

**CEIP DE PEDROUZOS**  
**LIBRE CONFIGURACIÓN – 4º DE PRIMARIA**

**Área de libre configuración en 4º de Primaria: INFORMÁTICA**

**Presentada e aprobada no Claustro e Consello Escolar de 28 de xuño de 2018**

**1.- INTRODUCCIÓN E CONTEXTUALIZACIÓN**

O municipio de Brión atópase cara o oeste de Santiago. Atravésao a estrada C-543 de Santiago a Noia: 12 quilómetros que o separan de Santiago e 23 do mar.

Paralela a esta estrada entrou en servizo a autovía AG 56 - Santiago-Brión, que continuará a Noia como via de alta capacidade.

Pasa tamén polo seu territorio a estrada de Bertamiráns a Muxía e conecta esta última coa N-550 por medio da LC-300 de Barreiros a Picaraña.

As súas 106 aldeas, están repartidas en 9 parroquias, están intercomunicadas por unha rede de pistas asfaltadas que suma máis de 300 km.

Conta con 75 quilómetros cadrados e unha poboación de 7.100 habitantes, que está en progresivo aumento grazas á atracción que exerce a súa proximidade a Santiago, que provocou un desenvolvemento urbanístico importante en forma de urbanizacións de chalés principalmente adosados, bloques de edificios urbanos e incluso vivendas unifamiliares.

O cambio na poboación de Brión nestes últimos anos foi vertixinoso. De ser unha poboación eminentemente agraria e forestal, pasou a ser maiormente unha poboación asalariada no que predominan os empregados no sector servizos, bastante funcionariado e profesións liberais.

Na zona alta do concello segue a haber explotacións agrarias e gandeiras, desaparecendo, case por completo, no resto do concello.

É moi importante sinalar o aumento de poboación de emigrantes retornados, especialmente de Sudamérica, que tamén ten repercusións no alumnado do centro.

Compre tamén destacar o importante aumento de alumnado de xeito que nos seis últimos cursos pasamos de 320 alumnos/as ata os actuais 560.

**2.- OBXECTIVOS DA ETAPA**

Os obxectivos fixados para a etapa da educación primaria segundo a orde do 23/07/2014 (DOG do 14 de agosto) son os que se relacionan na seguinte táboa. En cuarto de primaria trataremos de adecuar estes obxectivos ós nosos alumnos.

a	Coñecer e apreciar os valores e as normas de convivencia, aprender a obrar de acordo con elas, preparárense para o exercicio
---	--

	activo da cidadanía e respectar os dereitos humanos, así como o pluralismo propio dunha sociedade democrática.
b	Desenvolver hábitos de traballo individual e de equipo, de esforzo e de responsabilidade no estudo, así como actitudes de confianza en si mesmo/a, sentido crítico, iniciativa persoal, curiosidade, interese e creatividade na aprendizaxe, e espírito emprendedor.
c	Adquirir habilidades para a prevención e para a resolución pacífica de conflitos que lles permitan desenvolverse con autonomía no ámbito familiar e doméstico, así como nos grupos sociais con que se relacionan.
d	Coñecer, comprender e respectar as culturas e as diferenzas entre as persoas, a igualdade de dereitos e oportunidades de homes e mulleres, e a non-discriminación de persoas con discapacidade nin por outros motivos.
e	Coñecer e utilizar de forma apropiada a lingua galega e a lingua castelá, e desenvolver hábitos de lectura en ambas as dúas linguas.
f	Adquirir en, polo menos, unha lingua estranxeira a competencia comunicativa básica que lles permita expresar e comprender mensaxes sinxelas e desenvolverse en situacións cotiás.
g	Desenvolver as competencias matemáticas básicas e iniciarse na resolución de problemas que requiran a realización de operacións elementais de cálculo, coñecementos xeométricos e estimacións, así como ser quen de aplicalos ás situacións da súa vida cotiá.
h	Coñecer os aspectos fundamentais das ciencias da natureza, as ciencias sociais, a xeografía, a historia e a cultura, con especial atención aos relacionados e vinculados con Galicia.
i	Iniciarse no uso das tecnoloxías da información e da comunicación, para a aprendizaxe, desenvolvendo un espírito crítico ante as mensaxes que reciban e elaboren.
j	Utilizar diferentes representacións e expresións artísticas e iniciarse na construción de propostas visuais e audiovisuais.
k	Valorar a hixiene e a saúde, aceptar o propio corpo e o das demais persoas, respectar as diferenzas e utilizar a educación física e o deporte como medios para favorecer o desenvolvemento persoal e social.
l	Coñecer e valorar os animais máis próximos ao ser humano e adoptar modos de comportamento que favorezan o seu coidado.
m	Desenvolver as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións coas demais persoas, así como unha actitude contraria á violencia, aos prexuízos de calquera tipo e aos estereotipos sexistas e de discriminación por cuestións de diversidade afectivo-sexual.
n	Fomentar a educación viaria e as actitudes de respecto que incidan na prevención dos accidentes de tráfico.
o	Coñecer, apreciar e valorar as singularidades culturais, lingüísticas, físicas e sociais de Galicia, salientando as mulleres e os homes que realizaron achegas importantes á cultura e á sociedade galegas.

