



1- IDENTIFICACIÓN

MARCO NORMATIVO:

Primaria/ESO-Bachillerato	<p>Educación Secundaria Obligatoria</p> <p>→ Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.</p> <p>→ Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.</p> <p>→ Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato (BOE 29-01-2015)</p>
---------------------------	---

TÍTULO:	Organiza tu viaje
---------	-------------------

ETAPA:	Secundaria	NIVEL:	4º E.S.O.
--------	------------	--------	-----------

PERSONAL PARTICIPANTE :	<p>Lourdes Cortés Ayuso (Profesora de Geografía e Historia)</p> <p>Francisco Javier Pasamar Benítez (Orientador, Profesor de Ética, Matemáticas e Inglés)</p> <p>Josué Bernal Bravo (Profesor de Informática)</p> <p>David Pedrosa Caballero (Profesor de Tecnología e Informática)</p> <p>Áreas Lingüísticas (Inglés y Lengua castellana)</p> <p>Familias de alumnos</p> <p>Ayuntamiento de la localidad</p> <p>Asociación de Madres y Padres</p> <p>Departamento de actividades extraescolares</p> <p>Prensa local</p> <p>Rafael Arroyo Díaz (Sistemas Electrotécnicos y Automáticos)</p>
-------------------------	---

ÁREAS:	COMPETENCIAS CLAVE:
<p>Departamento de Geografía e Historia</p> <p>Departamento de Matemáticas</p> <p>Departamento de Inglés y/o Segunda lengua</p> <p>Departamento de Orientación (Ética)</p> <p>Departamento de Tecnología e Informática</p>	<ul style="list-style-type: none">• Comunicación lingüística,• Matemática y básicas en ciencia y tecnología• Competencia Digital• Aprender a Aprender• Sociales y cívicas• Iniciativa y espíritu emprendedor• Conciencia y expresiones culturales

CONTRIBUCIÓN DE LAS ÁREAS A LAS COMPETENCIAS CLAVE

Tecnología:

Comunicación lingüística. La contribución a la competencia en comunicación lingüística se realiza a través de la adquisición de vocabulario específico, que ha de ser utilizado en la comprensión de los diferentes bloques de contenidos y en la realización y exposición de trabajos relacionados con estos.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. El uso instrumental de las matemáticas contribuye a configurar la competencia matemática en la medida en que ayuda al estudio de diversos contenidos así como la resolución de problemas tecnológicos diversos en los cuales se utilizan herramientas matemáticas de cierta





complejidad. El carácter multidisciplinar de la Tecnología contribuye a la adquisición de competencias en ciencia y tecnología ya que busca el conocimiento y comprensión de procesos, sistemas y entornos tecnológicos en los cuáles es necesario utilizar conocimientos de carácter científico y tecnológico.

Competencia digital. La existencia del bloque de contenidos “Tecnologías de la información y de la comunicación” asegura su contribución a esta competencia ya que el alumno conocerá las diversas plataformas de intercambio de información que hay en Internet para que puedan ser usadas por el alumno. Además, se trabaja con herramientas de simulación de procesos y sistemas tecnológicos y uso de lenguajes de programación para aplicaciones de robótica.

Aprender a aprender. Tecnología ayuda a la contribución de esta competencia cuando el alumno evalúa de forma reflexiva diferentes alternativas a una cuestión dada, planifica el trabajo y evalúa los resultados. También se contribuye a la adquisición de esta competencia, cuando se obtiene, analiza y selecciona información útil para abordar un proyecto.

Competencias sociales y cívicas. La aportación a esta competencia se desarrolla en el alumno cuando trabaja de forma colaborativa y desarrolla valores de tolerancia, respeto y compromiso ya que el alumno expresa, discute, razona y toma decisiones sobre soluciones a problemas planteados. En el bloque “Tecnología y sociedad” se analiza el desarrollo tecnológico de las sociedades y sus efectos económicos y sociales buscando minimizar aquellos efectos perjudiciales para la sociedad.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Esta materia fomenta la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, promoviendo que el alumno sea capaz de pensar por sí mismo en la resolución de problemas, generando nuevas propuestas y transformando ideas en acciones y productos trabajando de forma individual o en equipo.

Conciencia y expresiones culturales. El diseño de objetos y prototipos tecnológicos requiere de un componente de creatividad y de expresión de ideas a través de distintos medios, que pone en relieve la importancia de los factores estéticos y culturales en la vida cotidiana.

Informática:

Comunicación lingüística. Contribuye de manera importante en la adquisición de la competencia en comunicación lingüística, especialmente en los aspectos de la misma relacionados con el lenguaje escrito y las lenguas extranjeras. Desenvolverse ante fuentes de información y situaciones comunicativas diversas permite consolidar las destrezas lectoras, a la vez que la utilización de aplicaciones de procesamiento de texto posibilita la composición de textos con diferentes finalidades comunicativas. La interacción en lenguas extranjeras colaborará a la consecución de un uso funcional de las mismas.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Contribuye de manera parcial a la adquisición de la competencia matemática, aportando la destreza en el uso de aplicaciones de hoja de cálculo que permiten utilizar técnicas productivas para calcular, representar e interpretar datos matemáticos y su aplicación a la resolución de problemas. Por otra parte, la utilización de aplicaciones interactivas en modo local o remoto, permitirá la formulación y comprobación de hipótesis acerca de las modificaciones producidas por la modificación de datos en escenarios diversos. A la adquisición de la competencias básicas en ciencia y tecnología, se contribuye en tanto que proporciona destrezas para la obtención de información cualitativa y cuantitativa que acepte la resolución de problemas sobre el espacio físico. La posibilidad de interactuar con aplicaciones de simulación que permitan observar procesos, cuya reproducción resulte especialmente dificultosa o peligrosa, colabora igualmente a una mejor comprensión de los fenómenos físicos.

Competencia digital. Esta materia contribuye de manera plena a la adquisición de la competencia referida a Tratamiento de la información y competencia digital, imprescindible para desenvolverse en un mundo que cambia, y nos cambia, empujado por el constante flujo de información generado y transmitido mediante unas tecnologías de la información cada vez más potentes y omnipresentes. En la sociedad de la información, las tecnologías de la información y la comunicación ofrecen al sujeto la posibilidad de convertirse en creador y difusor de conocimiento a través de su comunicación con otros sujetos interconectados por medio de redes de información. La adaptación al ritmo evolutivo de la sociedad del conocimiento requiere que la educación obligatoria dote al alumno de una competencia en la que los conocimientos de índole más tecnológica se pongan al servicio de unas destrezas que le sirvan para acceder a la información allí donde se encuentre, utilizando una multiplicidad de dispositivos y siendo capaz de seleccionar los datos relevantes para ponerlos en relación con sus conocimientos previos, y generar bloques de conocimiento más complejos. Los contenidos de la materia de Informática contribuyen en alto grado a la consecución de este componente de la competencia.

Aprender a aprender. La contribución a la adquisición de la competencia para aprender a aprender está relacionada con el conocimiento de la forma de acceder e interactuar en entornos virtuales de aprendizaje, que capacita para la continuación autónoma del aprendizaje una vez finalizada la escolaridad obligatoria. En este empeño contribuye decisivamente la capacidad desarrollada por la materia para obtener información, transformarla en conocimiento propio y comunicar lo aprendido poniéndolo en común con los demás.

Competencias sociales y cívicas. La contribución a la adquisición de la competencia sociales y cívicas se centra en que, en tanto que aporta destrezas necesarias para la búsqueda, obtención, registro, interpretación y análisis requeridos para una correcta interpretación de los fenómenos sociales e históricos, permite acceder en tiempo real a las fuentes de información que conforman la visión de la actualidad. Se posibilita de este modo la adquisición de perspectivas múltiples que favorezcan la adquisición de una conciencia ciudadana comprometida en la mejora de su propia realidad social. La posibilidad de compartir ideas y opiniones a través de la participación en redes sociales, brinda unas posibilidades





insospechadas para ampliar la capacidad de intervenir en la vida ciudadana, no siendo ajena a esta participación el acceso a servicios relacionados con la administración digital en sus diversas facetas.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Contribuye a la competencia de y espíritu emprendedor en la medida en que un entorno tecnológico cambiante exige una constante adaptación. La aparición de nuevos dispositivos y aplicaciones asociadas, los nuevos campos de conocimiento, la variabilidad de los entornos y oportunidades de comunicación exigen la reformulación de las estrategias y la adopción de nuevos puntos de vista que posibiliten resolución de situaciones progresivamente más complejas y multifacéticas.

Conciencia y expresiones culturales. Contribuye de manera parcial a la adquisición de la competencia conciencia y expresiones culturales en cuanto que ésta incluye el acceso a las manifestaciones culturales y el desarrollo de la capacidad para expresarse mediante algunos códigos artísticos. Los contenidos referidos al acceso a la información, que incluye las manifestaciones de arte digital y la posibilidad de disponer de informaciones sobre obras artísticas no digitales inaccesibles físicamente, la captación de contenidos multimedia y la utilización de aplicaciones para su tratamiento, así como la creación de nuevos contenidos multimedia que integren informaciones manifestadas en diferentes lenguajes colaboran al enriquecimiento de la imaginación, la creatividad y la asunción de reglas no ajenas a convenciones compositivas y expresivas basadas en el conocimiento artístico.

Ética

Comunicación lingüística: potencia la capacidad de comunicación a través de un código ético, desarrollando la empatía y la posibilidad de ponerse en el lugar del otro. Fomento de un vocabulario rico y adaptado a diferentes contextos en función de sus características.

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: uso de habilidades matemáticas y tecnológicas desde un punto de vista racional y justo. Incorporación del pensamiento lógico para la toma de decisiones. Utilización de los recursos económicos con utilización de hojas de cálculo, valorando la participación del grupo y el reparto justo de beneficios.

Competencia digital. Uso adecuado de las tecnologías de la información. Eliminación de prejuicios en la búsqueda de la información. Compromiso de una utilización racional de los smartphone durante el viaje en aras de una adecuada integración de todos los miembros del grupo.

Aprender a aprender. Desarrollo de habilidades simples e incorporación a estrategias superiores de organización del pensamiento. Evolución en la toma de decisiones, asumiendo decisiones que conciernen a sus adultos y profesorado. Creación de una estructura de decisiones desde la más compleja (el viaje en sí) a los elementos más simples (todos y cada uno de los detalles que se vayan perfilando).

Competencias sociales y cívicas: La contribución a la adquisición de la competencia sociales y cívicas se centra en que, en tanto que aporta destrezas necesarias para la búsqueda, obtención, registro, interpretación y análisis requeridos para una correcta interpretación de los fenómenos sociales e históricos, permite acceder en tiempo real a las fuentes de información que conforman la visión de la actualidad. Claramente relacionada con la interacción entre los miembros del grupo, implica respeto a los sitios de destino y a las personas con las que vayan a interactuar durante el viaje (y en la preparación del mismo).

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Claramente relacionada con los objetivos de la actividad, dada la edad en la que se encuentran (alrededor de 16 años) se configura esta tarea como una magnífica oportunidad de desarrollar su iniciativa y emprender actividades con carácter creativo e investigador.

Inglés (Primera lengua extranjera)

Comunicación lingüística: consolidar un vocabulario básico, además de frases y usos de la lengua inglesa cotidianos, entendiendo éste (el inglés) como un medio de comunicación universal, utilizable en diferentes países a los que podamos ir.

Competencia digital: conocer aspectos básicos de las nuevas tecnologías en el idioma elegido (inglés) para su posibles utilización en los diferentes contextos en los que podamos estar.

Aprender a aprender. Incorporar la necesidad de conocer una lengua extranjera como recurso básico en la capacidad de organizarse y desarrollar diferentes tipos de tareas. Ser capaces de pensar en este idioma a partir de los propios procesos cognitivos y metacognitivos.

