

EDUCACIÓN PRIMARIA

Programación Didáctica TERCER CICLO ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL



ELABORADO POR: Equipos Docentes	REVISADO POR: Equipo Técnico de Coordinación Pedagógica	APROBADO POR: Equipo Directivo
FECHA: Curso 2015/2016	FECHA: Curso 2016/2017	FECHA: Octubre 2017
Este documento es propiedad del Colegio Sagrado Corazón de Granada quien se reserva el derecho de solicitar su devolución cuando así se estime oportuno. No se permite hacer copia parcial o total del mismo, así como mostrarlo a empresas o particulares sin la expresa autorización por escrito de la Dirección General del Centro.		

1. OBJETIVOS

1.1. OBJETIVOS GENERALES DE LA ETAPA

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y niñas las capacidades que les permitan:

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua co-oficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

Además de estos Objetivos Generales, debemos añadirle los establecidos en el artículo 4 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo 2015, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas correspondientes a la educación primaria en Andalucía y que contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que le permitan alcanzar los objetivos anteriores y los siguientes:

- a) Desarrollar la confianza de las personas en sí mismas, el sentido crítico, la iniciativa personal, el espíritu emprendedor y la capacidad para aprender, planificar, evaluar riesgos, tomar decisiones y asumir responsabilidades.
- b) Participar de forma solidaria, activa y responsable, en el desarrollo y mejora de su entorno social y natural.
- c) Desarrollar actitudes críticas y hábitos relacionados con la salud y el consumo responsable.
- d) Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender la diversidad lingüística y cultural como un valor de los pueblos y de las personas y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia la misma.
- e) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades.
- f) Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de la misma como comunidad de encuentro de culturas.

1.2. 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.

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.

2. CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA A LAS COMPETENCIAS CLAVE

2.1. OBJETIVOS Y COMPETENCIAS CLAVE

2.1.1. Relación Objetivos-Competencias Clave

2.1.1.1. Objetivos Generales y Competencias Clave

- a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática: COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA (CSYC).
- b) Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor: COMPETENCIA PARA APRENDER A APRENDER (CAA) Y COMPETENCIA DE SENTIDO E INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIEP).
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan: COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA (CSYC).

- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad: COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA (CSYC).
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua co-oficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura: COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CLL).
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas: COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CLL).
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana: COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT).
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura: COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT), COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA (CSYC), COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC).
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran: COMPETENCIA DIGITAL (CD).
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales: COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC).
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social: COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT), COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA (CSYC).
- l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado: COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT).
- m) Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas: COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA (CSYC).
- n) Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico: COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA (CSYC).

2.1.1.2. Objetivos Generales añadidos por el Decreto 97/2015 y las Competencias Clave

- a) Desarrollar la confianza de las personas en sí mismas, el sentido crítico, la iniciativa personal, el espíritu emprendedor y la capacidad para aprender, planificar, evaluar riesgos, tomar decisiones y asumir responsabilidades: COMPETENCIA DE SENTIDO E INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR (SIEP).
- b) Participar de forma solidaria, activa y responsable, en el desarrollo y mejora de su entorno social y natural: COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA (CSYC).
- c) Desarrollar actitudes críticas y hábitos relacionados con la salud y el consumo responsable: COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT).
- d) Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender la diversidad lingüística y cultural como un valor de los pueblos y de las personas y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia la misma: COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA (CMCT), COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA (CSYC).
- e) Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística andaluza en todas sus variedades: COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA (CSYC), COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CLL).
- f) Conocer y respetar la realidad cultural de Andalucía, partiendo del conocimiento y de la comprensión de la misma como comunidad de encuentro de culturas: COMPETENCIA SOCIAL Y CIUDADANA (CSYC), COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES (CEC).

2.1.2. 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.

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.