### 3.- CRITERIOS DE AVALIACIÓN E CONCRECIÓN DOS MÍNIMOS ESIXIBLES

ÁREA	CA	EA	C_Clave	Mínimo esixible
INFORMÁ-TICA	B1.1.Empregar o ordenador identificando os compoñentes básicos de software e hardware, e coidando o seu uso.	B1.1.1.Identifica e nomea correctamente as partes dun ordenador cando traballa con el.	CMCCT CD CCL	Identifica e reconece os elementos básicos dun ordenador cando está traballando con el.
INFORMÁ-TICA	B1.2. Identificar as extensións máis	B1.2.1.Identifica distintos formatos de	CD	Reconece distintos tipos de arquivos de texto,

ÁREA	CA	EA	C Clave	Mínimo esixible
	comúns de arquivos e os programas que as crearon.	imaxes, vídeos, audio e arquivos de texto.	CAA	imaxe, son ou vídeo.
INFORMÁ-TICA	B1.3.Diferenciar entre arquivos, carpetas e subcarpetas.	B1.3.1. Coñece a diferenza entre arquivos, carpetas e subcarpetas.	CD CAA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Diferencia entre arquivos, carpetas e subcarpetas.</li> <li>- É quen de abrir carpetas e subcarpetas e compartilas.</li> </ul>
INFORMÁ-TICA	B1.4. Identificar distintos dispositivos de almacenamiento de datos ( cd, pendrive...)	B1.4.1. Recoñece distintos dispositivos de almacenamiento de datos ( cd, pendrive...)	CD	Identifica e garda os seus documentos nun dispositivo de almacenamiento de datos.
INFORMÁ-TICA	B1.5. Utilizar as TIC's na procura e tratamento guiado da información e para presentar as súas producións.	B1.5.1. Utiliza un procesador de textos para xustificar un texto, centralo e aliñalo á dereita ou á esquerda en función do tipo de texto e o estilo que se lle queira dar.	CCL CD	Copia un texto e dalle formato nun procesador de textos.
INFORMÁ-TICA	B1.6. Producir textos en soporte informático segundo un modelo con diferentes intencións comunicativas aplicando as regras ortográficas e coidando a orde e presentación.	B1.6.1. Escribe en soporte informático textos sinxelos atendendo á forma da mensaxe e á súa intención comunicativa ( correos electrónicos, noticias, folletos informativos anuncios publicitarios...)	CCL CD CAA CSIEE	Escribe un texto sinxelo, organizando as ideas utilizando elementos de cohesión básicos e respectando as normas ortográficas e gramaticais básicas.
INFORMÁ-TICA	B1.7. Valorar o contido informativo que proporcionan as imaxes.	B1.7.1. Coñece e utiliza un editor de imaxes.	CD CSIEE CCEC CAA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Busca unha imaxe, indica ao ordenador o lugar onde debe gardala e posteriormente recupéaa para inserila nun documento.</li> <li>- Edita unha imaxe.</li> </ul>
INFORMÁ-TICA	B1.8. Aprender a diferenza entre cortar e copiar e os pasos a seguir para facelo correctamente.	B1.8.1 Utiliza un procesador de textos para elaborar textos, meter imaxes, exportalos en distintos formatos e publicalos.	CCL CD	Copia e pega un texto, corta e pega un texto.
INFORMÁ-TICA	B1.5. Utilizar as TIC's na procura e tratamento guiado da información e para presentar as súas producións.	B1.5.2. Utiliza un procesador de textos para elaborar textos, meter imaxes, exportalos en distintos formatos e publicalos.	CD CCL CAA	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Escribe un conto, xustificando o texto, poñéndolle un título destacado e inserindo unha ilustración.</li> <li>- Formatea un texto introducindo imaxes con hipertexto e paxinación.</li> <li>- Escribe unha pequena noticia na páxina web do</li> </ul>

