

PROGRAMACIÓ DIDÀCTICA - INSTITUT SANT QUIRZE - Curs 2025-2026

MATÈRIA: Digitalització (optativa)
PROFESSOR/A: Carolina Fernández Moreno
Curs: 4 ESO

COMPETÈNCIES QUE ES TREBALLARAN PRIORITÀRIAMENT	SABERS BÀSICS	SITUACIONS D'APRENENTATGE Activitats i instruments d'avaluació	Criteris d'avaluació
COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES DE L'ÀMBIT			
<p>Competències específiques</p> <p>Competència 1</p> <p>Gestionar les eines i els dispositius informàtics i de comunicació d'ús quotidià aplicant els coneixements de maquinari i sistemes operatius per resoldre problemes tècnics senzills.</p>	<p>Gestió bàsica de sistemes operatius: instal·lació i configuració d'usuari.</p> <p>Gestió bàsica de sistemes de comunicació i Internet. Dispositius de xarxa i funcionament.</p>	<p>Instal·lació de programari en els dispositius de l'alumnat.</p> <p>Solució dels eventuals problemes que poden sorgir.</p>	<p>1.2 Gestionar, a nivell bàsic, sistemes operatius configurant-ne les característiques en funció de les necessitats personals.</p> <p>1.3 Resoldre problemes tècnics senzills analitzant components i funcions dels dispositius digitals, avaluant les solucions de manera crítica i reformulant el procediment, si cal.</p>
<p>Competència 2</p> <p>Idear solucions innovadores i creatives aplicant diferents formes de raonament, integrant-les en l'entorn personal d'aprenentatge tot fent ús de les eines i els recursos d'edició, la creació de continguts digitals i el desenvolupament d'aplicacions per optimitzar l'aprenentatge permanent.</p>	<p>Edició i creació de continguts: aplicacions de productivitat, desenvolupament d'aplicacions senzilles per a dispositius mòbils i web. Publicació i difusió responsable d'informació i dades en xarxes informàtiques.</p>	<p>Edició de vídeos i àudios</p> <p>Edició d'imatges</p> <p>Creació d'espais web</p> <p>Disseny d'aplicacions</p>	<p>2.2 Dissenyar solucions possibles a problemes plantejats aplicant diferents formes de raonament, com el pensament de disseny i el pensament computacional, tenint en compte les tecnologies emergents, la realitat virtual, augmentada i mixta.</p>

	<p>Edició i creació de continguts: desenvolupament d'aplicacions senzilles per a dispositius mòbils i web, fent servir diferents llenguatges de programació. Aplicació d'estructures de programació comunes: condicionals i repeticions.</p> <p>Desenvolupament de continguts per a Internet en format web, aplicant estàndards d'accessibilitat.</p> <p>Creació de continguts audiovisuals amb eines digitals. Ús d'eines d'edició i tractament d'imatge, àudio i vídeo.</p> <p>Publicació i difusió responsable d'informació i dades en xarxes informàtiques.</p>		<p>2.3 Generar o modificar, de forma individual o col·laborativa, continguts amb suport digital i creacions audiovisuals, integrant imatge, so i vídeo per a la construcció de produccions multimèdia.</p> <p>2.4 Desenvolupar aplicacions fent servir el programari i els llenguatges de programació adients, per la resolució de problemes concrets tenint en compte criteris d'autoria i llicències d'ús.</p> <p>2.5 Integar els continguts digitals en entorns personals d'aprenentatge (pàgina web, espai al núvol, carpetes, etc.) autoregulant el propi aprenentatge de manera autònoma.</p>
<p>Competència 4 Fer un ús actiu, responsable i ètic de les tecnologies digitals, valorant les possibles accions que cal fer a la xarxa i identificar-ne les repercussions per exercir una ciutadania digital crítica.</p>	<p>Caracterització de la interactivitat a la xarxa: llibertat d'expressió, propietat intel·lectual i llicències d'ús.</p> <p>Aplicació proactiva de la responsabilitat social: plataformes d'iniciativa ciutadana, voluntariat i comunitats de maquinari i programari lliures.</p>	<p>Activitat sobre llicències creative commons</p> <p>Participació en diferents entorns personals d'aprenentatge</p>	<p>4.4 Participar, col·laborar i interactuar en espais virtuals de comunicació i plataformes d'aprenentatge col·laboratiu, compartint i publicant informació i dades, adaptant-se a diferents audiències amb una actitud respectuosa, responsable i participativa.</p>
<p>1. COMPETÈNCIA CIUTADANA</p>			

