en línea.**

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

**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 %
CPD1.1	Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana.	4,76
CPD1.2	Plantea problemas y retos pendientes de abordar.	4,76
CPD2.1	Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda.	4,76
CPD2.2	Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web).	4,76
CPD2.3	Vuelve al contenido que salvó.	4,76
CPD2.4	Conoce que no toda la información en línea es confiable.	4,76
CPD3.1	Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes.	4,76
CPD3.2	Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales.	4,76
CPD3.3	Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor.	4,76

CPD3.4	Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos.	4,76
CPD4.1	Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas.	4,76
CPD4.2	Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas.	4,76
CPD4.3	Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje.	4,76
CPD5.1	Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital.	4,76
CPD5.2	Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc).	4,76
CPD5.3	Conoce que sólo puedo compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás en los entornos en línea.	4,76
CPD6.1	Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas.	4,76
CPD6.2	Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal.	4,76
CPD7.1	Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones.	4,76
CPD7.2	Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje.	4,76
CPD7.3	Hace uso creativo de las tecnologías.	4,8

**D. Unidades didácticas: secuenciación y temporización**

Unidades didácticas		
Número	Título	Temporización
1	Las tecnologías de la información	Octubre
<b>Justificación</b>		
Comprender cómo la evolución humana influye en la forma en la que se realizan las tareas cotidianas. Analizar las diferencias entre el trabajo manual y el intelectual. Herramienta Coogole		
Número	Título	Temporización
2	Internet, la red de redes	Noviembre
<b>Justificación</b>		
¿ Comprender las circunstancias que dieron lugar al nacimiento de internet. ¿ Valorar la importancia de las aportaciones de los «padres de internet». Conocer Google Suite		
Número	Título	Temporización



3	Los contenidos en internet	Diciembre
<b>Justificación</b>		
¿ Asimilar el concepto de contenido. ¿ Entender y valorar el trabajo de los creadores de contenidos. ¿ Aprender a encontrar en internet música que pueda ser reproducida y oída de manera legal. Iniciación Scratch		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
4	El uso responsable de las tecnologías	Diciembre
<b>Justificación</b>		
¿ Adquirir el concepto de identidad digital y comprender su relevancia a la hora de establecer relaciones por medios digitales. ¿ Entender que resulta imposible conocer la verdadera identidad de los que se sientan al otro lado de la pantalla. ¿ Reflexionar sobre la importancia de la privacidad.		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
5	La búsqueda y el manejo de la información	Enero
<b>Justificación</b>		
¿ Entender el concepto de motor de búsqueda o buscador. ¿ Valorar internet como fuente de información y consulta. Scratch. mBot. Google Suite		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
6	Los servicios que ofrece la red	Febrero
<b>Justificación</b>		
¿ Descubrir que internet facilita la organización y puesta en marcha de muchas tareas de la vida cotidiana. ¿ Aprender que existe una variedad de dispositivos desde los que se pueden utilizar los servicios de internet. ¿ Reflexionar sobre la utilidad de los servicios que ofrece internet.		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
7	La comunicación interpersonal	Marzo
<b>Justificación</b>		
¿ Entender la utilidad de internet como herramienta para comunicarse con los demás. ¿ Adquirir el concepto de web 2.0. ¿ Trabajar en la redacción de un correo electrónico.		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
8	Los entornos virtuales de aprendizaje	Abril
<b>Justificación</b>		
¿ Comprender y valorar el concepto de enseñanza a distancia. ¿ Entender la rápida evolución de las nuevas tecnologías. ¿ Aprender más sobre Moodle.		
<b>Número</b>	<b>Título</b>	<b>Temporización</b>
9	Herramientas de aprendizaje colaborativo	Mayo
<b>Justificación</b>		
¿ Explicar qué es la nube. ¿ Comprender el concepto de almacenamiento en la nube. ¿ Reflexionar sobre el trabajo colaborativo.		



**E. 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.

En el área de Cultura y Práctica Digital se han planificado actividades y tareas que fomentan la lectura con el uso de las TIC:

- Selección de temáticas y contenidos que invitan al alumnado a dar respuesta a su curiosidad.
- Proponiendo actividades denominadas en las que el alumnado deberá buscar información, seleccionarla y organizarla para posteriormente expresarla oralmente o por escrito.

- Conocimiento de diversas aplicaciones para: compartir páginas web y blog de relevancia para su lectura, intercambiar información para su uso compartido, actividades y tareas como el concurso de micro-relatos en entornos similares a redes sociales conocidas, conocer páginas web y wikis para obtener o ampliar el conocimiento, conocer plataformas digitales y entornos virtuales en donde compartir documentos, reflexiones y opiniones, elaborar y mantener un blog como instrumento para entre otras posibilidades, difundir las prácticas de aula e informar de las señas de identidad de nuestro y localidad, manejar aplicaciones para crear pequeñas obras literarias en formato digital y poder compartirlas y difundirlas para su lectura, utilizar la imagen y el sonido en las que entre otras tareas, el alumnado puede realizar breves reseñas a través de las cuales recomiende algunas lecturas y respetar la propiedad intelectual y conocer la importancia de citar (Creative Commons).

Combinando varias de estas aplicaciones, se podrán proponer: club de lectura virtuales, blog de lecturas recomendadas, creación de pequeñas obras literarias y ensayos, espacios de opinión a través de comentarios en blog y redes sociales, tiempos de lectura de revistas y prensa digital, tiempos de lectura de blog educativos o relacionados con aficiones y curiosidades.

De esta manera, no solo se fomenta el hábito lector, sino también la fluidez lectora, la comprensión lectora (poniéndose en juego diferentes procesos cognitivos: localizar y obtener información, conocer y reproducir, aplicar y analizar interpretar e inferir y razonar y reflexionar), la mejora de la expresión oral y la expresión escrita.

**F. Materiales y recursos didácticos**

Recursos TIC

Página Web de clase.

Equipos informáticos de aula: Ordenador de sobremesa, ultraportátil, tablet y PDI.

Programas del entorno GSuite

Software de programación Scratch 3.0

Classroom

Libro de texto

Robots de aula: mBot y BeBot