Competencias sociales y cívicas: conocimiento de la cultura del país a visitar, a través de sus aspectos culturales y lingüísticos. Reconocimiento de su estructura social, influencias en el mundo y de manera específica en nuestro país. Aspectos básicos de las normas de cortesía en el país a visitar.

Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Desarrollar una actitud valiente en entender el mundo como un todo, no planteando fronteras a la hora de buscar alternativas de estudio, de ocio o laborales.

Conciencia y expresiones culturales. Profundizar en el conocimiento de la cultura del país a visitar, valorando los aspectos lingüísticos como un factor de enriquecimiento propio y ajeno.

Geografía e Historia

Competencia social y ciudadana: Permite comprender la realidad social a partir de la evolución de los procesos históricos, así como sus logros y problemas. Por otro lado, persigue el conocimiento de otras culturas y el respeto a diferentes formas de pensamiento. Un aspecto fundamental es el análisis crítico de los hechos y períodos históricos y





actuales, así como la utilización del diálogo para analizar la realidad. Todo ello conlleva la adquisición de las principales habilidades sociales para solucionar los conflictos mediante el diálogo y desarrollar nuestro proyecto a partir del trabajo colaborativo.

Conciencia y expresiones culturales: A través de la comprensión de las manifestaciones artísticas y culturales conseguimos disfrutar de las mismas y, por tanto, contribuir a su conservación y puesta en valor. Para ello es necesario conocer la cultura y el período histórico en el que se crean, puesto que permitirá entender los condicionantes que dieron lugar a las diferentes manifestaciones culturales y su función en la sociedad correspondiente. Por otro lado, facilita el desarrollo de la creatividad y la expresión de las propias emociones e intereses, así como un conocimiento global de las culturas en las que aparecen.

Aprender a aprender: A partir del conocimiento de las propias capacidades, de la necesidad del trabajo cooperativo para progresar en el proceso de aprendizaje se fomentan la comprensión, atención, motivación y concentración en el desarrollo del proyecto. La Historia permite utilizar herramientas para desarrollar el razonamiento crítico, la explicación multicausal y la investigación en causas y consecuencias de los procesos objeto de estudio.

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: en relación con la anterior competencia, se centrará en la resolución de los problemas que surjan en el proyecto y la planificación de las diferentes tareas entre los miembros del equipo para lograr los objetivos planteados.

Comunicación lingüística: Además de la utilización correcta de la expresión oral y escrita, incide en la utilización de diferentes tipologías de textos, la utilización de un vocabulario específico y diferentes tipos de discurso. Esta materia contribuye a la argumentación y exposición adecuada de las propias ideas y conocimientos, utilizando los tipos de textos adecuados.

Competencia matemática: El análisis de la realidad y los procesos históricos recientes se realiza a partir de operaciones sencillas, tratamiento y elaboración de datos, porcentajes, gráficos, mapas temáticos y tratamiento de la información económica que explica los procesos y acontecimientos históricos. Por otro lado, se fomenta la objetividad y veracidad a la hora del tratamiento de la información obtenida.

Competencias básicas en ciencia y tecnología: Centrada en el conocimiento del medio en el que se desarrolla la actividad humana, su implicación en el desarrollo y la relación de las diferentes culturas con su aprovechamiento y mantenimiento. En este sentido, la interacción hombre - medio y la consiguiente organización del territorio en el país de destino y en el propio. El concepto de desarrollo sostenible y las diferentes alternativas que existen para su conservación.

Tratamiento de la información y competencia digital: La obtención y tratamiento de la información es clave para la comprensión de los fenómenos históricos, por lo que es fundamental buscar y obtener información a partir de fuentes escritas, gráficas, audiovisuales, etc. Actualmente, el dominio de los medios de comunicación y en especial internet, implica el conocimiento y manejo de los sistemas digitales para acceder a toda la información disponible, así como la utilización de estos mismos medios para elaborar la información y transmitirla de forma atractiva a los demás.

Sistemas Electrotécnicos y Automáticos - Electrotecnia, 1º de Instalaciones Eléctricas y Automáticas

La **Orden de 7 de julio de 2009**, por la que se desarrolla el currículo correspondiente al título de *Técnico en Instalaciones Eléctricas y Automáticas*, establece los siguientes resultados de aprendizaje para el módulo de Electrotecnia:

1. Realiza cálculos en circuitos eléctricos de corriente continua, aplicando principios y conceptos básicos de electricidad.
2. Reconoce los principios básicos del electromagnetismo, describiendo las interacciones entre campos magnéticos y conductores eléctricos y relacionando la Ley de Faraday con el principio de funcionamiento de las máquinas eléctricas.
3. Realiza cálculos en circuitos eléctricos de corriente alterna (CA) monofásica, aplicando las técnicas más adecuadas.
4. Realiza cálculos de las magnitudes eléctricas básicas de un sistema trifásico, reconociendo el tipo de sistema y la naturaleza y tipo de conexión de los receptores.
5. Reconoce los riesgos y efectos de la electricidad, relacionándolos con los dispositivos de protección que se deben emplear y con los cálculos de instalaciones.
6. Reconoce las características de los transformadores realizando ensayos y cálculos y describiendo su constitución y funcionamiento.
7. Reconoce las características de las máquinas de corriente continua realizando pruebas y describiendo su constitución y funcionamiento.
8. Reconoce las características de las máquinas rotativas de corriente alterna realizando cálculos y describiendo su constitución y funcionamiento.

Contribución de los resultados de aprendizaje a la adquisición de las competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística: 6, 7, 8
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: todas
- Competencia digital: 1
- Aprender a aprender: 3





- Competencias sociales y cívicas: 6, 7, 8
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor: 3, 5
- Conciencia y expresiones culturales: 1

APROXIMACIÓN DESCRIPTIVA:

El principal producto esperado objeto de desarrollo de esta unidad integrada es la participación activa del alumnado desde un enfoque multidisciplinar que ponga de manifiesto la adquisición de las competencias clave a través de un proyecto de gestión de un viaje que en se contextualiza con el de final de la etapa pero que bien podría servir como fuente de aprendizaje para situaciones futuras en la vida del alumnado.

Con esta unidad se propicia la inclusión de sus inquietudes, ideas y propuestas en la gestión del viaje de estudios, de modo que los resultados obtenidos den respuesta al problema planteado y sea fruto de su esfuerzo y dedicación.

Entre los productos que compondrán el conjunto global de esta unidad se encuentran:

- **Portafolios** con toda la información recopilada y almacenada durante el desarrollo del proyecto. (Documentos de necesidades y propuestas, planificación de tareas, estudio de medios de solicitud de presupuestos, presentaciones digitales y videos para día de exposición, artículo para su publicación en prensa)
- **Diario de aula** en el que se cotejará la secuencia de tareas y actividades desarrolladas, problemas surgidos y solución a los mismos.
- **Realización del propio viaje de estudios** y recopilación en tiempo real de evaluación de las actividades realizadas durante su desarrollo.
- **Difusión** del proyecto a nivel de centro y en la red mediante su publicación en web, redes sociales, revistas educativas....

Esta unidad ha sido diseñada atendiendo a las características del contexto socio-económico del centro educativo, la programación didáctica de los departamentos implicados y a las características del grupo-clase de 4º ESO.

Con objeto de clarificar la situación de partida a continuación se indican las coordenadas socio culturales del centro educativo.

Tipología entorno: Barrio Obrero Demografía: Población joven. Actividad Laboral: Sector servicios. Nivel de renta familiar: Media-baja Nivel de estudio familiar: Bajo	Alumnado: » Baja motivación, » Conductas disruptivas, » Pasotismo Entorno familiar: » Escasa implicación familia-escuela » Estilo educativo parental permisivo
--	--

A ello hay que sumar la incertidumbre e inestabilidad laboral que merma en gran medida la motivación del alumnado en vías de obtener una formación que le permita el acceso de un puesto de trabajo, ya que esta (E.S.O.) no le garantiza una salida profesional.

Ante este clima inhóspito se hace necesario utilizar metodologías que faciliten la adquisición de las competencias clave por parte del alumnado en las que se ponga de manifiesto el saber hacer de modo que se originen las situaciones de aprendizaje necesarias, siendo este proyecto una oportunidad excepcional para su desarrollo.

2- CONCRECIÓN CURRICULAR





OBJETIVOS DE ETAPA	CONTENIDOS	EVALUACIÓN DE LA UDI/Proyecto
<p>a) Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer sus derechos en el respeto a los demás, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre las personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos y la igualdad de trato y de oportunidades entre mujeres y hombres, como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática.</p> <p>b) Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.</p> <p>c) Valorar y respetar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos y oportunidades entre ellos. Rechazar la discriminación de las personas por razón de sexo o por cualquier otra condición o circunstancia personal o social. Rechazar los estereotipos que supongan discriminación entre hombres y mujeres, así como cualquier manifestación de violencia contra la mujer.</p> <p>d) Fortalecer sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como rechazar la violencia, los prejuicios de cualquier tipo, los comportamientos sexistas y resolver pacíficamente los conflictos.</p> <p>e) Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Adquirir una preparación básica en el campo de las tecnologías, especialmente las de la información y la comunicación.</p> <p>f) Concebir el conocimiento científico como un saber integrado, que se estructura en distintas disciplinas, así como conocer y aplicar los métodos para identificar los problemas en los diversos campos del conocimiento y de la experiencia.</p> <p>g) Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.</p>	<p>Tecnología</p> <ol style="list-style-type: none">1.Comunicación. Tipos de señales. Sistemas de transmisión: alámbrica e inalámbrica.2.Elementos y dispositivos de comunicación alámbrica e inalámbrica.3.Redes de comunicación de datos. Tipos de redes de datos. Conexión a Internet.4.Sistemas digitales de intercambio de información.5.Publicación e intercambio de información.6.El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia.7.Análisis de la evolución de objetos técnicos y tecnológicos y la importancia de la normalización en los productos industriales.8.Aprovechamiento de materias primas y recursos naturales.9.Adquisición de hábitos que potencien el desarrollo sostenible <p>Informática Aplicada</p> <ol style="list-style-type: none">1.Seguridad en Internet. El correo masivo y la protección frente a diferentes tipos de programas, documentos o mensajes susceptibles de causar perjuicios. Importancia de la adopción de medidas de seguridad activa y pasiva.2.Adquisición de imagen fija mediante periféricos de entrada.3.Tratamiento básico de la imagen digital: los formatos básicos y su aplicación, modificación de tamaño de las imágenes y selección de fragmentos, creación de dibujos sencillos, alteración de los parámetros de las fotografías digitales: saturación, luminosidad y brillo.4.Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes.5.Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales.6.Diseño de presentaciones.7.La información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social: comunidades virtuales y globalización.	<p>.</p> <ol style="list-style-type: none">1.Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital utilizando diferentes plataformas desde redes alámbricas e inalámbricas, interpretando y aplicando la información recogida de forma organizada valorando la evolución tecnológica y su impacto medioambiental.2..Constituir el viaje de estudios como un espacio de respeto entre las personas intervinientes, así como de intercambio de conocimientos, experiencias y actitudes, especialmente en lo referido a la aceptación de las características diferentes de cada uno, incluyendo a los diferentes países y lugares a visitar.3.Se desarrolla la curiosidad por otras sociedades y culturas, por sus características y peculiaridades desde el respeto y el interés por conocer sus condicionantes y necesidades.4.Se fomenta el diálogo desde una perspectiva racional, aportando argumentos contrastados y fomentando la objetividad. Este diálogo se hace respetando turnos de palabra y mostrando consideración a las opiniones de los demás.5.Se realiza la <u>autoevaluación</u> a cuatro niveles:<ol style="list-style-type: none">a.Autoevaluación personal del trabajo realizado por el alumnob.Autoevaluación del trabajo del grupo en cuanto a la planificación, desarrollo y resolución de los problemas planteadosc.Evaluación del trabajo del profesor por el grupo, indicando los aspectos que son mejorablesd.Autoevaluación del profesor, a partir de la reflexión sobre los indicadores anteriores.





h) Comprender y **expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana** y, si la hubiere, en la lengua **cooficial** de la Comunidad Autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura.

i) Comprender y **expresarse en una o más lenguas extranjeras** de manera apropiada.

j) Conocer, valorar y respetar los **aspectos básicos de la cultura y la historia** propias y de los demás, así como el patrimonio artístico y cultural.

k) Conocer y aceptar el **funcionamiento del propio cuerpo** y el de los otros, **respetar las diferencias, afianzar los hábitos de cuidado y salud corporales** e incorporar la educación física y la práctica del deporte para favorecer el desarrollo personal y social.

