

Curso 20/21

Programación Didáctica

Cultura y Práctica Digital



M^a Carmen Cárdenas Enríquez
CEIP PABLO RUIZ PICASSO

CONTENIDO

1. Normativa.....	2
2. Contribución del Área al desarrollo de las Competencias Clave	3
3. Objetivos de Área.	5
4. Perfil de Área y de Competencias. Criterios de Evaluación.....	5
5. Metodología.	15
6. Agrupamientos.	20
7. Organización Temporal.....	21
8. Materiales y recursos fundamentales. Utilización de las TIC.	22
9. Atención a la diversidad: tanto la diversidad normalizada como la específica.....	23
10. Evaluación.....	24

1. Normativa.

- [LEY ORGÁNICA 2/2006](#), de 3 de mayo, de Educación (Texto consolidado, 2015).
- [LEY 6/2006, de 24 de octubre](#), del Gobierno de la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 07-11-2006).
- [DECRETO 328/2010](#), de 13 de julio, por el que se aprueba el Reglamento Orgánico de las escuelas infantiles de segundo grado, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria, y de los centros públicos específicos de educación especial (BOJA 16-07-2010).
- [REAL DECRETO 126/2014](#), de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria (BOE 01-03-2014).
- [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 (BOE 29-01-2015).
- [DECRETO 97/2015, de 3 de marzo](#), por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 13-03-2015).
- [ORDEN de 17 de marzo de 2015](#), por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía (BOJA 27-03-2015).
- [ORDEN de 4 de noviembre de 2015](#), por la que se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía (BOJA 26-11-2015).
- [ORDEN de 25-7-2008](#), por la que se regula la atención a la diversidad del alumnado que cursa la educación básica en los centros docentes públicos de Andalucía. (BOJA 22-8-2008).
- [INSTRUCCIONES de 22 de junio de 2015](#), de la Dirección General de Participación y Equidad, por las que se establece el protocolo de detección, identificación del alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo y organización de la respuesta educativa.
- [INSTRUCCIONES de 24 de julio de 2013](#), de la Dirección General de Innovación Educativa y Formación del Profesorado, sobre el tratamiento de la lectura para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística de los centros educativos públicos que imparten Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria.

2. Contribución del Área al desarrollo de 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 determinan una importante contribución a la Competencia de aprender a aprender. El vertiginoso desarrollo de las aplicaciones, herramientas y posibilidades tecnológicas, obliga al usuario a una continua predisposición ante lo nuevo que requiere de estrategias de aprendizaje autónomo. La fuente de conocimientos que se encuentra en internet contribuye como un elemento clave en el desarrollo de esta competencia.

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

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

3. Objetivos de Área.

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.

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.

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.

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

4. Perfil de Área y de Competencias. Criterios de Evaluación.

Criterios de Evaluación de Área y su relación con Objetivos de Área, Bloques de Contenidos, Competencias Clave e Indicadores a evaluar ponderados para la calificación del criterio, junto con la ponderación de los Criterios de Evaluación para la calificación del Área.

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 de área relacionados: O.CPD.1.

Competencias Clave relacionadas: CD, CMCT, CSYC.

Bloques de contenido relacionados:

Bloque 1: "Cultura digital".

1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.

1.2. Uso responsable de las redes sociales.

Indicadores de evaluación ponderados para la calificación del criterio de evaluación:

Indicador/es de evaluación	CCCC relacionadas	Ponderación
CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana.	CD, CMCT, CSYC	2,5%
CD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar.	CD, CMCT, CSYC	2,5%

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

Objetivos de área relacionados: O.CPD.3.

Competencias Clave relacionadas: CD, CCL, CSYC, CMCT.

Bloques de contenido relacionados:

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.).

Indicadores de evaluación ponderados para la calificación del criterio de evaluación:

Indicador/es de evaluación	CCCC relacionadas	Ponderación
CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda.	CD, CCL, CMCT, CSYC	5%
CD.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música,	CD, CMCT, CSYC	6%

vídeos y web).		
CD.2.3. Vuelve al contenido que salvó.	CD	6%
CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable.	CD, CSYC	5%

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 de área relacionados: O.CPD.3, O.CPD.4.

