

Primaria

Tecnología y Recursos digitales 6

CEIP VILLA DE GUADARRAMA

OBJETIVOS GENERALES DE EDUCACIÓN PRIMARIA

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en los niños y las 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 uno mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c) Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d) Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres, y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e) Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la comunidad autónoma, y desarrollar hábitos de lectura.
- f) Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos, y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- g) Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h) Conocer los aspectos fundamentales de las ciencias de la naturaleza, las ciencias sociales, la geografía, la historia y la cultura.
- i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas, e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- k) Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los demás, 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.

OBJETIVOS DEL ÁREA DE TECNOLOGÍA Y RECURSOS DIGITALES 6.º EP

1. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.
2. Desarrollar la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia en el estudio utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
3. Realizar búsquedas guiadas de información en la Red sobre temas trabajados en el aula y de actualidad.
4. Realizar trabajos y presentaciones que supongan la búsqueda, selección y organización de información, utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
5. Enviar y recibir correos electrónicos como medio de comunicación con la familia, los amigos y las amigas, y otras personas conocidas.
6. Investigar mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la información necesaria para planificar un proyecto.
7. Conocer los fundamentos de la programación.
8. Programar juegos sencillos, animaciones e historias interactivas.
9. Desarrollar habilidades y conocimientos operativos necesarios para utilizar el equipo electrónico e informático.

DESCRIPTORES DE ACTIVIDADES POR COMPETENCIAS

COMPETENCIA	INDICADORES	DESCRIPTORES
<i>Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</i>	Cuidado del entorno medioambiental y de los seres vivos.	<ul style="list-style-type: none"> - Interactuar con el entorno natural de manera respetuosa. - Comprometerse con el uso responsable de los recursos naturales para promover un desarrollo sostenible. - Respetar y preservar la vida de los seres vivos de su entorno. - Tomar conciencia de los cambios producidos por el ser humano en el entorno natural y las repercusiones para la vida futura.
	Vida saludable.	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar y promover hábitos de vida saludable en cuanto a la alimentación y al ejercicio físico. - Generar criterios personales sobre la visión social de la estética del cuerpo humano frente al cuidado saludable del mismo.
	La ciencia en el día a día.	<ul style="list-style-type: none"> - Reconocer la importancia de la ciencia en nuestra vida cotidiana. - Aplicar métodos científicos rigurosos para mejorar la comprensión de la realidad circundante. - Manejar los conocimientos sobre ciencia y tecnología para solucionar problemas y comprender lo que ocurre a nuestro alrededor.
	Manejo de elementos matemáticos.	<ul style="list-style-type: none"> - Manejar el lenguaje matemático con precisión en cualquier contexto. - Identificar y manipular con precisión elementos matemáticos (números, datos, elementos geométricos...) en situaciones cotidianas.
	Razonamiento lógico y resolución de problemas.	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar los conocimientos matemáticos para la resolución de situaciones problemáticas en contextos reales y en cualquier asignatura. - Realizar argumentaciones en

		<p>cualquier contexto con esquemas lógico-matemáticos.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aplicar las estrategias de resolución de problemas a cualquier situación problemática.
<i>Comunicación lingüística.</i>	Comprensión: oral y escrita.	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender el sentido de los textos escritos. - Captar el sentido de las expresiones orales: órdenes, explicaciones, indicaciones, relatos... - Disfrutar con la lectura.
	Expresión: oral y escrita.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar oralmente, de manera ordenada y clara, cualquier tipo de información. - Utilizar el conocimiento de las estructuras lingüísticas, normas ortográficas y gramaticales para elaborar textos escritos. - Componer distintos tipos de textos creativamente con sentido literario.
	Normas de comunicación.	<ul style="list-style-type: none"> - Respetar las normas de comunicación en cualquier contexto: turno de palabra, escucha atenta al interlocutor... - Manejar elementos de comunicación no verbal, o en diferentes registros en las diversas situaciones comunicativas.
	Comunicación en otras lenguas.	<ul style="list-style-type: none"> - Entender el contexto sociocultural de la lengua, así como su historia, para un mejor uso de la misma. - Mantener conversaciones en otras lenguas sobre temas cotidianos en distintos contextos. - Utilizar los conocimientos sobre la lengua para buscar información y leer textos en cualquier situación. - Producir textos escritos de diversa complejidad para su uso en situaciones cotidianas o de asignaturas diversas.
<i>Competencia digital.</i>	Tecnologías de la información.	<ul style="list-style-type: none"> - Emplear distintas fuentes para la búsqueda de información. - Seleccionar el uso de las distintas fuentes según su