2.1.3. Metodología y Competencias Clave

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

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

En el actual proceso de inclusión de las competencias como elemento esencial del currículo, es preciso señalar que cualquiera de las metodologías seleccionadas por los docentes para favorecer el desarrollo competencial de los alumnos y alumnas debe ajustarse al nivel competencial inicial de estos. Además, es necesario secuenciar la

enseñanza de tal modo que se parta de aprendizajes más simples para avanzar gradualmente hacia otros más complejos.

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

Los métodos docentes deberán favorecer la motivación por aprender en los alumnos y alumnas y, a tal fin, los profesores han de ser capaces de generar en ellos la curiosidad y la necesidad por adquirir los conocimientos, las destrezas y las actitudes y valores presentes en las competencias. Asimismo, con el propósito de mantener la motivación por aprender es necesario que los profesores procuren todo tipo de ayudas para que los estudiantes comprendan lo que aprenden, sepan para qué lo aprenden y sean capaces de usar lo aprendido en distintos contextos dentro y fuera del aula.

Para potenciar la motivación por el aprendizaje de competencias se requieren, además, metodologías activas y contextualizadas. Aquellas que faciliten la participación e implicación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales, serán las que generen aprendizajes más transferibles y duraderos.

Las metodologías activas han de apoyarse en estructuras de aprendizaje cooperativo, de forma que, a través de la resolución conjunta de las tareas, los miembros del grupo conozcan las estrategias utilizadas por sus compañeros y puedan aplicarlas a situaciones similares.

Para un proceso de enseñanza-aprendizaje competencial las estrategias interactivas son las más adecuadas, al permitir compartir y construir el conocimiento y dinamizar la sesión de clase mediante el intercambio verbal y colectivo de ideas. Las metodologías que contextualizan el aprendizaje y permiten el aprendizaje por proyectos, los centros de interés, el estudio de casos o el aprendizaje basado en problemas favorecen la participación activa, la experimentación y un aprendizaje funcional que va a facilitar el desarrollo de las competencias, así como la motivación de los alumnos y alumnas al contribuir decisivamente a la transferibilidad de los aprendizajes.

El trabajo por proyectos, especialmente relevante para el aprendizaje por competencias, se basa en la propuesta de un plan de acción con el que se busca conseguir un determinado resultado práctico. Esta metodología pretende ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en ellos la reflexión, la crítica, la

elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje, aplicando sus conocimientos y habilidades a proyectos reales. Se favorece, por tanto, un aprendizaje orientado a la acción en el que se integran varias áreas o materias: los estudiantes ponen en juego un conjunto amplio de conocimientos, habilidades o destrezas y actitudes personales, es decir, los elementos que integran las distintas competencias.

Asimismo, resulta recomendable el uso del portfolio, que aporta información extensa sobre el aprendizaje del alumnado, refuerza la evaluación continua y permite compartir resultados de aprendizaje. El portfolio es una herramienta motivadora para el alumnado que potencia su autonomía y desarrolla su pensamiento crítico y reflexivo.

La selección y uso de materiales y recursos didácticos constituye un aspecto esencial de la metodología. El profesorado debe implicarse en la elaboración y diseño de diferentes tipos de materiales, adaptados a los distintos niveles y a los diferentes estilos y ritmos de aprendizaje de los alumnos y alumnas, con el objeto de atender a la diversidad en el aula y personalizar los procesos de construcción de los aprendizajes. Se debe potenciar el uso de una variedad de materiales y recursos, considerando especialmente la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje que permiten el acceso a recursos virtuales.

Finalmente, es necesaria una adecuada coordinación entre los docentes sobre las estrategias metodológicas y didácticas que se utilicen. Los equipos educativos deben plantearse una reflexión común y compartida sobre la eficacia de las diferentes propuestas metodológicas con criterios comunes y consensuados. Esta coordinación y la existencia de estrategias conexionadas permiten abordar con rigor el tratamiento integrado de las competencias y progresar hacia una construcción colaborativa del conocimiento.

3. ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE LOS 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.

Bloque 2: “Práctica tecnológica.”

