

EDUCACIÓN PRIMARIA

CULTURA y PRÁCTICA DIGITAL

Programación didáctica

0. Justificación normativa
1. Introducción al área
2. Objetivos
3. Contribución del área a las competencias clave
4. Organización y secuenciación de los contenidos
5. Contenido de carácter transversal y su integración en el currículo
6. La metodología que se va a aplicar
7. 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 el área
8. Los procedimientos de evaluación del alumnado y los criterios de calificación, en consonancia con las orientaciones metodológicas establecidas
9. Las medidas de atención a la diversidad
10. Los materiales y recursos didácticos que se vayan a utilizar
11. Actividades complementarias y extraescolares relacionadas con el currículo que se proponen realizar por los equipos de ciclo
12. Justificación del desarrollo curricular del área para el ciclo

0. JUSTIFICACIÓN NORMATIVA

La programación didáctica que presentamos a continuación es un instrumento específico de planificación, desarrollo y evaluación del área de Cultura y Práctica Digital para el segundo ciclo de Educación Primaria, adaptado a lo establecido en la siguiente normativa:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE).
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación primaria en Andalucía.
- Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la educación primaria en Andalucía.
- Orden 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.

Para su desarrollo se han tenido en cuenta los criterios generales establecidos en el proyecto educativo, así como las necesidades y características del alumnado.

Han sido elaboradas por los equipos de ciclo y aprobadas por el Claustro de Profesorado. No obstante, se podrán actualizar o modificar, en su caso, tras los procesos de autoevaluación.

1. INTRODUCCIÓN AL ÁREA

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

La actual tecnología digital y de la información está modificando áreas tan importantes como el conocimiento o los conceptos de espacio, tiempo o la interacción con los demás, así como la percepción que tenemos del mundo.

La cultura digital que nos está invadiendo requiere de una formación específica de las personas en el uso efectivo de estos recursos para que puedan acceder a la sociedad del conocimiento que se está convirtiendo en un derecho universal de tal modo que no adaptase a estas tecnologías puede crear nuevos analfabetos. La revolución digital se basa en la configuración de nuevos entornos comunicativos y simbólicos, en los nuevos lenguajes y en las nuevas formas en las que se genera y se transmite el conocimiento.

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

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

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

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

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

2. OBJETIVOS

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, de Educación (LOE), modificada por la Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE):

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico

A los Objetivos generales debemos añadirle los establecidos en el artículo 4 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación primaria en Andalucía.

- a) Desarrollar la confianza en sí mismo, 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 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 los individuos 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 Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.

A estos objetivos llegará el alumnado a partir de los establecidos en cada una de las áreas.

A continuación podemos ver los **objetivos del área de Cultura y práctica digital** para la etapa de educación primaria y las secciones, recursos o unidades didácticas integradas en las que se trabajarán dichos objetivos:

Objetivos del área de Cultura y práctica digital	Unidades de Referencia.
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.	Unidad 1 Propuesta didáctica
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.	Unidad 5 Unidad 6
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.	Unidad 1
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.	Unidad 2 Unidad 3 Unidad 4
5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.	Todas las unidades y especialmente en El Desafío y el Blog del curso.

3. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS CLAVE

La competencia supone una combinación de habilidades prácticas, conocimientos, motivación, valores éticos, actitudes, emociones, y otros componentes sociales y de comportamiento que se movilizan conjuntamente para lograr una acción eficaz. Se contemplan, pues, como conocimiento en la práctica, un conocimiento adquirido a través de la participación activa en prácticas sociales que, como tales, se pueden desarrollar tanto en el contexto educativo formal, a través del currículo, como en los contextos educativos no formales e informales.

El conocimiento competencial integra un conocimiento de base conceptual: conceptos, principios, teorías, datos y hechos (conocimiento declarativo-saber decir); un conocimiento relativo a las destrezas, referidas tanto a la acción física observable como a la acción mental (conocimiento procedimental-saber hacer); y un tercer componente que tiene una gran influencia social y cultural, y que implica un conjunto de actitudes y valores (saber ser).

Por otra parte, el aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes: el conocimiento de base conceptual («conocimiento») no se aprende al margen de su uso, del «saber hacer»; tampoco se adquiere un conocimiento procedimental («destrezas») en ausencia de un conocimiento de base conceptual que permite dar sentido a la acción que se lleva a cabo.

El alumnado, además de “saber” debe “saber hacer” y “saber ser y estar” ya que de este modo estará más capacitado para integrarse en la sociedad y alcanzar logros personales y sociales.

Las competencias, por tanto, se conceptualizan como un «saber hacer» que se aplica a una diversidad de contextos académicos, sociales y profesionales. Para que la transferencia a distintos contextos sea posible resulta indispensable una comprensión del conocimiento presente en las competencias, y la vinculación de éste con las habilidades prácticas o destrezas que las integran.

El aprendizaje por competencias favorece los propios procesos de aprendizaje y la motivación por aprender, debido a la fuerte interrelación entre sus componentes.

Se identifican siete competencias clave:

- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.
- Aprender a aprender.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- Conciencia y expresiones culturales

Como veremos a continuación, desde el área de Cultura y Práctica digital se contribuyen de manera específica a todas ellas.

El aprendizaje por competencias, que se caracteriza por:

- a) **Transversalidad e integración.** Implica que el proceso de enseñanza- aprendizaje basado en competencias debe abordarse desde todas las áreas de conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa. La visión interdisciplinar y multidisciplinar del conocimiento resalta las conexiones entre diferentes áreas y la aportación de cada una de ellas a la comprensión global de los fenómenos estudiados.
- b) **Dinamismo.** Se refleja en que estas competencias no se adquieren en un determinado momento y permanecen inalterables, sino que implican un proceso de desarrollo mediante el cual las alumnas y los alumnos van adquiriendo mayores niveles de desempeño en el uso de las mismas.

- c) **Carácter funcional.** Se caracteriza por una formación integral del alumnado que, al finalizar su etapa académica, será capaz de transferir a distintos contextos los aprendizajes adquiridos. La aplicación de lo aprendido a las situaciones de la vida cotidiana favorece las actividades que capacitan para el conocimiento y análisis del medio que nos circunda y las variadas actividades humanas y modos de vida.
- d) **Trabajo competencial.** Se basa en el diseño de tareas motivadoras para el alumnado que partan de situaciones-problema reales y se adapten a los diferentes ritmos de aprendizaje de cada alumno y alumna, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo, haciendo uso de métodos, recursos y materiales didácticos diversos.
- e) **Participación y colaboración.** Para desarrollar las competencias clave resulta imprescindible la participación de toda la comunidad educativa en el proceso formativo tanto en el desarrollo de los aprendizajes formales como los no formales.