Competencias Clave relacionadas: CD, CCL, CSYC, CMCT, SIEP.

Bloques de contenido relacionados:

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.

Indicadores de evaluación ponderados para la calificación del criterio de evaluación:

Indicador/es de evaluación	CCCC relacionadas	Ponderación
CD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes	CD, CCL, CMCT, CSYC	5%
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	4%
CD.3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor.	CD, CCL, CSYC	5,5%
CD.3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos	CD, CMCT, CSYC, SIEP	4,5%

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 de área relacionados: O.CPD.4., O.CPD.5.

Competencias Clave relacionadas: CD, CMCT, SIEP, CAA.

Bloques de contenido relacionados:

Bloque 1: “Cultura digital”.

1.2. Uso responsable de las redes sociales.

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

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.

Indicadores de evaluación ponderados para la calificación del criterio de evaluación:

Indicador/es de evaluación	CCCC relacionadas	Ponderación
CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas.	CD, CMCT	5%
CD.4.2. Participa activamente en plataformas educativas y conoce las funcionalidades de las mismas.	CD, CMCT, SIEP	6%
CD.4.3. Planifica, construye y describe su entorno personal de aprendizaje.	CD, CMCT, CAA	6%

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 de área relacionados: O.CPD.2.

Competencias Clave relacionadas: CD, CSYC, CMCT.

Bloques de contenido relacionados:

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 ponderados para la calificación del criterio de evaluación:

Indicador/es de evaluación	CCCC relacionadas	Ponderación
CD.5.1. Es consciente de los beneficios y los riesgos relacionados con la identidad digital.	CD, CSYC	3,5%
CD.5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc.).	CD, CMCT	3,5%
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	4%

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

Objetivos de área relacionados: O.CPD.2.

Competencias Clave relacionadas: CD, CSYC.

Bloques de contenido relacionados:

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 ponderados para la calificación del criterio de evaluación:

Indicador/es de evaluación	CCCC relacionadas	Ponderación
CD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas.	CD, CSYC	4,5%
CD.6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar su salud, si se utilizan mal.	CD, CSYC	4,5%

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

Objetivos de área relacionados: O.CPD.5.

Competencias Clave relacionadas: CD, SIEP, CEC, CAA.

Bloques de contenido relacionados:

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 evaluación ponderados para la calificación del criterio de evaluación:

Indicador/es de evaluación	CCCC relacionadas	Ponderación
CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones.	CD, SIEP, CEC	6%
CD.7.2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje.	CD, SIEP, CAA	5%

CD.7.3. Hace uso creativo de las tecnologías.	CD, SIEP, CEC	6%
---	---------------	----

PONDERACIÓN DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA LA CALIFICACIÓN DEL ÁREA

CÓDIGO	CRITERIO DE EVALUACIÓN	Ponderación
C.E.1.	Reconocer las características de la sociedad del conocimiento en la que viven y valorar las posibilidades y limitaciones que ofrece la cultura digital.	5%
C.E.2.	Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.	22,%
C.E.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.	19%
C.E.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.	17%
C.E.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.	11%
C.E.6.	Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios	9%

	digitales.	
C.E.7.	Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos para atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.	17%

5. Metodología.

Principios generales.

- a) La conexión con el nivel de desarrollo real y potencial de los alumnos y las alumnas, atendiendo sus diferencias individuales y partiendo de lo próximo para llegar a lo lejano.
- b) La comunicación a través del diálogo y la apertura a otras formas de pensar y obrar.
- c) Un clima afectivo rico en vivencias basadas en el respeto mutuo, procurando la motivación necesaria para despertar, mantener e incrementar el interés de los alumnos y las alumnas.
- d) El progreso de lo general a lo particular, de forma cíclica, en función del pensamiento globalizado del alumno y la alumna, integrando las áreas con la formulación de contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales comunes, teniendo en cuenta la transversalidad del currículo.
- e) La adaptación de la acción educativa a las diferencias personales (capacidad, intereses y ritmo de aprendizaje), como base del desarrollo integral y autónomo.
- f) El espíritu de grupo con el ejercicio de la participación y la cooperación, practicando el aprendizaje grupal, la interacción e interrelación de iguales y de discentes y docente.

