

PROGRAMACIÓN DOCENTE

ÁREA: TIC

Índice

1. INTRODUCCIÓN	3
2. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS	5
1° Y 2° PRIMARIA.....	6
3° PRIMARIA.....	18
4°,5° Y 6° PRIMARIA	28
3. OBJETIVOS.....	29
1º, 2º Y 3º PRIMARIA	29
4º, 5º Y 6º PRIMARIA	30
4. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS	31
5. METODOLOGÍA	33
6. EVALUACIÓN	34
1º, 2º Y 3º PRIMARIA	34
4º, 5º Y 6º PRIMARIA	36
7. DECISIONES METODOLÓGICAS Y ESTRATÉGICAS DIDÁCTICAS GENERAL PARA UTILIZAR EN EL ÁREA.....	42

1. INTRODUCCIÓN

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

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

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

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

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

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

2. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS

Dado que se trata de una primera aproximación a las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, para el primer ciclo de primaria la materia se ha planteado de la siguiente forma:

Por un lado, trabajaremos con el alumnado conocimientos básicos sobre los equipos informáticos con los que van a trabajar, tales como la presentación de las partes de hardware, la distribución visual de la pantalla, manejo del ratón, el teclado y botón de encendido/ apagado. Además, se les dará las pautas a seguir para la realización de distintas actividades on y off line de manera autónoma. Para ello, deberán aprender a navegar en Internet y las páginas web con las que trabajemos, buscar información sencilla en Google.

Por otro lado, esta materia está orientada a reforzar los contenidos curriculares de las programaciones didácticas de lengua, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales y lengua inglesa. Por lo tanto, la secuenciación de contenidos de esta materia, se ha llevado a cabo de forma conjunta con los/as tutores/as de los distintos niveles.

La organización de los contenidos se ha llevado a cabo dedicando una sesión semanal a cada una de las áreas mencionadas anteriormente.

1° Y 2° PRIMARIA

1° NIVEL

UNIDADES	FECHA	CONTENIDOS GENERALES
1. Introducción y cultura digital	Del 9 al 20 de septiembre	<p>Uso responsable y cuidado del material del aula de informática</p> <p>Pautas sobre la dinámica de trabajo en el aula TIC</p> <p>Presentación de las partes del hardware.</p> <p>Manejo de ratón, teclado y botón de encendido y apagado.</p> <p>Introducción sobre la importancia de las nuevas tecnologías en la sociedad actual.</p>
<p>2. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés</p> <p>6 SESIONES</p>	Del 23 de septiembre al 31 de octubre	<p>Lengua:</p> <p>Método de lectoescritura: las vocales, las consonantes <i>l, m, s, p</i> y la letra <i>y</i> (sonido vocálico). <i>t; n; d; ca, co, cu; que, qui; h; ch</i></p> <p>Vocabulario: los diminutivos, las onomatopeyas</p> <p>Matemáticas:</p> <p>Relaciones espaciales: dentro-fuera, delante-detrás, arriba-abajo y cerca-lejos.</p> <p>Números del 6 al 9: valor, grafía, orden, comparación y descomposición.</p>

		<p>Suma de dos números con resultado menor o igual que 9, con apoyo gráfico</p> <p>Conceptos espaciales <i>izquierda-derecha, arriba-abajo</i>.</p> <p>CC naturales:</p> <p>Las partes del cuerpo humano y los órganos de los sentidos.</p> <p>CC sociales:</p> <p>El colegio: organización escolar, la clase, los compañeros, el material escolar, espacios físicos.</p> <p>La familia</p> <p>Inglés:</p> <p>Números 1 al 10, colores, materiales escolares y la familia.</p>
<p>3. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés</p> <p>6 SESIONES</p>	<p>Del 5 de noviembre al 11 de diciembre</p>	<p>Lengua:</p> <p>Método de lectoescritura: <i>f, ga, go, gu, gue, gui, r</i> (sonido fuerte), <i>-rr, j, ge, gi, r</i> (sonido suave), <i>za, zo, zu, ce, ci: b, ñ, ll, v, y, x, k, w</i></p> <p>Vocabulario: los aumentativos, palabras polisémicas</p> <p>Matemáticas:</p> <p>Números hasta el 39: valor, grafía, representación, orden, comparación, composición y descomposición</p> <p>Comparación de longitudes utilizando los conceptos <i>alto-bajo, largo-corto, ancho-estrecho</i></p> <p>Comparación de pesos utilizando las expresiones <i>pesa más, pesa menos</i>.</p> <p>Comparación de capacidades utilizando las expresiones <i>cabe más, cabe menos</i></p>