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

Bloque 3: “Educación en línea.”

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

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

Además de las enseñanzas propias, la educación primaria potenciará en todas las asignaturas:

1. La comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional se trabajarán en todas las asignaturas (sin perjuicio de su tratamiento específico en algunas de las asignaturas de cada etapa).
2. Calidad, equidad e inclusión educativa de las personas con discapacidad, la igualdad de oportunidades y no discriminación por razón de discapacidad, medidas de flexibilización y alternativas metodológicas, adaptaciones curriculares, accesibilidad universal, diseño para todos, atención a la diversidad y todas aquellas medidas que sean necesarias para conseguir que el alumnado con discapacidad pueda acceder a una educación educativa de calidad en igualdad de oportunidades.
3. El desarrollo de los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social.
4. El aprendizaje de la prevención y resolución pacífica de conflictos en todos los ámbitos de la vida personal, familiar y social, así como de los valores que sustentan la libertad, la justicia, la igualdad, el pluralismo político, la paz, la democracia, el respeto a los derechos humanos y el rechazo a la violencia terrorista, la pluralidad, el respeto al estado de derecho, el respeto y

- consideración a las víctimas del terrorismo y la prevención del terrorismo y de cualquier tipo de violencia.
5. La prevención de la violencia de género, de la violencia terrorista y de cualquier forma de violencia, racismo o xenofobia, incluido el estudio del Holocausto judío como hecho histórico. Se evitarán los comportamientos y contenidos sexistas y estereotipos que supongan discriminación.
 6. Elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, los riesgos de explotación y abuso sexual, las situaciones de riesgo derivadas de la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, así como la protección ante emergencias y catástrofes.
 7. Afianzamiento del espíritu emprendedor. Se fomentarán medidas para que el alumnado participe en actividades que le permita afianzar el espíritu emprendedor y la iniciativa empresarial a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico.
 8. Medidas para que la actividad física y la dieta equilibrada formen parte del comportamiento infantil. A estos efectos, dichas Administraciones promoverán la práctica diaria de deporte y ejercicio físico por parte de los alumnos y alumnas durante la jornada escolar, en los términos y condiciones que, siguiendo las recomendaciones de los organismos competentes, garanticen un desarrollo adecuado para favorecer una vida activa, saludable y autónoma.
 9. La educación y la seguridad vial, las Administraciones educativas incorporarán elementos curriculares y promoverán acciones para la mejora de la convivencia y la prevención de los accidentes de tráfico, con el fin de que el alumnado conozca sus derechos y deberes como usuario de las vías, en calidad de peatón, viajero y conductor de bicicletas, respete las normas y señales, y se favorezca la convivencia, la tolerancia, la prudencia, el autocontrol, el diálogo y la empatía con actuaciones adecuadas tendentes a evitar los accidentes de tráfico y sus secuelas.
 10. El desarrollo de los valores que fomenten la igualdad efectiva entre hombres y mujeres y la prevención de la violencia de género, y de los valores inherentes al principio de igualdad de trato y no discriminación por cualquier condición o circunstancia personal o social. Visualizando la contribución de las mujeres al desarrollo de la cultura y las sociedades, poniendo en valor el trabajo que, histórica y tradicionalmente han realizado, su ausencia en determinados ámbitos y la lucha por los derechos de ciudadanía de las mujeres.

5. METODOLOGÍA

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 esta 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 esta 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.