- g) La organización de contenidos, de manera que exista armonía entre las metas y los medios que se utilizan para conseguirlas.
- h) La actividad constante del alumno y la alumna, entendiéndola como herramienta básica del aprendizaje autorregulado.
- i) La flexibilidad adecuada en las diversas situaciones de aprendizaje, tanto en la selección de la metodología más aconsejable en cada caso como en los aspectos organizativos espacio-temporales.
- j) El aprendizaje constructivo-significativo, partiendo de la consolidación del saber anterior y el refuerzo de aquel que permita enlazar los organizadores previos con el nuevo conocimiento que se debe adquirir.
- k) El juego como elemento motivador fundamental en la construcción de la moralidad, regulando el paso de la heteronomía a la autonomía personal y social.
- l) La creatividad de alumnos y alumnas y docentes, como forma diversificada y enriquecedora de comunicación.
- m) El tránsito desde la formación de conceptos y la aplicación de procedimientos a la construcción de hábitos y la definición de actitudes, que culmine la consolidación de valores y el respeto a las normas.
- n) El contacto escuela-familia como marco afectivo-efectivo de relaciones y, por extensión, de toda la comunidad educativa.

Tipología de actividades para el área.

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.

Medidas específicas para mejorar la expresión oral/escrita así como estimular el interés y hábito por la lectura.

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, 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 (Drive).
 - Actividades y tareas como la elaboración de textos y relatos.
 - Conocer páginas web y blogs para obtener o ampliar el conocimiento.
 - Conocer plataformas digitales y entornos virtuales en donde compartir documentos, reflexiones y opiniones.
 - Elaborar y mantener un blog como instrumento para entre otras posibilidades, difundir las prácticas de aula e informar de las señas de identidad de nuestro centro y localidad.
 - Manejar aplicaciones para crear pequeñas obras literarias en formato digital y poder compartirlas y difundirlas para su lectura.
 - Utilizar la imagen y el sonido en las que entre otras tareas, el alumnado puede realizar breves reseñas a través de las cuales recomiende algunas lecturas,...
 - Respetar la propiedad intelectual y conocer la importancia de citar (Creative Commons).
- Combinando varias de estas aplicaciones, se podrán proponer:
 - Club de lectura virtual.

- 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.

6. Agrupamientos.

Los agrupamientos que se escojan variaran según el tipo de actividad a las que enfrentemos a nuestro alumnado y también de la atención a la diversidad. Se procurará un modelo de agrupamiento flexible que busque la heterogeneidad del alumnado asignado en todo momento. Tales modalidades de agrupamiento serían las siguientes:

- Pequeño grupo: es importante que los grupos sean heterogéneos, de tal forma que se propicie el apoyo del alumnado con mayor competencia curricular con aquel que tiene menos.
- Parejas: de igual manera se deberán procurar los apoyos entre el alumnado de distinto nivel curricular.
- Individual: para la realización de actividades individuales.

Este curso, debido a la situación de pandemia y siguiendo las recomendaciones reflejadas en el protocolo de actuación Covid de nuestro centro, estos agrupamientos funcionarán para actividades que se hagan de manera telemática. En clase se seguirá las instrucciones reflejadas en el apartado de Aula de informática de nuestro Protocolo.

7. Organización Temporal.

Todos los contenidos reseñados en el apartado 4 de la presente Programación Didáctica han sido convenientemente distribuidos en una serie de Unidades Didácticas. Para el área de Cultura y Práctica Digital, se han diseñado las siguientes Unidades Didácticas con la siguiente temporalización:

6º de Educación Primaria	
UNIDADES	TEMPORALIZACIÓN
0 – Evaluación inicial	Septiembre
1 – La sociedad de la información	Octubre - Noviembre
2 – Redes sociales	Noviembre - Diciembre
3 – Entornos de aprendizaje	Enero - Febrero
4 – Creación de contenidos digitales	Febrero - Marzo
5 – Identidad digital	Abril - Mayo
6 – Uso responsable de las tecnologías	Mayo - Junio

En cuanto al horario dedicado a esta área para el presente curso escolar será de 1:00 hora semanal, respetando lo expuesto en el Anexo II de la Orden 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía.