		<p>fiabilidad.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elaborar y publicitar información propia derivada de información obtenida a través de medios tecnológicos.
	Comunicación audiovisual.	<ul style="list-style-type: none"> - Utilizar los distintos canales de comunicación audiovisual para transmitir informaciones diversas. - Comprender los mensajes que vienen de los medios de comunicación.
	Utilización de herramientas digitales.	<ul style="list-style-type: none"> - Manejar herramientas digitales para la construcción de conocimiento. - Actualizar el uso de las nuevas tecnologías para mejorar el trabajo y facilitar la vida diaria. - Aplicar criterios éticos en el uso de las tecnologías.
<i>Conciencia y expresiones culturales.</i>	Respeto por las manifestaciones culturales propias y ajenas.	<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar respeto hacia las obras más importantes del patrimonio cultural a nivel mundial. - Valorar la interculturalidad como una fuente de riqueza personal y cultural. - Apreciar los valores culturales del patrimonio natural y de la evolución del pensamiento científico.
	Expresión cultural y artística.	<ul style="list-style-type: none"> - Expresar sentimientos y emociones desde códigos artísticos. - Apreciar la belleza de las expresiones artísticas y en lo cotidiano. - Elaborar trabajos y presentaciones con sentido estético.
<i>Competencias sociales y cívicas.</i>	Educación cívica y constitucional.	<ul style="list-style-type: none"> - Conocer y aplicar derechos y deberes de la convivencia ciudadana en el contexto de la escuela. - Identificar las implicaciones que tiene vivir en un Estado social y democrático de derecho refrendado por una norma suprema llamada Constitución española.
	Relación con los demás.	<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar capacidad de diálogo con los demás en situaciones de convivencia y trabajo, y para la resolución de conflictos.

		<ul style="list-style-type: none"> - Mostrar disponibilidad para la participación activa en ámbitos de participación establecidos. - Reconocer riqueza en la diversidad de opiniones e ideas.
	Compromiso social.	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a comportarse desde el conocimiento de los distintos valores. - Concebir una escala de valores propia y actuar conforme a ella. - Evidenciar preocupación por los más desfavorecidos y respeto a los distintos ritmos y potencialidades. - Involucrarse o promover acciones con un fin social.
<p><i>Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.</i></p>	Autonomía personal.	<ul style="list-style-type: none"> - Optimizar recursos personales apoyándose en las fortalezas propias. - Asumir las responsabilidades encomendadas y dar cuenta de ellas. - Ser constante en el trabajo superando las dificultades. - Dirimir la necesidad de ayuda en función de la dificultad de la tarea.
	Liderazgo.	<ul style="list-style-type: none"> - Gestionar el trabajo del grupo coordinando tareas y tiempos. - Contagiar entusiasmo por la tarea y confianza en las posibilidades de alcanzar objetivos. - Priorizar la consecución de objetivos grupales a intereses personales.
	Creatividad.	<ul style="list-style-type: none"> - Generar nuevas y divergentes posibilidades desde conocimientos previos del tema. - Configurar una visión de futuro realista y ambiciosa. - Encontrar posibilidades en el entorno que otros no aprecian.
	Emprendimiento.	<ul style="list-style-type: none"> - Optimizar el uso de recursos materiales y personales para la consecución de objetivos. - Mostrar iniciativa personal para iniciar o promover acciones nuevas. - Asumir riesgos en el desarrollo de las tareas o los proyectos. - Actuar con responsabilidad

