

PROGRAMACIÓN DE TIC 4ºESO

CURSO 2020-2021

Centro: I.E.S. Sierra de Yeguas.

Profesor: José María Lara Navarro.

0. INTRODUCCIÓN

1. COMPETENCIAS BÁSICAS

2. OBJETIVOS GENERALES DE LA E.S.O.

3. OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA

4. ASPECTOS CURRICULARES GENERALES

4.1. METODOLOGÍA

4.1.1. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS

4.1.2. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

4.1.3. ALUMNADO QUE SE INCORPORA TARDÍAMENTE AL SISTEMA

4.1.4. MEDIDAS ENCAMINADAS AL FOMENTO DE LA LECTURA

4.1.5. APLICACIÓN DE LAS TIC

4.2. EVALUACIÓN

4.2.1. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

4.2.2. CRITERIOS DE PROMOCIÓN Y EVALUACIÓN

4.2.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

4.2.4. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

4.3. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

5. PROYECTO CURRICULAR DE 4ºESO

5.1. CONTENIDOS

5.2. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

7. PROTOCOLO DE ACTUACIÓN PARA CLASES ONLINE

0. INTRODUCCIÓN

La materia de TIC carece de departamento, por lo cual su programación ha sido elaborada por el profesor de EPVA.

El aula de TIC está dotada de un número de ordenadores que fluctúa entre 12 y 14, ya que se han ido reponiendo, en los últimos años, los equipos antiguos que han ido averiándose, y aún tenemos unos cuantos que dan fallos y que caerán de un momento a otro.

La contribución del alumnado a la página web del centro es uno de los objetivos que guiará el desarrollo de la programación, junto con el plan de igualdad y el acto de graduación.

1. COMPETENCIAS CLAVE

Son extensibles a todas las áreas. Las competencias clave son referidas en el *Decreto 111/2016, de 14 de junio, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.*

COMPETENCIAS CLAVE

- 1) Competencia en comunicación lingüística.
- 2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 3) Competencia digital.
- 4) Aprender a aprender.
- 5) Competencias sociales y cívicas.
- 6) Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- 7) Conciencia y expresiones culturales.

La contribución de la materia de Informática a estas competencias básicas se orienta en mayor medida hacia los siguientes aspectos:

- 1) Competencia en comunicación lingüística.

Comporta el dominio de la lengua oral y escrita en varios contextos, dependiendo de los temas tratados, fundamentalmente el contexto del centro en la actualización de la página web y el de la orientación profesional coeducativa. Los conocimientos, destrezas y actitudes propios de esta competencia permiten expresar, a través del ordenador y de internet, pensamientos, vivencias y opiniones, así como dialogar, formarse un juicio crítico y ético, generar ideas, estructurar el conocimiento, dar coherencia y cohesión al discurso y a las propias acciones y tareas, relacionadas con los proyectos desarrollados. Todo ello potenciando el dominio del lenguaje propio de los ordenadores y del entorno de internet.

- 2) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.

El desarrollo de esta competencia supone aplicar aquellas destrezas y actitudes que permiten razonar matemáticamente, comprender una argumentación matemática y expresarse y comunicarse en el lenguaje matemático, utilizando las herramientas de apoyo adecuadas, e integrando el conocimiento matemático con otros tipos de conocimiento, para dar una mejor respuesta a las situaciones de la vida de distinto nivel de complejidad. Entre esos otros tipos de conocimiento, se encuentra el conocimiento estructurado del código informático, relacionado con esta materia.

- 3) Competencia digital

Está asociada con la búsqueda, selección, registro y tratamiento o análisis de la información, utilizando técnicas y estrategias diversas para acceder a ella según la fuente a la que se acuda y el soporte que se utilice (oral, impreso, audiovisual, digital o multimedia). Requiere el dominio de lenguajes específicos básicos (textual, numérico, icónico, visual, gráfico

y sonoro) y de sus pautas de decodificación y transferencia, así como aplicar en distintas situaciones y contextos el conocimiento de los diferentes tipos de información, sus fuentes, sus posibilidades y su localización, así como los lenguajes y soportes más frecuentes en los que ésta suele expresarse.

