
TECNOLOGÍA Y RECURSOS DIGITALES PARA LA MEJORA DEL APRENDIZAJE

CONTENIDOS, CRITERIOS Y ESTÁNDARES DE EVALUACIÓN.

ASIGNATURA DE LIBRE CONFIGURACIÓN AUTONÓMICA (TECNOLOGÍA Y RECURSOS DIGITALES PARA LA MEJORA DEL APRENDIZAJE) APROBADO POR LA DIRECCIÓN GENERAL DE EDUCACIÓN PARA SU INCLUSIÓN DESDE EL CURSO 2021-22 EN LOS CURSOS 4º, 5º, Y 6º DE ED. PRIMARIA.

Búsqueda de información en la red.

1. Utilizar las Tecnologías de la Información y la Comunicación para obtener información, aprender y recoger opiniones.
 - 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.

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

2. Desarrollar la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia en el estudio utilizando las Tecnologías de la Información y la Comunicación.
 - 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.

Recogida y archivo de información.

3. Realizar búsquedas guiadas de información en la red sobre temas trabajados en el aula y de actualidad.
 - 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.

Presentación de trabajos.

El proyecto 2019-1-F101-KA229-060732_4 "PLAY CHILDREN PLAY" está cofinanciado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea. El contenido de esta comunicación es responsabilidad exclusiva del CEIP ANTONIO DE NEBRIJA y ni la Comisión Europea, ni el Servicio Español para la Internacionalización de la Educación (SEPIE) son responsables del uso que pueda hacerse de la información aquí difundida



4. Realizar trabajos y presentaciones que supongan la búsqueda, selección y organización de información, utilizando las tecnologías de la información y comunicación.

4.1. Organiza de forma creativa los contenidos a exponer.

4.2. Selecciona los textos e imágenes respetando y conociendo los derechos de uso.

El correo electrónico.

5. Enviar y recibir correos electrónicos como medio de comunicación con la familia, los amigos y otras personas conocidas.

5.1. Informa a un adulto de su 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.

Planificación y gestión de proyectos asignados.

6. Investigar mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la información necesaria para planificar un proyecto.

6.1. Posee iniciativa emprendedora.

6.2. Elabora y presenta pequeños informes sobre el desarrollo, resultados y conclusiones obtenidas en el desarrollo del proyecto.

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

7. Conocer los fundamentos de la programación.

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 adecue al previsto.

Práctica en el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

8. Programar juegos sencillos, animaciones e historias interactivas.

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.

Utilización de equipos.

9. Desarrollar habilidades y conocimientos operativos necesarios para utilizar el equipo electrónico e informático.

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.