Conocer y valorar la dimensión humana de la sexualidad en toda su diversidad. Valorar críticamente los hábitos sociales relacionados con la salud, el consumo, el cuidado de los seres vivos y el medio ambiente, contribuyendo a su conservación y mejora.

l) **Apreciar la creación artística** y comprender el lenguaje de las distintas manifestaciones artísticas, utilizando diversos medios de expresión y representación.

Geografía e Historia

1. La relación entre el pasado, el presente y el futuro a través de la Geografía e Historia
2. La globalización económica, las relaciones interregionales en el mundo, los focos de conflicto y los avances tecnológicos.
3. Las distintas formas económicas y sociales del capitalismo en el mundo.
4. El arte y la ciencia en Europa en los siglos XVII y XVIII
5. La ciencia y el arte en el siglo XIX y XX en Europa América y Asia.

Primera lengua extranjera

Bloque 1. Comprensión de textos orales, puntos principales, detalles

1. Movilización de información previa sobre tipo de tarea y tema.
2. Identificación del tipo textual, adaptando la comprensión al mismo.
3. Distinción de tipos de comprensión (sentido general, información, esencial, relevantes).
4. Aspectos socioculturales y sociolingüísticos: convenciones sociales, normas de cortesía y registros; costumbres

Bloque 2. Producción de textos orales: expresión valores, creencias y actitudes; lenguaje no verbal. e interacción.

Ética

Bloque 1. Contenidos comunes.

1. Reconocimiento de los sentimientos propios y ajenos, resolución dialogada y negociada de los conflictos.
2. Preparación y realización de debates sobre problemas del entorno inmediato o de carácter global, considerando las posiciones y alternativas existentes.
3. Análisis comparativo y evaluación crítica de informaciones proporcionadas por los medios de comunicación sobre un mismo hecho o cuestión de actualidad.
4. Participación en proyectos que impliquen solidaridad dentro y fuera del centro.

Bloque 2. Respeto a las diferencias personales. Las relaciones interpersonales.





1. Habilidades y actitudes sociales para la convivencia.

Bloque 6. La igualdad entre hombres y mujeres. Causas y factores de la discriminación de las mujeres. Igualdad de derechos y de hecho.

1. Alternativas a la discriminación.





3- TRANSPOSICIÓN CURRICULAR

TAREA 1: Plataforma de intercambio de información. (David Pedrosa Caballero)

Justificación:

Esta tarea tiene como fin la creación de un espacio de trabajo común interactivo multiplataforma donde almacenar, compilar e intercambiar la información generada de los productos que serán resultado de este proyecto de gestión del viaje fin de estudios de la etapa.

A través de este espacio se pretende fomentar el consumo responsable de papel haciendo que la información no ocupe lugar físico, disponer de un histórico de cambios y modificaciones, y que la misma tenga una mayor accesibilidad y actualización.

Objetivos de Área:

1. Adquirir habilidades que permitan al alumnado desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan, participando con actitudes solidarias, tolerantes y libres de prejuicios.
2. Interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos, científicos y técnicos.
3. Comprender los principios y valores que rigen el funcionamiento de las sociedades democráticas contemporáneas, especialmente los relativos a los derechos y deberes de la ciudadanía.
4. Comprender los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural, valorar las repercusiones que sobre él tienen las actividades humanas y contribuir activamente a la defensa, conservación y mejora del mismo como elemento determinante de la calidad de vida.
5. Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística de la comunidad autónoma en todas sus variedades.
6. Conocer y respetar la realidad cultural de la comunidad autónoma, partiendo del conocimiento y de la comprensión de esta como comunidad de encuentro de culturas.

Objetivos de la Materia y del curso:

1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que resuelvan el problema estudiado y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.
4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.
6. Comprender las funciones de los componentes físicos de un ordenador así como su funcionamiento y formas de conectarlos. Manejar con soltura aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar y presentar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.
7. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano.
8. Actuar de forma dialogante, flexible y responsable en el trabajo en equipo, en la búsqueda de soluciones, en la toma de decisiones y en la ejecución de las tareas encomendadas con actitud de respeto, cooperación, tolerancia y solidaridad.

Contenidos:

Bloque 1: Tecnologías de la información y de la comunicación

1. Comunicación. Tipos de señales. Sistemas de transmisión: alámbrica e inalámbrica.
2. Elementos y dispositivos de comunicación alámbrica e inalámbrica.
3. Redes de comunicación de datos. Tipos de redes de datos. Conexión a Internet.
4. Sistemas digitales de intercambio de información.
5. Publicación e intercambio de información.





Bloque 6: Tecnología y Sociedad

1. El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia.
2. Análisis de la evolución de objetos técnicos y tecnológicos y la importancia de la normalización en los productos industriales.
3. Aprovechamiento de materias primas y recursos naturales.
4. Adquisición de hábitos que potencien el desarrollo sostenible

Criterios de Evaluación:

1. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica, definiendo los tipos de conexión y los medios de comunicación que se utilizan en ambos sistemas de transmisión.
2. Utilizar varias fuentes de información para conocer los diferentes tipos de redes de comunicación de datos, y la evolución del desarrollo tecnológico de la conexión a Internet.
3. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital utilizando diferentes plataformas e interpretando y aplicando la información recogida de forma adecuada.
4. Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia valorando su repercusión social y económica.
5. Analizar objetos técnicos y tecnológicos y su relación con el entorno, interpretando su influencia en la sociedad y la evolución tecnológica.
6. Potenciar el uso responsable de los recursos naturales para uso industrial y particular, fomentando hábitos que ayuden a la sostenibilidad del medio ambiente.

Estándares de Aprendizaje:

- 1.1. Identifica y explica los diferentes tipos de conexión física entre un sistema emisor y un sistema receptor en la transmisión alámbrica de datos.
- 1.2. Describe las características más importantes de los distintos medios de comunicación inalámbrica, incidiendo en la telefonía móvil y en los sistemas de localización por satélite.
- 2.1. Conoce las características de los distintos tipos de redes de comunicación de datos.
- 2.2. Investiga de forma cronológica las formas de conexión a internet y realiza un trabajo sobre este tema para su exposición en el aula.
- 3.1. Localiza, intercambia y publica información a través de Internet utilizando distintas plataformas como páginas web, blogs, correo electrónico, wikis, foros, redes sociales
- 3.2. Utiliza el ordenador como herramienta de búsqueda de datos y es capaz de interpretarla y aplicarla en la realización de trabajos relacionados con contenidos de la materia.
- 4.1. Identifica los avances tecnológicos más importantes que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad y su impacto económico y social en cada periodo histórico, ayudándose de documentación escrita y digital.
- 4.2. Elabora juicios de valor referentes al desarrollo tecnológico relacionando inventos y descubrimientos con el contexto en el que se desarrollan.
- 5.1. Analiza objetos técnicos y tecnológicos desde varios puntos de vista, como el funcional, socioeconómico, técnico y formal.
- 6.1. Reconoce las consecuencias medioambientales de la actividad tecnológica y realiza propuestas para reducir su impacto.

Competencias Clave:

- Comunicación lingüística,
 - Adquirir el vocabulario específico para comprender e interpretar mensajes relativos a la tecnología y a los procesos tecnológicos.
 - Utilizar la terminología adecuada para redactar informes y documentos técnicos.
- Matemática y básicas en ciencia y tecnología
 - Emplear las herramientas matemáticas adecuadas para cuantificar y analizar fenómenos, especialmente la medición, el uso de escalas, la interpretación de gráficos, los cálculos básicos de magnitudes físicas...
 - Conocer y comprender objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos.
 - Desarrollar destrezas y habilidades para manipular objetos con precisión y seguridad.
 - Conocer y utilizar el proceso de resolución técnica de problemas y su aplicación para identificar y dar respuesta a distintas necesidades.
 - Favorecer la creación de un entorno saludable mediante el análisis crítico de la repercusión medioambiental de la actividad tecnológica y el fomento del consumo responsable.
- Competencia Digital
 - Manejar la información en sus distintos formatos: verbal, numérico, simbólico o gráfico.
 - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación con seguridad y confianza para obtener y reportar datos y para simular situaciones y procesos tecnológicos.
 - Localizar, procesar, elaborar, almacenar y presentar información con el uso de la tecnología.





- Aprender a Aprender
 - .- Desarrollar estrategias de resolución de problemas tecnológicos mediante la obtención, el análisis y la selección de información útil para abordar un proyecto.
- Sociales y cívicas
 - .- Preparar a futuros ciudadanos para su participación activa en la toma fundamentada de decisiones.
 - .- Explicar la evolución histórica del desarrollo tecnológico para entender los cambios económicos que propiciaron la evolución social.
 - .- Utilizar la evolución histórica del desarrollo tecnológico para entender los cambios económicos que propiciaron la evolución social.
 - .- Desarrollar habilidades para las relaciones humanas que favorezcan la discusión de ideas, la gestión de conflictos y la toma de decisiones bajo una actitud de respeto y tolerancia.
- Iniciativa y espíritu emprendedor
 - .- Fomentar el acercamiento autónomo y creativo a los problemas tecnológicos, valorando las distintas alternativas y previendo sus consecuencias.
 - .- Desarrollar cualidades personales como la iniciativa, el espíritu de superación, la perseverancia ante las dificultades, la autonomía y la autocrítica.
- Conciencia y expresiones culturales

Tarea 1	Actividades	Ejercicios
Elaboración de un espacio de trabajo colaborativo en la nube	1. Puesta en marcha (Iniciación) Busca y compara las distintas posibilidades para la creación de un espacio de trabajo colaborativo on-line en la nube.(Moodle, Google drive, One drive, Dropbox...), los sectores que hacen uso de las mismas, sus características, etc. (1 sesión)	<ul style="list-style-type: none">- Realiza una hoja de cálculo comparativa ordenando la información de cada una de las plataformas y súbelo a tu espacio personal en la nube.- Ordena de mayor a menor el número de resultados obtenidos para cada plataforma en diferentes motores de búsqueda en internet, en una pestaña adicional del documento anterior.- Identifica los sistemas operativos que soportan el uso de estas plataformas en una pestaña adicional del documento anterior.
	2. Procesamiento: Nos enganamos. Conéctate a la plataforma google y valora los recursos que ofrece. (1 sesión)	<ul style="list-style-type: none">- Crea una cuenta de correo electrónico en la plataforma google.- Modifica y personaliza la información de tu perfil.- Configura la privacidad de tu cuenta de correo.- Personaliza el diseño de tu bandeja de entrada de correo electrónico.- Localiza el acceso a aplicaciones asociadas a tu cuenta de correo electrónico.- Usa las aplicaciones asociadas creando un documento sencillo en cada una de ellas.- Descarga la aplicación drive y hangouts en tu dispositivo móvil..- Utiliza la plataforma en distintos dispositivos.- Envía un email formal tanto desde tu ordenador como desde un dispositivo móvil al tutor añadiendo el asunto en el mensaje e indicando tus datos para solicitarle que te añada al grupo de clase del chat de hangouts y te dé permisos de edición en la carpeta raíz creada para la documentación del viaje.
	3. Haz una valoración del uso de este tipo de plataformas aportando tu visión general y opinión. Relaciona los pros y contras desde diferentes ópticas (repercusión medioambiental, accesibilidad, actualidad, rapidez...) (1 sesión)	<ul style="list-style-type: none">- Enumera o haz una lista de los recursos que sean necesarios para organizar la información y sus tipos si no se utiliza este tipo de plataformas, en un documento de texto y súbelo a tu espacio personal en la nube.- Cita el impacto medioambiental que genera el uso del papel como medio de soporte de la