		<p>CC naturales: Los alimentos Hábitos saludables de vida y alimentación</p> <p>CC sociales: La casa- la ciudad. Los oficios</p> <p>Inglés: El cuerpo humano.</p>
<p>4. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés 4 SESIONES</p>	<p>Del 8 al 31 de enero</p>	<p>Lengua: Lectoescritura: las sílabas trabadas con <i>br, bl; pr; pl</i>. Vocabulario: palabras compuestas Gramática: reconocimiento del nombre y sus clases</p> <p>Matemáticas: Números hasta el 59: valor, grafía, representación, orden, composición y descomposición Suma en vertical de números de dos cifras con resultado menor o igual que 59, aplicando el algoritmo de la suma</p> <p>CC naturales: Los animales y las plantas</p> <p>CC sociales: Los pueblos y las ciudades. Los medios de transporte.</p>

<p>5. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés</p> <p>4 SESIONES</p>	<p>Del 3 al 28 de febrero</p>	<p>Lengua: Lectoescritura: las sílabas trabadas con <i>fr, fl; tr; dr</i>. Vocabulario: campo semántico Gramática: identificación del adjetivo calificativo.</p> <p>Matemáticas: Números hasta el 79: valor, grafía, representación, orden, composición y descomposición. Reconocimiento, clasificación y reproducción de círculos, triángulos, rectángulos y cuadrados</p> <p>CC naturales: El medio natural. Respeto y cuidado al medioambiente.</p> <p>Inglés: Partes de una casa y su mobiliario.</p>
<p>6. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés</p> <p>4 SESIONES</p>	<p>Del 2 al 25 de marzo</p>	<p>Lengua: Método de lectoescritura: grupos consonánticos <i>cr, cl, gr, gl</i>. Vocabulario: palabras sinónimas</p> <p>Matemáticas: Números hasta el 99: valor, grafía, representación, orden, comparación, composición y descomposición Distinción del ancho y el largo de un objeto</p>

		<p>CC sociales: Educación vial. La importancia del agua</p> <p>Inglés: Animals.</p>
<p>7. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés</p> <p>3 SESIONES</p>	Del 13 al 30 de abril	<p>Lengua: Identificar y diferenciar el número de los sustantivos. Integrar la concordancia de número Aplicación de las normas ortográficas elementales: grupos consonánticos <i>mp</i> y <i>mb</i>. Vocabulario: la antonimia</p> <p>Matemáticas: Uso de los signos > y < para comparar y ordenar números hasta el 99. Suma de números en horizontal y vertical con resultado menor o igual que 99. Comparación de pesos</p> <p>CC sociales: Paisajes, elementos naturales y elementos humanos.</p>
<p>8. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés</p> <p>4 SESIONES</p>	Del 4 al 25 de mayo	<p>Lengua: Reconocimiento de las distintas clases de palabras: los pronombres. Vocabulario: las comparaciones</p>

		<p>Gramática: reconocimiento del verbo y sus características</p> <p>Matemáticas:</p> <p>Resolución de sumas sin llevadas de números de dos cifras en vertical.</p> <p>Resta de números de dos cifras en horizontal y vertical.</p> <p>Identificación y reconocimiento de formas cúbicas.</p> <p>Identificación y reconocimiento de formas esféricas</p> <p>CC naturales:</p> <p>Las máquinas</p> <p>Inglés:</p> <p>Los alimentos.</p>
<p>9. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés</p> <p>3 SESIONES</p>	<p>Del 1 al 23 de junio</p>	<p>Lengua:</p> <p>Identificación del sujeto y el predicado en una oración</p> <p>Conocimiento del abecedario</p> <p>Matemáticas:</p> <p>Números ordinales hasta el 10.º</p> <p>Uso de las monedas de euro.</p> <p>Utilización de los billetes de 5, 10, 20 y 50 euros</p> <p>Lectura y escritura de la hora en punto y la hora y media en relojes de aguja.</p> <p>CC sociales:</p>

