

ANEXO I
ARLOAREN EDO IRAKASGAIAREN URTEKO PROGRAMAZIO DIDAKTIKOA
EGITEKO TXANTILOIA

ANEXO I
PLANTILLA PARA LA ELABORACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA
ANUAL DE ÁREA O MATERIA

Urteko/ikasturteko programazio didaktikoa
Programación didáctica anual/de curso

ikastetxea: <i>centro:</i>	COLEGIO P. PADRE DE ANDRÉS URDANETA	kodea: <i>código:</i>	14849
etapa: <i>etapa:</i>	ESO	zikloa/maila: <i>ciclo/nivel:</i>	2º/ 4ºCURSO
arloa/irakasgaia: <i>área / materia:</i>	TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN		
osatutako arloak/irakasgaiak <i>áreas/materias integradas</i>			
diziplina barruko oinarriko konpetentzia elkartuak <i>competencias disciplinares</i> <i>básicas asociadas</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competencia en comunicación lingüística y literaria. 2. Competencia matemática. 3. Competencia Científica. 4. Competencia tecnológica. 5. Competencia social y cívica. 6. Competencia artística. 		
irakasleak: <i>profesorado:</i>	Josu Garro, Jose Ormaechevarria, Markel Vicente.	ikasturtea: <i>curso:</i>	2019-2020

Zeharkako konpetentziak / Competencias transversales:

1. Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital.
2. Competencia para aprender a aprender y para pensar.
3. Competencia para convivir.
4. Competencia para la iniciativa y el espíritu emprendedor.
5. Competencia para aprender a ser.

helburuak <i>objetivos</i>	ebaluazio-irizpideak <i>criterios de evaluación</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Adquirir destrezas comunicativas para la transmisión de información así como habilidades de selección de datos relevantes y utilizarlos para generar bloques de conocimiento más complejos, y así poder convertirse en un creador y difusor de conocimiento por medio de la comunicación con otros sujetos conectados en red. 2. Aprender la utilización eficaz de entornos virtuales seguros para sus comunicaciones, intercambio de recursos, contenido y conocimiento, que le de independencia y 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ser capaz de recopilar información, analizarla y exponer las conclusiones e ideas haciendo uso de herramientas analógicas y digitales. 2. Conocer y ser capaz de utilizar el concepto de entorno virtual para la comunicación mediante la publicación de información digital con criterios de seguridad, privacidad y haciendo un uso responsable. 3. Conocer el concepto de propiedad intelectual y los derechos que corresponden a sus autores, e identificar cuándo el acceso a

<p>la posibilidad de desarrollar la autonomía e iniciativa personal en la toma de decisiones con actitud crítica, segura y proactiva.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Conocer y valorar el sentido y la repercusión social de las diversas alternativas existentes a la hora de compartir los contenidos publicados en la web y saber cómo aplicarlos cuando difundan sus propias producciones mediante el conocimiento de las herramientas que facilitan su interacción con el entorno, así como el de unos límites morales y legales, cuando se reproducen y copian diferentes contenidos disponibles en las redes digitales, respetando los derechos de terceros en el intercambio de contenidos de producción ajena. (Identidad y huella digital) 4. Recopilar, seleccionar y sintetizar información procedente de distintas fuentes textos técnicos, textos divulgativos... relacionadas con el proyecto. Trabajando la competencia lectora. 5. Conocer y ser capaz de utilizar algunas de las técnicas avanzadas de presentación de la información, ideas y conceptos (de forma atractiva y segura) posibilitándole la gestión de la interacción social con otros individuos de una forma más efectiva, para fomentar así la mejor comprensión de las ideas, su autonomía y participación ciudadana en línea. 6. Adquirir destrezas para crear y editar imágenes digitales para posteriormente integrarlas en un documento multimedia. 7. Adquirir destrezas para crear y editar vídeos y archivos sonoros para posteriormente integrarlos en un documento multimedia. 8. Crear elementos multimedia mediante el uso de herramientas variadas para favorecer el desarrollo de habilidades de búsqueda de información en Internet, bibliotecas, etc., 9. Ser capaz de elaborar y publicar contenidos en la Web accesibles, que a cualquier tipo de público le permita conocer y comprender de una manera sencilla la información textual, numérica, sonora y gráfica que en ella se presenta, facilitando la interacción social con otros individuos y la contribución individual a la sociedad de la información que proporciona Internet. 	<p>contenidos protegidos es libre y cuándo es restringido.</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Ser capaz de generar y editar documentos y presentaciones llevando a cabo la inserción y modificación de objetos multimedia, uso de plantillas, inserción de enlaces y datos, así como la realización de cálculos estadísticos. 5. Ser capaz crear y editar imágenes digitales e integrarlas en un documento multimedia y publicarlos en un sitio web. 6. Ser capaz de crear y editar vídeos y archivos sonoros e integrarlos en un documento multimedia y publicarlos en un sitio web. 7. Conocer el concepto de página Web, las herramientas básicas para su generación y administración. 8. Ser capaz de mostrar ejemplos de la contribución de las TIC al desarrollo sostenible.
---	---