En síntesis, el tratamiento de la información y la competencia digital implican ser una persona autónoma, eficaz, responsable, crítica y reflexiva al seleccionar, tratar y utilizar la información y sus fuentes, así como las distintas herramientas tecnológicas; también tener una actitud crítica y reflexiva en la valoración de la información disponible, contrastándola cuando es necesario, y respetar las normas de conducta acordadas socialmente para regular el uso de la información y sus fuentes en los distintos soportes.

4) Aprender a aprender.

Aprender a aprender implica la conciencia, gestión y control de las propias capacidades y conocimientos desde un sentimiento de competencia o eficacia personal, e incluye tanto el pensamiento estratégico, como la capacidad de cooperar, de autoevaluarse, y el manejo eficiente de un conjunto de recursos y técnicas de trabajo intelectual, todo lo cual se desarrolla a través de experiencias de aprendizaje conscientes y gratificantes, tanto individuales como colectivas.

La informática contribuye en este proceso mediante la investigación y análisis crítico cada actividad, ayudando a las capacidades de comprensión y síntesis de un tema determinado.

5) Competencias sociales y cívicas.

Estas competencias favorecen la comprensión de la realidad histórica y social del mundo, su evolución, sus logros y sus problemas. La comprensión crítica de la realidad exige experiencia, conocimientos y conciencia de la existencia de distintas perspectivas al analizar esa realidad. Conlleva recurrir al análisis multicausal y sistemático para enjuiciar los hechos y problemas sociales e históricos y para reflexionar sobre ellos de forma global y crítica, así como realizar razonamientos críticos y lógicamente válidos sobre situaciones reales, y dialogar para mejorar colectivamente la comprensión de la realidad.

El análisis crítico de la realidad que nos ofrece internet, a través de actividades y debates, ayuda al desarrollo de las capacidades citadas, relacionadas con esta competencia.

6) Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Supone ser capaz de imaginar, emprender, desarrollar y evaluar acciones o proyectos individuales o colectivos con confianza, responsabilidad y sentido crítico.

Forma parte de esta competencia la adecuada percepción del espacio físico en el que se desarrolla la vida y la actividad humana, tanto a gran escala como en el entorno inmediato, y la habilidad para interactuar con el espacio circundante: moverse en él y resolver problemas en los que intervengan los objetos y su posición.

En este sentido, se busca la coherencia entre la realidad virtual de internet y la propia realidad a la que nos acabamos de referir. Implica ser consciente de la influencia que tiene la presencia de las personas en el espacio, su asentamiento, su actividad, las modificaciones que introducen y los paisajes resultantes, así como de la importancia de que todos los seres humanos se beneficien del desarrollo y de que éste procure la conservación de los recursos y la diversidad natural, y se mantenga la solidaridad global e intergeneracional. Supone asimismo demostrar espíritu crítico en la observación de la realidad y en el análisis de los mensajes captados a través de internet, así como unos hábitos de consumo responsable en la vida cotidiana.

La ejecución de un proyecto informático, considerando todas y cada una de las fases del proceso, evidencia la aportación de la materia de Informática a esta competencia

7) Conciencia y expresiones culturales.

Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

El conjunto de destrezas que configuran esta competencia se refiere tanto a la habilidad para apreciar y disfrutar con el arte y otras manifestaciones culturales, como a aquellas relacionadas con el empleo de algunos recursos de la expresión artística para realizar creaciones propias; implica un conocimiento básico de las distintas manifestaciones culturales y artísticas, las aplicación de habilidades de pensamiento divergente y de trabajo colaborativo, una actitud abierta, respetuosa y crítica hacia la diversidad de expresiones artísticas y culturales, el deseo y voluntad de cultivar la propia capacidad estética y creadora, y un interés por participar en la vida cultural y por contribuir a la conservación del patrimonio cultural y artístico, tanto de la propia comunidad, como de otras comunidades.

Todo ello se lleva a cabo en Informática cuando realizamos tareas en colaboración, y a través de actividades individuales de propia creación (presentaciones, retoque fotográfico,...)

2. OBJETIVOS GENERALES DE LA E.S.O.

Los Objetivos generales de Etapa pueden sintetizarse en tres grupos:

- 1.-De ámbito personal;
- 2.-De ámbito social (sobre comunicación, tradición y progreso);
- 3.-En relación con los entornos natural y social.