3.1 OBJETIVOS Y COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave deberán estar estrechamente vinculadas a los objetivos definidos para la Educación Primaria, de acuerdo con lo establecido en la 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. Por ello, en el cuadro siguiente podemos comprobar la relación que existe entre los mismos:

a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.	Competencia social y ciudadana. (CSYC)
b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.	Competencia para aprender a aprender. (CAA) Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (SIEP)
c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.	Competencia social y ciudadana. (CSYC)
d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.	Competencia social y ciudadana. (CSYC)
e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.	Competencia en comunicación lingüística. (CCL)
f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.	Competencia en comunicación lingüística. (CCL)
g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT)

h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT) Competencia social y ciudadana. (CSYC) Competencia en conciencia y expresiones culturales. (CEC)
i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.	Competencia Digital(CD)
j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.	Competencia en conciencia y expresiones culturales. (CEC)
k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT) Competencia social y ciudadana. (CSYC)
l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT)
m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.	Competencia social y ciudadana. (CSYC)
n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico	Competencia social y ciudadana. (CSYC)

Del mismo modo, se establece la relación de las competencias clave con los objetivos generales añadidos por el artículo 4 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación primaria en Andalucía.

a) Desarrollar la confianza en sí mismo, el sentido crítico, la iniciativa personal, el espíritu emprendedor y la capacidad para aprender, planificar, evaluar riesgos, tomar decisiones y asumir responsabilidades.	Competencia de sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. (SIEP)
b) Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social y natural.	Competencia social y ciudadana. (CSYC)
c) Desarrollar actitudes críticas y hábitos relacionados con la salud y el consumo responsable.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT)
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 los individuos y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia la misma.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. (CMCT) Competencia social y ciudadana. (CSYC)

e) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.	Competencia social y ciudadana. (CSYC) Competencia en comunicación lingüística. (CCL)
f) Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de Andalucía como comunidad de encuentro de culturas.	Competencia social y ciudadana. (CSYC) Competencia en conciencia y expresiones culturales. (CEC)

3.2 CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS CLAVE.

Competencia digital

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

Competencia en comunicación lingüística

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 lectoras.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

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.

Competencias cívicas y sociales

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.

Competencia de aprender a aprender

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.

Competencia sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

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.

Competencia conciencia y expresión cultural

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.

3.3 METODOLOGÍA Y COMPETENCIAS CLAVE

La naturaleza de la materia, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características de los alumnos y alumnas condicionan el proceso de enseñanza-aprendizaje, por lo que será necesario que la metodología seguida por el profesorado se ajuste a estos condicionantes con el fin de propiciar un aprendizaje competencial en el alumnado.

La metodología debe partir de la perspectiva del profesorado como orientador, promotor y facilitador del desarrollo competencial en el alumnado; además, debe enfocarse a la realización de tareas o situaciones-problema, planteadas con un objetivo concreto, que el alumnado debe resolver haciendo un uso adecuado de los distintos tipos de conocimientos, destrezas, actitudes y valores; asimismo, debe tener en cuenta la atención a la diversidad y el respeto por los distintos ritmos y estilos de aprendizaje mediante prácticas de trabajo individual y cooperativo.

Cualquiera de las metodologías seleccionadas por los docentes para favorecer el desarrollo competencial de los alumnos y alumnas debe ajustarse al nivel competencial inicial de estos. Además, es necesario secuenciar la enseñanza de tal modo que se parta de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos.

Uno de los elementos fundamentales en la enseñanza por competencias es despertar y mantener la motivación hacia el aprendizaje en el alumnado, lo que implica un nuevo planteamiento de su papel, más activo y autónomo, consciente de ser el responsable de su aprendizaje.

Del mismo modo se debe favorecer la motivación por aprender en los alumnos y alumnas y, a tal fin, el profesorado ha de ser capaz de generar en ellos la curiosidad y la necesidad por adquirir los conocimientos, las destrezas y las actitudes y valores presentes en las competencias. Con el propósito de mantener la motivación por aprender es necesario que el profesorado procure

todo tipo de ayudas para que el alumnado comprenda lo que aprende, sepa para qué lo aprenden y sea capaz de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula.

Desde un enfoque basado en la adquisición de las competencias clave cuyo objetivo no es solo saber, sino saber aplicar lo que se sabe y hacerlo en diferentes contextos y situaciones, se precisan distintas estrategias metodológicas entre las que resaltaremos las siguientes:

- Plantear diferentes situaciones de aprendizaje que permitan al alumnado el desarrollo de distintos procesos cognitivos: analizar, identificar, establecer diferencias y semejanzas, reconocer, localizar, aplicar, resolver, etc.
- Potenciar en el alumnado la autonomía, la creatividad, la reflexión y el espíritu crítico.
- Contextualizar los aprendizajes de tal forma que el alumnado aplique sus conocimientos, habilidades, destrezas o actitudes más allá de los contenidos propios del área y sea capaz de transferir sus aprendizajes a contextos distintos del escolar.
- Potenciar en el alumnado procesos de aprendizaje autónomo, en los que sea capaz, desde el conocimiento de las características de su propio aprendizaje, de fijarse sus propios objetivos, plantearse interrogantes, organizar y planificar su trabajo, buscar y seleccionar la información necesaria, ejecutar el desarrollo, comprobar y contrastar los resultados y evaluar con rigor su propio proceso de aprendizaje.
- Fomentar una metodología experiencial e investigativa, en la que el alumnado desde el conocimiento adquirido se formule hipótesis en relación a los problemas planteados e incluso compruebe los resultados de las mismas.
- Utilizar distintas fuentes de información (directas, bibliográficas, de Internet, etc.) así como diversificar los materiales y recursos didácticos que utilicemos para el desarrollo y adquisición de los aprendizajes del alumnado.
- Promover el trabajo colaborativo, la aceptación mutua y la empatía como elementos que enriquecen el aprendizaje y nos forman como futuros ciudadanos de una sociedad cuya característica principal es la pluralidad y la heterogeneidad. Además, nos ayudará a ver que se puede aprender no solo del profesorado sino también de quienes me rodean, para lo que se deben fomentar las tutorías entre iguales, así como procesos colaborativos, de interacción y deliberativos, basados siempre en el respeto y la solidaridad.
- Diversificar, como veremos a continuación, estrategias e instrumentos de evaluación

3.4 EVALUACIÓN Y COMPETENCIAS CLAVE

Durante toda la etapa deberá tenerse en cuenta el grado de dominio de las competencias, a través de procedimientos de evaluación e instrumentos de obtención de datos que ofrezcan validez y fiabilidad en la identificación de los aprendizajes adquiridos. Por ello, para poder evaluar las competencias es necesario elegir, siempre que sea posible, estrategias e instrumentos para evaluar al alumnado de acuerdo con sus desempeños en la resolución de problemas que simulen contextos reales, movilizándolo sus conocimientos, destrezas, valores y actitudes.