10. Conocer y ser capaz de utilizar diversos dispositivos y las características técnicas de conexión e intercambio de información entre ellos.

11. Conocer el valor y contribución de las TIC en el desarrollo sostenible.

EDUKIEN SEKUENTZIA [denbora-tarteka, unitate didaktikoak, proiektuka, ikaskuntza-nukleoka edo beste moduren batera antolatuta...].

SECUENCIACIÓN DE CONTENIDOS [organización en períodos, unidades didácticas, proyectos, núcleos de aprendizaje...].

1ª EVALUACIÓN (11 sesiones)

1. Introducción. (1 sesión)

- ¿Qué es y quién inventó la www?
- Valor y aportación de las TIC al desarrollo y al “desarrollo sostenible”.

2. Seguridad en la red. (2 sesiones)

- Netiqueta: Normas de comportamiento adecuado en la red.
- Identidad digital, Huella digital.

3. Derechos de reproducción.(1sesión)

- Creative Commons.

4. PLE. (7 sesiones) SITUACIÓN PROBLEMA “¿CUÁL ES EL PLE DE LA GENTE?”

- PLE. Personal Learning Environment / Entorno personal de aprendizaje.
- ¿Para qué sirve?
- ¿Cuál es mi PLE y cómo lo utilizo?

2ª EVALUACIÓN (13 sesiones)

5. Calendario de Google. (1 sesión)

- Cómo gestionar el calendario de Google.
- Gestión del calendario de google desde una aplicación móvil.

6. Pixlr.com. (5 sesiones)

- Creación y edición de imágenes estáticas.

7. Genial.ly. (6 sesiones)

- Cómo presentar ideas de forma interactiva.

3ª EVALUACIÓN (11 sesiones)

8. PIKTOCHART. (3 sesiones)

- Generación de gráficos visuales.

9. Wevideo.com (3 sesiones)

- Vídeos. Imagen en movimiento.

10. WIX. (6 sesiones)

- Plataforma de creación de sitios web. (Creación de un portfolio interactivo.Situación Problema)

Durante todo el curso, en la realización de las actividades, se irá trabajando de forma progresiva con **Google Apps (Google Docs, editor de imágenes, hojas de cálculo, Formularios, presentaciones)** para la gestión de la información recogida, análisis, exposición de conclusiones y publicación de las mismas. Estas herramientas se combinarán con otras más específicas para cada apartado.

Además se empleará **Google Classroom** como plataforma para la gestión del aprendizaje y como medio de comunicación principal para la gestión de los contenidos de la asignatura.

11. (SITUACIÓN PROBLEMA. Diseño y publicación de un dossier/portfolio on-line e interactivo en el que cada alumno/a pueda ir publicando su trabajo de forma auto-promocional.)

METODOLOGIA [edukien antolaketa, jarduera motak, baliabide didaktikoak, ikasleen taldekatzeak, espazioen eta denboren antolaketa, irakasleen eta ikasleen eginkizuna... ikuspegi inklusibo batetik].