		<p>información, en un documento de texto y súbelo a tu espacio personal en la nube.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Elabora un listado ordenado cronológicamente de los medios utilizados a lo largo de la historia para la transmisión de la información en un documento de texto en la nube y súbelo a tu espacio personal en la nube. - Realiza una pequeña encuesta a nivel familiar y vecinal sobre el uso de este tipo de tecnologías utilizadas durante el desarrollo de estas actividades y agrega tus resultados al documento conjunto que el tutor ha elaborado.
Modelo de pensamiento	<p>Reflexivo.- Ordenando las ideas y tomando conciencia de ellas (¿para qué hacemos esta tarea y cómo se puede resolver?)</p> <p>Analógico.- Mediante la conexión de mundos visibles e invisibles (Creación de carpetas y documentos online)</p> <p>Lógico.- Obteniendo ideas de las ya existentes.</p> <p>Analítico.- Abstracción para generar datos. (Modificaciones realizadas en los documentos, intervenciones de cada usuario...)</p> <p>Crítico.- Aportando soluciones alternativas</p> <p>Sistémico.- Comparando si existen plataformas alternativas ventajas y desventajas</p> <p>Creativo.- Incorporando ideas que mejoren las soluciones aportadas</p> <p>Deliberativo: Incorporando la toma de decisiones</p> <p>Práctico: Adopción de decisiones que permitan introducir una mejora, resolver un problema o evitar que la solución empeore.</p>	
Metodología	La metodología a seguir es la del aprendizaje por resolución de problemas y método de proyectos.	
Agrupamiento	<p>Gran grupo clase para explicaciones y orientaciones generales.</p> <p>Por parejas para la creación actividades</p> <p>Individual para la realización de ejercicios</p>	
Escenarios	Aula de Informática, Aula de origen	
Temporalización	3 sesiones	
Recursos	Pizarra digital, dispositivos móviles (smartphones, tablets, laptops...), ultraportátiles cedidos por la consejería de educación, plataforma google (email, docs, drive...)	
Instrumentos de evaluación	<p>Actividad 1. Portfolio virtual de actividades .30%</p> <p>Actividad 2. Observación directa e email recibido 40%</p> <p>Actividad 3. Portfolio virtual de actividades. 30%</p>	





TAREA 2: Ruta virtual previa a la realización del viaje (David Pedrosa Caballero)

Justificación:

Esta tarea tiene como fin la creación de un material audio-visual (video, mapa, presentación...) que recoja las inquietudes del alumnado con carácter previo a la realización de viaje. A través de este se persigue que el alumnado elabore su propuesta de viaje incluyendo las actividades y visitas que han de completar el programa para una semana de duración adoptando el papel del touroperador y agencia de viajes al mismo tiempo. De este modo se persigue que el documento elaborado incluya la información necesaria que defina la semana en la que se celebrará el viaje de una forma atractiva y singular.

Objetivos de Área:

1. Adquirir habilidades que permitan al alumnado desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan, participando con actitudes solidarias, tolerantes y libres de prejuicios.
2. Interpretar y producir con propiedad, autonomía y creatividad mensajes que utilicen códigos artísticos, científicos y técnicos.
3. Comprender los principios y valores que rigen el funcionamiento de las sociedades democráticas contemporáneas, especialmente los relativos a los derechos y deberes de la ciudadanía.
4. Comprender los principios básicos que rigen el funcionamiento del medio físico y natural, valorar las repercusiones que sobre él tienen las actividades humanas y contribuir activamente a la defensa, conservación y mejora del mismo como elemento determinante de la calidad de vida.
5. Conocer y apreciar las peculiaridades de la modalidad lingüística de la comunidad autónoma en todas sus variedades.
6. Conocer y respetar la realidad cultural de la comunidad autónoma, partiendo del conocimiento y de la comprensión de esta como comunidad de encuentro de culturas.

Objetivos de la Materia y del curso:

1. Abordar con autonomía y creatividad, individualmente y en grupo, problemas tecnológicos trabajando de forma ordenada y metódica para estudiar el problema, recopilar y seleccionar información procedente de distintas fuentes, elaborar la documentación pertinente, concebir, diseñar, planificar y construir objetos o sistemas que resuelvan el problema estudiado y evaluar su idoneidad desde distintos puntos de vista.
2. Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
3. Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.
4. Expresar y comunicar ideas y soluciones técnicas, así como explorar su viabilidad y alcance utilizando los medios tecnológicos, recursos gráficos, la simbología y el vocabulario adecuados.
5. Adoptar actitudes favorables a la resolución de problemas técnicos, desarrollando interés y curiosidad hacia la actividad tecnológica, analizando y valorando críticamente la investigación y el desarrollo tecnológico y su influencia en la sociedad, en el medio ambiente, en la salud y en el bienestar personal y colectivo.
6. Comprender las funciones de los componentes físicos de un ordenador así como su funcionamiento y formas de conectarlos. Manejar con soltura aplicaciones informáticas que permitan buscar, almacenar, organizar, manipular, recuperar y presentar información, empleando de forma habitual las redes de comunicación.
7. Asumir de forma crítica y activa el avance y la aparición de nuevas tecnologías, incorporándolas al quehacer cotidiano.
8. Actuar de forma dialogante, flexible y responsable en el trabajo en equipo, en la búsqueda de soluciones, en la toma de decisiones y en la ejecución de las tareas encomendadas con actitud de respeto, cooperación, tolerancia y solidaridad.

Contenidos:

Bloque 1: Tecnologías de la información y de la comunicación

1. Comunicación. Tipos de señales. Sistemas de transmisión: alámbrica e inalámbrica.
2. Elementos y dispositivos de comunicación alámbrica e inalámbrica.
3. Redes de comunicación de datos. Tipos de redes de datos. Conexión a Internet.
4. Sistemas digitales de intercambio de información.
5. Publicación e intercambio de información.

Bloque 6: Tecnología y Sociedad

1. El desarrollo tecnológico a lo largo de la historia.
2. Análisis de la evolución de objetos técnicos y tecnológicos y la importancia de la normalización en los productos industriales.
3. Aprovechamiento de materias primas y recursos naturales.





4. Adquisición de hábitos que potencien el desarrollo sostenible

Criterios de Evaluación:

1. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica, definiendo los tipos de conexión y los medios de comunicación que se utilizan en ambos sistemas de transmisión.
2. Utilizar varias fuentes de información para conocer los diferentes tipos de redes de comunicación de datos, y la evolución del desarrollo tecnológico de la conexión a Internet.
3. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital utilizando diferentes plataformas e interpretando y aplicando la información recogida de forma adecuada.
4. Conocer la evolución tecnológica a lo largo de la historia valorando su repercusión social y económica.
5. Analizar objetos técnicos y tecnológicos y su relación con el entorno, interpretando su influencia en la sociedad y la evolución tecnológica.
6. Potenciar el uso responsable de los recursos naturales para uso industrial y particular, fomentando hábitos que ayuden a la sostenibilidad del medio ambiente.

Estándares de Aprendizaje:

- 1.1. Identifica y explica los diferentes tipos de conexión física entre un sistema emisor y un sistema receptor en la transmisión alámbrica de datos.
- 1.2. Describe las características más importantes de los distintos medios de comunicación inalámbrica, incidiendo en la telefonía móvil y en los sistemas de localización por satélite.
- 2.1. Conoce las características de los distintos tipos de redes de comunicación de datos.
- 2.2. Investiga de forma cronológica las formas de conexión a internet y realiza un trabajo sobre este tema para su exposición en el aula.
- 3.1. Localiza, intercambia y publica información a través de Internet utilizando distintas plataformas como páginas web, blogs, correo electrónico, wikis, foros, redes sociales.
- 3.2. Utiliza el ordenador como herramienta de búsqueda de datos y es capaz de interpretarla y aplicarla en la realización de trabajos relacionados con contenidos de la materia.
- 4.1. Identifica los avances tecnológicos más importantes que se han producido a lo largo de la historia de la humanidad y su impacto económico y social en cada periodo histórico, ayudándose de documentación escrita y digital.
- 4.2. Elabora juicios de valor referentes al desarrollo tecnológico relacionando inventos y descubrimientos con el contexto en el que se desarrollan.
- 5.1. Analiza objetos técnicos y tecnológicos desde varios puntos de vista, como el funcional, socioeconómico, técnico y formal.
- 6.1. Reconoce las consecuencias medioambientales de la actividad tecnológica y realiza propuestas para reducir su impacto.

Competencias Clave:

- Comunicación lingüística,
 - Adquirir el vocabulario específico para comprender e interpretar mensajes relativos a la tecnología y a los procesos tecnológicos.
 - Utilizar la terminología adecuada para redactar informes y documentos técnicos.
- Matemática y básicas en ciencia y tecnología
 - Emplear las herramientas matemáticas adecuadas para cuantificar y analizar fenómenos, especialmente la medición, el uso de escalas, la interpretación de gráficos, los cálculos básicos de magnitudes físicas...
 - Conocer y comprender objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos.
 - Desarrollar destrezas y habilidades para manipular objetos con precisión y seguridad.
 - Conocer y utilizar el proceso de resolución técnica de problemas y su aplicación para identificar y dar respuesta a distintas necesidades.
 - Favorecer la creación de un entorno saludable mediante el análisis crítico de la repercusión medioambiental de la actividad tecnológica y el fomento del consumo responsable.
- Competencia Digital
 - Manejar la información en sus distintos formatos: verbal, numérico, simbólico o gráfico.
 - Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación con seguridad y confianza para obtener y reportar datos y para simular situaciones y procesos tecnológicos.
 - Localizar, procesar, elaborar, almacenar y presentar información con el uso de la tecnología.
- Aprender a Aprender
 - Desarrollar estrategias de resolución de problemas tecnológicos mediante la obtención, el análisis y la selección de información útil para abordar un proyecto.
- Sociales y cívicas
 - Preparar a futuros ciudadanos para su participación activa en la toma fundamentada de decisiones.





- Explicar la evolución histórica del desarrollo tecnológico para entender los cambios económicos que propiciaron la evolución social.
- Utilizar la evolución histórica del desarrollo tecnológico para entender los cambios económicos que propiciaron la evolución social.
- Desarrollar habilidades para las relaciones humanas que favorezcan la discusión de ideas, la gestión de conflictos y la toma de decisiones bajo una actitud de respeto y tolerancia.
- Iniciativa y espíritu emprendedor
 - Fomentar el acercamiento autónomo y creativo a los problemas tecnológicos, valorando las distintas alternativas y previendo sus consecuencias.
 - Desarrollar cualidades personales como la iniciativa, el espíritu de superación, la perseverancia ante las dificultades, la autonomía y la autocrítica.
- Conciencia y expresiones culturales

Tarea 1	Actividades	Ejercicios
Creación de una ruta virtual personal con carácter previo a la realización del viaje	1. Puesta en marcha (Iniciación) Esquematiza e identifica los elementos esenciales que ha de incorporar una ruta de viaje, ordenalos e indica el mejor modo de realizarla . (1 sesión)	<ul style="list-style-type: none"> - Busca varias rutas de viajes o paquetes turísticos e identifica los elementos que cada una incorpora y elabora un documento y súbelo a tu carpeta personal en la nube. - Compón una ruta de cualquier destino turístico que sea una composición de varias mejorandolas e incluyendo todos los puntos que la definen de mejor forma y súbela a tu carpeta compartida. - Busca la información necesaria sobre los sitios de interés de tu propuesta de viaje (imágenes, videos, webs...) así como de las actividades que podrían realizarse y reflejala en un documento de texto en tu espacio personal en la nube. - Ordena las actividades del ejercicio anterior y compón tu propio programa -ruta en un documento de texto en tu espacio personal en la nube.
	2. Procesamiento: Montando las ideas. Con la ayuda de una o varias aplicaciones o software informático elabora un documento atractivo que refleje tu propuesta de viaje de estudios incluyendo las actividades a realizar y los lugares, incluyendo alguna reseña personal del por qué la has elegido. (4 sesiones)	<ul style="list-style-type: none"> - Accede a cualquier aplicación de mapas virtuales. Te recomendamos por motivos de accesibilidad que al menos practiques con google earth o maps y diseñes tu ruta por días. Guardala en formato pdf y subela a tu espacio personal en la nube. - Indica en el programa-ruta creado en la tarea anterior los enlaces a videos, documentos, etc de cada actividad.. - Utiliza una aplicación de edición de videos, presentación o línea de tiempo virtual donde configurar ese programa-ruta añadiendo la información que relaciona a cada actividad y subela a tu espacio personal en la nube. - Comprueba que la duración del recurso anterior elaborado no es demasiado extenso (Más de 5 minutos) y que queden perfectamente definidas todas las actividades. Si fuera necesario corregirlo nombra el recurso con la extensión de nombre "final". - Aporta e incluye en cada actividad tus motivos por los que has elegido ese lugar y o actividad y su relación con las materias y/o los contenidos que has aprendido a lo largo de tu etapa en ES0.
	3. Valora tus aportaciones con las de otros compañeros y evalúa las propuestas. (1 sesión)	<ul style="list-style-type: none"> - Refleja en un documento de texto un cuadro tipo DAFO que identifique tu propuesta y subelo a tu espacio personal en la nube.