La evaluación del grado de adquisición de las competencias debe estar integrada con la evaluación de los contenidos, en la medida en que ser competente supone movilizar los conocimientos, destrezas, actitudes y valores para dar respuesta a las situaciones planteadas, dotar de funcionalidad a los aprendizajes y aplicar lo que se aprende desde un planteamiento integrador.

Los niveles de desempeño de las competencias se podrán medir a través de indicadores de logro, tales como rúbricas o escalas de evaluación. Estos indicadores de logro deben incluir rangos dirigidos a la evaluación de desempeños, que tengan en cuenta el principio de atención a la diversidad. De igual modo, es necesario incorporar estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros, como la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la coevaluación.

En todo caso, los distintos procedimientos de evaluación utilizables, como la observación sistemática del trabajo de los alumnos, las pruebas orales y escritas, el portfolio, los protocolos de registro, o los trabajos de clase, permitirán la integración de todas las competencias en un marco de evaluación coherente.

4. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS CONTENIDOS

Los contenidos del área de Cultura y Práctica Digital se han organizado en torno a tres bloques:

Bloque 1: Cultura digital, que aborda aspectos relevantes de la sociedad de la comunicación, sus posibilidades, limitaciones, beneficios y peligros. Así como la seguridad y uso responsable y ético de los medios digitales. Se articula en los siguientes aspectos:

- a) Sociedad y tecnología: Análisis y valoración de elementos tecnológicos que condicionan y han modificado aspectos fundamentales de la sociedad actual.
- b) Comunicación e interacción: Uso de soportes tecnológicos. Posibilidades y limitaciones. Redes sociales. Plataformas. Blog. Web 2.0. Conectividad móvil.
- c) Identidad digital: Uso y abuso de y en las redes sociales. Seguridad en internet. Normas para la comunicación responsable y ética en los medios digitales.

Bloque 2: Práctica tecnológica, donde se incluye el conocimiento y uso de herramientas aplicaciones comunes que el alumnado ya utiliza o que podría utilizar en su vida cotidiana y escolar. No se trata de enseñarles la herramienta, sino su uso adecuado. Los aspectos a tratar serían:

- a) APPs para móviles y tablets: Aplicaciones para móviles y tablets que facilitan la comunicación interpersonal y la gestión de tareas cotidianas.
- b) Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.
- c) Internet: 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, orientado a la utilización educativa de las posibilidades digitales de la sociedad actual. Aspectos que lo componen:

- a) Entornos digitales de aprendizaje: Espacios virtuales. Plataformas e-learning. Wikis. Repositorios. Mensajería. Comunidades de aprendizaje y trabajo colaborativo.
- b) Producción propia: Elaboración de blog y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento del contenido de la plataforma del centro en internet.

A continuación, presentamos la concreción de estos bloques, así como las evidencias acerca de dónde quedarán trabajados en nuestras unidades didácticas integradas:

Bloque 1: “Cultura digital”	Evidencias
1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.	Unidad 1: Apartado 1º, actividades hazlo en equipo, Escoge..., pág. 6. Comprende, piensa, investiga, 1 y 2, pág. 7.
1.2. Uso responsable de las redes sociales.	Unidad 2: Redes sociales Redes sociales. Pags. 32-33 El desafío: Twitter Unidad 5: Reputación en la red, pág. 74 Huella digital, pág. 75 Privacidad en la red, págs. 76-77 Netiqueta, págs..78-79 Unidad 6: Normas básicas de uso de internet, pág. 88 Internet seguro, pág. 89 Principales riesgos, págs.. 90 y siguientes
1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.	Unidad 5: Identidad digital Identidad digital, págs. 72-77 Unidad 6: Ciberacoso, sexting y sextorsión, grooming, págs.. 92 a 94 Ciberviolencia de género, anorexia y bulimia, tecnoadicción, págs.. 95 a 97
1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.	Unidad 1: Contenidos registrados: derechos de autor, copyright, licencias de uso. ¡Qué curioso! Comprende, piensa... pág. 17

Bloque 2: “Práctica tecnológica”	Evidencias
2.1. APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.	Unidad 2 Correo electrónico, págs. 24 a 27. Mensajería, págs. 28-29. Voz y videoconferencia, págs. 30-31. Redes sociales 32-33. El desafío: Twitter 34-35
2.2. Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales	Unidad 2 Correo electrónico, págs. 24 a 27. Mensajería, págs. 28-29. Voz y videoconferencia, págs. 30-31. Redes sociales 32-33. El desafío: Twitter 34-35 Todas las unidades: El blog del centro
2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)	Todas las unidades. El blog del centro. Actividades complementarias

Bloque 3: “Educación en línea”	Evidencias
3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning.	Unidad 3 Plataformas educativas, págs. 42-45
3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.	Unidad 3 Herramientas colaborativas. Padlet, págs. 46-47 Office online, págs. 48-49 El desafío: Documento colaborativo, págs. 50-51
3.3. Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.	Todas las unidades: El blog del centro

La secuenciación de los contenidos, teniendo en cuenta que el tiempo dedicado al área de Cultura y Práctica Digital será de dos sesiones semanales, se distribuirá a lo largo del curso escolar, como medio para la adquisición de las competencias clave y los objetivos de área, en las siguientes Unidades Didácticas Integradas (UDI):

SEXTO CURSO DE PRIMARIA:

UDI	TÍTULO	Secuencia temporal
Unidad 0	EVALUACIÓN INICIAL	Septiembre
Unidad 1	LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN	Octubre- Noviembre
Unidad 2	REDES SOCIALES	Noviembre- Diciembre
REPASO DEL PRIMER TRIMESTRE/ PORTFOLIO		Diciembre
Unidad 3	ENTORNOS DE APRENDIZAJE	Enero-Febrero
Unidad 4	CREACIÓN DE CONTENIDOS DIGITALES	Febrero-Marzo
REPASO DEL SEGUNDO TRIMESTRE/ PORTFOLIO		Marzo- Abril
Unidad 5	IDENTIDAD DIGITAL	Abril-Mayo
Unidad 6	USO RESPONSABLES DE LAS TECNOLOGÍAS	Mayo- Junio
REPASO DEL TERCER TRIMESTRE/ PORTFOLIO		Junio

5. CONTENIDO DE CARÁCTER TRANSVERSAL Y SU INTEGRACIÓN EN EL CURRÍCULO

De acuerdo con el Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación primaria en 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.

Si realizamos un análisis de los distintos elementos del currículo del área de las Cultura y Práctica digital, podemos observar que la mayoría de estos contenidos transversales pueden abordarse desde el área, como contenidos digitales que circulan por la red.

De igual modo, el artículo 10.9 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 Cultura y Práctica Digital, 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 el interacción y el clima de clase y del centro.

6. LA METODOLOGÍA QUE SE VA A APLICAR

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.