METODOLOGÍA [organización de contenidos, tipo de actividades, recursos didácticos, agrupamiento del alumnado, organización de espacios y tiempos, papel del profesorado y el alumnado... desde una perspectiva inclusiva].

La metodología que emplearemos se basa en los siguientes principios didácticos:

La participación del alumnado será el eje principal. Se combinará la realización de trabajos individuales y grupales gradualmente, tratando de terminar el curso con la realización de un proyecto en el que todo el alumnado se implique en las fases de indagación, propuesta de ideas y opiniones, realización, evaluación y re-elaboración si es necesaria. Se propondrá una situación problema real que deberán resolver de manera autónoma. Durante el curso, se trabajarán los conceptos necesarios y se realizarán las actividades prácticas apropiadas que faciliten la adquisición de las destrezas establecidas en los objetivos de la asignatura.

El principal objetivo de la metodología de aprendizaje basado en problemas es implicar a alumnos y alumnas en su propio proceso de aprendizaje de manera que construyan un conocimiento significativo, se fomente la curiosidad y el pensamiento crítico, mientras aprenden haciendo (Learn by doing), indispensable para la adquisición de competencias.

Comenzaremos a trabajar las unidades didácticas mediante la exposición de imágenes, vídeos y planteamiento de preguntas que servirán para repasar conceptos que ya conocen, reforzarlos, relacionarlos con temas cotidianos, de su interés, y motivarles sobre el tema.

Contextualizaremos los contenidos teóricos dando paso a la parte principal: La práctica, en la que el alumnado va construyendo su propio conocimiento, potenciado por el aprendizaje entre iguales.

El curso se estructura en tres evaluaciones. Durante la evaluación, en las fechas señaladas a tal efecto, se entregarán trabajos realizados además de las actividades o proyectos grupales que corresponda.

Durante las clases realizaremos distintos tipos de actividades: Explicaciones, ejemplos, actividades de experimentación, actividades de repaso, de profundización, resúmenes de contenidos, resolución de problemas prácticos, exposición de trabajos, realización de trabajos de refuerzo, de ampliación del conocimiento...

Durante las clases se irán realizando las actividades planteadas para la adquisición de las competencias, asimilación de los conceptos y el desarrollo de las habilidades deseadas. En el caso de no terminarlas en las horas de clase asignadas a cada actividad, el alumno/a podrá terminarlas en tiempo extra-escolar para entregarlas en la fecha señalada.

Las clases se impartirán principalmente en el aula de informática, habilitada con un equipo informático por alumno/a.

El curso se estructura en tres evaluaciones. Cada evaluación se entregarán los trabajos individuales y grupales realizados en la plataforma o Google Classroom.

El alumnado se responsabilizará de cuidar tanto el material como las instalaciones y al finalizar la sesión, se preocupará de dejar tanto el aula como el material utilizado limpio y ordenado, manteniéndolo en perfectas condiciones para el próximo uso.

Si al empezar la sesión, un alumno/a detecta alguna anomalía o disfunción en el equipo que le ha sido asignado, deberá comunicarlo inmediatamente al profesorado.

Se empleará Google Classroom como plataforma para la gestión del aprendizaje y como medio de comunicación principal para la gestión de los contenidos de la asignatura.