		<ul style="list-style-type: none"> - Utiliza el formulario de valoración que tu tutor te ha facilitado para evaluar al menos 2 propuestas de otros compañeros de forma crítica a partir del DAFO que has elaborado. - Contabiliza el número de accesos-visitas a tu propuesta y compárala tanto con la propuesta que mayor nº de visitas haya tenido hasta el momento como con la que menor nº de vistas tenga. Coteja esta información mediante una hoja de cálculo con un gráfico y súbelo a tu espacio personal.
Modelo de pensamiento	<p>Reflexivo.- Ordenando las ideas y tomando conciencia de ellas (¿para qué hacemos esta tarea y cómo se puede resolver?)</p> <p>Analógico.- Mediante la conexión de mundos visibles e invisibles (Creación de carpetas y documentos online)</p> <p>Lógico.- Obteniendo ideas de las ya existentes.</p> <p>Analítico.- Abstracción para generar datos. (Modificaciones realizadas en los documentos, intervenciones de cada usuario...)</p> <p>Crítico.- Aportando soluciones alternativas</p> <p>Sistémico.- Comparando si existen plataformas alternativas ventajas y desventajas</p> <p>Creativo.- Incorporando ideas que mejoren las soluciones aportadas</p> <p>Deliberativo: Incorporando la toma de decisiones</p> <p>Práctico: Adopción de decisiones que permitan introducir una mejora, resolver un problema o evitar que la solución empeore.</p>	
Metodología	La metodología a seguir es la del aprendizaje por resolución de problemas y método de proyectos.	
Agrupamiento	<p>Gran grupo clase para explicaciones y orientaciones generales.</p> <p>Por parejas para la creación actividades</p> <p>Individual para la realización de ejercicios</p>	
Escenarios	Aula de Informática, Aula de origen	
Temporalización	6 sesiones	
Recursos	Pizarra digital, dispositivos móviles (smartphones, tablets, laptops...), ultraportátiles cedidos por la consejería de educación, plataforma google (email, docs, drive...)	
Instrumentos de evaluación	<p>Actividad 1. Portfolio virtual de actividades. 40%</p> <p>Actividad 2. Portfolio virtual de actividades. 40%</p> <p>Actividad 3. Portfolio virtual de actividades. 20%</p>	





TAREA 3: Control del Gasto. (Josué Bernal Bravo)

Justificación:

Esta tarea tiene como objetivo principal que el alumno o alumna aprenda a administrar unos recursos limitados. Para ello deberá ajustarse a un presupuesto acordado previamente y, para cada partida de gasto, examinar distintas opciones y elegir la que consideren más adecuada. Para ello deberán hacer búsquedas en internet de vuelos, hoteles, etc'. con lo que también conseguirán aprender a buscar y cribar información. Entre estos gastos se contemplarán los planificados en la tarea 2. Por otra parte también se le pedirá que vaya cumplimentando una hoja de cálculo donde vaya registrando cada uno de estos gastos. También utilizarán la "nube" de la tarea 1 para almacenar capturas de pantalla como justificantes de los gastos anotados en la hoja de cálculo.

Finalmente, cada grupo presentará sus "cuentas" ante el resto y se elegirá el mejor presupuesto presentado, el que más minucioso y mejores opciones presente según todo el grupo.

Objetivos de Área:

1. Utilizar los servicios telemáticos adecuados para responder a necesidades relacionadas, entre otros aspectos, con la formación, el ocio, la inserción laboral, la administración, la salud o el comercio, valorando en qué medida cubren dichas necesidades y si lo hacen de forma apropiada.
2. Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto de la propiedad intelectual y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.
3. Integrar la información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de presentaciones electrónicas, aplicándolas en modo local, para apoyar un discurso, o en modo remoto, como síntesis o guión que facilite la difusión de unidades de conocimiento elaboradas.
4. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet.
5. Valorar las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación y las repercusiones que supone su uso.

Contenidos:

Bloque 1. Ética y estética en la interacción en red.

1. Búsqueda de información en la red.
2. Seguridad y privacidad en la red.
3. Derechos de autor.

Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital

1. Hojas de Cálculo
2. Herramientas de presentación

Criterios de Evaluación:

1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.
2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.
3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.
4. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.
5. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.

Estándares de Aprendizaje:

- 1.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.
- 1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.
- 2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.
- 3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.
- 3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.
- 4.1. Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa.
- 4.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.
- 4.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.
- 5.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.





5.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.

Competencias Clave:

- Comunicación en la lengua materna
 - .- El alumno debe expresarse correctamente en la presentación final elegida.
- Competencia matemática, científica y tecnológica
 - .- El alumno debe ser capaz de manejar con soltura una hoja de cálculo, introduciendo fórmulas y conociendo su uso básico
- Competencia digital
 - .- El alumno desarrollará su capacidad para manipular imágenes y fotografías, hacer capturas de pantalla, manipulación básica de archivos y utilizar un programa para hacer presentaciones.
- Aprender a aprender
 - .- Desde cada uno de los programas el alumno intentará profundizar en su uso y aplicar funcionalidades que desconoce, bien por su propia búsqueda en internet o bien probando distintas opciones de los programas.
- Competencias sociales y cívicas
 - .- Los alumnos deben ser capaces de trabajar en equipo, respetándose y siendo capaz de repartir tareas, tratarse con respeto y educación...
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
 - .- Los alumnos deben mostrar iniciativa propia a la hora de elegir la opción elegida. También debe partir de él la elección del programa a utilizar para realizar la presentación.
- Conciencia y expresión culturales.
 - .- A la hora de la elección del destino puede tenerse en cuenta que éste cuenta con una oferta cultural de interés.

Tarea 3	Actividades	Ejercicios
Control del Gasto	1. Debatar y llegar a un consenso en cuanto al presupuesto de partida. ¿Presupuesto común o particular? Si es particular... ¿con un tope máximo? Con este dato de partida se iniciará la siguiente actividad	- Abrir en clase un debate. ¿Presupuesto común o particular? - Si se decide particular marcar un tope máximo por consenso. -
	2. Se deberá buscar, para el destino elegido y la fecha los vuelos que resulten más apropiados tanto económicamente como de cercanía de aeropuerto a través de la web.	- Buscar a través de Google y en distintos portales de viajes vuelos al destino seleccionado en la fecha apropiada. - Para las opciones más interesantes guardar captura de pantalla - Una vez exploradas varias elegir la mejor, a criterio del grupo.
	3. Igualmente se hará para la estancia allí, buscando hoteles de una calidad mínima y con una localización apropiada.	- Buscar a través de Google y en distintos portales de viajes estancias en el destino seleccionado en la fecha apropiada. - Para las opciones más interesantes guardar captura de pantalla - Una vez exploradas varias elegir la mejor, a criterio del grupo.-
	4. Cada uno de estos gastos más los que aparezcan de la tarea 1 se irán anotando en una hoja de cálculo, calculando el total de gasto y comprobando el remanente que queda del presupuesto acordado previamente.	- Abrir una hoja de cálculo excel - Anotar todos los gastos seleccionados en las actividades 1,2 y 3. Hacer lo mismo con los gastos que aparezcan por las actividades vistas en la Tarea 1 - Calcular en una celda el remanente que queda restándole al presupuesto inicial el total de los gastos.
	5. Cada uno de estos gastos anotados en la hoja de cálculo deberán tener su	- Pasar todas las capturas de pantalla, justificantes de estas cantidades a la nube de la Tarea 1.





	correspondiente captura de pantalla guardada en la nube de la Tarea 2.	
	6. Con la hoja de cálculo completa el grupo elaborará una presentación donde muestre al grupo el viaje y estancia seleccionado e informe del remanente con respecto al presupuesto acordado.	- Mediante un programa de presentaciones mostrar el resultado final con las opciones elegidas.
Modelo de pensamiento	Deliberativo, reflexivo, analítico, crítico	
Metodología	La metodología a seguir es la del aprendizaje por resolución de problemas y método de proyectos.	
Agrupamiento	Por parejas, heterogéneas si es posible.	
Escenarios	Aula de Informática	
Temporalización	4 sesiones	
Recursos	Ordenadores con conexión a internet SW Libre	
Instrumentos de evaluación	Actividad 1. Observación del profesor en cuanto a participación del alumno, saber hablar, saber escuchar. (10%) Actividad 2. Cantidad de capturas de pantalla guardadas con destino y fechas correctas. (20%) Actividad 3. Idem (20%) Actividad 4. Aparecen todos los gastos. Aparece en una celda el presupuesto. En otras dos aparecen calculadas mediante la fórmula apropiada el total de gastos y el remanente que queda. (20%) Actividad 5. Todos los gastos que aparecen en la hoja de cálculo tienen su correspondiente captura de pantalla en la nube. (20%) Actividad 6. La presentación muestra clara y estéticamente el resultado económico de las opciones elegidas. Saber hablar. Saber escuchar. (10%)	



TAREA 4: Creación de cartelería. (Josué Bernal Bravo)

Justificación:

Esta tarea tiene como objetivo principal que los alumnos creen una serie de cartelería, en primer lugar para promocionar el viaje entre todos los alumnos de 4º de ESO, y en segundo lugar sobre los posibles eventos a realizar para recaudar dinero (fiestas, venta de lotería, etc...). Los alumnos utilizarán cámara de fotos, SW de procesamiento de imágenes, editor de texto...

Objetivos de Área:

1. Utilizar los servicios telemáticos adecuados para responder a necesidades relacionadas, entre otros aspectos, con la formación, el ocio, la inserción laboral, la administración, la salud o el comercio, valorando en qué medida cubren dichas necesidades y si lo hacen de forma apropiada.
2. Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto de la propiedad intelectual y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.
3. Utilizar periféricos para capturar y digitalizar imágenes, textos y sonidos y manejar las funcionalidades principales de los programas de tratamiento digital de la imagen fija, el sonido y la imagen en movimiento y su integración para crear pequeñas producciones multimedia con finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa.
4. Integrar la información textual, numérica y gráfica para construir y expresar unidades complejas de conocimiento en forma de presentaciones electrónicas, aplicándolas en modo local, para apoyar un discurso, o en modo remoto, como síntesis o guión que facilite la difusión de unidades de conocimiento elaboradas.
5. Integrar la información textual, numérica y gráfica obtenida de cualquier fuente para elaborar contenidos propios y publicarlos en la Web, utilizando medios que posibiliten la interacción (formularios, encuestas, bitácoras, etc.) y formatos que faciliten la inclusión de elementos multimedia decidiendo la forma en la que se ponen a disposición del resto de usuarios.
6. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet.
7. Valorar las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación y las repercusiones que supone su uso.