7. 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 EL ÁREA

El uso de ordenadores, tabletas y Smartphone son medios atractivos y motivadores para fomentar el hábito de la lectura. Hoy es fácil encontrar soluciones sobre aquellas cuestiones de las que dudamos, conocemos y no recordamos e incluso no conocemos. Estos soportes son fáciles y cómodos de utilizar y nos proponen una amplia gama de aplicaciones que nos permiten interactuar a través de redes sociales y plataformas para compartir la información.

Las tecnologías de la información y la comunicación son medios y no fines. Jordi Vivancos ha acuñado el término TAC para hablar de las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento; esto supone pasar del mero aprendizaje de uso, al manejo de estos soportes para dar respuesta a las necesidades formativas. Las diferentes aplicaciones que el alumnado puede utilizar van a conformar el entorno personal de aprendizaje (PLE), complementando la educación formal recibida en nuestro centro. En este sentido, integrar el uso y manejo de las tecnologías en los quehaceres diarios de nuestro alumnado a través de las actividades y tareas, posibilita animarlos a la lectura para ampliar, profundizar, dar respuesta a sus dudas y curiosidades, contrastar,...

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, insertando apartados denominados “Sabías que...” y “¡Qué curioso!”.
- Proponiendo actividades denominadas “Comprende, piensa, investiga...” 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 (Pinterest).
 - Intercambiar información para su uso compartido (OneDrive).
 - Actividades y tareas como el concurso de micro-relatos en entornos similares a redes sociales conocidas (Twitter).
 - Conocer páginas web y wikis para obtener o ampliar el conocimiento (Wikipedia).
 - Conocer plataformas digitales y entornos virtuales en donde compartir documentos, reflexiones y opiniones.
 - Elaborar y mantener un blog (Wordpress) 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 (Calameo) 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,...
 - 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.

8. LOS PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO Y LOS CRITERIOS DE CALIFICACIÓN, EN CONSONANCIA CON LAS ORIENTACIONES METODOLÓGICAS ESTABLECIDAS

La evaluación es un elemento fundamental en el proceso de enseñanza aprendizaje ya que nos permite conocer y valorar los diversos aspectos que nos encontramos en el proceso educativo. Desde esta perspectiva, entre sus características diremos que 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.
- **Criterial** por tomar como referentes los criterios de evaluación de las diferentes áreas. Se centrará en el propio alumnado y estará encaminada a determinar lo que conoce (saber), lo que es capaz de hacer con lo que conoce (saber hacer) y su actitud ante lo que conoce (saber ser y estar) en relación con cada criterio de evaluación de las áreas curriculares.
- **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.

Formativa y orientadora del proceso educativo y proporcionando una información constante que permita mejorar tanto los procesos como los resultados de la intervención educativa

8.1. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

Evaluación inicial

La evaluación inicial se realizará por el equipo docente del alumnado con durante el primer mes del curso escolar, y tendrá en cuenta:

- el análisis de los informes personales de la etapa o el curso anterior,
- otros datos obtenidos por profesorado sobre el punto de partida desde el que el alumno o alumna inicia los nuevos aprendizajes.

Dicha evaluación inicial será el punto de referencia del equipo docente para la toma de decisiones relativas al desarrollo del currículo y para su adecuación a las características y conocimientos del alumnado.

El equipo docente, como consecuencia del resultado de la evaluación inicial, adoptará las medidas pertinentes de apoyo, ampliación, refuerzo o recuperación para aquellos alumnos y alumnas que lo precisen o de adaptación curricular para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

Para ello, iniciaremos el trabajo con una unidad "0" que proporcionará al maestro o maestra, la documentación necesaria para activar en el alumnado los conocimientos y destrezas trabajados con anterioridad, trabajando los aspectos fundamentales que el alumnado debería conocer hasta el momento. De igual modo se dispondrán actividades suficientes nos permitan conocer realmente las destrezas y conocimientos que poseen los alumnos y alumnas de cada grupo, a fin de abordar el proceso educativo realizando los ajustes pertinentes a las necesidades y características tanto de grupo como individuales para cada alumno o alumna, de acuerdo con lo establecido en el marco del plan de atención a la diversidad.

Evaluación continua

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado tendrá en cuenta tanto el progreso general del alumnado a través del desarrollo de los distintos elementos del currículo.

La evaluación tendrá en consideración tanto el grado de adquisición de las competencias clave como el logro de los objetivos de la etapa. El currículo para la educación primaria está

centrado en el desarrollo de capacidades que se encuentran expresadas en los objetivos de las áreas curriculares de la etapa. Estos son secuenciados mediante **criterios de evaluación** que se han construido para cada ciclo y que, por lo tanto, muestran una progresión en la consecución de las capacidades que definen los objetivos. **Los criterios de evaluación serán el referente fundamental para valorar el grado de adquisición de las competencias clave.** A su vez, debemos tener como referencia los **estándares de aprendizaje evaluables**, que concretan los criterios de evaluación y permiten definir los resultados y que fueron definidos previamente en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero. También se definen **indicadores de evaluación** como concreción y secuenciación de los estándares de aprendizaje evaluables, complementándolos con procesos y contextos de aplicación. La integración de estos elementos en diversas actividades y tareas desarrolla competencias clave y contribuye al logro de los objetivos que se indican en cada uno de los criterios de evaluación.

El enfoque dado a los criterios de evaluación genera una estructura relacional y sistémica entre todos los elementos del currículo, es decir, permite la adecuación de un criterio de evaluación para un ciclo determinado y fija los procesos principales a desarrollar y evaluar en el alumnado. Esta estructura podremos verla en el apartado 12 de esta programación didáctica.

En el contexto del proceso de evaluación continua, 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, tan pronto como se detecten las dificultades y estarán dirigidas a garantizar la adquisición de las competencias imprescindibles para continuar el proceso educativo.

Para la evaluación de los aprendizajes del alumnado se establecerán indicadores de logro como observaremos en los distintos instrumentos de evaluación, que comentaremos con más detalle en el *cómo evaluar*.

Evaluación final o sumativa

Es la que se realiza al término de un periodo determinado del proceso de enseñanza-aprendizaje para determinar si se alcanzaron los objetivos propuestos y la adquisición prevista de las competencias clave y, en qué medida los alcanzó cada alumno o alumna del grupo-clase.

Es la conclusión o suma del proceso de evaluación continua en la que se valorará el proceso global de cada alumno o alumna. En dicha evaluación se tendrán en cuenta tanto los aprendizajes realizados en cuanto a los aspectos curriculares de cada área, como el modo en que desde estos han contribuido a la adquisición de las competencias clave (perfil competencial del área).

El resultado de la evaluación se expresará mediante las siguientes valoraciones: Insuficiente (IN), Suficiente (SU), Bien (BI), Notable (NT) y Sobresaliente (SB), considerándose calificación negativa el Insuficiente y positivas todas las demás. Estos términos irán acompañados de una calificación numérica, en una escala de uno a diez, sin emplear decimales, aplicándose las siguientes correspondencias: Insuficiente: 1, 2, 3 o 4. Suficiente: 5. Bien: 6. Notable: 7 u 8. Sobresaliente: 9 o 10. El nivel obtenido será indicativo de una progresión y aprendizaje adecuados, o de la conveniencia de la aplicación de medidas para que el alumnado consiga los aprendizajes previstos.