<p>EBALUAZIO-TRESNAK [ahozko eta idatzizko probak, galdetegiak, banakako eta taldeko lanak, behaketa-eskalak, kontrol-zerrendak, ikasgelako koadernoak, portfolioa, kontratu didaktikoa...]</p> <p>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN [pruebas orales y escritas, cuestionarios, trabajos individuales y en grupo, escalas de observación, listas de control, cuaderno de aula, portafolio, contrato didáctico...].</p>	<p>KALIFIKAZIO-IRIZPIDEAK [ebaluazio-tresna bakoitzaren pisua eta balioa]</p> <p>CRITERIOS DE CALIFICACIÓN [peso y valor de cada instrumento de evaluación].</p>
<p>La evaluación de las actividades se realizará empleando una rúbrica específica para cada actividad.</p> <p>La actitud será evaluada con una matriz.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Observación directa en el aula del trabajo y actitud frente a la asignatura. (Escala de observación) - Actividades individuales -dossier. (Rúbrica) - Actividades grupales, valoradas por el profesorado mediante una rúbrica, además de una autoevaluación y coevaluación por parte de los compañeros/as de grupo. 	<ul style="list-style-type: none"> - El proceso de evaluación es NO-CONTINUO. - Para aprobar la evaluación es requisito necesario entregar todos los trabajos propuestos, en la fecha establecida. (La entrega tardía de los trabajos tendrá penalización en la nota). - Actitudes (A): 20% Trabajo diario y actitud frente a la asignatura (escala de observación). - Conceptos + Procedimientos (C+P): 80% Proyectos y/o actividades realizadas (dossier). (rúbrica)
	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo diario, asistencia y puntualidad. - Mostrar interés por ampliar su conocimiento en la materia. - Atención y participación. - Actitud frente a sus compañeros y el ritmo de las clases. - Esfuerzo por comprender y adquirir los conceptos y procedimientos trabajados. - Entrega de todos los trabajos en tiempo y forma adecuados. - Esfuerzo por realizar las actividades con calidad, limpieza, orden, buena presentación y definición mínima. - Utilización apropiada de las técnicas, materiales y procedimientos tecnológicos propuestos.

EBALUAZIOAREN ONDORIOAK [indartzeko eta zabaltzeko neurriak, antolamendu-egokitzapenak eta egokitzapen metodologikoak, emaitzen analisia, plangintza didaktikoaren berrikuspena, errekupeazio-sistema...].

CONSECUENCIAS DE LA EVALUACIÓN [medidas de refuerzo y ampliación, adaptaciones organizativas y metodológicas, análisis de resultados, revisión de la planificación didáctica, sistema de recuperación...].

Para aprobar la evaluación se deben presentar todos los trabajos.

El profesorado definirá el porcentaje de calificación de cada trabajo/actividad concreta.

La nota final de la asignatura se obtendrá mediante la realización de la media aritmética de las 3 evaluaciones (siendo requisito para realizar la media que las tres evaluaciones estén aprobadas previamente). También se tendrá en cuenta la progresión del alumno/a en la asignatura.

SISTEMA DE RECUPERACIÓN

- **Recuperación de una evaluación no superada:** Tras cada evaluación, si ésta no ha sido aprobada, se activará un proceso de recuperación (aprovechando el período vacacional correspondiente). Se deberá realizar un trabajo individual propuesto por el profesorado de la evaluación suspendida. (En ocasiones, dependiendo de las características de la actividad, se pueden plantear actividades de refuerzo).
Si se superan los objetivos mínimos correspondientes a los trabajos propuestos, la evaluación quedará recuperada con nota =5.
- **Convocatoria extraordinaria:** Si algún alumno, tras la recuperación de una evaluación suspendida continúa con alguna evaluación no superada, deberá realizar una serie de actividades teórico-prácticas de contenidos mínimos propuestas por el profesorado, mediante las que se evaluará si ha adquirido y asimilado los contenidos mínimos de la asignatura. En dicho caso, la calificación de la evaluación recuperada será 5.
Se realizará en Junio, fecha de entrega establecida por Jefatura de Estudios para la convocatoria extraordinaria.
- **Recuperación de la asignatura del curso anterior:** Esta asignatura no se imparte en cursos anteriores.

SISTEMA DE REFUERZO (para el alumnado con dificultades demostradas en el proceso de aprendizaje)

- Se les adaptará el nivel de exigencia a los mínimos.
- Se realizarán grupos de trabajo teniendo en cuenta sus necesidades/particularidades específicas.
- Se procurará reforzar la atención individual, tratando los conceptos con los que tiene dificultad si es necesario desde otro enfoque.
- Si es necesario, se plantearán actividades de refuerzo individualizadas, adaptadas a sus necesidades.