		El sistema solar El calendario y las estaciones del año
--	--	--

2° NIVEL

UNIDADES	FECHA	CONTENIDOS GENERALES
1. Introducción y cultura digital 2 SESIONES	Del 9 al 20 de septiembre	Uso responsable y cuidado del material del aula de informática. Pautas sobre la dinámica de trabajo en el aula TIC. Presentación de las partes del hardware. Manejo de ratón, teclado y botón de encendido y apagado. Introducción sobre la importancia de las nuevas tecnologías en la sociedad actual.
2. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés 6 SESIONES	Del 23 de septiembre al 31 de octubre	Lengua: Información de un texto. Abecedario. Mayúsculas. Sílabas. Sinónimos. Escribir una nota. Matemáticas:

		<p>Números ordinales hasta el 199. Comparación de números. Unidades, decenas y centenas. La suma y la resta de números de tres cifras. El calendario.</p> <p>CC naturales: Nuestro cuerpo: Huesos, músculos y articulaciones.</p> <p>CC sociales: Diferentes culturas. Costumbres. Tradiciones.</p>
<p>3. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés</p> <p>6 SESIONES</p>	<p>Del 5 de noviembre al 11 de diciembre</p>	<p>Lengua: Comprensión de mensajes orales. Recursos extralingüísticos en comunicación oral. El poema. Antónimos y la polisemia. Reconocimiento de distintas clases de palabras: El artículo. Textos argumentativos.</p> <p>Matemáticas: Números hasta el 399. Suma y resta con llevadas de números de dos y tres cifras. El reloj de agujas y el reloj digital.</p> <p>CC naturales: Salud y enfermedad. Los alimentos.</p>

		<p>Higiene y ejercicio físico. El descanso.</p> <p>CC sociales:</p> <p>Materias primas. Talleres y fábricas.</p> <p>Medios de comunicación. La publicidad.</p> <p>Inglés:</p> <p>Sports and ativities.</p>
<p>4. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés</p> <p>4 SESIONES</p>	<p>Del 8 al 31 de enero</p>	<p>Lengua:</p> <p>Textos expositivos y descriptivos.</p> <p>El cómic y la fábula. Onomatopeyas.</p> <p>Clases de palabras: Adjetivos calificativos, determinantes posesivos y numerales.</p> <p>La z y la c.</p> <p>Matemáticas:</p> <p>Números hasta el 599.</p> <p>Simetría.</p> <p>CC naturales:</p> <p>Los seres vivos.</p> <p>Los animales y su clasificación. Respeto y cuidado.</p> <p>CC sociales:</p> <p>El agua y sus estados. El ciclo del agua.</p>

<p>5. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés</p> <p>4 SESIONES</p>	<p>Del 3 al 28 de febrero</p>	<p>Lengua: Aumentativos y diminutivos. Tipos de textos: La noticia y el folleto. Búsqueda de información. Familias de palabras. La g y la gü.</p> <p>Matemáticas: Números hasta el 999. Resolución de problemas. La multiplicación. La tabla del 1.</p> <p>CC naturales: Las plantas. Partes y clasificación.</p> <p>Inglés: Jobs and places around the world.</p>
<p>6. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés</p> <p>4 SESIONES</p>	<p>Del 2 al 25 de marzo</p>	<p>Lengua: Textos narrativos. Formación de palabras. Palabras compuestas. Las normas e instrucciones. El verbo y sus tiempos. Ortografía d y z.</p> <p>Matemáticas: Números pares e impares.</p>

		<p>Multiplicación: La tabla del 2, del 4 y del 8.</p> <p>Cuerpos geométricos.</p> <p>CC sociales:</p> <p>Paisajes de interior y de costa.</p> <p>Inglés:</p> <p>Times and routines.</p>
<p>7. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés</p> <p>3 SESIONES</p>	<p>Del 13 al 30 de abril</p>	<p>Lengua:</p> <p>Tipos de palabras: El pronombre.</p> <p>El blog y la leyenda.</p> <p>Ortografía de porque y por qué.</p> <p>Matemáticas:</p> <p>Multiplicación: La tabla del 5 y del 10.</p> <p>Gráficos de barras.</p> <p>CC sociales:</p> <p>La tierra y su movimiento.</p> <p>Las fases de la luna.</p>
<p>8. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés</p> <p>4 SESIONES</p>	<p>Del 4 al 25 de mayo</p>	<p>Lengua:</p> <p>El poema, la biografía y los microrrelatos.</p> <p>Distintos tipos de oraciones.</p> <p>La coma.</p> <p>Matemáticas:</p> <p>Multiplicación: Las tablas del 3, del 6 y del 9.</p>