ÁREA	CA	EA	C_Clave	Mínimo esixible
				colexio, inserindo unha imaxe para ilustrala. - Elabora un índice de contidos para un texto con título e táboa de contidos.
INFORMÁ-TICA	B1.6. Elaborar textos escritos básicos( murais, paneis, esquemas, presentacións...) para recoller conclusións.	B1. 6. 1. Elabora carteis con diversa información engadindo textos utilizando a tipografía máis axeitada á súa función.	CCL CAA CCEC	- Crea un cartel sobre unha actividade que se organice no centro.
INFORMÁ-TICA	B1.7.Enumerar as características dunha páx. Web.	B1.7.1.Coñece as características dunha páxina web.	CD CAA	Consulta distintas webs para procurar información.
INFORMÁ-TICA	B1.8.Coñece o que é unha enciclopedia dixital e como se fai unha búsqueda de información nela.	B1.8.1.Busca, selecciona e organiza a información importante, obtén conclusións e comunica o resultado de maneira ordenada e clara nun soporte dixital.	CAA CCL CSIEE CD	Fai unha procura nunha enciclopedia dixital, facendo unha selección axeitada das palabras de busca.
INFORMÁ-TICA	B1.9.Utilizar e manexar as TIC's como medio de información, investigación e deseño.	B1.9.1.Coñece e utiliza recursos tecnolóxicos básicos para a elaboración das propias creacións.	CAA CD CCEC	Crea unha presentación dinámica con transición e son.
INFORMÁ-TICA	B1.9.Utilizar e manexar as TIC's como medio de información, investigación e deseño.	B1.9.2.Utiliza o editor de audio Audacity	CCL CAA CD CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>– É quen de gravar unha lectura, un diálogo ou unha entrevista.</li> <li>– Edita unha canción, recortándoa ou extraendo párrafos</li> </ul>
INFORMÁ-TICA	B1.9.Utilizar e manexar as TIC's como medio de información, investigación e deseño.	B1.9.3.Coñece e utiliza recursos tecnolóxicos básicos para gravar e editar un vídeo.	CCL CAA CD CSIEE	Grava e monta un pequeno vídeo.
INFORMÁ-TICA	B1.9.Utilizar e manexar as TIC's como medio de información, investigación e deseño.	B1.9.4. Procura imaxes en soporte dixital para organizalas e transformalas nunha produción propia.	CCL CAA CD CSIEE	Crea unha pequena animación en <i>stop motion</i> a partir de imaxes.
INFORMÁ-TICA	B2.1.Utilizar o software matemático interactivo Geogebra	B2.1.2. Recoñece e identifica a relación entre rectas e segmentos.	CMCCT CD	Coñece a relación entre rectas e segmentos e é quen de debuxar rectas e segmentos en Geogebra.
INFORMÁ-TICA	B2.1.Utilizar o software matemático interactivo Geogebra	B2.1.3. Recoñece e identifica figuras regulares e liñas significativas.	CD CMCCT	Debuxa figuras regulares e liñas significativas ( radio, diámetro, tangente e secante )
INFORMÁ-TICA	B2.1.Utilizar o software matemático interactivo Geogebra	B2.1.4. Recoñece e identifica distintos tipos de ángulos.	CD CMCCT	Debuxa ángulos e constrúe a bisetriz e a mediatriz.