<p>CC3. Analitzar problemes socials i tractar-los des del diàleg i el respecte</p>	<p>Analitzar i comprendre problemes ètics fonamentals i d'actualitat, considerant críticament els valors propis i aliens, i desenvolupant els seus propis judicis per afrontar la controvèrsia moral amb actitud dialogant, argumentativa, respectuosa i oposada a qualsevol tipus de discriminació o violència —incloent-hi la violència masclista, LGTBfòbica, racista o capacitista— o fonamentalisme ideològic.</p>	<p>Totes les activitats en grup</p>	<p>3.1. Citar de manera contextualitzada diferents moviments, causes i lideratges que han lluitat i lluiten per a l'eliminació de la desigualtat i la discriminació per raó de gènere i d'opció afectivosexual.</p> <p>3.2. Adoptar un paper actiu i compromès en la lluita per la superació d'estereotips i prejudicis, perquè totes les persones puguin desenvolupar les seves aspiracions.</p> <p>3.3. Formar-se un criteri propi a través de la participació activa i compromesa, individualment i en equip, en projectes socials i cívics que comportin la dignificació de les aportacions de determinats col·lectius i la defensa dels seus drets per garantir la cura i el benestar de les persones.</p>
<p>2. COMPETÈNCIA EMPRENEDORA</p>			
<p>CE3. Generar idees i solucions valuoses. Prendre decisions de manera raonada</p>	<p>Desenvolupar el procés de creació d'idees i solucions valuoses i prendre decisions, de manera raonada, utilitzant estratègies àgils de planificació i gestió i reflexionant sobre el procés realitzat i el resultat obtingut, per dur a terme el procés de creació de prototips innovadors i de valor, considerant l'experiència com una oportunitat per aprendre.</p>	<p>Creació de continguts (àudio, vídeo, logotips...)</p> <p>Anàlisi del projecte dut a terme.</p>	<p>3.1. Planificar l'execució de la idea triada a partir del disseny realitzat, definint les tasques, la temporalització, els espais i les persones responsables de cada fase.</p> <p>3.2. Desenvolupar el projecte empenedor utilitzant una metodologia avançada de gestió, que identifiqui els canvis necessaris per donar resposta a les necessitats detectades amb la presa de decisions col·lectiva.</p> <p>3.3. Avaluar i coavaluar de manera crítica el projecte empenedor aportant propostes de millora i donar a conèixer el procés realitzat i el producte final obtingut de manera formal i pública.</p>
<p>3. COMPETÈNCIA PERSONAL I SOCIAL. APRENDRE A APRENDRE</p>			

<p>CPS3. Treballar en grup comprenent i respectant els altres</p>	<p>Comprendre proactivament les perspectives i les experiències dels altres i incorporar-les al seu aprenentatge per participar en el treball en grup distribuïnt i acceptant tasques i responsabilitats de manera equitativa i emprant estratègies cooperatives.</p>	<p>Elaboració d'una aplicació</p>	<p>3.1. Emprendre accions, de forma proactiva, que mostrin comprensió i respecte per les emocions, perspectives i experiències dels altres valorant la diversitat mitjançant estratègies de comunicació efectiva, activa i empàtica.</p> <p>3.2. Emprar de forma proactiva estratègies cooperatives dirigides a l'autogestió del grup vetllant per la distribució equitativa de les tasques i els rols i assumint l'èxit col·lectiu com una millora personal.</p>
<p>4. COMPETÈNCIA DIGITAL</p>			
<p>CD2. Utilitzar, crear i gestionar continguts digitals per aprendre millor</p>	<p>Gestionar i utilitzar el propi entorn personal digital d'aprenentatge permanent per construir nou coneixement i crear continguts digitals, mitjançant estratègies de tractament de la informació i l'ús de diferents eines digitals, seleccionant i configurant la més adequada en funció de la tasca i de les necessitats en cada ocasió.</p> <p>Edició i creació de continguts: aplicacions de productivitat, desenvolupament d'aplicacions senzilles per a dispositius mòbils i web, realitat virtual, augmentada i mixta.</p>	<p>Totes les activitats de creació de continguts (àudio, vídeo, logotips...)</p>	<p>2.1. Seleccionar i configurar l'eina i el format més adequat en la creació de continguts digitals, en funció de la tasca i de les seves necessitats, de manera autònoma.</p> <p>2.2. Crear i editar produccions digitals avançades de manera autònoma en tasques pròpies del context escolar.</p> <p>2.3. Aplicar els drets d'autoria propis i d'altres persones, identificant els continguts de la xarxa sotmesos a drets d'autoria i també els de lliure distribució.</p>