		<p>Medidas: el metro, el centímetro y el kilómetro.</p> <p>CC naturales: La energía: Sus formas y fuentes.</p> <p>Inglés: Types of food. Healthy food. Food around the world.</p>
<p>9. Contenidos curriculares: lengua, matemáticas, cc naturales, cc sociales e inglés</p> <p>3 SESIONES</p>	<p>Del 1 al 23 de junio</p>	<p>Lengua: La entrevista y el teatro. Expresión de gustos y preferencias. Identificación del sujeto y el predicado en una oración. Ortografía: r y rr.</p> <p>Matemáticas: Multiplicación: La tabla del 7. Los números ordinales. La división.</p> <p>CC naturales: Los inventos y la actividad científica.</p>

3° PRIMARIA

MATEMÁTICAS

UNIDADES	FECHA	CONTENIDOS GENERALES
UNIDAD 1	Del 5 de septiembre al 4 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Números de 4 y 5 cifras ➤ Valor posicional de las cifras ➤ Comparación y ordenación de números ➤ Aproximación de números ➤ Suma y resta como operaciones contrarias ➤ Poliedros y cuerpos redondos ➤ Ordinales del 10º al 39
UNIDAD 2	Del 7 de octubre al 18 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Estimación de sumas y restas ➤ Sumas con llevadas ➤ Dos formas de restar llevando ➤ Objetos de frente y desde arriba ➤ Clasificación de prismas y pirámides ➤ Tablas de frecuencias: recuento de datos.
UNIDAD 3	Del 21 al 31 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Multiplicación y sus términos ➤ Tabla pitagórica ➤ Tablas de multiplicar ➤ Multiplicaciones de dos cifras sin llevadas ➤ Descomposición y composición de cuerpos geométricos ➤ Diagramas de barras
UNIDAD 4	Del 1 al 15 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Operaciones combinadas ➤ Multiplicaciones de números de 2 y 3 cifras con llevadas

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Desarrollos planos de cuerpos geométricos ➤ Polígonos y círculos ➤ Elementos de polígonos: Lados y vértices ➤ Clasificación de figuras planas según número de lados.
UNIDAD 5	Del 18 de noviembre al 5 de diciembre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Multiplicación de números de 4 y 5 cifras con llevadas ➤ Multiplicaciones por un número seguido de ceros ➤ Estimación de multiplicaciones ➤ Círculos con compás ➤ Triángulos ➤ Las Monedas: Euro y el peso colombiano
UNIDAD 6	Del 8 al 24 de enero	<ul style="list-style-type: none"> ➤ División como reparto ➤ Divisiones exactas y enteras ➤ Estructura y términos de la división ➤ Cálculo mental de divisiones exactas ➤ Simetría ➤ Tablas de datos de doble entrada ➤ Diagramas de barras dobles
UNIDAD 7	Del 27 de enero al 4 de febrero	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mitad y doble ➤ Tercio y triple ➤ Multiplicación y división como operaciones contrarias ➤ Croquis. Vista desde arriba ➤ Medida del tiempo: horas, minutos y segundos; años, meses, semanas y días.
UNIDAD 8	Del 10 al 21 de febrero	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La división entera ➤ Prueba de la división ➤ Composición y descomposición de figuras planas ➤ Comparación de figuras planas: superficie ➤ Medida de superficie ➤ Las superficies de nuestro entorno