		social y sentido ético en el trabajo.
<i>Aprender a aprender.</i>	Perfil de aprendiz.	<ul style="list-style-type: none"> - Identificar potencialidades personales como aprendiz: estilos de aprendizaje, inteligencias múltiples, funciones ejecutivas... - Desarrollar las distintas inteligencias múltiples. - Gestionar los recursos y las motivaciones personales en favor del aprendizaje.
	Herramientas para estimular el pensamiento.	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar estrategias para la mejora del pensamiento creativo, crítico, emocional, interdependiente... - Desarrollar estrategias que favorezcan la comprensión rigurosa de los contenidos.
	Planificación y evaluación del aprendizaje.	<ul style="list-style-type: none"> - Planificar los recursos necesarios y los pasos a realizar en el proceso de aprendizaje. - Seguir los pasos establecidos y tomar decisiones sobre los pasos siguientes en función de los resultados intermedios. - Evaluar la consecución de objetivos de aprendizaje. - Tomar conciencia de los procesos de aprendizaje.

CONTRIBUCIÓN DEL ÁREA AL DESARROLLO DE LAS COMPETENCIAS CLAVE

*En el área de **Tecnología y recursos digitales***

Incidiremos, en el desarrollo de todas las competencias de manera sistemática, a través del desarrollo de tareas ligadas a las diferentes áreas troncales del currículo, que se abordarán en cada unidad.

Competencia digital

El área incluye explícitamente los contenidos que implican el uso creativo, crítico y seguro de las TIC para alcanzar los objetivos relacionados con el trabajo, la empleabilidad, el aprendizaje, el uso del tiempo libre, la inclusión y participación en la sociedad.

Requiere de conocimientos relacionados con el lenguaje específico básico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro, así como sus pautas de decodificación y transferencia. Esto conlleva el conocimiento de las principales aplicaciones informáticas. Supone también el acceso a las fuentes y el procesamiento de la información; y el conocimiento de los derechos y las libertades que asisten a las personas en el mundo digital.

Igualmente precisa del desarrollo de diversas destrezas relacionadas con el acceso a la información, el procesamiento y uso para la comunicación, la creación de contenidos, la seguridad y la resolución de problemas, tanto en contextos formales como no formales e informales.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología

El área contribuye de forma sustancial a la competencia básica en ciencia y tecnología, ya que muchos de los aprendizajes que integra están totalmente centrados en el uso responsable y el acceso a la tecnología. Además, nuestro proyecto propone una unidad didáctica que desarrolla tareas directamente relacionadas con contenidos y estándares de índole científica.

La competencia se va construyendo, usando las TIC, para acercarse a conceptos y habilidades que permiten interpretar el mundo físico próximo, así como del acercamiento a determinados rasgos del método con el que se construye el conocimiento científico: saber definir problemas, estimar soluciones posibles, elaborar estrategias, diseñar pequeñas investigaciones, analizar resultados y comunicarlos.

El área, también ofrece la posibilidad de utilizar las herramientas matemáticas TIC en contextos significativos de uso, tales como: lectura de mapas; comprensión y realización de escalas; lectura, representación, interpretación y comunicación de gráficos; empleo de unidades de medida, etc., contribuyendo así al desarrollo de la competencia matemática y las competencias básicas en ciencia y tecnología.

Todo ello se aborda en las unidades asociadas al área de Matemáticas y al área de Ciencias de la Naturaleza.

Comunicación lingüística

El área contribuye de forma sustancial a esta competencia porque la información aparece como elemento imprescindible de una buena parte de sus aprendizajes. La información se presenta en diferentes códigos, formatos y lenguajes, y requiere, por tanto, procedimientos diferentes para su comprensión, teniendo que abordar, a través del uso de la tecnología, diversidad de tipologías textuales.