	<p>Publicació i difusió responsable d'informació i dades en xarxes informàtiques.</p> <p>Edició i creació de continguts: desenvolupament d'aplicacions senzilles per a dispositius mòbils i web, fent servir diferents llenguatges de programació. Aplicació d'estructures de programació comunes: condicionals i repeticions.</p> <p>Desenvolupament de continguts per a Internet en format web, aplicant estàndards d'accessibilitat.</p> <p>Creació de continguts audiovisuals amb eines digitals. Ús d'eines d'edició i tractament d'imatge, àudio i vídeo.</p>		
CD3. Participar i interactuar digitalment amb responsabilitat	<p>Participar, col·laborar i interactuar mitjançant eines o plataformes virtuals per comunicar-se, treballar col·laborativament i compartir continguts, dades i informació, gestionant de manera responsable les pròpies accions, presència i visibilitat a la xarxa i exercint una ciutadania digital activa, cívica i reflexiva.</p>	<p>En totes les activitats de creació, però també en les tasques, redacció de projecte, entregues i espai de treball.</p>	3.1. Aplicar diferents normes de comportament cívic i coneixements tècnics utilitzant tecnologies digitals i interactuant en entorns digitals.
			3.2. Realitzar productes digitals de manera col·laborativa, tant per a creacions digitals com per a l'organització del treball en grup, seleccionant les eines col·laboratives més adequades.
			3.3. Valorar i utilitzar múltiples maneres d'expressar la identitat, la personalitat i el coneixement a través de mitjans

			digitals garantint la pròpia seguretat i la dels altres i protegint la identitat digital.
CD5. Desenvolupar aplicacions informàtiques senzilles	Desenvolupar aplicacions informàtiques senzilles i solucions tecnològiques creatives i sostenibles per resoldre problemes concrets o respondre a reptes proposats, i mostrar interès i curiositat per l'evolució de les tecnologies digitals i pel seu desenvolupament sostenible i ús ètic.	Projecte de l'optativa App	5.1. Programar aplicacions senzilles per a diferents dispositius (ordinadors, dispositius mòbils i altres) emprant els elements de programació de manera apropiada, fent servir el programari i els llenguatges de programació adients, per resoldre problemes concrets.
			5.2. Dissenyar i implementar construccions i estructures complexes per resoldre problemes concrets amb solucions creatives a través de la robòtica.
			5.3 Fer un ús responsable i ètic de les tecnologies, tot identificant les seves aportacions al benestar i promovent accions per a la reducció de l'impacte ambiental, en un context personal i educatiu.
TEMPORITZACIÓ per trimestres...			
1r TRIMESTRE		2n TRIMESTRE	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comencem el projecte 2. Sites 3. Edició d'imatges 4. Tractament d'àudio 		<ol style="list-style-type: none"> 5. Vídeo: guionatge, creació i edició 6. Apps 7. Què volem solucionar? 	
		3r TRIMESTRE	
		<ol style="list-style-type: none"> 8. Dissenyem la solució 9. Disseny de l'app 10. Presentació de la solució 	

SISTEMA DE QUALIFICACIÓ (D'acord amb els instruments i criteris d'avaluació assenyalats anteriorment)

El sistema de qualificació de l'assignatura de digitalització es basarà en les activitats fetes a l'aula, no hi haurà feina a casa a no ser que el ritme de treball sigui massa lent. També es tindrà en compte l'actitud a l'aula (puntualitat en l'entrega de tasques, comportament, treball en equip, participació...).

Per avaluar les activitats, s'utilitzaran rúbriques d'avaluació que es facilitaran a l'alumnat abans de començar per tal de que pugui regular el seu procés d'aprenentatge.

Activitats 90% i actitud a l'aula 10%.

ORIENTACIONS METODOLÒGIQUES (Agrupaments, gestió d'aula, perspectiva de gènere...)

L'assignatura s'estructura al voltant d'un projecte que es duu a terme al llarg de tot el curs, amb l'objectiu final de crear una aplicació per a mòbils que solucioni un problema detectat pel propi alumnat. A partir d'aquí, es duen a terme diferents situacions d'aprenentatge relacionades amb diversos vessants del món digital (crear diferents tipus de continguts, editar, buscar solucions als problemes que sorgeixen, analitzar sistemes informàtics,...).

Amb tot això, l'alumnat ha de crear des de zero una "empresa" amb tot el que comporta: imatge, publicitat,... És a dir, a través d'aquesta situació concreta, es treballen els diferents aspectes de la matèria.

ATENCIÓ A LA DIVERSITAT

Les activitats seran diverses per tal de que tot l'alumnat tingui l'oportunitat de mostrar les seves millors habilitats, donat que cada un es desenvolupa amb més destresa amb un tipus de tasca diferent.

L'agrupament de l'alumnat (en parelles o petits grups) haurà de permetre la inclusió d'aquells alumnes amb dificultats.

En aquells alumnes que tinguin un Pla Individualitzat, se'ls adaptarà la metodologia, els continguts i/o els criteris d'avaluació segons les seves necessitats i l'acordat en el mateix PI.

Les activitats seran multinivell, sempre que sigui possible.

RECURSOS I MATERIALS

Material proporcionat pel professor, llibreta, fotocòpies, entorn Gsuite (Classroom, Drive...), software específic, ordinador de l'alumnat i del professor, projector, mòbil.