El nivel competencial adquirido por el alumnado se reflejará mediante los siguientes términos: Iniciado (I), Medio (M) y Avanzado (A).

La evaluación y promoción del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo con adaptaciones curriculares, será competencia del equipo docente con la participación del profesorado especialista, de acuerdo a lo establecido en las mismas. Cuando la adaptación curricular sea significativa, la evaluación se realizará tomando como referente los objetivos y criterios de evaluación fijados en dichas adaptaciones, aunque se especificará que la calificación positiva en las áreas adaptadas hace referencia a la superación de los criterios de evaluación recogidos en su adaptación y no a los específicos del curso académico en el que esté escolarizado.

8.2. REFERENTES DE LA EVALUACIÓN

Los referentes para la evaluación serán:

Los criterios de evaluación y su concreción en estándares de aprendizaje evaluables, así como su contextualización mediante los correspondientes indicadores. Serán el elemento básico a partir del cual se relacionan todos los elementos del currículo: objetivos, contenidos, competencias clave e indicadores como podremos ver el punto 12 de esta programación.

Serán el referente fundamental para la evaluación de las áreas y para la comprobación conjunta del grado de desempeño de las competencias clave y del logro de los objetivos. Su desarrollo podemos verlo en el apartado siguiente.

Los criterios de calificación e instrumentos de evaluación asociados a los criterios de evaluación, que podemos encontrarlos en los apartados 8.4 y 8.5 siguientes.

8.3. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Si como hemos dicho anteriormente los criterios de evaluación son el referente fundamental para valorar el grado de adquisición de las competencias clave, en nuestro proceso de evaluación partiremos de los mismos como elemento fundamental para la evaluación del alumnado. En su presentación, asociamos los criterios de evaluación a los indicadores de evaluación para este ciclo, desde donde podemos observar las competencias clave a las que se contribuye así como las evidencias para lograrlos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN	Competencias clave a las que contribuye	UNIDADES EN LAS QUE SE PROPONEN EJERCICIOS, ACTIVIDADES Y TAREAS PARA SU EVALUACIÓN
CE.1. Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.	CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana.	(CD, CMCT, CSYC).	Unidad 1 Apartado 1º, actividades hazlo en equipo, Escoge..., pág. 6. Comprende, piensa, investiga, 1 y 2, pág. 7.
	CD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar.	(CD, CMCT, CSYC).	Unidad 1 Apartado 1º, actividades hazlo en equipo, Predice..., pág. 6.
CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.	CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda.	(CD, CCL, CMCT, CSYC)	Unidad 1 Búsquedas en Internet: Buscadores. Explica..., pág 12. Comprende, piensa, investiga, 1 a 7, pág. 13 El desafío, pág. 18.
	CD.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web).	(CD, CMCT, CSYC)	Unidad 3 El desafío: Acceder al documento y modificarlo, pág. 51 Unidad 4 Archivos, carpetas y discos; Textos; Sonidos y música; Imágenes; Vídeo; págs.. 56 a 63 Alojamiento de contenidos, pág. 64 Blog, pág. 65 Unidad 5 El desafío: posdcast, págs. 82-83 Todas las unidades: El Blog del curso
	CD.2.3. Vuelve al contenido que salvó.	(CD)	Unidad 4 Cómo acceder a estos servicios; pág. 64
	CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable.	(CD, CSYC)	Unidad 1 Búsquedas en Internet: Buscadores. ¡Atento!, Pág. 12. Comprende, piensa, investiga, 5, pág. 13.

CE.3. Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.	CD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes.	(CD, CCL, CMCT, CSYC)	Unidad 2 Correo electrónico, págs. 24 a 27. Mensajería, págs. 28-29. Voz y videoconferencia, págs. 30-31. Redes sociales 32-33. El desafío: Twitter 34-35
	CD.3.2. Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales.	(CD, CCL, CSYC)	Unidad 5 Netiqueta, págs.. 78-79 Unidad 6 Normas básicas de uso de Internet, págs. 88-89.
	CD.3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor.	(CD, CMCT, CSYC)	Unidad 1 Contenidos registrados: derechos de autor, copyright, licencias de uso. ¡Qué curioso! Comprende, piensa... pág. 17.
	CD.3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos.	(CD, CMCT, CSYC, SIEP)	Todas unidades
CE.4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia.	CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas.	(CD, CMCT.)	Unidad 3 Herramientas colaborativas. Padlet, págs. 46-47 Office online, págs. 48-49 El desafío: Documento colaborativo, págs. 50-51.
	CD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas.	(CD, CMCT, SIEP.)	Unidad 3 Plataformas educativas, págs. 42-45.
	CD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje.	(CD, CMCT, CAA.)	Unidad 3 Entorno personal de aprendizaje, págs. 38-41 Comprende, piensa, investiga, 2 pág. 41
CE.5. Conocer que su identidad digital la conforman los datos que aporta cuando utiliza medios digitales y valorar la importancia de gestionar dicha identidad digital de forma adecuada, segura y responsable.	CD.5.1. Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital.	(CD, CSYC)	Unidad 5: Identidad digital Identidad digital, págs. 72-77
	CD. 5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc.).	(CD, CMCT)	Unidad 6 Software malicioso, cómo protegernos, pág. 91
	CD. 5.3. Conoce que sólo puedo compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás en los entornos en línea.	(CD, CSYC)	Unidad 5: Identidad digital Privacidad en la red, págs. 76-77

CE.6. Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.	CD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas.	(CD, CSYC)	Unidad 6 Ciberacoso, sexting y sextorsión, grooming, págs.. 92 a 94
	CD. 6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal.	(CD, CSYC)	Unidad 6 Ciberviolencia de género, anorexia y bulimia, tecnoadicción, págs.. 95 a 97
CE.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.	CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones.	(CD, SIEP, CEC)	Todas las unidades: “El Blog del curso” Unidad 4 Creación de contenidos digitales El desafío: hagamos un libro, Calameo. Págs. 66-67
	CD. 7.2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje.	(CD, SIEP, CAA)	Todas las unidades: “El Blog del curso” Unidad 4 Creación de contenidos digitales El desafío: hagamos un libro, Calameo. Págs. 66-67
	CD. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías.	(CD, SIEP, CEC)	Todas las unidades: “El Blog del curso” Unidad 4 Blogs.Pág.65 El desafío: hagamos un libro; Calameo. Págs. 66-67

8.4. ¿CÓMO EVALUAR?

La evaluación se llevará a cabo por el equipo docente mediante la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal. Para ello se utilizarán diferentes procedimientos, técnicas e instrumentos ajustados a los criterios de evaluación, así como a las características específicas del alumnado.