UNIDAD 9	Del 24 de febrero al 6 de marzo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Divisiones con la primera cifra del dividendo mayor, igual o menor que el divisor ➤ Cero en el cociente ➤ División entre la unidad seguida de ceros ➤ Polígonos regulares e irregulares ➤ Tipos de triángulos según sus lados ➤ Tipos de cuadriláteros
UNIDAD 10	Del 9 al 20 de marzo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Perímetro de las figuras planas ➤ Línea poligonal y el polígono ➤ La circunferencia y el círculo ➤ Elementos de la circunferencia y los polígonos ➤ Unidades de longitud no convencionales y convencionales ➤ Unidades mayores y menores que el metro
UNIDAD 11	Del 13 al 30 de abril	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Lectura y escritura de fracciones ➤ Semirrectas y rectas ➤ Clasificación de rectas ➤ Trazado de rectas paralelas y perpendiculares ➤ El gramo ➤ El kilogramo y el miligramo ➤ La libra ➤ Pictogramas
UNIDAD 12	Del 4 al 22 de mayo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Términos de una fracción ➤ Ordenación de fracciones ➤ El ángulo y sus elementos ➤ El ángulo como giro ➤ Interpretación de croquis e itinerarios sencillos ➤ El litro ➤ En centilitro y el mililitro.

CIENCIAS NATURALES

UNIDADES	FECHA	CONTENIDOS GENERALES
UNIDAD 1	Del 5 de septiembre al 4 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Seres vivos y seres inertes ➤ Clasificación de los seres vivos ➤ Funciones vitales: Nutrición, relación y reproducción de los seres vivos.
UNIDAD 2	Del 7 de octubre al 18 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Función de relación: órganos de los sentidos, aparato locomotor y el sistema nervioso ➤ Función de reproducción
UNIDAD 3	Del 21 al 31 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Función de nutrición: <ul style="list-style-type: none"> ➤ Aparato digestivo ➤ Aparato respiratorio ➤ Aparato excretor ➤ Aparato circulatorio
UNIDAD 4	Del 1 al 15 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> • Los alimentos: origen y función. • Productos alimenticios de España y de Colombia • Hábitos saludables para prevenir enfermedades • Avances científicos en medicina que mejoran la vida.
UNIDAD 5	Del 18 de noviembre al 5 de diciembre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Los animales vertebrados características principales y clasificación. ➤ Los animales invertebrados, características principales y clasificación. ➤ Especies de animales en España y en Colombia

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Respeto de las normas de uso, de seguridad y de mantenimiento de los instrumentos de observación y de los materiales de trabajo. ➤ Uso de medios tecnológicos o muestras reales para el estudio de los animales.
UNIDAD 6	Del 8 al 24 de enero	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Partes de una planta ➤ Funciones vitales de una planta ➤ Tipos de plantas ➤ Especies de plantas en España y en Colombia
UNIDAD 7	Del 27 de enero al 4 de febrero	<p>La materia: propiedades, estados y cambios. Estudio y clasificación de algunos materiales por sus propiedades elementales.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Reacciones químicas y físicas ➤ Las mezclas y sus tipos ➤ Tipos de materiales: naturales y artificiales ➤ Propiedades de los materiales ➤ Diferentes formas de energía. Energías renovables y no renovables. Intervención de la energía en la vida cotidiana. ➤ Fuentes de energías renovables y no renovables. El desarrollo energético, sostenible y equitativo. Uso responsable de las fuentes de energía en el planeta.
UNIDAD 8	Del 10 al 21 de febrero	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Máquinas y aparatos. Tipos de máquinas. ➤ Análisis y funciones de operadores y utilización en la construcción de un aparato.

- Construcción de estructuras sencillas que cumplan una función o condición para resolver un problema a partir de piezas moduladas. Planificación, montaje y desmontaje.
- Importantes descubrimientos e inventos.

CIENCIAS SOCIALES

UNIDADES	FECHA	CONTENIDOS GENERALES
UNIDAD 1	Del 5 de septiembre al 4 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Convivimos en sociedad: familia, colegio, comunidad ➤ Compartimos fiestas y tradiciones: en familia, en el colegio, en la comunidad.
UNIDAD 2	Del 7 de octubre al 18 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Elementos característicos de la localidad. ➤ Tipos de localidades: aldeas, pueblos, ciudades y barrios. ➤ Localidades: España y Colombia ➤ Medios de transporte públicos y privados.
UNIDAD 3	Del 21 al 31 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ El municipio: organización, participación, convivencia y diversidad.