6. MEDIDAS PREVISTAS PARA ESTIMULAR EL INTERÉS Y EL HÁBITO DE LA LECTURA Y LA MEJORA DE LA COMPRENSIÓN ORAL Y ESCRITA EN EL ALUMNADO, EN EL ÁREA

CURSO: QUINTO			
Actividades, juegos y dinámicas que se realizan relacionadas con la lectura en el aula.	Actividades complementarias para este curso.	Uso de la biblioteca de aula.	Libros que se van a recomendar.
<ul style="list-style-type: none"> -Se realizarán fichas de lectura relacionadas con los libros leídos. -Debates sobre los libros más leídos. -Inventar finales de los libros. -Dibujar una portada diferente de cada libro. -Realización de separadores de libros. -Teatralizar capítulos de diferentes libros. - Realizar investigaciones sobre los autores, taller de teatro, taller de danza o coreografía para enriquecer la puesta en escena de los títulos seleccionados. 	<ul style="list-style-type: none"> - Animación a la lectura en la biblioteca del salón. - Taller de marionetas entorno a los personajes de un libro preseleccionado. 	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado aporta libros para el uso común. - Hay un cartel que muestra los libros más leídos y los que más han gustado. 	<ul style="list-style-type: none"> - Matilda - James y el melocotón gigante - El amigo que surgió de un viejo ordenador - El país de las letras.

CURSO: SEXTO			
Actividades, juegos y dinámicas que se realizan relacionadas con la lectura en el aula.	Actividades complementarias para este curso.	Uso de la biblioteca de aula.	Libros que se van a recomendar.
<ul style="list-style-type: none"> -Lecturas compartidas. -Buzón lector, cada uno mete en él sus fichas. -Préstamo de libros a otros compañeros. -Ficha "Yo recomiendo" en el corcho. 	<ul style="list-style-type: none"> - Animación a la lectura en la biblioteca del salón. - Taller de marionetas entorno a los personajes de un libro 	<ul style="list-style-type: none"> - El alumnado aporta libros para el uso común. - Hay un cartel que muestra los libros más leídos y los que más han 	<ul style="list-style-type: none"> - Matilda - James y el melocotón gigante - El amigo que surgió de un viejo ordenador - El país de las

<p>-Representaciones teatrales. -Juegos para buscar palabras en el diccionario. -Fichas de lectura anotando los libros leídos en el trimestre. -Control de lectura, hoja de registro de lecturas en curso y terminadas. -Hora de lectura. -Creación de textos libres y lectura posterior.</p>	<p>preseleccionado.</p>	<p>gustado.</p>	<p>letras.</p>
--	-------------------------	-----------------	----------------

7. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DEL ALUMNADO

7.1 PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN AL ALUMNANDO

En todo este proceso la evaluación pasa a ser un instrumento formativo que regula y apoya en el proceso de aprendizaje, dando valor a las producciones (de cualquier tipo) y a resultados verdaderamente significativos. Desaparece la identificación del concepto de evaluación como respuestas concretas a controles, exámenes y ejercicios o actividades para casa, apostando por su desaparición progresiva en todas las etapas.

En el aprendizaje, entendido como el proceso global y completo es imposible de medir, debemos trasladar la importancia al proceso y al producto y no a la nota. Por tanto, queremos que nuestra evaluación sea:

- Formativa y sumativa.
- Evaluación centrada en el proceso y en el producto.
- Continua.
- Global.
- Variada.
- Cuantitativa y cualitativa.
- Que nos permita recoger datos de situaciones reales de solución de problemas.

Otro de los elementos que se quiere introducir como diferenciador es la sistematización de la autoevaluación del docente sobre la base de las nuevas competencias para enseñar:

- Organizar y animar situaciones de aprendizaje.
- Gestionar la progresión de los aprendizajes.
- Implicar a los alumnos/as en sus aprendizajes.
- Trabajar en equipo.
- Participar en la gestión de la escuela.
- Informar e implicar a los padres/madres.
- Utilizar las nuevas tecnologías.
- Afrontar los deberes y dilemas éticos de la profesión.
- Organizar su propia formación continua.

7.2 CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Una de las grandes aportaciones de la legislación actual es partir del desarrollo curricular desde los criterios de evaluación, permitiendo así hacer el camino contrario al que el docente estaba normalmente acostumbrado. Ya no se parte de los objetivos para el diseño de las programaciones. Nuestro trabajo ha consistido en el trabajo de secuenciación en cada curso de los indicadores de evaluación y definir así los contenidos como piedra constructora, dejando al margen el contenido como la finalidad del aprendizaje.