OHARRAK / OBSERVACIONES

--

ANEXO II

PLANTILLA PARA LA PROGRAMACIÓN DE UNA UNIDAD DIDÁCTICA A PARTIR DE UNA SITUACIÓN PROBLEMA

Materia: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
Tema: ¿CUÁL ES EL PLE DE LA GENTE?
Nivel: 4º ESO
Sesiones: 12
Justificación de la propuesta: Los avances tecnológicos están influyendo directamente en el rumbo al que se dirige la sociedad. Surgen nuevas necesidades y formas originales de satisfacer las antiguas. Pero... ¿Estamos preparados para asumir estos cambios? ¿Somos capaces de adaptarnos a ellos? ¿Sabemos cómo gestionar las nuevas herramientas? ¿Somos conscientes del uso que hacemos de las nuevas tecnologías? Este proyecto pretende dar respuesta a estas preguntas desde el enfoque de la educación y en especial en el campo de las tecnologías de la información y la comunicación.
Situación problema: A. Contexto: Las nuevas generaciones emplean herramientas tecnológicas en su vida diaria de forma habitual. Las emplean principalmente para relacionarse y para estar al día en los temas que les interesan además de para jugar o incluso hacer algunas compras. ¿Y qué hay de sus procesos de aprendizaje? ¿Cómo aprenden? ¿Qué utilizan? ¿Cómo se relacionan con otros para aprender o mostrar lo aprendido? ¿Cuál es su ENTORNO PERSONAL DE APRENDIZAJE (PLE)? ¿De qué herramientas se compone? ¿Y el de los demás? B. Problema: El alumnado deberá <u>proponer una herramienta tecnológica para completar o mejorar el PLE</u> de la gente (y e suyo propio). C. Finalidad: El objetivo principal es que el alumnado sea consciente de cuál es su proceso de aprendizaje, cómo se relaciona con los demás en ese proceso, qué herramientas utiliza, y buscar la forma de enriquecerlo desde el ámbito de las TIC.
Tarea: El trabajo se realizará en parejas. Cada grupo deberá elaborar un

informe respondiendo a las siguientes preguntas:

1º CUALES SON LAS APPS MAS UTILIZADAS POR LA GENTE

2º CUAL ES EL USO MÁS HABITUAL DE ESTAS APPS, para que se utilizan

3º QUE UTILIDAD EDUCATIVA PODEMOS DARLES A ESTAS APP

Por último, el informe debe incluir la propuesta de herramienta que ellos consideren teniendo en cuenta la opinión de la gente y la suya propia.

Competencias básicas:

A. Transversales:

Competencia para la comunicación verbal, no verbal y digital.

Competencia para aprender a aprender y para pensar.

Competencia para convivir.

Competencia para la iniciativa y el espíritu emprendedor.

Competencia para aprender a ser.

B. Disciplinarias:

Competencia en comunicación lingüística y literaria.

Competencia matemática.

Competencia científica.

Competencia tecnológica.

Competencia social y cívica.

Competencia artística.

Objetivos didácticos:

1. Ser conscientes de su proceso de aprendizaje y los recursos que emplean.
2. Conocer qué utilidades les brindan las NNTT para sus procesos de aprendizaje.
3. Conocer las 3 fases de la comunicación (parte de sus procesos de aprendizaje y uso cotidiano de cualquier miembro de una sociedad avanzada): Búsqueda y recopilación, gestión y salida de la información.

Contenidos:

PLE (Personal Learning Environment -> Entorno Personal de Aprendizaje: EPA)

- Qué es.
- Para qué sirve.
- Cuál es mi PLE y cómo lo utilizo.

GOOGLE APPS

- Google Documents (Editor de imágenes, gráficos).
- Google Formularios. (Gestión de preguntas y respuestas. Gráficos)
- Google Hoja de cálculo.

GOOGLE CLASSROOM

- Plataforma para la gestión del aprendizaje.
- Medio de comunicación y plataforma para la gestión de los contenidos del proyecto.

GOOGLE DRIVE

- Gestión de la información.