UNIDAD 4	Del 1 al 15 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Las actividades productivas: recursos naturales, materias primas. ➤ Productos elaborados: artesanía e industria. ➤ Consumo, comercialización y publicidad: desarrollo de actividades de consumo responsable. ➤ Actividades productivas principales de España y Colombia ➤ Las actividades productivas: recursos naturales, materias primas. ➤ Productos elaborados: artesanía e industria. ➤ Consumo, comercialización y publicidad: desarrollo de actividades de consumo responsable. ➤ Actividades productivas principales de España y Colombia
UNIDAD 5	Del 18 de noviembre al 5 de diciembre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ MultipliLos sectores de producción: primario, secundario y terciario o servicios. ➤ Sectores de producción en España y Colombia
UNIDAD 6	Del 8 al 24 de enero	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Formas de relieve y accidentes geográficos. ➤ Elementos del paisaje. ➤ Relieve en España y Colombia
UNIDAD 7	Del 27 de enero al 4 de febrero	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Las capas externas de la Tierra: atmósfera e hidrosfera. ➤ La Tierra en el Sistema Solar: los planetas. ➤ La representación de la Tierra. Globos terráqueos. Identificación de los polos, el eje y los hemisferios. ➤ Mapas y planos.Las capas externas de la Tierra: atmósfera e hidrosfera. ➤ La Tierra en el Sistema Solar: los planetas. ➤ La representación de la Tierra. Globos terráqueos. Identificación de los polos, el eje y los hemisferios. ➤ Mapas y planos.
UNIDAD 8	Del 10 al 21 de febrero	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Unidades para medir el tiempo histórico. ➤ Las Edades de la Historia. ➤ Las fuentes de la Historia y sus clasificaciones: escritas, orales, gráficas y materiales.

LENGUA ESPAÑOLA

UNIDADES	FECHA	CONTENIDOS GENERALES
UNIDAD 1	Del 12 al 28 de septiembre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Folleto turístico ➤ Dar y pedir consejo ➤ Los refranes ➤ La comunicación ➤ Uso de “c” y “qu” ➤ Palabras compuestas
UNIDAD 2	Del 1 de octubre al 18 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Narración: el cuento ➤ El aviso ➤ Sílabas tónicas y clases de palabras según la sílaba tónica ➤ Partición de palabras al final de línea ➤ Sinónimos.
UNIDAD 3	Del 21 al 31 de octubre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Poema ➤ La invitación ➤ Las conversaciones ➤ El ritmo en los poemas ➤ El nombre: clases ➤ Uso de los puntos ➤ Antónimos
UNIDAD 4	Del 1 al 15 de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Recetas ➤ Texto instructivo ➤ El género y número del nombre ➤ Uso de “c” y “z” ➤ Campo semántico Narración con carta ➤ La carta y el correo electrónico

		<ul style="list-style-type: none"> ➤ Normas de cortesía ➤ La rima en los poemas ➤ Género y número del adjetivo ➤ Uso de la coma y los dos puntos
UNIDAD 5	Del 18 de noviembre al 5 de diciembre	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Narración con carta ➤ La carta y el correo electrónico ➤ Normas de cortesía ➤ La rima en los poemas ➤ Género y número del adjetivo ➤ Uso de la coma y los dos puntos
UNIDAD 6	Del 8 al 24 de enero	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Descripción de lugares ➤ Artículos determinado e indeterminado ➤ Uso de “g”, “gu” y “gû”. ➤ La formación de palabras
UNIDAD 7	Del 27 de enero al 4 de febrero	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Narración ➤ Descripción de personas ➤ Descripción oral de diferencias y semejanzas ➤ Comparación ➤ Demostrativos, posesivos y numerales ➤ Uso de “ll” ➤ Aumentativos y diminutivos
UNIDAD 8	Del 10 al 21 de febrero	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Entrevista ➤ Descripción de objetos ➤ Pronombres personales ➤ Uso de la “h” ➤ Palabras polisémica
UNIDAD 9	Del 24 de febrero al 6 de marzo	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Fábula ➤ Estructura de la fábula ➤ Información para comparar ➤ Fábulas rimadas ➤ Acción y tiempo de los verbos ➤ Uso de la “h” ➤ Antónimos con des- e in-

UNIDAD 10	Del 9 al 20 de marzo	<ul style="list-style-type: none">➤ Reportaje de revista➤ La noticia➤ Los accidentes del verbo: número y persona➤ Uso de la “b”➤ Precisión léxica
UNIDAD 11	Del 13 al 30 de abril	<ul style="list-style-type: none">➤ El diálogo➤ Los enigmas➤ Los caligramas➤ El sujeto y predicado de la oración➤ Uso de “g y “j”➤ Precisión léxica
UNIDAD 12	Del 4 al 22 de mayo	<ul style="list-style-type: none">➤ Texto teatral➤ Texto con normas➤ Tipos de oraciones➤ Uso de “r” y “rr”➤ Onomatopeyas