ETAPA: PRIMARIA	3º CICLO
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN
<p>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.</p>	<p>CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana. (CD, CMCT, CSYC).</p> <p>CD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar. (CD, CMCT, CSYC).</p>
<p>CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.</p>	<p>CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. (CD, CCL, CMCT, CSYC).</p> <p>CD.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web). (CD, CMCT, CSYC).</p> <p>CD.2.3. Vuelve al contenido que salvó. (CD).</p> <p>CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable. (CD, CSYC).</p>
<p>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.</p>	<p>CD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes. (CD, CCL, CMCT, CSYC).</p>

	<p>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).</p> <p>CD.3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor. (CD, CMCT, CSYC).</p> <p>CD.3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos. (CD, CMCT, CSYC, SIEP, CMCT, CSYC, SIEP).</p>
<p>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.</p>	<p>CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. (CD, CMCT).</p>
<p>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.</p>	<p>CD.5.2. Toma medidas básicas para proteger los dispositivos (anti-virus, contraseñas, etc.). (CD, CMCT).</p> <p>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).</p>
<p>CE.6. Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.</p>	<p>CD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas. (CD, CSY).</p> <p>CD.6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar a</p>

	su salud, si se utilizan mal. (CD, CSYC).
<p>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.</p>	<p>CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. (CD, SIEP, CEC).</p> <p>CD.7.2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje. (CD, SIEP, CAA).</p> <p>CD.7.3. Hace uso creativo de las tecnologías. (CD, SIEP, CEC).</p>

7.3 TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

La Orden ECD/65/2015 determina que los niveles de desempeño de las competencias se podrán medir a través de indicadores de logro, tales como rúbricas o escalas de evaluación. Estos indicadores de logro deben incluir rangos dirigidos a la evaluación de desempeños, que tengan en cuenta el principio de atención a la diversidad.

En la misma Orden se determina que el profesorado debe utilizar procedimientos de evaluación variados para facilitar la evaluación del alumnado como parte integral del proceso de enseñanza y aprendizaje, y como una herramienta esencial para mejorar la calidad de la educación.

Asimismo, es necesario incorporar estrategias que permitan la participación del alumnado en la evaluación de sus logros, como la autoevaluación, la evaluación entre iguales o la co-evaluación. Estos modelos de evaluación favorecen el aprendizaje desde la reflexión y valoración del alumnado sobre sus propias dificultades y fortalezas, sobre la participación de los compañeros en las actividades de tipo colaborativo y desde la colaboración con el profesorado en la regulación del proceso de enseñanza-aprendizaje. En todo caso, los distintos procedimientos de evaluación utilizables, como la observación sistemática del trabajo de los alumnos, las pruebas orales y escritas, el portfolio, los protocolos de registro, o los trabajos de clase, permitirán la integración de todas las competencias en un marco de evaluación coherente.

7.3.1 Técnicas

- 7.3.1.1 *Técnicas de observación*: permiten evaluar la participación del alumnado en técnicas cooperativas, expresión oral y escrita, habilidades personales y destrezas relacionadas con el área.
- 7.3.1.2 *Técnicas de medición*: pruebas escritas u orales, informes, trabajos, dossier, cuaderno del alumno/a, presentación en distintos formatos...
- 7.3.1.3 *Técnicas de autoevaluación*: son aquellas que permiten la reflexión y valoración personal sobre sus fortalezas y debilidades, la participación de los compañeros/as, el proceso de regulación del profesorado...