Esta competencia, junto a la digital, es vehicular a lo largo de toda nuestra propuesta metodológica. Tiene una importancia vital en lo referente al tratamiento de la información y creación de contenidos, pero está presente en las diferentes dimensiones que abarcan el uso de la tecnología y los recursos digitales.

Además se plantean tareas con TIC, asociadas al área de Lengua y literatura en las que esta competencia se aborda directamente a través de estándares relacionados con la lectura, la escritura, la oralidad y la escucha activa del alumnado.

Conciencia y expresiones culturales

Esta competencia, requiere los conocimientos que permitan acceder a las distintas manifestaciones de la herencia cultural en el ámbito tecnológico.

Además el uso de las TIC y los recursos digitales favorece el acceso a conocimientos que permiten acceder a las distintas manifestaciones sobre la herencia cultural a escala local, nacional y europea y su lugar en el mundo.

La expresión cultural y artística exige también desarrollar la iniciativa, la imaginación y la creatividad, expresadas a través de códigos artísticos, así como la capacidad de emplear distintos materiales y técnicas y tecnologías en el diseño de proyectos.

Competencias sociales y cívicas

Desde el área contribuiremos a esta competencia en la medida en que los alumnos y desarrollarán sus habilidades de relación social y respeto en los trabajos cooperativos y grupales, así como en el uso de la tecnología y nuevas metodologías, como el trabajo por proyectos, que requerirán de una mayor autonomía y capacidad de reacción del alumnado, de modo que se potencien estas habilidades.

Un concepto fundamental en el desarrollo de esta competencia en el ámbito de esta área concreta, es el de «ciudadanía digital», que define las normas de comportamiento que conciernen al uso de la tecnología:

- Netiqueta: estándares de conducta o manera de proceder con medios electrónicos.
- Comunicación: intercambio electrónico de información.
- Educación: el proceso de enseñar y aprender sobre tecnología y su utilización.
- Acceso: participación electrónica plena en la sociedad.
- Comercio: compraventa electrónica de bienes y servicios.
- Responsabilidad: responsabilidad por hechos y acciones en los medios electrónicos.
- Derechos: las libertades que tienen todas las personas en el mundo digital.
- Ergonomía: bienestar físico en un mundo tecnológico digital.
- Riesgo: (autoprotección): precauciones para garantizar la seguridad en los medios electrónicos.

Todas las unidades de nuestro proyecto integran este apartado.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor

El área incluye contenidos directamente relacionados con el desarrollo del sentido de iniciativa personal, al proponer la planificación y la gestión de proyectos de trabajo a través del uso de recursos digitales, bien de forma individual o en equipo, que contribuyen al desarrollo de esta competencia, ya que implican transformar las ideas en acciones, afrontar los problemas y aprender de los errores, calcular y asumir riesgos, elegir con criterio propio, ser perseverante y responsable, ser creativo y emprendedor, mantener la motivación, ser crítico y conservar la autoestima, y también obliga a disponer de habilidades sociales de relación y liderazgo de proyectos.

En esta área las tareas, las actividades y el trabajo por proyectos con TIC harán que el alumnado adquiera todas estas destrezas.

Aprender a aprender

Para que esta área contribuya al desarrollo de la competencia para aprender a aprender, deberá orientarse de manera que se favorezca el desarrollo de técnicas para aprender, organizar, memorizar y recuperar la información, tales como resúmenes, esquemas o mapas mentales, que resultan especialmente útiles en los procesos de aprendizaje de esta área. Por otra parte, la reflexión sobre qué se ha aprendido, cómo y el esfuerzo por contarlo, oralmente y por escrito, contribuirá al desarrollo de esta competencia.

ORGANIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS

Bloque 1. Búsqueda de información en la Red.

- Búsqueda y selección de fuentes de Información.
- Búsqueda en la Red de historias, cuentos, leyendas..., utilizando trabajos.
- Búsqueda y comparación de precios en Internet.
- Lectura digital de infografías.
- Buscadores de referencia y normas de funcionamiento y uso.