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.

En este sentido, las **TÉCNICAS E INSTRUMENTOS** que emplearemos para la recogida de datos y que responden al “¿Cómo evaluar?” serán:

Técnicas:

- **Las técnicas de observación**, que evaluarán la implicación del alumnado en el trabajo cooperativo, expresión oral y escrita, las actitudes personales y relacionadas y los conocimientos, habilidades y destrezas relacionadas con el área.
- **Las técnicas de medición**, a través de pruebas escritas u orales, informes, trabajos o dossier, cuaderno del alumnado, intervenciones en clase,..
- **Las técnicas de autoevaluación**, favoreciendo el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, sobre la participación de los compañeros y compañeras en las actividades de tipo colaborativo y desde la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanzaaprendizaje.

Instrumentos se utilizan para la recogida de información y datos. Son múltiples y variados, destacando entre otros:

- Cuaderno del profesorado, que recogerá (ver en anexos):
 - Registro trimestral del profesorado, en el que se anotarán las valoraciones de cada uno de los aspectos evaluados, asociados a los indicadores de evaluación, secuenciados en cada trimestre, de acuerdo con las UDIs programadas para cada uno de los niveles del ciclo.
 - Perfil competencial del área, en el que se recogen los indicadores de evaluación asociados a las competencias clave, facilitando su evaluación a lo largo del curso escolar.
- Síntesis del registro trimestral, en la que el maestro o maestra recogerá los datos globales de cada uno de los aspectos evaluados, de acuerdo a unos criterios de calificación aprobados por el equipo docente. Este registro-resumen se le facilitará al tutor o tutora del grupo para que conozca las fortalezas y debilidades de su alumnado y pueda organizar la información que se le traslade a las familias con mayor precisión. (ver en Anexos)
- Rúbricas, serán el instrumento que contribuya a objetivar las valoraciones asociadas a los niveles de desempeño de las competencias mediante indicadores de logro.
- Portfolio, en el que el alumnado gestionará sus propios aprendizajes, tomando conciencia de todo lo trabajado, de lo aprendido, de sus fortalezas y de sus debilidades. No será vinculante con su calificación, aunque el profesorado lo podrá considerar para valorar los progresos del alumnado. El alumnado podrá ir recogiendo evidencias de sus aprendizajes a lo largo de cada unidad didáctica integrada y se le propondrá una autoevaluación mediante su portfolio al término de cada trimestre y al finalizar el curso escolar.

Estos instrumentos de evaluación se asociarán a los criterios e indicadores de evaluación.

8.5. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En función de las decisiones tomadas por los equipos de ciclo, se dispondrá de una serie de criterios de calificación, a partir de los cuales se pueden expresar los resultados de la evaluación para el área, que permitirá expresar los resultados de evaluación, por medio de calificaciones. De igual modo, la calificación ha de tener una correspondencia con el grado de logro de las competencias clave y los objetivos del área.

El establecimiento de los criterios de calificación se llevará a cabo ponderando los diferentes escenarios en los que el alumnado va a demostrar sus capacidades, conocimientos, destrezas y habilidades, observables y evaluables a través de diferentes instrumentos, teniendo como referentes los criterios e indicadores de evaluación.

Pruebas orales y escritas	Intervenciones en clase. (Exposiciones orales)	Cuaderno del alumnado	Trabajos e informes (expresión escrita)	Trabajos cooperativos	Trabajos individuales		
%	%	%	%	%	%	%	%

Contenido a adaptar por el centro educativo, de acuerdo a las decisiones adoptadas por el equipo de ciclo

Con la suma de los resultados ponderados obtendremos la calificación trimestral. Los resultados de la evaluación se expresarán en los siguientes términos: Insuficiente (IN): 1, 2, 3, 4, Suficiente (SU): 5, Bien (BI): 6, Notable (NT): 7,8 y Sobresaliente (SB): 9,10, considerándose calificación negativa el Insuficiente y positivas todas las demás. (ver en Anexos “Registro trimestral del profesorado” y “Síntesis del registro trimestral”)

Dado que las calificaciones están asociadas a los indicadores de evaluación y éstos a las competencias clave, en el “Cuaderno del profesorado” se encontrará el registro “Perfil competencial del área” en el que las valoraciones de cada indicador nos facilitará información sobre el nivel competencial adquirido. De este modo, al finalizar el curso escolar, se dispondrá de la evaluación de cada una de las competencias clave. Los resultados se expresarán mediante los siguientes valores: Iniciado (I), Medio (M) y Avanzado (A).

9. LAS MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para desarrollar esta programación didáctica se atenderá a las medidas de atención a la diversidad teniendo en cuenta las necesidades y características del alumnado. De este modo, en las unidades didácticas se recogerán criterios de evaluación, contenidos, objetivos y su contribución a la adquisición de las competencias clave secuenciadas de forma coherente con el nivel de aprendizaje del alumnado.

Esta programación didáctica ha tenido en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, para favorecer la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo, fomentando 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.

Como primera medida de atención a la diversidad natural en el aula, se proponen actividades y tareas en las que el alumnado pondrá en práctica un amplio repertorio de procesos cognitivos, 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, permitiendo un ajuste de estas propuestas a los diferentes estilos de aprendizaje.

Otra medida es la inclusión de actividades y tareas que requerirán la cooperación y el trabajo en equipo para su realización. La ayuda entre iguales permitirá que el alumnado aprenda de los demás estrategias, destrezas y habilidades que contribuirán al desarrollo de sus capacidades y a la adquisición de las competencias clave.

Además, se podrá implementar algún tipo de medida de acuerdo a las características individuales del alumnado, de acuerdo con la normativa vigente y lo establecido en el proyecto educativo. Se organizará preferentemente a través de medidas de carácter general desde criterios de flexibilidad organizativa y atención inclusiva, con el objeto de favorecer la autoestima y expectativas positivas en el alumnado y en su entorno familiar y obtener el logro de los objetivos y competencias clave de la etapa:

- Agrupamientos flexibles y no discriminatorios.
- Desdoblamientos de grupos.
- Apoyo en grupos ordinarios.
- Programas y planes de apoyo, refuerzo y recuperación.
- Adaptaciones curriculares.

Teniendo en cuenta que estas medidas han de respetar las diferencias y compensar las desigualdades sociales, económicas, culturales y personales. De este modo, las medidas inclusivas, garantizan el derecho de todo el alumnado a alcanzar el máximo desarrollo personal, intelectual, social y emocional en función de sus características y posibilidades, para aprender a ser competente y vivir en una sociedad diversa en continuo proceso de cambio.