7.3.2 Instrumentos

- 7.3.2.1 *Cuaderno del profesor/a*:

- 7.3.2.1.1** Registro trimestral del profesorado en el que aparecerá la valoración de los indicadores secuenciados por curso-trimestre.
- 7.3.2.1.2** Perfil competencial del área, que recoge la aportación de cada indicador a las competencias clave, con la finalidad de conocer el grado de adquisición de las competencias clave al terminar el curso.
- 7.3.2.2** *Síntesis del registro trimestral:* el equipo educativo realizará la propuesta al ETCP de los criterios de calificación globales. Éstos aparecerán en un registro global que permitirá al tutor/a conocer las fortalezas y debilidades del alumnado y tener la información necesaria para trasladar a las familias.
- 7.3.2.3** *Rúbricas:* será el instrumento que contribuya a objetivar las valoraciones asociadas a los niveles de desempeño de las competencias mediante indicadores de logro.
- 7.3.2.4** *Portafolio:* el alumnado recogerá las evidencias de su aprendizaje a lo largo de cada unidad didáctica y se le propondrá una autoevaluación al finalizar unidad, trimestre, curso...

7.4 CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

El alumnado tiene derecho a ser evaluado conforme a criterios de plena objetividad, así como a conocer los resultados de sus aprendizajes, para que la información que se obtenga a través de los procedimientos informales y formales de evaluación tenga valor formativo y lo comprometa en la mejora de su educación.

5º PRIMARIA – 6º PRIMARIA									
Investigaciones y experimentos	Trabajo en equipo/coop.	Trabajo individual	Exposiciones orales	Proceso de lectura	Expresión escrita/producción escrita	Prueba orales y escritas	Motricidad	Rnto. matemático	Social - Cívica
10%	15%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	10%	5%

8. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Se entiende por atención a la diversidad el conjunto de actuaciones educativas dirigidas a dar respuesta a las diferentes capacidades, ritmos y estilos de aprendizaje, motivaciones, intereses, situaciones socio-económicas y culturales, lingüísticas y de salud del alumnado.

Las medidas de atención a la diversidad en esta etapa estarán orientadas a responder a las necesidades educativas concretas del alumnado y al desarrollo de las competencias clave y de los objetivos de la Educación Primaria y no podrán, en ningún caso, suponer una discriminación que le impida alcanzar dichos objetivos.

La respuesta a la diversidad del alumnado 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.

Como centro disponemos de autonomía para organizar, entre otras:

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

La escolarización del alumnado que presenta dificultades de aprendizaje se regirá por los principios de normalización e inclusión y asegurará su no discriminación y la igualdad efectiva en el acceso y permanencia en el sistema educativo.

La adaptación curricular es una medida de modificación de los elementos del currículo, a fin de dar respuesta al alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo. Dichas adaptaciones se realizarán buscando el máximo desarrollo posible de las competencias clave. La evaluación y la promoción tomarán como referente los objetivos y criterios de evaluación fijados en dichas adaptaciones.

9. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICO QUE SE VAN A UTILIZAR

Recursos impresos: PRODUCCIÓN PROPIA

Libro del alumnado: CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL PROYECTO SAVIA
Editorial SM

Propuesta didáctica

Recursos digitales: SM CONECTADOS y SAVIA DIGITAL

Libros digitales: SAVIA DIGITAL

Libro digital del profesor: SAVIA DIGITAL

Otros recursos:

Proyector y pantalla.

Ordenador personal con acceso a internet y sistema Linux con software adecuado al currículum.

Libreta del alumno.

Material fungible de trabajo del alumno (lápices, gomas...).

10. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES RELACIONAS CON EL CURRÍCULO QUE SE PROPONEN REALIZAR

Ninguna programada para esta área.