Bloque 2. Entornos de aprendizaje basados en las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

- Búsqueda y análisis de información en equipo.
- Identificación de mentiras en la Red.
- Compra segura en Internet.
- Protección de la imagen.
- Análisis de la información y reflexión sobre las fuentes.
- Selección de la información fiable en la Red.

Bloque 3. Recogida y archivo de información.

- Edición de mapas, creando rutas con marcadores en un mapa.
- Creación de un canal de vídeo con selección de vídeos sobre contenidos transversales de otras materias.

- Búsquedas guiadas en la red: Google Earth, visitas virtuales, Google académico, Wikipedia y diccionarios online, Youtube, Vimeo, Ivoox, etc.
- Guardamos la información: marcadores sociales.
- Procesadores de textos, escribir y guardar documentos de texto con imágenes.

Bloque 4. Presentación de trabajos.

- Presentación y publicación de trabajos.
- Presentación de trabajos realizados con herramientas en línea (cómic, podcast, anuncio, gráficos estadísticos, infografías, etc.).
- Realización de presentaciones multimedia
- Cómo citar una fuente de información.
- Compartir información en Internet y Creative Commons.
- Elaboración de mapas mentales.

Bloque 5. El correo electrónico.

- Uso del correo electrónico.
- Correo basura (spam) y phishing.
- Netiqueta en el uso de correo electrónico
- Qué hacer ante contenidos inapropiados en Internet.
- Reglas de la comunidad Scratch.
- Qué hacer ante contenidos inapropiados en Scratch.

Bloque 6. Planificación y gestión de proyectos asignados.

- Investigación y realización de trabajos en equipo.
- Creación de tableros colaborativos
- Elaboración de presentaciones a través de herramientas colaborativas.
- Planificación del trabajo a través de agendas compartidas.
- Publicaciones de recursos de Internet en el blog de la clase.

Bloque 7. Fundamentos de programación. Creación de pequeños programas informáticos (Scratch).

- Programación con Scratch.

Bloque 8. Prácticas en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

- Creamos juegos.
- Operaciones matemáticas.
- Resolución de retos.
- Creación de historias interactivas.

Bloque 9. Utilización de equipos.

- Cuidado con el dispositivo móvil.
- Emprendimiento con dispositivos móviles.

CRITERIOS METODOLÓGICOS Y ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS GENERALES A UTILIZAR EN EL ÁREA

Trabajar de manera competencial en el aula supone un cambio metodológico importante; el docente pasa a ser un gestor de conocimiento para los alumnos y las alumnas, que adquieren un mayor grado de protagonismo.

En concreto en el área de **Tecnología y recursos digitales** este cambio pasa por combinar la implantación de las TIC con el uso de nuevas metodologías en los procesos de enseñanza aprendizaje que permitan a los alumnos y a las alumnas actuar como productores y no solo como consumidores de contenidos en la Red, permitiéndoles construir, comunicar, conectar, colaborar y compartir socialmente su conocimiento, aumentando así su nivel competencial y aprendiendo de manera conectada en la Red.

Para posibilitar el desarrollo de la competencia digital en el alumnado y llevar a cabo el currículo de la asignatura de «Tecnología y recursos digitales para la mejora del aprendizaje», el enfoque metodológico, será un enfoque activo y participativo, posibilitando una metodología en la que el alumnado sea el protagonista y se convierta en un agente activo en la construcción de su aprendizaje, siendo capaz de crear sus propios productos y contenidos digitales, resolviendo problemas, planificando experiencias, elaborando pequeños proyectos y llevándolos a cabo, extrayendo y comunicando conclusiones y entendiendo que el trabajo en equipo y la colaboración con los demás es imprescindible para alcanzar objetivos comunes.

Una metodología que parte de los intereses del alumnado y que le aportará herramientas y estrategias para afrontar las tareas diarias. Basada en la investigación-acción para que el alumnado pueda reflexionar sobre su trabajo y mejorar su proceso de aprendizaje.