4°,5° Y 6° PRIMARIA

UNIDADES	FECHA	CONTENIDOS GENERALES
1. Introducción y cultura digital	Del 9 de septiembre al 13 de diciembre	<p>Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>Uso responsable de las redes sociales.</p> <p>Concepto de identidad digital. Prevención y actuaciones ante el acoso digital.</p> <p>La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p>
2. Práctica tecnológica	Del 8 de enero al 27 de marzo	<p>APPS para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.</p> <p>Aplicaciones WEB 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.</p> <p>Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.)</p>
3. Educación en línea	Del 13 de abril al 26 de junio	<p>Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning.</p> <p>Aplicaciones y herramientas web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.</p>

		Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de contenidos de plataformas.
--	--	---

3. OBJETIVOS

1º, 2º Y 3º PRIMARIA

- * Aprender el manejo básico del sistema operativo y los programas de software libre que se van utilizar en su aula.
- * Utilizar el ordenador y sus diferentes posibilidades como una nueva herramienta para el aprendizaje.
- * Aprender a utilizar Internet como recurso educativo, y elaborar la información obtenida mediante la utilización de los nuevos medios informáticos.
- * Utilizar diverso software educativo, según el nivel y área de trabajo.
- * Utilizar las nuevas tecnologías para reforzar contenidos de las áreas curriculares.
- * Cuidar y hacer un uso correcto del material.
- * Desarrollar estrategias para la búsqueda, selección y organización de la información.

4º, 5º Y 6º PRIMARIA

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

4. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS

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

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

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

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

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

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

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

5. METODOLOGÍA

La metodología que emplearemos será activa y participativa, de tal forma que el rol del profesor será el de guiar y orientar y el alumno será el principal protagonista de su proceso de aprendizaje trabajando de manera autónoma. Para ello el profesor es el encargado de proponer experiencias de aprendizaje que permitan al alumno/a desarrollar nuevas habilidades requeridas para el correcto uso de las TIC, mientras adquieren nuevos aprendizajes de las áreas curriculares. Ya que la materia está planteada también como una herramienta que contribuya a la adquisición de los contenidos de otras áreas del currículo entre las que se encuentran: lengua castellana, matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales y lengua inglesa.

Los agrupamientos podrán ser trabajo en parejas, en gran grupo o individual, lo cual promoverá en ocasiones el trabajo colaborativo en equipo o la autonomía del alumnado.

Se contemplará una perspectiva lúdica en la propuesta de actividades para contribuir a la motivación y el interés de los/as alumnos/as, incluyendo juegos, canciones, cuentos, vídeos etc.

6. EVALUACIÓN

1°, 2° Y 3° PRIMARIA

- La evaluación será continua y global, teniendo en cuenta los siguientes **criterios de evaluación**:

El/la alumno/a:

*Conoce las partes básicas del hardware y su funcionamiento.

*Valora la importancia de las TIC en la sociedad actual.

*Es capaz de trabajar de manera autónoma.

*Trabaja en equipo de forma cooperativa.

*Cuida y respeta el material del aula de informática haciéndose responsable del mismo.

*Muestra interés por el aprendizaje de las TIC y un comportamiento adecuado.

*Es capaz de llevar a cabo acciones básicas como encender/apagar el ordenador, buscar en Google, minimizar/maximizar una ventana y cortar, copiar o pegar.

- Los **criterios de calificación** son los siguientes:
 1. Conoce las partes del hardware y su funcionamiento → 25%
 2. Lleva a cabo acciones básicas como encender/apagar el ordenador, buscar en Google, minimizar/maximizar una ventana y cortar, copiar o pegar → 25%
 3. Actitud, trabajo individual y en equipo y valoración de las TIC → 50%
- Los **instrumentos de evaluación** serán principalmente la observación directa en el aula mediante un registro de observación y listas de control.

4°, 5° Y 6° PRIMARIA

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.

Orientaciones y ejemplificaciones:

Este criterio evalúa la capacidad para identificar y reconocer el valor de los avances tecnológicos y su aportación e incidencia en la vida de las personas.