11. JUSTIFICACIÓN DEL DESARROLLO CURRICULAR DEL ÁREA DE CULTURA DIGITAL PARA EL TERCER CICLO

ETAPA: PRIMARIA	3º CICLO	CURSO: SEXTO
ÁREA: CULTURA DIGITAL		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INDICADORES DE EVALUACIÓN	CONTENIDOS
<p>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.</p>	<p>CD.1.1. Reconoce y describe las aportaciones derivadas del uso de herramientas tecnológicas en la mejora de la vida humana. (CD, CMCT, CSYC).</p> <p>CD.1.2. Plantea problemas y retos pendientes de abordar. (CD, CMCT, CSYC).</p>	<p>1.1. Posibilidades y limitaciones de la sociedad del conocimiento.</p> <p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p>
<p>CE.2. Localizar información en distintos formatos utilizando palabras clave en buscadores y hacer selecciones adecuadas para incluirlas en actividades educativas.</p>	<p>CD.2.1. Hace algunas búsquedas en línea a través de motores de búsqueda. (CD, CCL, CMCT, CSYC).</p> <p>CD.2.2. Guarda o almacena archivos y contenidos (por ejemplo, textos, imágenes, páginas de música, vídeos y web). (CD, CMCT, CSYC).</p> <p>CD.2.3. Vuelve al contenido que salvó. (CD).</p>	<p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p> <p>2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.).</p>

	<p>CD.2.4. Conoce que no toda la información en línea es confiable. (CD, CSYC).</p>	
<p>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.</p>	<p>CD.3.1. Interactúa con otras personas que utilizan aplicaciones de comunicación comunes. (CD, CCL, CMCT, CSYC).</p> <p>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).</p> <p>CD.3.3. Comparte archivos y contenido con los demás a través de medios tecnológicos sencillos, respetando los derechos de autor. (CD, CMCT, CSYC).</p> <p>CD.3.4. Conoce que la tecnología se puede usar para interactuar con servicios y utiliza algunos. (CD, CMCT, CSYC, SIEP) CMCT, CSYC, SIEP).</p>	<p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p> <p>1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p> <p>2.1. APPs para móviles y tablets. Aplicaciones de comunicación interpersonal.</p> <p>2.2. Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.</p> <p>2.3. Utilización de internet para cuestiones cotidianas (recorridos de viajes, consultas de eventos, obtención de entradas a espectáculos, noticias, el tiempo, etc.).</p>
<p>CE.4. Utilizar los medios digitales para colaborar con otros en el desarrollo de sus tareas educativas, compartiendo contenidos</p>	<p>CD.4.1. Conoce y usa aplicaciones y herramientas web y participa en el desarrollo de propuestas colaborativas. (CD, CMCT).</p>	<p>1.2. Uso responsable de las redes sociales.</p> <p>1.4. La propiedad intelectual, derechos de autor y creative commons.</p>

<p>y recursos de distinto formato en entornos de trabajo virtuales, respetando las prácticas de citación y referencia.</p>		<p>3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning. 3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.</p>
<p>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.</p>	<p>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).</p>	<p>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.</p>
<p>CE.6. Detectar y evitar los riesgos generales para la salud física y el bienestar psicológico del mal uso de los medios digitales.</p>	<p>CD.6.1. Reconoce las principales características del acoso digital y establece medidas preventivas y pautas de comportamiento ante las mismas. (CD, CSY). CD.6.2. Previene adicciones y sabe que la tecnología puede afectar a su salud, si se utilizan mal (CD, CSYC).</p>	<p>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.</p>
<p>CE.7. Buscar y seleccionar aplicaciones, herramientas y recursos digitales para</p>	<p>CD.7.1. Diseña y realiza de forma individual y colectiva sencillas producciones. (CD, SIEP,</p>	<p>3.1. Los entornos virtuales de aprendizaje: Espacios virtuales, plataformas e-learning.</p>

<p>atender necesidades de aprendizaje y resolver tareas relacionadas con el trabajo habitual, buscando soluciones alternativas e innovadoras que faciliten el aprendizaje.</p>	<p>CEC).</p> <p>CD.7.2. Toma decisiones al elegir algunas tecnologías y las utiliza para resolver las tareas de aprendizaje. (CD, SIEP, CAA).</p> <p>CD.7.3. Hace uso creativo de las tecnologías. (CD, SIEP, CEC).</p>	<p>3.2. Aplicaciones y herramientas Web para el aprendizaje colaborativo. Wikis, repositorios, mensajería, comunidades de aprendizaje.</p> <p>3.3. Elaboración de blogs y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento de 3 contenidos de plataformas.</p>
--	---	--