ÁREA	CA	EA	C_Clave	Mínimo esixible
	B2.1.Utilizar o software matemático interactivo Geogebra	B2.1.4.Utiliza instrumentos de debuxo e ferramentas tecnolóxicas para a construcións e a exploración de formas xeométricas.	CMCT CD	É quen de construír as seguintes figuras xeométricas: triángulo, cadrado, rectángulo, rombo, romboide e trapecio no software Geogebra.
INFORMÁTICA	B3.1. Familiarizarse coa linguaxe de programación a través do programa Loga.	B3.1.1.Manifesta certa autonomía na observación e planificación de accións e tarefas e ten iniciativa na toma de decisións.	CMCT CD CAA	Constrúe un itinerario básico cun mínimo de cinco sentencias.
INFORMÁTICA	B3.2.Traballar de forma cooperativa respectando aos compañeiros/as, as normas de convivencia e o material informático.	B3.2.1.Utiliza estratexias para traballar en equipo na planificación dun proxecto con Loga.	CAA CMCCT CSC CSIEE	Desempeña o rol que se lle asigne no grupo.
INFORMÁTICA	B3.3.Familiarizarse co menú, bloques e zona de traballo do programa Scratch.	B3.3.1.Crea unha historia sinxela en Scratch a partir da selección, a combinación e a organización dunha serie de elementos.	CD CSIEE CAA CCL	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Inventa un diálogo con dous personaxes nun escenario.</li> <li>– Programar un xogo de persecución.</li> </ul>
INFORMÁTICA	B3.4. Utilizar rexistros e aplicacións informáticas para a análise e a produción musical.	B3.4.1.Utiliza a aplicación Scratch para engadir efectos de son a un xogo.	CAA CD CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Crea unha melodía</li> <li>– Crea unha caixa de ritmos</li> <li>– Engade son a un xogo.</li> <li>– Inserta unha melodía de inicio de xogo</li> </ul>

#### 4.- ACTIVIDADES DE APRENDIZAXE ASOCIADAS A CADA BLOQUE DE CONTIDO

ÁREA	BLOQUE	Obx	Contidos	Actividades de aprendizaxe	Temp. sesións
INFORMÁTICA	BLOQUE 1: OFIMÁTICA	b, i	B1.1. Hardware: dispositivos de saída e de entrada.	Identificar nun ordenador os distintos periféricos de entrada e saída.	1
INFORMÁTICA	BLOQUE 1: OFIMÁTICA	b, i	B1.2. Software: <ul style="list-style-type: none"> <li>– Sistemas operativos</li> <li>– Procesadores de texto</li> <li>– Programas de deseño e debuxo</li> <li>– Navegadores de Internet</li> </ul>	Identificar algún sistema operativo, procesador de texto, programas de deseño e debuxo, navegador de Internet e xerador de mapas mentais.	2

ÁREA	BLOQUE	Obx	Contidos	Actividades de aprendizaxe	Temp. sesións
			– Xerador de mapas mentais		
INFORMÁTICA	BLOQUE 1: OFIMÁTICA	b, i	B1.3. Manexo de arquivos ( .jpg, .doc, .odt, .png, .gift, .pdf, .html )	Recoñecer os distintos tipos de arquivos.	2
INFORMÁTICA	BLOQUE 1: OFIMÁTICA	i	B1.4. Directorio: carpetas e subcarpetas	Crear carpetas e subcarpetas	2
INFORMÁTICA	BLOQUE 1: OFIMÁTICA	b,e,i	B1.5. Produción de textos, utilizando o procesador de textos OpenOffice, para comunicar coñecementos, experiencias e necesidades.	Escribir distintos tipos de textos tendo en conta as normas de cohesión e aplicando as normas ortográficas.	Ao longo do curso
INFORMÁTICA	BLOQUE 1: OFIMÁTICA	e, j, b	B1.6. Elaboración de carteis con diversa información aplicando os coñecementos informáticos adquiridos.	Facer un cartel dunha actividade que se vaia organizar no colexio ( Magosto, Entroido...) ou da visita dun escritor/a ao centro.	2
INFORMÁTICA	BLOQUE 1: OFIMÁTICA	b,e,h,i,j	B1.7.Presentacións dinámicas de contidos en distintos formatos ( LibreOffice, Impress...)	Facer unha presentación, por equipos, dun tema que se estea traballando nas áreas de Sociais ou Naturais.	Ao longo do curso
INFORMÁTICA	BLOQUE 1: OFIMÁTICA	b, e, g, h, i	B1.8. Uso das TIC's para a búsqueda de información empregando o tratamento de textos ( titulación, formato, arquivo e recuperación dun texto, cambios, substitución e impresión )	- Buscar información sobre distintos temas ou personalidades que se estean traballando nas distintas áreas.	Ao longo do curso
INFORMÁTICA	BLOQUE 1: OFIMÁTICA	I,j,b,d	B1.9. Inicio no uso dos medios audiovisuais e dixitais para a creación de animacións.	Crear unha animación de stop motion a partir de imaxes.	6
INFORMÁTICA	BLOQUE 2: GEOGEBRA	b,g, i	B2.1. Uso das TIC no desenvolvemento e asimilación de contidos relacionados coa xeometría.	Debuxar coa aplicación Geogebra: - rectas, semirrectas e segmentos - ángulos agudos, rectos e obtusos. - elementos da circunferencia - figuras planas e corpos xeométricos	2º trimestre
INFORMÁTICA	BLOQUE 3: INICIACIÓN Á PROGRAMACIÓN	b,g,i	B3.1 A aplicación Loga: traxectorias e planos.		3º trimestre
INFORMÁTICA	BLOQUE 3: INICIACIÓN Á PROGRAMACIÓN	b,e,i,j	B3.2. Scratch: Familiarizarse co menú, bloques e zona de traballo.	- Utilizar a zona de traballo para incluír os elementos que se queiran programar dende a lista de obxectos e dende o escenario. - Seleccionar o obxecto, arrastrar os bloques para	3º trimestre