Contenidos:

Bloque 1. Ética y estética en la interacción en red.

1. Búsqueda de información en la red.
2. Seguridad y privacidad en la red.
3. Derechos de autor.

Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital

1. Retoque fotográfico y de imágenes
2. Editores de texto
3. Diseño gráfico

Criterios de Evaluación:

1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.
2. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.
3. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.
4. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.
5. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.

Estándares de Aprendizaje:

- 1.1. Interactúa con hábitos adecuados en entornos virtuales.
- 1.2. Aplica políticas seguras de utilización de contraseñas para la protección de la información personal.
- 2.1. Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.
- 3.1. Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.
- 3.2. Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.
- 4.1. Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como otras posibilidades de diseño e interactúa con otras características del programa.
- 4.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.
- 4.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.





- 5.1. Integra elementos multimedia, imagen y texto en la elaboración de presentaciones adecuando el diseño y maquetación al mensaje y al público objetivo al que va dirigido.
- 5.2. Emplea dispositivos de captura de imagen, audio y video y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.

Competencias Clave:

- Comunicación en la lengua materna
 - .- El alumno debe expresarse correctamente en cada uno de los carteles elaborados.
- Competencia matemática, científica y tecnológica
 - .- El alumno debe ser capaz de manipular una cámara de fotos digital.
- Competencia digital
 - .- El alumno desarrollará su capacidad para manipular imágenes y fotografías, buscar imágenes en internet y manejar un editor de textos y programas de diseño gráfico.
- Aprender a aprender
 - .- Desde cada uno de los programas el alumno intentará profundizar en su uso y aplicar funcionalidades que desconoce, bien por su propia búsqueda en internet o bien probando distintas opciones de los programas.
- Competencias sociales y cívicas
 - .- Los alumnos deben ser capaces de trabajar en equipo, respetándose y siendo capaz de repartir tareas, tratarse con respeto y educación...
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
 - .- Los alumnos deben mostrar iniciativa propia a la hora de elegir la imagen principal, la temática de los distintos carteles. También debe partir de él la elección del programa a utilizar en función de la tarea a realizar en cada momento.
- Conciencia y expresión culturales.
 - .- Se necesita conocer el destino del viaje, para poder incorporar alguno de sus iconos más representativos a la cartelería de promoción de éste.

Tarea 4	Actividades	Ejercicios
Creación de cartelería	1. Seleccionar, del destino elegido, los iconos más representativos de éste.	<ul style="list-style-type: none">- Buscar a través de Google o de portales locales los iconos más representativos del destino- Buscar imágenes a través de la red relacionadas con este icono, con la suficiente calidad para un cartel.
	2. Elaborar carteles que incluyan imágenes de estos iconos junto con los alumnos del grupo.	<ul style="list-style-type: none">- Con la cámara fotográfica hacerse fotos los miembros del grupo.- Descargar las imágenes al ordenador.- Mediante GIMP seleccionar una de las imágenes de la actividad 1 y hacer un montaje con una de las fotos descargadas de la cámara.- Mediante Writer abrir esta imagen y añadir la información textual apropiada donde se invite a participar en el viaje y se informe del destino y la fecha de éste.- Impresión del cartel finalizado.
	3. Para cada actividad a realizar para recaudar dinero pensar en una imagen atractiva de fondo apropiada y elaborar el cartel con la información textual requerida	<p>Para cada actividad a realizar:</p> <ul style="list-style-type: none">- Buscar imágenes a través de la red relacionadas con la posible actividad, con la suficiente calidad para un cartel.- Los alumnos tienen la opción de hacerse una fotografía apropiada a la imagen seleccionada para "montarla" con la imagen obtenida en la red a través de GIMP.- A través de GIMP elaborar la información textual, recordando que se hace a beneficio del viaje y animando a participar.- Impresión del cartel finalizado.





Modelo de pensamiento	Creativo, reflexivo, analítico, crítico
Metodología	La metodología a seguir es la del aprendizaje por resolución de problemas y método de proyectos.
Agrupamiento	Por parejas, heterogéneas si es posible.
Escenarios	Aula de Informática
Temporalización	8 sesiones
Recursos	Ordenadores con conexión a internet SW Libre Impresora Láser a Color (A3)
Instrumentos de evaluación	Actividad 1. Número y calidad de las imágenes descargadas (20%) Actividad 2. Cartel elaborado. Creatividad. Calidad. Estética (30%) Actividad 3. Carteles elaborados. Creatividad. Calidad. Estética (50%, a distribuir entre las distintas actividades correspondientes a cada cartel)





TAREA 5: Crear una guía de expresiones lingüísticas básicas para su utilización en el viaje.
(Francisco Javier Pasamar Benítez)

Objetivos de Área:

1. Escuchar y comprender información general y específica de textos orales en situaciones comunicativas variadas, adoptando una actitud respetuosa y de cooperación.
2. Expresarse e interactuar oralmente en situaciones habituales de comunicación de forma comprensible, adecuada y con cierto nivel de autonomía.
3. Leer y comprender textos diversos de un nivel adecuado a las capacidades e intereses del alumnado con el fin de extraer información general y específica, y utilizar la lectura como fuente de placer y de enriquecimiento personal.
4. Escribir textos sencillos con finalidades diversas sobre distintos temas utilizando recursos adecuados de cohesión y coherencia.
5. Utilizar con corrección los componentes fonéticos, léxicos, estructurales y funcionales básicos de la lengua extranjera en contextos reales de comunicación.
6. Desarrollar la autonomía en el aprendizaje, reflexionar sobre los propios procesos de aprendizaje, y transferir a la lengua extranjera conocimientos y estrategias de comunicación adquiridas en otras lenguas.
7. Utilizar estrategias de aprendizaje y todos los medios a su alcance, incluidas las tecnologías de la información y la comunicación, para obtener, seleccionar y presentar información oralmente y por escrito.
8. Apreciar la lengua extranjera como instrumento de acceso a la información y como herramienta de aprendizaje de contenidos diversos.
9. Valorar la lengua extranjera y las lenguas en general como medio de comunicación y entendimiento entre personas de procedencias, lenguas y culturas diversas evitando cualquier tipo de discriminación y de estereotipos lingüísticos y culturales.
10. Manifestar una actitud receptiva y de auto-confianza en la capacidad de aprendizaje y uso de la lengua

Contenidos:

Bloque 1. Comprensión de textos orales

1. Movilización de información previa sobre tipo de tarea y tema.
2. Identificación del tipo textual, adaptando la comprensión al mismo.
3. Distinción de tipos de comprensión (sentido general, información esencial, puntos principales, detalles relevantes).
4. Aspectos socioculturales y sociolingüísticos: convenciones sociales, normas de cortesía y registros; costumbres, valores, creencias y actitudes; lenguaje no verbal.

Bloque 2. Producción de textos orales: expresión e interacción

1. Estrategias de producción: planificación y ejecución.
2. Aspectos socioculturales y sociolingüísticos: convenciones sociales, normas de cortesía y registros; costumbres, valores, creencias y actitudes; lenguaje no verbal. Funciones

Criterios de Evaluación:

1. Conocer y saber aplicar las estrategias adecuadas para la comprensión del sentido general, la información esencial, los puntos e ideas principales o los detalles relevantes del texto.
2. Distinguir la función o funciones comunicativas más relevantes del texto y un repertorio de sus exponentes más comunes, así como patrones discursivos de uso frecuente relativos a la organización y ampliación o reestructuración de la información
3. Reconocer léxico oral de uso común relativo a asuntos cotidianos y a temas generales o relacionados con los propios intereses, estudios y ocupaciones, y un repertorio limitado de expresiones y modismos de uso frecuente cuando el contexto o el apoyo visual facilitan la comprensión.
4. Conocer y saber aplicar las estrategias más adecuadas para producir textos orales monológicos o dialógicos breves o de longitud media, y de estructura simple y clara, explotando los recursos de los que se dispone y limitando la expresión a los mismos; recurriendo, entre otros, a procedimientos como la definición simple de elementos para los que no se tienen las palabras precisas, o comenzando de nuevo con una nueva estrategia cuando falla la comunicación.

Estándares de Aprendizaje:

- 1.1 Entiende lo que se le dice en transacciones y gestiones cotidianas y estructuradas (p. e. en bancos, tiendas, hoteles, restaurantes, transportes, centros educativos, lugares de trabajo), o menos habituales (p. e. en una farmacia, un hospital, en una comisaría o un organismo público), si puede pedir confirmación de algunos detalles.
- 2.1 Identifica las ideas principales y detalles relevantes de una conversación formal o informal de cierta duración entre dos o más interlocutores que tiene lugar en su presencia y en la que se tratan temas conocidos o de carácter general o cotidiano, cuando el discurso está articulado con claridad y en una variedad estándar de la lengua.





- 3.1 Comprende, en una conversación formal, o entrevista en la que participa (p. e. en centros de estudios o de trabajo), información relevante y detalles sobre asuntos prácticos relativos a actividades de carácter habitual y predecible, siempre que pueda pedir que se le repita, o que se reformule, aclare o elabore, algo de lo que se le ha dicho.
- 4.1 Se desenvuelve adecuadamente en situaciones cotidianas y menos habituales que pueden surgir durante un viaje o estancia en otros países por motivos personales, educativos u ocupacionales (transporte, alojamiento, comidas, compras, estudios, trabajo, relaciones con las autoridades, salud, ocio), y sabe solicitar atención, información, ayuda o explicaciones, y hacer una reclamación o una gestión formal de manera sencilla pero correcta y adecuada al contexto.
- 4.2 Participa adecuadamente en conversaciones informales cara a cara o por teléfono u otros medios técnicos, sobre asuntos cotidianos o menos habituales, en las que intercambia información y expresa y justifica brevemente opiniones y puntos de vista; narra y describe de forma coherente hechos ocurridos en el pasado o planes de futuro reales o inventados; formula hipótesis; hace sugerencias; pide y da indicaciones o instrucciones con cierto detalle; expresa y justifica sentimientos, y describe aspectos concretos y abstractos de temas como, por ejemplo, la música, el cine, la literatura o los temas de actualidad.

Competencias Clave:

- Comunicación lingüística:
 - .- Desenvolverse con naturalidad y sin nervios en un país diferente al suyo. Disfrutar de la experiencia de comunicarse con personas con características diferentes, con una actitud de respeto y deseo de aprendizaje.
- Competencia Digital:
 - .- Discriminación de mensajes más habituales en un contexto determinado (aeropuerto, aduana, hoteles, museos, parques, calles, restaurantes) mediante la utilización de una base de datos de mensajes habituales.
- Aprender a aprender:
 - .- Anticipación a posibles necesidades a cubrir en situaciones diferentes e inesperadas. Actitud responsable y valiente, huyendo de tópicos sobre la inutilidad de las lenguas extranjeras (que aprendan otros). Utilización de recursos paralelos (lenguaje gestual, empatía, anticipación,)
- Sociales y cívicas:
 - .- Conocimiento de aspectos culturales básicos del/los países a visitar a través de las expresiones más usuales: lugares, normas de cortesía, alimentos usuales, Establecer amistades en cuántas ocasiones sea posible, contando con las nuevas tecnologías.
- Iniciativa y espíritu emprendedor:
 - .- Concebir el mundo como una posibilidad a largo plazo a través de posibilidades educativas y laborales. Concebir el idioma extranjero como una herramienta y no como un problema.
- Conciencia y expresiones culturales
 - .- Respeto a los lugares de visita, sus gentes y tradiciones. Utilización de la lengua extranjera como medio de acercamiento y no como problema.