3. OBJETIVOS GENERALES DE LA MATERIA

1. Utilizar el conocimiento informático para seleccionar, recuperar, transformar, analizar, archivar, transmitir, crear y presentar información.
2. Facilitar el conocimiento de la realidad tecnológica en la que estamos inmersos y valorar los efectos de la informática en la sociedad.
3. Adquirir los conocimientos básicos de la informática y de los procedimientos que definen las estructuras lógicas de esta disciplina.
4. Valorar la importancia de trabajar como miembro de un equipo en los proyectos de trabajo de la asignatura, asumiendo responsabilidades individuales en la ejecución de las tareas encomendadas con una actitud de cooperación
5. Desarrollar actitudes investigadoras.

4. ASPECTOS CURRICULARES GENERALES

4.1. METODOLOGÍA

Toda vez que utilicemos internet, aplicaremos las herramientas que ofrecen los servicios de la web 2.0, que permiten almacenar tareas en la web y compartirlas, favoreciendo el trabajo en equipo y evitando la pérdida de información, gracias a que se prescinde de dispositivos de almacenamiento de memoria. Pero lo más interesante, desde el punto de vista didáctico, es que se fomenta el trabajo colaborativo.

4.1.1. PRINCIPIOS DIDÁCTICOS

Según el principio educativo de “construcción”, debe haber una actitud activa en las relaciones entre alumno/a y profesor, quien debe propiciar la actividad mental del primero,

fomentando a su vez el dinamismo en el aula. El aprendizaje ha de ser funcional o significativo, relacionando los conocimientos previos con los nuevos.

Si seguimos un enfoque comunicativo, el cual parte de una serie de PROYECTOS INICIALES o situaciones de comunicación, se acentúa la aplicación de técnicas, dado el carácter eminentemente práctico de esta materia.

Hay que tener en cuenta dos factores a la hora de elegir la metodología de enseñanza-aprendizaje adecuada: los proyectos en los que se va a intervenir y los programas informáticos con los cuales se va a realizar la intervención.

PROYECTOS

1. Contribución a la actualización de la página web del centro
2. Coeducación: desarrollo de actuaciones del plan de igualdad
3. Acto de graduación de 4ºESO

PROGRAMAS INFORMÁTICOS

1. OpenOffice Writer, procesador de textos.
2. OpenOffice Impress, programa de presentaciones.
3. Gimp, programa de tratamiento de la imagen.
4. Otros: como Kdenvi (montaje de fotos y vídeo); scribus, de diseño y maquetación, OpenOffice Draw, etc.

4.1.2. MATERIALES Y RECURSOS DIDÁCTICOS

Teniendo en cuenta de antemano, como se comentó en la introducción, que algunos equipos antiguos están fallando, el aula de informática está dotada actualmente de 14 equipos informáticos con sistema operativo ubuntu.

También dispone de una impresora multifunción con tinta negra, es decir, no imprime en color.

No obstante, hemos iniciado este curso con una reestructuración del aula: una nueva instalación dotada de proyector para explicaciones. Aunque todavía quedan algunos detalles para que el funcionamiento normal sea pleno, debido a retrasos en la puesta a punto.

4.1.3. ALUMNADO QUE SE INCORPORA TARDÍAMENTE AL SISTEMA

Se tendrá en cuenta el expediente académico y el informe individualizado que traiga del centro de procedencia. En el caso de no existir dicho informe, como suele ocurrir, se hará una valoración de los conocimientos del alumno o alumna en este área, mediante una prueba de evaluación que abarca: la evaluación inicial, una síntesis de las tareas realizadas hasta el momento por el resto de compañeros/as y la observación en el aula, con el fin de valorar sus competencias y sus actitudes.

4.1.4. MEDIDAS ENCAMINADAS AL FOMENTO DE LA LECTURA

Las lecturas se harán en soporte digital (en la pantalla) y estarán relacionadas con los temas tratados en los proyectos.

Así, en las tareas de aprendizaje en el manejo de programas (software), se leerán tutoriales de diversas fuentes: unos facilitados por el profesor y otros descargados de internet.

En lo referente a las actividades de coeducación, se les obliga a lecturas concretas en coordinación con el departamento de lengua, de las cuales deberán extraer conclusiones, realizar murales, presentaciones, etc.