Las dinámicas de trabajo consistirán en:

- a) Investigación en la Red.
- b) Trabajo en equipo con herramientas colaborativas en Red y exposición de los mismos.
- c) Trabajo individual usando herramientas de la Web 2.0.
- d) Publicación digital de los trabajos y reflexiones de aprendizaje.
- e) Autoevaluación y coevaluación.

Para la construcción de nuevos productos y contenidos con fines educativos siempre se propondrá al alumnado el uso de herramientas en línea gratuitas.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.
2. Desarrollar la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia en el estudio utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
3. Realizar búsquedas guiadas de información en la Red sobre temas trabajados en el aula y de actualidad.
4. Realizar trabajos y presentaciones que supongan la búsqueda, selección y organización de información, utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
5. Enviar y recibir correos electrónicos como medio de comunicación con la familia, los amigos y las amigas, y otras personas conocidas.
6. Investigar mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la información necesaria para planificar un proyecto.
7. Conocer los fundamentos de la programación.

8. Programar juegos sencillos, animaciones e historias interactivas.
9. Desarrollar habilidades y conocimientos operativos necesarios para utilizar el equipo electrónico e informático.

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

- 1.1.Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación (Internet, blogs, redes sociales, etcétera) para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados.
- 1.2.Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación para buscar y seleccionar información y presentar conclusiones.
- 2.1.Analiza informaciones, maneja imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes, utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
- 2.2.Utiliza las Tecnologías de la Información y la Comunicación de modo adecuado y responsable.
- 3.1.Utiliza recursos sencillos proporcionados por las Tecnologías de la Información y la Comunicación para recoger, procesar y guardar información.
- 3.2.Realiza búsquedas guiadas de información en la Red y guarda en archivos la que considera útil.
- 3.3.Identifica y valora hábitos saludables para prevenir enfermedades y mantiene una conducta responsable.
- 4.1.Organiza de forma creativa los contenidos a exponer.
- 4.2.Selecciona los textos e imágenes respetando y conociendo los derechos de uso.
- 5.1.Informa a una persona adulta de confianza de cualquier contenido nocivo o discriminatorio.
- 5.2.Conoce la existencia de virus, pop ups y correo basura, e informa espontáneamente de los mensajes que se salen de lo corriente.
- 6.1.Posee iniciativa emprendedora.
- 6.2.Elabora y presenta pequeños informes sobre el desarrollo, resultados y conclusiones obtenidas en el desarrollo del proyecto.
- 7.1.Utiliza objetos, variables y listas para el desarrollo de sus programas.
- 7.2.Interpreta los resultados esperados de pequeños bloques de programas.
- 7.3.Evalúa los resultados del programa.
- 7.4.Depura un programa para que el funcionamiento se adecúe al previsto.
- 8.1.Selecciona los elementos gráficos y los sonidos que formarán su programa.
- 8.2.Determina las acciones individuales que necesita el funcionamiento del programa.
- 8.3.Determina el orden y el sentido de los movimientos (arriba, abajo, derecha, izquierda) y los giros para conseguir el resultado deseado.
- 8.4.Determina las interacciones entre los diferentes elementos de su programa.
- 9.1.Maneja diferentes equipos informáticos y los periféricos a su alcance.
- 9.2.Trabaja con el equipamiento de modo ergonómico.
- 9.3.Cumple con las normas operativas y de seguridad elementales.
- 9.4.Realiza copias de seguridad de su trabajo de forma regular.

EVIDENCIAS PARA EL PORTFOLIO

El portfolio es una herramienta que permite evaluar el proceso de aprendizaje, consistente fundamentalmente en la recogida de evidencias de la evolución del alumnado; puede pautarse la recogida de evidencias o dejar al alumnado que seleccione cuáles quiere mostrar. Cada evidencia lleva una reflexión añadida sobre el trabajo realizado, las dificultades encontradas y los objetivos de mejora personal. El documento del portfolio puede realizarse en papel o en formato digital.

