

C.E.I.P. PRINCESA SOFÍA

Sanlúcar de Barrameda



PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

EDUCACIÓN PRIMARIA

ÁREA DE CULTURA Y PRÁCTICA DIGITAL

ÍNDICE

1. CONTEXTUALIZACIÓN	3
2. ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO DE CICLO.....	3
3. JUSTIFICACIÓN LEGAL	3
4. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA.....	4
5. PRESENTACIÓN DEL ÁREA	4
6. ELEMENTOS TRANSVERSALES	5
7. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS CLAVE.....	6
8. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS	8
9. PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	10
10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	10
11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES	10
12. INDICADORES DE LOGRO E INFORMACIÓN PARA LA MEMORIA DE AUTOEVALUACIÓN	11
13. MEDIDAS PARA FOMENTAR EL HÁBITO LECTOR	12
14. OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA	12
15. BLOQUES DE CONTENIDOS DEL ÁREA	12
16. TEMPORALIZACIÓN DEL ÁREA EN LOS DIFERENTES NIVELES.....	13
17. CRITERIOS E INDICADORES DE LOGRO. MAPAS DE RELACIONES CURRICULARES.....	13
18. PERFIL DEL ÁREA-COMPETENCIA.....	13

1. CONTEXTUALIZACIÓN

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7.1 del 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, «los centros docentes, en el ejercicio de su autonomía, diseñarán y desarrollarán las programaciones didácticas conforme a los criterios generales que a tal efecto tengan en sus proyectos educativos, dentro de la regulación y límites establecidos por la Consejería competente en materia de educación».

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 5.1 de la Orden 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía, «los centros docentes disponen de autonomía pedagógica y organizativa para el desarrollo y concreción del currículo de la Educación Primaria, la adaptación a las necesidades del alumnado y a las características específicas de su contexto social y cultural».

Por otra parte y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 7.5 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo, «los equipos de ciclo, constituidos por el profesorado que interviene en la docencia de los grupos de alumnos y alumnas que constituyen un mismo ciclo, desarrollarán las programaciones didácticas de las áreas que correspondan al mismo, incluyendo las distintas medidas de atención a la diversidad que pudieran llevarse a cabo. En cualquier caso, se tendrán en cuenta las necesidades y características del alumnado, así como la integración de los contenidos en unidades didácticas que recojan criterios de evaluación, contenidos, objetivos y su contribución a la adquisición de las competencias clave secuenciadas de forma coherente con el curso de aprendizaje del alumnado».

2. ORGANIZACIÓN DEL EQUIPO DE CICLO

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 80.1 del 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 «cada equipo de ciclo estará integrado por los maestros y maestras que impartan docencia en él. Los maestros y maestras que impartan docencia en diferentes ciclos serán adscritos a uno de éstos por el director o directora del centro, garantizándose, no obstante, la coordinación de este profesorado con los otros equipos con los que esté relacionado, en razón de las enseñanzas que imparte».

3. JUSTIFICACIÓN LEGAL

- Ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.
- Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía

- 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.
- Orden la Orden 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía.
- 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.
- Orden de 20 de agosto de 2010, por la que se regula la organización y el funcionamiento de las escuelas infantiles de segundo ciclo, de los colegios de educación primaria, de los colegios de educación infantil y primaria y de los centros públicos específicos de educación especial, así como el horario de los centros, del alumnado y del profesorado.

4. OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

La Educación Primaria contribuirá a desarrollar en el alumnado las capacidades, los hábitos, las actitudes y los valores que le permitan alcanzar, los objetivos enumerados en el artículo 17 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, y además en el artículo 4 del Decreto 97/2015, de 3 de marzo se añaden los objetivos 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.

5. PRESENTACIÓN DEL ÁREA

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

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

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

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

Hay quienes ven en estos usos ciudadanos una liberación y al mismo tiempo un peligro. De una parte, las redes actuales tienden a la centralización en espacios controlados por empresas corporativas (ej. Facebook) que cuentan con la amenaza de controlar nuestros datos personales, con el riesgo que ello supone. De otro lado, la manipulación, abusos y nuevas formas de ciberdelitos que nuestro alumnado puede sufrir, intensificado por su corta edad. La cultura digital es fruto de nuestra civilización tecnológica. El reto es aprender a manejar la incertidumbre, convivir en los distintos espacios y comprender las tecnologías de forma crítica para hacer un uso activo de las mismas.