8. Materiales y recursos fundamentales. Utilización de las TIC.

El libro de texto será un recurso más a utilizar, cuidando de seleccionar del mismo aquellas secciones que estén conectadas con lo planteado en nuestras Unidades Didácticas y sean realmente útiles para el aprendizaje del alumnado, procurando desechar todo aquello que sea superfluo. En nuestro Centro se seguirá la línea editorial de Santillana propuesta para la educación primaria.

Entendiendo que el aprendizaje de esta asignatura debe ser eminentemente práctico, será a través de los dispositivos informáticos que tenemos en el Aula de Informática del centro, desde donde se lleve a cabo la mayoría de las actividades previstas para abordar el currículo de esta área.

Dada la dificultad que presenta el estado de antigüedad y deterioro de estos dispositivos, se pedirá al alumnado que, tras la explicación llevada a cabo en clase, finalicen en casa las tareas comenzadas en clase.

Al principio del curso se pasará al alumnado un formulario para recoger información sobre los dispositivos con los que cuentan en el entorno familiar y la conectividad a internet que tienen en casa. Esto se tendrá en cuenta para la finalización de tareas y por la posibilidad de llegar a la necesidad de una enseñanza no presencial. Se valorará cada caso individual y se intentará dar solución a esta problemática a fin de paliar la brecha digital que pueda haber entre el alumnado.

En Cultura y Práctica Digital se utilizarán los siguientes recursos TIC, entre otros: Navegadores web: Firefox, Chrome u otros; Aplicaciones de Google: Drive, Classrooms, Gmail, Documentos, Hojas de Cálculo, Presentaciones; Symbaloo; Socrative; Kahoot; Creative Commons; Pinterest; Blogger; Youtube...

El alumnado contará con una cuenta de Google Suite con el Dominio del Centro: **ceippicasso.es**. El uso de las aplicaciones del entorno Google cobran un gran protagonismo en nuestra asignatura, utilizándose la herramienta Classroom como medio para gestionar las clases. Igualmente se hará uso de otras aplicaciones en línea por las ventajas que nos ofrece en el ámbito educativo.

9. Atención a la diversidad: tanto la diversidad normalizada como la específica.

Cuando exista alumnado que presente dificultades en esta área, se procederá a seguir el protocolo establecido en el Proyecto Educativo del Colegio en su Plan de Atención a la Diversidad.

En el caso de que exista alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo, el equipo docente establecerá conjuntamente con la jefatura de estudios y la participación del equipo de orientación y del equipo técnico de coordinación pedagógica aquellas medidas que se estimen necesarias para asegurar un proceso normalizado de enseñanza y aprendizaje con este alumnado, tales como elaborar metodologías de intervención acordes con las necesidades detectadas, adaptación de material curricular, diseño de actividades, actuación directa en clase, o aplicación de los criterios de evaluación y promoción, uso de nuevas tecnologías y sistemas alternativos y complementarios.

Como primera medida de atención a la diversidad natural en el aula, se propondrán actividades y tareas en las que el alumnado ponga 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 requieran 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.

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. Evaluación.

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 desglosados en indicadores de logro. Los criterios de evaluación, al integrar en sí mismos conocimientos, procesos, actitudes y contextos, se convierten en el referente más completo para la valoración no sólo de los aprendizajes adquiridos en cada área sino también del nivel competencial alcanzado por el alumnado. Partir de los criterios de evaluación evidencia la necesidad de incorporar a la práctica docente actividades, tareas y problemas complejos, vinculados con los contenidos de cada área, pero insertados en contextos específicos, lo que facilitará el desarrollo de las capacidades del alumnado y el logro de los objetivos de la etapa.
- Global por estar referida a las competencias clave y a los objetivos generales de la etapa teniendo 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.

Vertiente de la evaluación.

La evaluación tendrá una triple vertiente: inicial, continua y final.

I. 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, refuerzo y recuperación para aquellos alumnos y alumnas que lo precisen o de adaptación curricular para el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo.