Se sugiere desarrollar actividades basadas en la realización de experiencias prácticas donde se combinen la observación, la búsqueda guiada en internet, la recogida de datos en diferentes soportes y la elaboración de conclusiones.

Objetivos del área para la etapa:

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.

Contenidos:

Bloque 1: "Cultura digital."

- 1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.
- 1.2. Uso responsable de las redes sociales.

Competencias:

CD, CMCT, CSYC

Indicadores:

- CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana. (CD, CMCT, CSYC).
- CD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar. (CD, CMCT, CSYC).

Criterio de evaluación:

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

Orientaciones y ejemplificaciones

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

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

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

Objetivos del área para la etapa:

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.

Contenidos:**Bloque 1: "Cultura digital."**

1.2. Uso responsable de las redes sociales.

Bloque 2: "Práctica tecnológica."

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

Competencias:
CD, CCL, CSYC, CMCT

Indicadores:

CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. (CD, CCL, CMCT, CSYC)

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

CD.2.3. Vuelve al contenido que salvó. (CD)

CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable. (CD, CSYC)

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.

Orientaciones y ejemplificaciones

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

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

Objetivos del área para la etapa:

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

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

Contenidos:**Bloque 1: "Cultura digital."**

1.2. Uso responsable de las redes sociales.

1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.

Bloque 2: "Práctica tecnológica."

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

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

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

Indicadores:

CD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes. (CD, CCL, CMCT, CSYC)

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)

CD.3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor. (CD, CMCT, CSYC)

CD.3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos. (CD, CMCT, CSYC, SIEP)

Competencias:

CD, CCL, CSYC, CMCT, SIEP.

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.

Orientaciones y ejemplificaciones

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

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

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

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

Objetivos del área para la etapa:

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.

Competencias:

CD, CSYC, CMCT.

Contenidos:**Bloque 1: "Cultura digital."**

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

Indicadores:

- CD.5.1. Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital. (CD, CSYC)
- CD. 5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc). (CD, CMCT)
- 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)

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.

Orientaciones y ejemplificaciones

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

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

Objetivos del área para la etapa:

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.

Contenidos:**Bloque 1: "Cultura digital."**

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

Competencias:

CD, CSYC

Indicadores:

- CD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas. (CD, CSYC)
- CD. 6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal. (CD, CSYC)

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.

Orientaciones y ejemplificaciones

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

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

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

Objetivos del área para la etapa:

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

Contenidos:**Bloque 3: "Educación en línea."**

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

Competencias:

CD, SIEP, CEC, CAA

Indicadores:

- CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. (CD, SIEP, CEC)
- CD. 7.2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje. (CD, SIEP, CAA)
- CD. 7.3. Hace uso creativo de las tecnologías. (CD, SIEP, CEC)

7. DECISIONES METODOLÓGICAS Y ESTRATÉGICAS DIDÁCTICAS GENERAL PARA UTILIZAR EN EL ÁREA

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

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

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

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

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

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

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

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

b) Comunicación. Comunicar en entornos digitales; compartir recursos a través de herramientas en línea; conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales; interactuar y participar en comunidades y redes; sensibilización intercultural.

c) Creación de contenido. Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, vídeos); integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos; realizar producciones artísticas y contenidos multimedia; saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

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

e) Resolución de problemas. Identificar necesidades y recursos digitales; tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada al propósito y la necesidad; resolver problemas conceptuales a través de medios digitales; resolver problemas técnicos; uso creativo de la tecnología; actualizar la competencia propia y la de otros.

Contribución del área a las competencias clave.

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

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

El área contribuye de manera esencial a la *Competencia en comunicación lingüística* ya que una de sus virtualidades esenciales radica en su desarrollo como herramienta comunicativa, tanto en lengua materna como extranjera, así como en los diferentes ámbitos de

expresión y comprensión oral y escrita. Desenvolverse ante fuentes de información y situaciones comunicativas diversas, el manejo de diferentes formatos, códigos y lenguajes, potencia la consolidación de destrezas lecto-escritoras.

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

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

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

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

dotar al alumnado de recursos, anteriormente inalcanzables para muchas personas, que favorecen y multiplican las posibilidades para desarrollar sus propias ideas, proyectos e iniciativas en cualquier ámbito de la realidad.