6. ELEMENTOS TRANSVERSALES

De acuerdo con el 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 se potenciará:

- a) La prevención y resolución pacífica de conflictos, así como los valores que preparan al alumnado para asumir una vida responsable en una sociedad libre y democrática.
- b) La adquisición de hábitos de vida saludable que favorezcan un adecuado bienestar físico, mental y social.
- c) La utilización responsable del tiempo libre y del ocio, así como el respeto al medio ambiente.
- d) La igualdad efectiva entre hombres y mujeres, la prevención de la violencia de género y la no discriminación por cualquier condición personal o social.
- e) El espíritu emprendedor a partir del desarrollo de la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la autoconfianza y el sentido crítico.
- f) La utilización adecuada de las herramientas tecnológicas de la sociedad del conocimiento.
- g) El conocimiento y el respeto a los valores recogidos en el Estatuto de Autonomía para Andalucía.
- h) El medio natural, la historia, la cultura y otros hechos diferenciadores de nuestra Comunidad para que sean conocidos, valorados y respetados como patrimonio propio, en el marco de la cultura española y universal.

Del mismo modo, y de acuerdo a la Orden de 17 de marzo de 2015 por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la educación primaria en Andalucía, también se potenciará:

- a) La toma de conciencia sobre temas y problemas que afectan a todas las personas en un mundo globalizado, entre los que se considerarán:
 - La salud,
 - La pobreza en el mundo,

- El agotamiento de los recursos naturales,
- La superpoblación,
- La contaminación,
- El calentamiento de la tierra,
- La violencia,
- El racismo,
- La emigración y
- La desigualdad entre las personas, pueblos y naciones.

b) El análisis de las formas de exclusión social que dificultan la igualdad de los seres humanos, con especial dedicación a la desigualdad de las mujeres.

c) La adopción de una perspectiva que permita apreciar la contribución al desarrollo de la humanidad de las diferentes sociedades, civilizaciones y culturas.

d) El análisis y la valoración de las contribuciones más importantes para el progreso humano en los campos de la salud, el bienestar, las comunicaciones, la difusión del conocimiento, las formas de gobierno y las maneras de satisfacer las necesidades humanas básicas.

Si realizamos un análisis de los distintos elementos del currículo del área de Lengua Castellana, podemos observar que estos contenidos transversales se abordan desde el área en multitud de ejercicios, actividades y Tareas.

De igual modo, el artículo 10.8. del citado Decreto establece que:

- La comprensión lectora,
- La expresión oral y escrita,
- La comunicación audiovisual,
- Las tecnologías de la información y la comunicación,
- El espíritu emprendedor y
- La educación cívica y constitucional

Se trabajarán en todas las áreas, con independencia del tratamiento específico que reciben en algunas de las áreas de la etapa, elementos que podemos ver en las diferentes tareas, actividades y proyectos que se plantean en el desarrollo de las diferentes unidades didácticas integradas.

Todos estos elementos serán tenidos en cuenta en el desarrollo de la programación del área de Lengua Castellana, tanto en el desarrollo de los elementos curriculares a través de las distintas actividades o tareas, en el desarrollo metodológico, en los procesos de evaluación así como en el interacción y el clima de clase y del centro.

7. CONTRIBUCIÓN A LA ADQUISICIÓN 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 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.

8. ORIENTACIONES METODOLÓGICAS

De acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4 de la Orden de 17 de marzo de 2015, las orientaciones metodológicas para la Educación Primaria son las siguientes:

1. Los centros docentes elaborarán sus programaciones didácticas para esta etapa desde la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.

2. En esta etapa educativa se fomentará especialmente una metodología centrada en la actividad y participación del alumnado que favorezca el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo del alumnado en el aula, que conlleve la lectura y la investigación, así como las diferentes posibilidades de expresión. Se integrarán en todas las áreas referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato del alumnado. El objeto central de la práctica educativa es que el alumnado alcance el máximo desarrollo de sus capacidades y no el de adquirir de forma aislada los contenidos de las áreas, ya que estos son un elemento del currículo que sirve de instrumento para facilitar el aprendizaje.

3. El aprendizaje debe desarrollar una variedad de procesos cognitivos. El alumnado debe ser capaz de poner en práctica un amplio repertorio de procesos, tales como: identificar, analizar, reconocer, asociar, reflexionar, razonar, deducir, inducir, decidir, explicar, crear, etc., evitando que las situaciones de aprendizaje se centren, tan solo, en el desarrollo de algunos de ellos.

4. Se asegurará el trabajo en equipo del profesorado, con objeto de proporcionar un enfoque interdisciplinar para que se desarrolle el aprendizaje por competencias, garantizando la coordinación de todos los miembros del equipo docente que atienda a cada alumno o alumna en su grupo.