ÁREA	BLOQUE	Obx	Contidos	Actividades de aprendizaxe	Temp. sesións
				dar ordes, soltar á zona de scripts e encaixar as pezas ata finalizar a programación.	
INFORMÁTICA	BLOQUE 3: INICIACIÓN Á PROGRAMACIÓN	B,i,j	B3.3. Scratch: escenarios, personaxes e diálogos.	- Crear unha pequena historia de dous personaxes con diálogo. - Crear un minixogo - Crear unha animación.	No 3º trimestre
INFORMÁTICA	BLOQUE 3: INICIACIÓN Á PROGRAMACIÓN	b,i,j	B3.4.. Debuxar con Scratch: instrucción <i>pen down</i>	- Facer un sinxelo programa de debuxo	4
INFORMÁTICA	BLOQUE 3: INICIACIÓN Á PROGRAMACIÓN	B, i,j	B3.5. Iniciación ao son con Scratch	- Crear unha melodía - Engadir son a un xogo	6

## 5-INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN PARA CADA ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE

ÁREA	EA	Instrumentos de avaliación (incluíndo o criterio de corrección, si é o caso)
INFORMÁTICA	B1.1.1. Identifica e nomea correctamente as partes dun ordenador cando traballa con el.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B1.2.1. Identifica distintos formatos de imaxes, vídeos, audio e arquivos de texto.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B1.3.1. Coñece a diferenza entre arquivos, carpetas e subcarpetas.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B1.4.1. Recoñece distintos dispositivos de almacenamento de datos ( cd, pendrive...)	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...



ÁREA	EA	Instrumentos de avaliación (incluíndo o criterio de corrección, si é o caso)
INFORMÁTICA	B1.5.1. Utiliza un procesador de textos para xustificar un texto, centralo e aliñalo á dereita ou á esquerda en función do tipo de texto e o estilo que se lle queira dar.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B1.6.1. Escribe en soporte informático textos sinxelos atendendo á forma da mensaxe e á súa intención comunicativa ( correos electrónicos, noticias, folletos informativos anuncios publicitarios...)	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B1.7.1. Coñece e utiliza un editor de imaxes.	
INFORMÁTICA	B1.8.1 Utiliza un procesador de textos para elaborar textos, meter imaxes, exportalos en distintos formatos e publicalos.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B1.5.2. Utiliza un procesador de textos para elaborar textos, meter imaxes, exportalos en distintos formatos e publicalos.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B1. 6. 1. Elabora carteis con diversa información engadindo textos utilizando a tipografía máis axeitada á súa función.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B1.7.1. Coñece as características dunha páxina web.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B1.8.1. Busca, selecciona e organiza a información importante, obtén conclusións e comunica o resultado de maneira ordenada e clara nun soporte dixital.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B1.9.1. Coñece e utiliza recursos tecnolóxicos básicos para a elaboración das propias creacións.	Valoración do proxecto realizado.
INFORMÁTICA	B1.9.2. Utiliza o editor de audio Audacity	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...