Tal como establece el Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación primaria en Andalucía, al comienzo del curso o cuando el alumnado se incorpore al mismo, se informará a éste y a sus padres, madres o representantes legales, de los programas y planes de atención a la diversidad establecidos en el centro e individualmente de aquellos que se hayan diseñado para el alumnado que los precise, facilitando a la familias la información necesaria para que puedan apoyar el proceso educativo de sus hijos e hijas. Se tendrá en cuenta que uno de los principios que rige la

enseñanza de la etapa de Educación Primaria es la atención a la diversidad, de modo que permita a cada alumno y alumna alcanzar los objetivos de la etapa.

Con la finalidad de llevar cabo tales medidas, es recomendable realizar un diagnóstico y descripción del grupo o grupos de alumnado a los que va dirigida esta programación didáctica, así como una valoración de las necesidades individuales de acuerdo a sus potenciales y debilidades, con especial atención al alumnado que requiere medidas específicas de apoyo educativo (alumnado de incorporación tardía, con necesidades educativas especiales, con altas capacidades intelectuales...).

Respecto al grupo será necesario conocer su volumen, debilidades y fortalezas en cuanto a la adquisición de competencias, y funcionamiento interno a nivel relacional y afectivo. Ello permitirá planificar correctamente las estrategias metodológicas más adecuadas, una correcta gestión del aula y un seguimiento sistematizado de las actuaciones en cuanto a consecución de logros colectivos.

En cuanto a las necesidades individuales, será necesario detectar qué alumnado requiere mayor seguimiento educativo o personalización de las estrategias para planificar refuerzos o ampliaciones, gestionar convenientemente los espacios y tiempos, proponer intervención de recursos humanos y materiales, y ajustar el seguimiento y evaluación de sus aprendizajes.

Para todo ello un procedimiento muy adecuado será la evaluación inicial que se realiza al inicio del curso en el que se identifiquen las competencias que el alumnado tiene adquiridas, más allá de los meros conocimientos, que les permitirá la adquisición de nuevos aprendizajes, destrezas y habilidades.

Las distintas unidades didácticas elaboradas para el desarrollo de esta programación didáctica contemplan sugerencias metodológicas y actividades complementarias que facilitan tanto el refuerzo como la ampliación para alumnado con diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. De igual modo cualquier unidad didáctica y sus diferentes actividades serán flexibles y se podrán plantear de forma o en número diferente a cada alumno o alumna para dar respuesta a sus intereses o características.

10. LOS MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS QUE SE VAYAN A UTILIZAR

Recursos impresos

- Libro del alumnado.
- 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.
- * Página web: <http://www.anayaeducacion.es>.
- * Ordenador, tablet o Smartphone.

Otros recursos:

TEMA 1	<ul style="list-style-type: none"> • Navegador Web: Firefox, Chrome, Safari, Opera... • Creative Commons • Pinterest • Wordpress
TEMA 2	<ul style="list-style-type: none"> • Navegador Web: Firefox, Chrome, Safari, Opera... • Cuenta de correo Outlook.com • Skype • Twitter • Creative Commons • Pinterest • Wordpress
TEMA 3	<ul style="list-style-type: none"> • Navegador Web: Firefox, Chrome, Safari, Opera... • Padlet • Office Online • Wordpress
TEMA 4	<ul style="list-style-type: none"> • Jamendo • Youtube • Vimeo • Pinterest • OneDrive • Wordpress
TEMA 5	<ul style="list-style-type: none"> • Podcast • Wordpress
TEMA 6	<ul style="list-style-type: none"> • Pinterest • Padlet • Wordpress

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES RELACIONADAS CON EL CURRÍCULO QUE SE PROPONEN REALIZAR POR EL EQUIPO DEL 3^{er} CICLO

Este apartado queda abierto y se concretará cada curso escolar por el profesorado que imparta Cultura y Práctica Digital, en función de las características del grupo, la organización del curso escolar y el presupuesto del que se disponga.

Algunas sugerencias:

ACTIVIDAD	OBJETIVOS	ORGANIZADOR/A O RESPONSABLE	CALENDARIO	LUGAR
<ul style="list-style-type: none"> - Preparar las visitas previstas en el curso mediante el uso de recursos digitales (itinerarios, búsqueda y preparación de información del lugar o actividad que se vaya a visitar, ...). - Realización de imágenes o vídeos en soporte digital, del lugar o actividad. - Elaboración de un informe detallado e ilustrado, en equipos, del lugar o actividad visitado, de acuerdo a las pautas establecidas por el maestro o maestra. - Mostrar los distintos trabajos elaborados a través del Blog del curso. 	<p>Usar los recursos digitales en las distintas actividades y tareas del procesos de enseñanza-aprendizaje</p>	<p>Tutoría y/o maestro o maestra de Cultura y Práctica Digital</p>	<p>A lo largo del curso</p>	<p>El aula o la casa, mediante herramientas digitales colaborativas.</p>
<p>Informativo semanal. En el que se expresarán las noticias más relevantes de la semana, eventos que se celebrarán en la misma, información meteorológica, etc. Cada semana se hará responsable un grupo.</p>	<p>Utilización de internet y el blog del centro para cuestiones cotidianas</p>	<p>Tutoría y/o maestro o maestra de Cultura y Práctica Digital</p>	<p>A lo largo del curso</p>	<p>El aula</p>

12. JUSTIFICACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR DEL ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

Recogiendo los diversos elementos del currículo para el área de Cultura y Práctica Digital, a continuación se establecen los diversos **mapas de desarrollo curricular**, que partiendo de los criterios de evaluación, se relacionan de forma integrada con los demás elementos de currículo y se cierran con las evidencias que, a través de actividades, proyectos y tareas, que nos permitirán tanto el logro de los objetivos como la adquisición de las competencias clave.

DESARROLLO CURRICULAR DEL ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL		
CRITERIO DE EVALUACIÓN		
CE.1. Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.		
OBJETIVOS DEL ÁREA	CONTENIDOS	
O.CPD.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.	Bloque 1: "Cultura Digital": 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento. 1.2. Uso responsable de las redes sociales.	
INDICADORES DE EVALUACION/ ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		COMPETENCIAS CLAVE
CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana. CD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar.		CD, CMCT, CSYC
ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS RELEVANTES		
Unidad 1 Apartado 1º, actividades hazlo en equipo, Escoge..., Predice...pág. 6. Comprende, piensa, investiga, 1 y 2, pág. 7.		