5. Las tecnologías de la información y de la comunicación formarán parte del uso habitual como instrumento facilitador para el desarrollo del currículo.

6. La lectura constituye un factor fundamental para el desarrollo de las competencias clave. Las programaciones didácticas de todas las áreas incluirán actividades y tareas para el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística. Los centros, al organizar su práctica docente, deberán garantizar la incorporación de un tiempo diario, no inferior a treinta minutos, en todos los niveles de la etapa, para el desarrollo de dicha competencia.

Basándonos en las orientaciones metodológicas anteriores, para el área de Cultura y práctica digital se pueden tener en cuenta las siguientes estrategias metodológicas recogidas en la parte correspondiente del Anexo de la Orden de 17 de marzo de 2015.

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

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

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

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

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

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

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

- a) Información. Identificar, localizar, recuperar, almacenar, organizar y analizar la información digital, evaluando su finalidad y relevancia.
- b) Comunicación. Comunicar en entornos digitales; compartir recursos a través de herramientas en línea; conectar y colaborar con otros a través de herramientas digitales; interactuar y participar en comunidades y redes; sensibilización intercultural.
- c) Creación de contenido. Crear y editar contenidos nuevos (textos, imágenes, vídeos); integrar y reelaborar conocimientos y contenidos previos; realizar producciones artísticas y contenidos multimedia; saber aplicar los derechos de propiedad intelectual y las licencias de uso.

- d) Seguridad. Protección personal, protección de datos, protección de identidad digital, medidas de seguridad, uso seguro y sostenible.
- e) Resolución de problemas. Identificar necesidades y recursos digitales; tomar decisiones a la hora de elegir la herramienta digital apropiada al propósito y la necesidad; resolver problemas conceptuales a través de medios digitales; resolver problemas técnicos; uso creativo de la tecnología; actualizar la competencia propia y la de otros.

9. PROCEDIMIENTOS, TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

De conformidad con lo dispuesto en el artículo 2.1 y el artículo 3 de la Orden de 4 de Noviembre de 2015, «la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado será continua y global, tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas, tendrá un carácter criterial y formativo, y tendrá en consideración el grado de adquisición de las competencias clave y el logro de objetivos de la etapa». Asimismo, los referentes de la evaluación son los criterios de evaluación y su concreción en estándares de aprendizaje evaluables y las programaciones didácticas que cada centro docente elabore.

Asimismo y de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 4 de la Orden de 4 de Noviembre de 2015, «el equipo docente llevará a cabo la evaluación mediante la observación continuada de la evolución del proceso de aprendizaje de cada alumno o alumna y de su maduración personal. Para ello deberá utilizar diferentes procedimientos, técnicas e instrumentos ajustados a los criterios de evaluación, así como a las características específicas del alumnado».

10. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Los centros docentes desarrollarán las medidas, programas, planes o actuaciones para la atención a la diversidad establecidas en el Capítulo V del Decreto 97/2015, de 3 de marzo, en el marco de la planificación de la Consejería competente en materia de educación.

11. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Entendemos como principio general de nuestro centro el hecho de prolongar nuestra labor educativa más allá del aula. Para ello contamos con las actividades extraescolares y complementarias, sean estas organizadas por nuestro centro o por otras organizaciones.

Se consideran actividades complementarias las organizadas por el centro durante el horario escolar, de acuerdo con el Proyecto Pedagógico y que tienen un carácter diferenciado de las propiamente lectivas por el momento, espacios o recursos que utiliza.

Se consideran actividades extraescolares las encaminadas a potenciar la apertura del centro a su entorno y a procurar la formación integral del alumnado en aspectos referidos a la ampliación de su horizonte cultural, la preparación de su inserción en la sociedad o el uso del tiempo libre.

Los objetivos del tiempo extraescolar se encuentran intrínsecamente relacionados con el desarrollo de las competencias básicas ya que persiguen conseguir la mejora de éstas en un

espacio distinto al aula y en momentos diferentes. Partiendo de dicha premisa presentamos los objetivos que se pretenden conseguir a través de las actividades complementarias y extraescolares de nuestro centro:

- Completar la formación del alumnado en diferentes dimensiones: académica, cultural, social, lúdica y deportiva.
- Promover el desarrollo de la autonomía y la responsabilidad en la organización de su tiempo libre y ocio.
- Mejorar las relaciones entre los alumnos y alumnas fuera del ámbito académico y ayudarles a adquirir habilidades sociales y de comunicación.
- Despertar el sentido de la responsabilidad en las actividades en las que se integren y realicen.
- Desarrollar la autoestima del alumnado a través del desarrollo de la creatividad en la realización de las actividades.
- Promover en el alumno un sentimiento positivo de pertenencia al centro y al grupo.
- Ejercer un efecto compensador de las desigualdades sociales que provocan el que muchos jóvenes no tengan posibilidad de disfrutar correctamente de su tiempo libre por falta de medios posibilitando el acceso a las actividades extraescolares a todos los alumnos y alumnas del centro.
- Ofertar el colegio como un centro moderno y abierto a la sociedad, con unas actividades adecuadas a las necesidades e inquietudes del entorno en el que se ubica.