Tarea 5	Actividades	Ejercicios
Crear una guía de expresiones lingüísticas básicas para su utilización en el viaje.	1. Análisis de los aspectos distintivos del /los países a visitar.	<ul style="list-style-type: none">- Idioma hablado: peculiaridades, diferencias con los aspectos básicos aprendidos.- Hechos/lugares/personajes más relevantes: conocimiento en la lengua original del país, para ir desarrollando un conocimiento adaptado.- Estudio sobre los aspectos más destacados de la personalidad standard de los habitantes del país.
	2. Selección de vocabulario y expresiones lingüísticas básicas según lugares a visitar.	<ul style="list-style-type: none">- Elegir el vocabulario específico de sitios concretos: aeropuerto, medios de transporte locales, hoteles, restaurantes, museos,- Contextualizar expresiones habituales de todo tipo: formales, informales, de cortesía, gregarias,
	3. Creación de base de datos ordenada según posibles criterios: el lugar, el día de visita,	<ul style="list-style-type: none">- Crear la base de datos.- Crear soporte en internet: blog.





	4. Entrenamiento en su uso: desarrollo de diferentes actividades para un uso contextualizado.	- Role-playing - Obras de teatro.
Modelo de pensamiento	<p>Reflexivo.- Partiendo de nuestros conocimientos previos, para desarrollar nuevas propuestas de trabajo.</p> <p>Analógico.- Utilización de múltiples formas de conexión entre los propios miembros y los de la comunidad educativa.</p> <p>Lógico.- A través de procesos estructurados de pensamiento.</p> <p>Analítico.- Abstracción para generar datos.</p> <p>Crítico.- Partiendo de lo que sabemos, con un ánimo de mejora.</p> <p>Sistémico.- Entendiendo el producto como la complementariedad de diversas partes.</p> <p>Creativo.- Partamos de lo desconocido o extravagante, para lograr productos diferentes.</p> <p>Deliberativo: Incorporando la toma de decisiones</p> <p>Práctico: Lo que hacemos, se aprende mejor.</p>	
Metodología	Colaborativa: trabajo en pequeños grupos, con puesta en común al gran grupo.	
Agrupamiento	Pequeños y gran grupo.	
Escenarios	Fundamentalmente el aula. Salón de actos para posibles representaciones teatrales.	
Temporalización	1 mes de trabajo: alrededor de 12 sesiones de clase para el desarrollo de las diferentes actividades. Trabajo en casa para la selección de vocabulario y expresiones culturales.	
Recursos	Ordenador, diccionarios. Lector de inglés presente en el centro.	
Instrumentos de evaluación	<p>Para las tres primeras actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - valoración del producto: 40% - coordinación y participación: 50% - Actitud: 10% <p>Para la cuarta actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valoración cualitativa mediante encuesta de satisfacción: 50% - Observación de participación y actitud: 50% 	





TAREA 6: Establecer un código de comportamiento entre los participantes en el viaje. (Francisco Javier Pasamar Benítez)

Objetivos de Área:

1. Reconocer la condición humana en su dimensión individual y social, aceptando la propia identidad, las características y experiencias personales respetando las diferencias con los otros y desarrollando la autoestima.
2. Desarrollar y expresar los sentimientos y las emociones, así como las habilidades comunicativas y sociales que permiten participar en actividades de grupo con actitud solidaria y tolerante, utilizando el diálogo y la mediación para abordar los conflictos.
3. Desarrollar la iniciativa personal asumiendo responsabilidades y practicar formas de convivencia y participación basadas en el respeto, la cooperación y el rechazo a la violencia a los estereotipos y prejuicios.
4. Conocer, asumir y valorar positivamente los derechos y obligaciones que se derivan de la Declaración Universal de los Derechos Humanos y de la Constitución Española, identificando los valores que los fundamentan, aceptándolos como criterios para valorar éticamente las conductas personales y colectivas y las realidades sociales.
5. Identificar la pluralidad de las sociedades actuales reconociendo la diversidad como enriquecedora de la convivencia y defender la igualdad de derechos y oportunidades de todas las personas, rechazando las situaciones de injusticia y las discriminaciones existentes por razón de sexo, origen, creencias, diferencias sociales, orientación afectivo-sexual o de cualquier otro tipo, como una vulneración de la dignidad humana y causa perturbadora de la convivencia.
6. Reconocer los derechos de las mujeres, valorar la diferencia de sexos y la igualdad de derechos entre ellos y rechazar los estereotipos y prejuicios que supongan discriminación entre hombres y mujeres.
7. Conocer y apreciar los principios que fundamenta los sistemas democráticos y el funcionamiento del Estado español y de la Unión Europea, tomando conciencia del patrimonio común y de la diversidad social y cultural.
8. Conocer los fundamentos del modo de vida democrático y aprender a obrar de acuerdo con ellos en los diferentes ámbitos de convivencia. Asumir los deberes ciudadanos en el mantenimiento de los bienes comunes y el papel del Estado como garante de los servicios públicos.
9. Valorar la importancia de la participación en la vida política u otras formas de participación ciudadana, como la cooperación, el asociacionismo y el voluntariado.
10. Conocer las causas que provocan la violación de los derechos humanos, la pobreza y la desigualdad, así como la relación entre los conflictos armados y el subdesarrollo, valorar las acciones encaminadas a la consecución de la paz y la seguridad y la participación activa como medio para lograr un mundo más justo.
11. Reconocerse miembros de una ciudadanía global. Mostrar respeto crítico por las costumbres y modos de vida de poblaciones distintas a la propia y manifestar comportamientos solidarios con las personas y colectivos

Contenidos:

Bloque 1. Contenidos comunes.

1. Reconocimiento de los sentimientos propios y ajenos, resolución dialogada y negociada de los conflictos.
2. Preparación y realización de debates sobre problemas del entorno inmediato o de carácter global, considerando las posiciones y alternativas existentes.
3. Análisis comparativo y evaluación crítica de informaciones proporcionadas por los medios de comunicación sobre un mismo hecho o cuestión de actualidad.
4. Participación en proyectos que impliquen solidaridad dentro y fuera del centro.

Bloque 2. Respeto a las diferencias personales. Las relaciones interpersonales.

1. Habilidades y actitudes sociales para la convivencia.

Bloque 6. La igualdad entre hombres y mujeres. Causas y factores de la discriminación de las mujeres. Igualdad de derechos y de hecho.

1. Alternativas a la discriminación.

Criterios de Evaluación:

1. Explicar en qué consiste la socialización global y su relación con los medios de comunicación masiva, valorando sus efectos en la vida y el desarrollo moral de las personas y de la sociedad, reflexionando acerca del papel que deben tener la Ética y el Estado en relación con este tema.
2. Comprender y apreciar la importancia que tienen para el ser humano del s.XXI, las circunstancias que le rodean, destacando los límites que le imponen y las oportunidades que le ofrecen para la elaboración de su proyecto de vida, conforme a los valores éticos que libremente elige y que dan sentido a su existencia.
3. Reflexionar acerca del deber que tienen los ciudadanos y los Estados de promover la enseñanza y la difusión de los valores éticos, como instrumentos indispensables para la defensa de la dignidad y los derechos humanos, ante el peligro que el fenómeno de la globalización puede representar para la destrucción del planeta y la deshumanización de la persona.





Estándares de Aprendizaje:

- 1.1. Relaciona de forma adecuada los siguientes términos y expresiones, utilizados en la DUDH: dignidad de la persona, fraternidad, libertad humana, trato digno, juicio justo, trato inhumano o degradante, arbitrariamente detenido, presunción de inocencia, discriminación, violación de derechos, etc.
- 2.1. Describe y evalúa el proceso de socialización global, mediante el cual se produce la interiorización de valores, normas, costumbres, etc.
- 2.2. Señala los peligros que encierra el fenómeno de la socialización global si se desarrolla al margen de los valores éticos universales, debatiendo acerca de la necesidad de establecer límites éticos y jurídicos en este tema.
- 2.3. Diserta, acerca del impacto que tienen los medios de comunicación masiva en la vida moral de las personas y de la sociedad, expresando sus opiniones con rigor intelectual.
- 2.4. Valora la necesidad de una regulación ética y jurídica en relación con el uso de medios de comunicación masiva, respetando el derecho a la información y a la libertad de expresión que poseen los ciudadanos.
- 2.5. Describe y evalúa las circunstancias que en el momento actual le rodean, identificando las limitaciones y oportunidades que se le plantean, desde las perspectivas sociales, laborales, educativas, económicas, familiares, afectivas, etc., con el objeto de diseñar, a partir de ellas, su proyecto de vida personal, determinando libremente los valores éticos que han de guiarlo.
- 3.1. Diserta y elabora conclusiones, en grupo, acerca de las terribles consecuencias que puede tener para el ser humano, el fenómeno de la globalización, si no se establece una regulación ética y política, tales como: el egoísmo, la desigualdad, la interdependencia, la internacionalización de los conflictos armados, la imposición de modelos culturales determinados por intereses económicos que promueven el consumismo y la pérdida de libertad humana, entre otros.
- 3.2. Señala alguna de las deficiencias existentes en el ejercicio de los derechos económicos y sociales tales como: la pobreza, la falta de acceso a la educación, a la salud, al empleo, a la vivienda, etc.

Competencias Clave:

- Comunicación lingüística:
 - .- Utilizar un lenguaje no sexista, no discriminatorio, respetando las diferencias entre todos los miembros.
 - .- Conocer y valorar las características diferenciales de las zonas a visitar como medio de enriquecimiento personal de los participantes.
 - .- Reconocer explícitamente la colaboración de los diferentes estamentos escolares en el desarrollo del viaje.
- Competencia Digital:
 - .- Compromiso de un uso adecuado de las nuevas tecnologías, tanto en momentos como en lugares.
 - .- Uso consensuado de los diferentes medios de obtener imágenes, respetando el derecho a la intimidad de los otros.
- Aprender a aprender:
 - .- Autonomía en la organización de las actividades relacionadas con el viaje: recaudación de dinero, preparación, elección del itinerario, información a los diferentes estamentos del centro,
- Sociales y cívicas:
 - .- Aprender a funcionar como un grupo a través del conocimiento del funcionamiento básico de las sociedades y sus principios cívicos.
- Iniciativa y espíritu emprendedor:
 - .- Presentación de este código como referente de un trabajo bien hecho y consensuado.
 - .- Concienciación de la identidad de grupo como elemento fundamental en el éxito de éste.
- Conciencia y expresiones culturales
 - .- Respeto a los lugares de visita, sus gentes y tradiciones.

Tarea 6	Actividades	Ejercicios
Establecer un código de comportamiento entre el alumnado participante.	1. Creación de una guía de desarrollo de las actividades previstas en el viaje: responsables, coordinadores y funciones de los participantes.	<ul style="list-style-type: none">- Análisis de las actividades programadas.- Consenso sobre las características de cada uno de los miembros y asignación de la coordinación.- Elaboración de planes de actuación para cada una de las actividades por día, incluyendo horarios, responsabilidades, etc.- Puesta en común de las tareas realizadas y desarrollo de un cuadrante de actuaciones.