4.1.5. APLICACIÓN DE LAS TIC

Este apartado es de inclusión obligada en la programación, pero poco podemos decir en él, cuando la totalidad de ésta es una pura aplicación de las tecnologías de la información y la comunicación. Lo que sí podemos comentar es la importancia de inculcar en el alumnado un uso responsable de las TIC, previniéndoles sobre los peligros de internet.

4.2. EVALUACIÓN

4.2.1. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN

La asimilación de contenidos se comprobará en la práctica, a través de los ejercicios realizados en el ordenador y almacenados, o bien en un pen-drive, o bien en internet, enviados mediante correo electrónico. Las pruebas, controles y exámenes serán prácticos. Habrá también controles-formulario.

El método de observación en el aula se aplicará en la totalidad del tiempo del curso como portador de datos para la resolución de problemas particulares.

Las entrevistas y cuestionarios serán eventuales, y la autoevaluación tendrá valor orientativo.

4.2.2. CRITERIOS DE PROMOCIÓN Y EVALUACIÓN

El principal criterio de evaluación será la constancia y corrección en la realización de las tareas, acompañado del aprendizaje del manejo de programas informáticos, lo que implica una asimilación de los correspondientes contenidos. Respectivamente, nos hemos referido a contenidos actitudinales, procedimentales y conceptuales.

En concreto, establecemos los siguientes criterios de promoción y evaluación:

1. Participación y trabajo en equipo.
2. Trabajo personal.
3. Valoración del aprendizaje autónomo.
4. Capacidad de planteamiento y resolución de problemas.
5. Adquisición de conceptos básicos.
6. Uso racional y crítico de la informática.

4.2.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La cuantificación de la nota de cada alumno/a estará en función de la media obtenida de tres notas: conceptos, procedimientos y actitudes, a razón de:

Conceptos (mediante exámenes prácticos y formularios online): 40%

Procedimientos (mediante tareas): 40%

Actitudes (conducta y plazos de entrega): 20%

Por cometer un elevado número de faltas de ortografía, se podrá deducir de la nota global de cada examen o ejercicio hasta un máximo de 1 punto (0,10 por falta).

4.2.4. PROCEDIMIENTOS DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

Se establecen tres procedimientos, de aplicación progresiva:

1. Autoevaluación diaria:

Al término de cada clase, y también al terminar cada jornada de trabajo, el profesor realiza un examen de autoevaluación para deducir, a partir de la realidad del aula, la eficacia de la programación. El resultado es aplicado en la clase siguiente con el grupo en cuestión.

2. Seguimiento mensual de la programación:

En el libro de actas del departamento, quedarán reflejadas, una vez al mes, todas las modificaciones en el seguimiento de la programación, es decir, de contenidos impartidos y actividades realizadas. De este modo, se lleva a cabo una reflexión sobre la labor que se está realizando, valorando el alcance de los objetivos, la conveniencia de los contenidos y la adecuación de las actividades al desarrollo de las competencias básicas.

3. Resultados académicos:

Al finalizar cada trimestre, se hará en el libro de actas del departamento una evaluación de los resultados académicos de la evaluación correspondiente. En ella, se reflexionará acerca de las causas de dichos resultados.

4.3. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Las medidas ordinarias dentro del aula atenderán a la diversidad de capacidades con propuestas de actividades de complejidad gradual.

Las adaptaciones curriculares no significativas no afectan al currículo básico y, por tanto, se aplican modificando algunas metodologías, especialmente las que incluyen conocimientos de otras áreas en las cuales los alumnos afectados tienen retraso. Se consigue canalizando los contenidos conceptuales del área a través de procedimientos y actitudes.

Las adaptaciones curriculares significativas requieren una modificación del currículo básico que se aplica gradualmente y con la ayuda del departamento de orientación y de la profesora de apoyo.

Por otra parte, en el grupo de diversificación curricular de 4ºESO se llevará a cabo un seguimiento, adaptando las tareas a las capacidades de cada caso individual.

ALUMNOS CON ADAPTACIÓN CURRICULAR SIGNIFICATIVA QUE PRECISAN ADAPTACIÓN CURRICULAR O ALGÚN TIPO DE REFUERZO DESDE TIC:

No se da ningún caso.