En el Reglamento de organización y funcionamiento de nuestro Plan de Centro, se detallan los criterios organizativos para las actividades complementarias que realiza el alumnado. Asimismo, en dicho plan se especifica el programa de actividades complementarias para el curso.

Por otro lado, actualmente en el centro desarrolla el Plan de Apoyo a las Familias que cuenta con el servicio de las actividades extraescolares. La coordinación de este plan será ejercida por la dirección del centro. La empresa que gestiona las actividades extraescolares es elegida por el Consejo Escolar. En el tercer trimestre de cada curso se valorará por este órgano colegiado la continuidad de la empresa o se decidirá la apertura de plazo para presentación de proyectos de las empresas interesadas. Tras el plazo establecido se realizará un estudio y se elegirá la más conveniente.

12. INDICADORES DE LOGRO E INFORMACIÓN PARA LA MEMORIA DE AUTOEVALUACIÓN

Los diferentes indicadores de logro para las diferentes etapas, están concretados en el Plan de Mejora de cada curso, en el cual se detallan las actuaciones previstas en las diferentes medidas de mejora. Desde la etapa que nos ocupa se hacen las oportunas aportaciones del ciclo en cuanto a los criterios de evaluación y a su desarrollo en los diferentes indicadores, contenidos, objetivos y su vinculación y desarrollo en las diferentes competencias clave.

13. MEDIDAS PARA FOMENTAR EL HÁBITO LECTOR

El área de cultura y práctica digital tiene un elemento favorecedor para estimular el interés de la lectura y son sus contenidos que en su mayoría son muy motivantes y atractivos para el alumnado por lo tanto las actividades de investigación y lectura son más factible de poder incorporarlas en nuestra programación de ciclo.

Cada unidad didáctica integrada tiene a lo largo de sus páginas una serie de lecturas que se detallan en las diferentes unidades didácticas integradas.

14. OBJETIVOS GENERALES DEL ÁREA

A los objetivos generales de etapa llegará el alumnado a partir de los establecidos en cada una de las áreas. A continuación detallamos los objetivos del área de cultura y práctica digital, para la etapa de educación Primaria.

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.

15. BLOQUES DE CONTENIDOS DEL ÁREA

Los contenidos del área se han organizado en torno a tres bloques:

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

a) Sociedad y tecnología: Análisis y valoración de elementos tecnológicos que condicionan y han modificado aspectos fundamentales de la sociedad actual.

b) Comunicación e interacción: Uso de soportes tecnológicos. Posibilidades y limitaciones. Redes sociales. Plataformas. Blog. Web 2.0. Conectividad móvil.

c) Identidad digital: Uso y abuso de y en las redes sociales. Seguridad en internet. Normas para la comunicación responsable y ética en los medios digitales.

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

a) APPs para móviles y tablets: Aplicaciones para móviles y tablets que facilitan la comunicación interpersonal y la gestión de tareas cotidianas.

b) Aplicaciones web 2.0: Comunidades virtuales. Blog. Wikis. Redes sociales.

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

Bloque 3: Educación en línea, orientado a la utilización educativa de las posibilidades digitales de la sociedad actual. Aspectos que lo componen:

a) Entornos digitales de aprendizaje: Espacios virtuales. Plataformas e-learning. Wikis. Repositorios. Mensajería. Comunidades de aprendizaje y trabajo colaborativo.

b) Producción propia: Elaboración de blog y otros recursos web para la comunicación. Mantenimiento del contenido de la plataforma del centro en internet.

ANEXOS

Los siguientes apartados figuran en documentos anexos que en cada curso escolar se actualizan.

En la siguiente web se podrán descargar dichos documentos:

<http://plandecentro.colegioprincesasofia.es/descargas>

16. TEMPORALIZACIÓN DEL ÁREA EN LOS DIFERENTES NIVELES.

17. CRITERIOS E INDICADORES DE LOGRO. MAPAS DE RELACIONES CURRICULARES.

18. PERFIL DEL ÁREA-COMPETENCIA.