ÁREA	EA	Instrumentos de avaliación (incluíndo o criterio de corrección, si é o caso)
INFORMÁTICA	B1.9.3. Coñece e utiliza recursos tecnolóxicos básicos para gravar e editar un vídeo.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B1.9.4. Procura imaxes en soporte dixital para organizalas e transformalas nunha produción propia.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B2.1.2. Recoñece e identifica a relación entre rectas e segmentos.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B2.1.3. Recoñece e identifica figuras regulares e liñas significativas.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B2.1.4. Recoñece e identifica distintos tipos de ángulos.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B2.1.4. Utiliza instrumentos de debuxo e ferramentas tecnolóxicas para a construcións e a exploración de formas xeométricas.	Observación sistemática do alumno/a: anotacións no caderno de clase dun rexistro dos resultados das actividades realizadas na aula, individualmente ou en grupo, de todo o relativo ao esforzo, participación na clase, cumprimento das normas da aula...
INFORMÁTICA	B3.1.1. Manifesta certa autonomía na observación e planificación de accións e tarefas e ten iniciativa na toma de decisións.	Valoración do proxecto realizado.
INFORMÁTICA	B3.2.1. Utiliza estratexias para traballar en equipo na planificación dun proxecto con Loga.	Valoración do proxecto realizado.
INFORMÁTICA	B3.3.1. Crea unha historia sinxela en Scratch a partir da selección, a combinación e a organización dunha serie de elementos.	Valoración do proxecto realizado.
INFORMÁTICA	B3.4.1. Utiliza a aplicación Scratch para engadir efectos de son a un xogo.	Valoración do proxecto realizado.

## 6-ACCIÓNES DE CONTRIBUCIÓN AO PLAN TIC DO CENTRO.

A nova materia de libre configuración do centro: Informática vai contribuir a reforzar a competencia dixital do noso alumnado .

O proxecto tic do centro céntrase nos seguintes puntos básicos:

- Software libre
- Contornos web
- Intranet corporativa
- Proxecto Webs dinámicas: portal web, aula virtual e galería de imaxes
- Elaboración, selección e publicación de contidos dixitais
- Formación do profesorado buscando a maior autonomía posible
- Integración da robótica
- Traballo colaborativo
- Plan Edixgal: 5º e 6º de primaria.

Equipamento Ablar en 3º e 4º de primaria

- Integración das tics na aula

As aulas de cuarto de primaria, igual que as do resto do centro están dotadas dun PC de aula, unha pizarra interactiva e o correspondente canón de proxección. Ademais cada titor/a dispón dun portátil asociado a cada aula de clase.

Cada aula ten asignada unha sesión semanal dunha hora na aula de informática e así mesmo dispoñemos durante toda unha xornada completa dos miniportátiles Abalar. Isto quede dicir que cada alumno/a ten asignado un miniportátil que usará un día cada semana.

O centro dispón dunha intranet cun servidor que dispón de aula virtual, galería, blog's de aula e servidor multimedia.

O colexio tamén participa no proxecto Webs dinámicas e na plataforma social Agueiro, polo que dispón dun portal web e unha aula virtual que permite ao profesorado e alumnado acceder aos seus contidos dende as propias casas.

O profesorado de 4º de primaria entende as TIC's como un recurso que vai facilitar a aprendizaxe do alumnado, favorecer a súa autonomía sendo polo tanto un instrumento básico no desenvolvemento das sesións de aula.

Un dous aspectos máis salientables resulta a produción de recursos educativos, especialmente nas áreas de sociais e naturais. Mediante aplicacións de autor como Ardora, Lim ou mesmo Exelearning, elaboramos recursos interactivos para cada tema de Naturais ou Sociais.

En Matemáticas, ademais de múltiples programas interactivos, utilizamos ferramentas como Geogebra ou Loga, especialmente para traballar xeometría.

A pizarra interactiva é un complemento ideal para a presentación de recursos didácticos e interactivos, e ferramentas como Xournal ou OpenSankoré son o complemento perfecto para o traballo diario na aula.

As linguas atopan no blog da intranet ou no propio portal do centro un lugar idóneo para que o alumnado publique os seus artigos, traballos e tarefas.

O servidor multimedia e de contidos permítenos traballar na intranet sen depender da conexión a internet dándonos unha solvencia e autonomía, resultando especialmente indicado como banco de recursos educativos en todas as áreas do currículo.

**Área de libre configuración en 4º de Primaria: INFORMÁTICA**

**Presentada e aprobada no Claustro e Consello Escolar de 28 de xuño de 2018**