El **portfolio digital**, portfolio electrónico o ePortfolio educativo, se puede definir como una «colección de evidencias de aprendizaje digitales creadas y gestionadas por un alumno o alumna a través de la web».

Estas **evidencias** o muestras de los trabajos desarrollados pueden contener elementos digitales en distintos formatos: textos, imágenes, entradas de blog, enlaces, etc.

Los portfolios digitales van más allá de una mera función recopiladora, realizando también una labor de difusión del trabajo propio y de **reflexión** sobre los logros y dificultades para la consecución de las tareas o competencias propuestas. Facilitando así la **integración real de la evaluación** en el proceso de Enseñanza- Aprendizaje, recopilando muestras del aprendizaje y reflexionando sobre el mismo, compartiéndolo públicamente con otros miembros de la comunidad educativa.

Se propone como portfolio de evidencias para los estándares de aprendizaje las actividades indicadas en el apartado «Portfolio digital» del libro del alumnado, aunque los docentes podrán sustituir estas actividades por otras que ellos consideren más relevantes.

Las evidencias que podemos recoger en el área de Tecnología y recursos digitales pueden ser:

- Los trabajos y productos digitales marcados como tal en el libro del alumnado.
- Pruebas escritas que recojan los estándares de aprendizaje.
- Productos finales derivados de tareas aplicadas en contexto real.
- Diferentes herramientas de auto y coevaluación del trabajo realizado en el aula.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN Y PROMOCIÓN

En cada evaluación:

HERRAMIENTAS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE EN LA CALIFICACIÓN
Herramientas de evaluación del trabajo competencial	

Pruebas de evaluación escritas	
Evidencias de los estándares de aprendizaje	
Calificación total	

Al final del curso:

PORCENTAJE EN LA NOTA FINAL

1. ^a evaluación	
2. ^a evaluación	
3. ^a evaluación	
Portfolio de aprendizaje	
Calificación total	

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN

Descripción del grupo después de la evaluación inicial

Número de alumnos y alumnas:

Funcionamiento del grupo (hablan mucho, cambian con facilidad de actividad...):

¿Qué fortalezas identificas en el grupo en cuanto al desarrollo de objetivos curriculares?

¿Qué necesidades identificas y cómo las vas a abordar? (Planificación de estrategias metodológicas, gestión de aula, estrategias de seguimiento de la eficacia de medidas...).

¿Qué fortalezas identificas en el grupo en cuanto a aspectos competenciales?

Necesidades individuales

¿Cuáles son los alumnos y alumnas que necesitan un mayor seguimiento o personalización de estrategias en su proceso de aprendizaje? (Tener en cuenta a los alumnos y a las alumnas con necesidades educativas, con altas capacidades o con necesidades no diagnosticadas, pero que requieran atención específica por estar en riesgo, por su historia familiar...).

¿Qué medidas organizativas vas a adoptar? (Planificación de refuerzos, ubicación de espacios, gestión de tiempos grupales para favorecer la intervención individual...).

¿Qué medidas curriculares vas a adoptar? ¿Qué recursos vas a emplear?

¿Qué modelo de seguimiento vas a utilizar con cada uno de ellos?

¿Cada cuánto y cómo vas a evaluar sus progresos?

EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

Proponemos una herramienta para la evaluación de la programación didáctica en su conjunto, que se puede realizar al final de cada trimestre para recoger las mejoras en el siguiente.

ASPECTOS A EVALUAR	A DESTACAR...	A MEJORAR...	PROPUESTAS DE MEJORA PERSONAL
Temporalización de las unidades didácticas			
Desarrollo de los objetivos didácticos			
Manejo de los contenidos en la unidad			
Descriptores y desempeños competenciales			
Realización de tareas			
Estrategias metodológicas seleccionadas			
Recursos			
Claridad en los criterios de evaluación			
Uso de diversas herramientas de evaluación			
Portfolio de evidencias de los estándares de aprendizaje			
Atención a la diversidad			