5. PROYECTO CURRICULAR DE 4ºESO

5.1. CONTENIDOS

5.1.1. RELACIONADOS CON EL SOFTWARE DE UBUNTU

1. Procesar textos con OpenOffice Writer
 - Caracteres y párrafos
 - Tabuladores, numeración, viñetas, esquemas
 - Columnas y secciones
 - Inserción de elementos: formas, dibujos, imágenes,...
 - Tablas
2. Presentaciones con OpenOffice Impress
 - Trabajo con diapositivas
 - Inserción de imágenes y de textos
 - Aplicación de transiciones
3. Dibujos y gráficos con OpenOffice Draw
4. Creación de diagramas con el programa dia.
5. Tratamiento de imágenes con Gimp
 - Formatos de imagen
 - Gestión de capas
 - Textos
 - Máscaras y selecciones

5.1.2. RELACIONADOS CON INTERNET

1. Navegador Mozilla Firefox
2. Correo electrónico con gmail
3. Herramientas de los servicios de la web 2.0
 - Google docs: textos, presentaciones,...
 - Creación de un blog
 - Otras herramientas: blubl, cmaptools,...

5.2. SECUENCIACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN DE CONTENIDOS

En el siguiente esquema, eminentemente teórico, hay que ir entrelazando las tareas de aplicación relacionadas con los proyectos.

PRIMER TRIMESTRE: Contenidos relacionados con el software (OpenOffice completo, apartados 1 a 4 del punto 6.1.1.) y Contenidos relacionados con internet (Navegador Mozilla Firefox y Correo electrónico con gmail, 1 y 2 del 6.1.2.)

SEGUNDO TRIMESTRE: Gimp (apartado 5 del punto 6.1.1.) y herramientas de la web 2.0 (apartado 3 del punto 6.1.2.)

TERCER TRIMESTRE: Realización de proyectos aplicando todo lo estudiado.

6. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES

Se establece la siguiente actividad:

EXCURSIÓN A ANTEQUERA. Junto con el departamento de orientación, para conocer itinerarios académicos: IES Los Colegiales, IES Pedro Espinosa,...

CURSO: 4ºESO.

El material extraído de esta actividad (fotografías, vídeos, entrevistas,...) será digitalmente canalizado en el aula de TIC.

Si no es posible debido a la Pandemia del Covid-19, se hará en su lugar un trabajo de investigación acerca de los posibles itinerarios académicos en los distintos centros educativos de Antequera y otras localidades de la comarca.

7. PROTOCOLO DE ACTUACIÓN PARA CLASES ONLINE

Ante los posibles confinamientos provocados por el Covid-19, se tomarán las siguientes medidas:

1ª. Puesta en marcha de las clases mediante Classroom. Solo para el alumnado confinado, la materia TIC seguiría impartándose online, por lo que el alumnado tendría que descargarse en su casa los software libres que usamos en clase, realizando las mismas tareas que en circunstancias normales. Se tendrá en cuenta el tiempo invertido durante las horas lectivas.

2ª. Si el profesor estuviera confinado. La plataforma Classroom se podría en marcha a todos los efectos.

3ª. El profesor estará atento a Classroom durante las horas lectivas de la materia. Esto quiere decir que atenderá las dudas durante este tiempo. El alumnado deberá entregar (enviar) la tarea diaria al término de cada sesión de clase.

4ª. El horario de atención extraescolar. Será definido con anterioridad de modo excepcional.

5ª. El alumnado deberá respetar los plazos de entrega de las tareas.

6ª. El correo electrónico asociado a TIC: revistadigitalcoeducativa@gmail.com Este correo es que funciona en circunstancias normales y seguirá siendo así en caso de confinamiento.

7ª. Realización de exámenes-formularios. Tendrán prioridad respecto a los exámenes prácticos de la programación.

8ª. Actualización semanal del blog de EPVA con las tareas de cada grupo. Se usará este blog de Plástica con un apartado para TIC. Esta medida se llevará a cabo solo en el caso del confinamiento de grupos-clase completos. La dirección es: syeguasepv.blogspot.com

9ª. Comunicación de los términos de este protocolo a las familias implicadas.

NOTA IMPORTANTE: Estamos en espera de la firma del acuerdo entre Google Cloud y la Consejería de Educación para poder adherirnos a la plataforma Google Suite. Cuando esto ocurra, **cambiarán los correos electrónicos de todos los usuarios y los accesos a Classroom**, que estarán asociados al "dominio" del centro.

En Sierra de Yeguas, Málaga.

Firmado: José María Lara Navarro.