DESARROLLO CURRICULAR DEL ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	
CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.	
OBJETIVOS DEL ÁREA	CONTENIDOS
O.CPD.3 Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.	<p>Bloque 1: 'Cultura digital.'</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p> <p>Bloque 2: 'Práctica tecnológica.'</p> <p>2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)</p>

INDICADORES DE EVALUACIÓN/ ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
<p>CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda.</p> <p>CD.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web).</p> <p>CD.2.3. Vuelve al contenido que salvó.</p> <p>CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable.</p>	<p>CD, CCL, CMCT, CSYC</p>
ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS RELEVANTES	
<p style="text-align: center;">Unidad 1</p> <p style="text-align: center;">Búsquedas en Internet: Buscadores. Explica..., ¡Atento! pág 12. Comprende, piensa, investiga, 1 a 7, pág. 13 El desafío, pág. 18.</p> <p style="text-align: center;">Unidad 3</p> <p style="text-align: center;">El desafío: Acceder al documento y modificarlo, pág. 51</p> <p style="text-align: center;">Unidad 4</p> <p style="text-align: center;">Archivos, carpetas y discos; Textos; Sonidos y música; Imágenes; Vídeo; págs.. 56 a 63 Alojamiento de contenidos, Cómo acceder a estos servicios, pág. 64 Blog, pág. 65</p> <p style="text-align: center;">Unidad 5</p> <p style="text-align: center;">El desafío: podcast, págs. 82-83</p> <p style="text-align: center;">Todas las unidades: El Blog del curso</p>	

DESARROLLO CURRICULAR DEL ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL	
CRITERIO DE EVALUACIÓN	
CE.3. Conocer diferentes tipos de aplicaciones para comunicarse y servicios en la red, utilizándolos adecuadamente y respetando las normas básicas de comportamiento y el derecho de autor.	
OBJETIVOS DEL ÁREA	CONTENIDOS
<p>O.CPD.3. Identificar y establecer los criterios necesarios para la búsqueda, selección y análisis de la información y los recursos disponibles en la red, reconociendo el valor del trabajo de los autores en su aportación a la cultura común y valorando la importancia del respeto a la propiedad intelectual.</p> <p>O.CPD.4. Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.</p>	<p>Bloque 1: 'Cultura digital.'</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales. 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p> <p>Bloque 2: 'Práctica tecnológica.'</p> <p>2.1. APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal. 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.)</p>
INDICADORES DE EVALUACIÓN/ ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	COMPETENCIAS CLAVE
<p>CD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes. CD.3.2. Conoce y utiliza las normas básicas de conducta que se aplican en la comunicación con otras personas que utilizan las herramientas digitales. CD.3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor.. CD3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos.</p>	<p>CD, CCL, CMCT, CSYC, SIEP</p>
ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS RELEVANTES	
<p align="center">Unidad 1</p> <p align="center">Contenidos registrados: derechos de autor, copyright, licencias de uso. ¡Qué curioso! Comprende, piensa... pág. 17.</p> <p align="center">Unidad 2</p> <p align="center">Correo electrónico, págs. 24 a 27.</p>	

Mensajería, págs. 28-29.

Voz y videoconferencia, págs. 30-31.

Redes sociales 32-33.

El desafío: Twitter 34-35

Unidad 5

Netiqueta, págs.. 78-79

Unidad 6

Normas básicas de uso de Internet, págs. 88-89

Todas las unidades

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

DESARROLLO CURRICULAR DEL ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL		
CRITERIO DE EVALUACIÓN		
CE.4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia.		
OBJETIVOS DEL ÁREA	CONTENIDOS	
<p>O.CPD.4. Utilizar aplicaciones y entornos virtuales, seleccionarlos y usarlos adecuadamente para el enriquecimiento del entorno personal de aprendizaje y como medio de expresión personal, social y cultural compartiendo los contenidos publicados mediante el uso adecuado de espacios y plataformas virtuales.</p> <p>O.CPD.5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.</p>	<p>Bloque 1: 'Cultura digital.'</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales. 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p> <p>Bloque 3: 'Educación en línea.'</p> <p>3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning. 3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.</p>	
INDICADORES DE EVALUACIÓN/ ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		COMPETENCIAS CLAVE
<p>CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. CD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas. CD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje.</p>		<p>CD, CMCT, SIEP, CAA</p>
ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS RELEVANTES		
<p style="text-align: center;">Unidad 3</p> <p style="text-align: center;">Entorno personal de aprendizaje, págs. 38-41 Comprende, piensa, investiga, 2 pág. 41 Plataformas educativas, págs. 42 a 45 Herramientas colaborativas. Padlet, págs. 46-47 Office online, págs. 48-49 El desafío: Documento colaborativo, págs. 50-51</p>		

DESARROLLO CURRICULAR DEL ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL		
CRITERIO DE EVALUACIÓN		
CE..5. Conocer que su identidad digital la conforman los datos que aporta cuando utiliza medios digitales y valorar la importancia de gestionar dicha identidad digital de forma adecuada, segura y responsable.		
OBJETIVOS DEL ÁREA	CONTENIDOS	
O.CPD.2. Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.	Bloque 1: 'Cultura digital.' 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento. 1.2. Uso responsable de las redes sociales. 1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital. 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.	
INDICADORES DE EVALUACIÓN		COMPETENCIAS CLAVE
CD.5.1. Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital. CD. 5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc). CD. 5.3. Conoce que sólo puedo compartir ciertos tipos de información acerca de sí mismo o de los demás en los entornos en línea.		CD, CSYC, CMCT.
ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS RELEVANTES		
<p style="text-align: center;">Unidad 5: Identidad digital Identidad digital, págs. 72-75 Privacidad en la red, págs. 76-77</p> <p style="text-align: center;">Unidad 6 Software malicioso, cómo protegernos, pág. 91</p>		

DESARROLLO CURRICULAR DEL ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL		
CRITERIO DE EVALUACIÓN		
CE.6. Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.		
OBJETIVOS DEL ÁREA	CONTENIDOS	
O.CPD.2. Valorar la importancia de la identidad digital y reflexionar sobre la adopción y establecimiento de normas y medidas necesarias para un uso correcto y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación en general y de Internet en particular, valorando los beneficios que nos aporta y promoviendo la reflexión y la adopción consensuada de comportamientos éticos, individuales y colectivos.	Bloque 1: 'Cultura digital.' 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento. 1.2. Uso responsable de las redes sociales. 1.3. Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital. 1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.	
INDICADORES DE EVALUACIÓN/ ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		COMPETENCIAS CLAVE
CD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas. CD. 6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal.		CD, CSYC
ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS RELEVANTES		
Unidad 6 Ciberacoso, sexting y sextorsión, grooming, págs.. 92 a 94 Ciberviolencia de género, anorexia y bulimia, tecnoadicción, págs.. 95 a 97		

DESARROLLO CURRICULAR DEL ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL		
CRITERIO DE EVALUACIÓN		
CE.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.		
OBJETIVOS DEL ÁREA	CONTENIDOS	
O.CPD.5. Producir materiales digitales propios desarrollando propuestas basadas en el trabajo en equipo y la cooperación.	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.	
INDICADORES DE EVALUACION/ ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE		COMPETENCIAS CLAVE
CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. CD. 7.2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje CD. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías.		CD, SIEP, CEC CAA
ACTIVIDADES, TAREAS Y PROYECTOS RELEVANTES		
Unidad 4 Creación de contenidos digitales El desafío: hagamos un libro, Calameo. Págs. 66-67 Todas las unidades: “El Blog del curso”		