Secuencia de actividades:

A. Fase inicial (INMERSIÓN): .

1-(1 sesión) ¿QUÉ ES UN PLE? Visionado de varios vídeos sobre el tema. Puesta en común de ideas y definición conjunta de lo que es un PLE y los ámbitos que abarca (recogida, gestión y salida de la información).

B. Fase de desarrollo (LABORATORIO):

2- (2 sesiones) ¿CUÁL ES MI PLE? ¿CÓMO LO UTILIZO? Cada alumno, de forma individual creará un mapa mental / diagrama en el que definirá su PLE y cómo lo utiliza tanto en el ámbito social como en el académico.

3- (3 sesiones) CUÁL ES EL PLE DE LA GENTE.

En parejas, diseñarán una secuencia de preguntas para conocer cuál es el PLE de la gente. Qué utilizan, cómo, para qué, etc.

Aprovecharán para preguntar a la gente toda la información necesaria para dar respuesta a las preguntas que se plantean en el proyecto:

1º CUALES SON LAS APPS MAS UTILIZADAS POR LA GENTE

2º CUAL ES EL USO MÁS HABITUAL DE ESTAS APPS, para que se utilizan

3º QUE UTILIDAD EDUCATIVA PODEMOS DARLES A ESTAS APP

Crearán un FORMULARIO de Google y lo enviarán a un mínimo de 30 personas. Enviarán a sus contactos el enlace del formulario por correo electrónico, whatsapp o cualquier otro canal que sea efectivo.

4- (1 sesión) ANÁLISIS DE RESPUESTAS Y CONCLUSIONES

Recogida de respuestas en hoja de cálculo. Ordenar los datos y basándonos en ellos sacar las conclusiones pertinentes. Gráficos.

C. Fase de aplicación y comunicación (CREACIÓN):

6- (5 sesiones) Redacción de un informe en el que se da respuesta a las 3 preguntas planteadas además de proponer una aplicación adecuada para el campo de la educación.

La respuesta a las preguntas tendrá que justificarse con evidencias, es decir, con los datos que han recogido en sus formularios. Para ello podrán utilizar las gráficas que se generan automáticamente con la herramienta de Google Formularios.

Teniendo en cuenta las respuestas que han obtenido y su propio conocimiento, experiencia, etc., tendrán que presentar en este

mismo informe la propuesta de aplicación apropiada para educación, argumentando debidamente la razón de su elección.

7- PUBLICACIÓN DE LOS INFORMES. Publicarán sus informes en Google Classroom para que todo el alumnado del curso pueda visualizarlos.

Gestionarán toda la información necesaria para este proyecto desde sus cuentas de Gmail "@colegiourdaneta.es", utilizando GOOGLE DRIVE para la gestión de documentos y GOOGLE CLASSROOM como plataformas de comunicación y publicación.

EVALUACIÓN

A. Indicadores:

- Han comprendido lo que es un PLE.
- Son capaces de comunicar gráficamente cuál es su PLE.
- Son capaces de dar respuesta a las siguientes preguntas:

1º CUALES SON LAS APPS MAS UTILIZADAS POR LA GENTE

2º CUAL ES EL USO MÁS HABITUAL DE ESTAS APPS, para que se utilizan

3º QUE UTILIDAD EDUCATIVA PODEMOS DARLES A ESTAS APP

- Son capaces de diseñar una secuencia de preguntas para obtener la información que buscan.
- Son capaces de elaborar un formulario de Google.
- Analizan la información obtenida, reflexionan y sacan conclusiones propias.
- Ordenan las ideas y las exponen en forma de informe siendo capaces de mostrar las evidencias que justifican sus argumentos.

B. Herramientas:

- Rúbricas. (Trabajo cooperativo, autoevaluación y coevaluación).
- Observación directa de las actividades del aula.
- Autoevaluación
- Exposición de las producciones finales.

RÚBRICA 1: ¿CUÁL ES MI PLE? ¿CÓMO LO USO?

RÚBRICA 2: FORMULARIO E INFORME

- Siempre que sea posible, los alumnos entregarán las rúbricas hechas con su autoevaluación.