El Centro dispone de un banco de pruebas iniciales para todos los niveles educativos en las áreas instrumentales básicas.

II. Evaluación continua:

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado tendrá en cuenta tanto el progreso general del alumnado como los

diferentes elementos del currículo.

La evaluación tendrá en consideración el grado de adquisición de las Competencias Clave y el logro de los Objetivos de Etapa. El diseño curricular para la educación primaria en Andalucía 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 indicadores de logro 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.

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 medirá el grado de desarrollo de los indicadores de logro establecidos a través de distintos instrumentos de evaluación.

III. Evaluación final:

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 éstos han contribuido a la adquisición de las competencias clave (perfil competencial del área).

El resultado de la evaluación en las áreas se expresará en los siguientes niveles: 1, 2, 3, y 4 para la denominación “Insuficiente” (IN) para las calificaciones negativas; 5 para la denominación “Suficiente” (SU); 6 para la denominación “Bien” (BI); 7 y 8 para la denominación “Notable” (NT); y 9 ó 10 para la denominación “Sobresaliente” (SB).

La calificación de las Competencias Clave se otorgará al finalizar cada ciclo y en el nivel de tercero de educación primaria según lo estipulado en la normativa, y lo que en un apartado posterior de este documento se especifica.

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.

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.

Referentes de la evaluación.

Los referentes para la evaluación serán:

- **Los criterios de evaluación y su desarrollo correspondiente en indicadores.** Serán el elemento básico a partir del cual se relacionan todos los elementos del currículo: objetivos, contenidos, competencias clave e indicadores como hemos visto en el punto 4 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.
- **Las programaciones didácticas del área.** En este sentido, la inclusión de los **perfiles de área** y de los **perfiles de competencia** incluidos en las mismas, así como la especificación de los **criterios de calificación e instrumentos y técnicas de evaluación**, serán referentes imprescindibles para la evaluación.

Criterios de calificación.

La calificación del área y de las competencias clave estará completamente relacionada con la valoración del grado de desempeño de los distintos indicadores de logro que conforman los criterios de evaluación. Para otorgar tal calificación, se atenderá a la información que ofrecen los distintos instrumentos de evaluación, entre ellos cobra un protagonismo las Rúbricas por ser un instrumento bastante objetivo y apropiado para la medición de los logros obtenidos por el alumnado.

Los indicadores de logro serán calificados en una escala de 1 a 10 en función de los siguientes criterios:

- 1 ó 2: El alumno muestra muy graves o graves carencias que le impiden desempeñar lo propuesto en el indicador de logro.
- 3 ó 4: El alumno muestra numerosas o ciertas carencias que le impiden desempeñar lo propuesto en el indicador de logro.
- 5 ó 6: El alumno, a pesar de mostrar alguna carencia, desempeña una parte o gran parte de lo propuesto en el indicador de logro.
- 7 u 8: El alumno desempeña lo propuesto en el indicador de logro de forma correcta, con algunos o algún aspecto mejorable.
- 9 ó 10: El alumno desempeña lo propuesto en el indicador de logro de forma óptima, mostrando aptitudes y/o actitudes excelentes.

Una vez calificados los indicadores de logro, se tendrá en cuenta la ponderación establecida en el apartado de concreción curricular para la valoración de los mismos de cara a la obtención de la calificación de los criterios de evaluación, imprescindible para la calificación del área.

El equipo docente, una vez obtenida la información proveniente de la calificación de los indicadores y criterios de evaluación, y teniendo en cuenta las informaciones aportadas por los distintos profesionales que inciden sobre el alumnado, decidirán la calificación de todas y cada una de las áreas en sesión de evaluación conjunta.

Las áreas obtendrán una calificación al inicio de curso en función de los resultados obtenidos en las pruebas de evaluación inicial, así como otra trimestral al finalizar el primer y segundo trimestre y al finalizar el curso escolar. La escala de calificación será la siguiente, considerándose calificación negativa el Insuficiente y positivas todas las demás:

- 1, 2, 3 y 4: Insuficiente (IN).
- 5: Suficiente (SU).
- 6: Bien (BI).
- 7 y 8: Notable (NT).
- 9 y 10: Sobresaliente (SB).