	2. Establecer protocolos de información para antes, durante y después del viaje dirigidos a los diferentes miembros de la comunidad educativa.	<ul style="list-style-type: none"> - Antes: permisos, agradecimientos, solicitudes de colaboración, - Durante: progresos en la confección del viaje mediante blog al efecto, control de gastos (información de temas económicos), procesos de ayuda a los más desfavorecidos. - Después: adquisición de posibles recuerdos para personajes e instituciones destacadas (centro, AMPA, Ayuntamiento,)
	3. Creación de un banco de imágenes, diario del viaje y recuerdos diversos, para informar a la comunidad educativa de la experiencia.	<ul style="list-style-type: none"> - Responsables de material audiovisual: análisis de lugares más destacados, así como de monumentos emblemáticos. - Desarrollo del diario de viaje: coordinador de recogidas de información mediante varias posibilidades: por escrito o por smartphone (whatsapp). Anecdotario. - Información a la comunidad educativa a través de plataformas (Facebook o similares).
	4. Desarrollo de actividades de cohesión grupal, teniendo en cuenta la aceptación entre todos los miembros, haciendo especial referencia a la eliminación de prejuicios de todo tipo, incluyendo los relativos al sexo de las personas.	<ul style="list-style-type: none"> - Realización de teatro, muestra de talentos, competiciones deportivas, tanto a nivel de dinamizadores como de participantes. - Desayunos organizados en el centro para recaudar fondos. - Excursiones extraescolares de fin de semana .
Modelo de pensamiento	<p>Reflexivo.- Partiendo de nuestros conocimientos previos, para desarrollar nuevas propuestas de trabajo.</p> <p>Análogo.- Utilización de múltiples formas de conexión entre los propios miembros y los de la comunidad educativa.</p> <p>Lógico.- A través de procesos estructurados de pensamiento.</p> <p>Analítico.- Abstracción para generar datos.</p> <p>Crítico.- Partiendo de lo que sabemos, con un ánimo de mejora.</p> <p>Sistémico.- Entendiendo el producto como la complementariedad de diversas partes.</p> <p>Creativo.- Partamos de lo desconocido o extravagante, para lograr productos diferentes.</p> <p>Deliberativo: Incorporando la toma de decisiones</p> <p>Práctico: Lo que hacemos, se aprende mejor.</p>	
Metodología	Trabajo colaborativo, creación de proyectos	
Agrupamiento	Fundamentalmente en comisiones de trabajo, con consenso grupal.	
Escenarios	Aula, presentación en órganos colegiados, salidas a instituciones (ayuntamiento),	
Temporalización	Durante 2 trimestres. Se trabajará en las horas de ética y en posibles actividades extraescolares a lo largo del periodo señalado.	
Recursos	Ordenadores, guías de protocolo en internet, entrevistas con diferentes miembros de la comunidad educativa. Cámaras de fotos, vídeos. Teléfonos portátiles,	
Instrumentos de evaluación	<p>Para las tres primeras actividades:</p> <ul style="list-style-type: none"> - valoración del producto: 40% - coordinación y participación: 50% - Actitud: 10% <p>Para la cuarta actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valoración cualitativa mediante encuesta de satisfacción: 50% - Observación de participación y actitud: 50% 	





TAREA 7: Conocemos nuestro lugar de destino. (Lourdes Cortés Ayuso)

Justificación:

Esta tarea pretende una aproximación a la sociedad y características generales del lugar de destino de nuestro viaje a través de un repaso de la historia reciente de sus habitantes, con la finalidad de aprovechar el contacto directo con sus restos históricos más característicos.

Está relacionada directamente con la tarea 2 (Ruta virtual previa) complementándola con aspectos históricos relevantes que explican y seleccionan algunos de los lugares a visitar.

Son los temas elegidos por los diferentes grupos los que determinan una o varias rutas, organizadas y explicadas por los propios estudiantes que toman el papel de "guías" para sus compañeros.

Objetivos de Área: Se indican los objetivos de área seleccionados para la UDI

1. Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos relevantes de la historia del mundo, de Europa y de España para adquirir una perspectiva global de la evolución de la Humanidad y elaborar una interpretación de la misma que facilite la comprensión de la pluralidad de comunidades sociales a las que se pertenece.
2. Buscar, seleccionar, comprender y relacionar información verbal, gráfica, icónica, estadística y cartográfica, procedente de fuentes diversas, incluida la que proporciona el entorno físico y social, los medios de comunicación y las tecnologías de la información, tratarla de acuerdo con el fin perseguido y comunicarla a los demás de manera organizada e inteligible
3. Realizar tareas en grupo y participar en debates con una actitud constructiva, crítica y tolerante, fundamentando adecuadamente las opiniones y valorando el diálogo como una vía necesaria para la solución de los problemas humanos y sociales
4. Valorar la diversidad cultural manifestando actitudes de respeto y tolerancia hacia otras culturas y hacia opiniones que no coinciden con las propias, sin renunciar por ello a un juicio sobre ellas
5. Comprender los elementos técnicos básicos que caracterizan las manifestaciones artísticas en su realidad social y cultural para valorar y respetar el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico, asumiendo la responsabilidad que supone su conservación y apreciándolo como recurso para el enriquecimiento individual y colectivo.
6. Adquirir y emplear el vocabulario específico que aportan las ciencias sociales para que su incorporación al vocabulario habitual aumente la precisión en el uso del lenguaje y mejore la comunicación.

Contenidos:

1. La relación entre el pasado, el presente y el futuro a través de la Historia en la sociedad actual
2. La sociedad y cultura actuales como resultado de los procesos históricos: Diversidad y riqueza cultural
3. El tratamiento de la información como fuente de conocimiento histórico. Objetividad y veracidad
4. Los medios de comunicación y las nuevas tecnologías de la información como fuente histórica.
5. El arte como manifestación cultural de todas las sociedades humanas

Criterios de Evaluación:

1. Conocer los rasgos generales de los procesos históricos que han definido las sociedades occidentales
2. Comprender la relación entre causas y consecuencias de la historia y la cultura y sociedad actuales
3. Identificar las fuentes adecuadas para la obtención de la información, valorando la diversidad en la información como medio de conocer la realidad
4. Anteponer la verdad histórica y la objetividad a otros planteamientos personales
5. Valorar y defender el Patrimonio Cultural como medio de conocer las diferentes sociedades.

Estándares de Aprendizaje:

- 1.1. Identifica los hechos históricos relevantes de la sociedad objeto de estudio
- 1.2. Diferencia las causas y consecuencias del proceso histórico concreto
- 2.1. Explica la relación entre causas y consecuencias de los diferentes acontecimientos
- 2.2. Relaciona las consecuencias de las diferentes actuaciones humanas con las características socio-económicas y culturales actuales
- 2.3. Valora la diversidad cultural y artística de las diferentes sociedades actuales
- 3.1. Conoce las fuentes de información disponibles y obtiene los datos relevantes de forma autónoma y con sentido crítico
- 3.2. Respeta las diferentes opiniones y visiones del mundo, reconociendo multicausalidad en los hechos humanos
- 4.1. Anteponer la argumentación racional en la explicación de los hechos históricos a las visiones parciales o partidistas
- 4.2. Trabaja en grupo, colaborando con sus compañeros en la resolución de problemas y reparto del trabajo
5. Conoce y aprecia las diversas manifestaciones artísticas humanas como medio de expresión y disfrute.





Competencias Clave:

- Comunicación lingüística:
 - Correcta expresión oral y escrita
 - Sentido crítico y analítico en la selección de la información
 - Comprender, elaborar y transmitir información en diferentes formatos
- Matemática, en ciencia y tecnología
 - Respeto hacia la veracidad de los datos utilizados
 - Aplicación de los principios básicos del método científico en nuestra investigación
- Competencia digital:
 - Conocer las posibilidades y los riesgos de Internet
 - Buscar, obtener y procesar información utilizando las nuevas tecnologías
 - Conocer las principales aplicaciones informáticas y utilizarlas adecuadamente
- Aprender a aprender:
 - Ser conscientes de las características del propio aprendizaje
 - Curiosidad e interés por entender y explicar nuestro entorno
 - Necesidad de evaluar las estrategias de aprendizaje
- Sociales y cívicas:
 - Conocimiento de nuestro entorno a partir de los procesos históricos
 - Respeto hacia otras formas de pensar y resolución de conflictos democráticamente
 - Interés por conocer las causas y consecuencias de la realidad
 - Búsqueda de la objetividad y multicausalidad en el desarrollo histórico de las sociedades
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:
 - Capacidad de análisis, planificación y gestión del proyecto de forma colaborativa
 - Búsqueda de soluciones y flexibilidad en la resolución de problemas
 - Interés por el trabajo cooperativo para gestionar el proyecto
- Conciencia y expresiones culturales:
 - Conocer el Patrimonio Cultural (histórico, artístico, filosóficos, etc.) de la Humanidad
 - Reconocimiento de las diferentes expresiones culturales como un largo proceso de desarrollo de las comunidades humanas
 - Respeto hacia la propia cultura y la de otras sociedades
 - Interés por conocer otras culturas a través del diálogo y el respeto

Tarea 7	Actividades	Ejercicios
Diseñamos diferentes rutas a partir del estudio de los acontecimientos históricos estudiados por los grupos	1. Debatisimos en el grupo qué aspecto nos parece más interesante para la confección de la visita.	- Elegimos algún lugar, monumento o acontecimiento que nos ha llamado la atención - Realizamos una lista con nuestras preferencias
	2. Organizamos la información y elegimos el medio/soporte adecuado para explicarlo al resto de la clase	- Documentamos los lugares elegidos - Recopilamos información variada: gráfica, textual, imágenes, etc - Elaboramos la información de forma creativa clara y amena, cuidando la corrección del lenguaje y expresión escrita
	3. Realizamos la presentación en clase: Por grupos, respetando los tiempos y planificando los medios necesarios para nuestra exposición	- Valoramos la presentación propia y de nuestros compañeros - Diseñamos varias rutas, combinando todas las propuestas sin excluir ninguna propuesta
Modelo de pensamiento	<ul style="list-style-type: none">- Sistemático: correcta organización del proyecto- Lógico: Buscando la objetividad y la racionalidad en las tareas- Reflexivo - Deliberativo: para llegar a acuerdos a través del diálogo y la argumentación- Analítico: aplicando el método crítico para el tratamiento de la información- Crítico: evaluando el proyecto y aportando posibles alternativas- Práctico: acomodando nuestras ideas a los medios reales de los que se dispone- Creativo: buscando la originalidad para despertar el interés de los demás y nuestra libertad de expresión	





Metodología	Fundamentada en el aprendizaje basado en proyectos, a través de la resolución de problemas y realización de tareas
Agrupamiento	Grupos de 3 - 4 alumnos. Grupo clase para la organización del proyecto y exposiciones
Escenarios	Aula del grupo Aula de usos múltiples
Temporalización	3 sesiones 2 sesiones para exposición y deliberación
Recursos	Ordenadores, acceso Internet, PDI, diario de aprendizaje, port-folio, Aula Virtual del IES (plataforma Moodle)
Instrumentos de evaluación	Registro diario de actividad y trabajo en grupo : 40% Elaboración de los resultados: 20% Corrección y claridad en la exposición gráfica, oral y escrita: 20% Interés y participación en la resolución de problemas: 20%





TAREA 8: Organizamos una charla-coloquio sobre cultura, sociedad y economía del lugar de destino. (Lourdes Cortés Ayuso)

Justificación:

La tarea se plantea para hacer partícipe al resto de la comunidad educativa de nuestro proyecto, además de obtener información de primera mano sobre nuestro destino. Por otro lado, permite plantear nuestras dudas y acercarnos personalmente a la realidad socio-económico, aspectos culturales y cotidianos, etc. de otras comunidades y obtener una visión de nuestra propia cultura.

Objetivos de Área:

1. Identificar los procesos y mecanismos que rigen los hechos sociales y las interrelaciones entre hechos políticos, económicos y culturales y utilizar este conocimiento para comprender la pluralidad de causas que explican la evolución de las sociedades actuales, el papel que hombres y mujeres desempeñan en ellas y sus problemas más relevantes
2. Conocer el funcionamiento de las sociedades democráticas, apreciando sus valores y bases fundamentales, así como los derechos y libertades como un logro irrenunciable y una condición necesaria para la paz, denunciando actitudes y situaciones discriminatorias e injustas y mostrándose solidario con los pueblos, grupos sociales y personas privados de sus derechos o de los recursos económicos necesarios.
3. Realizar tareas en grupo y participar en debates con una actitud constructiva, crítica y tolerante, fundamentando adecuadamente las opiniones y valorando el diálogo como una vía necesaria para la solución de los problemas humanos y sociales.
4. Buscar, seleccionar, comprender y relacionar información verbal, gráfica, icónica, estadística y cartográfica, procedente de fuentes diversas, incluida la que proporciona el entorno físico y social, los medios de comunicación y las tecnologías de la información, tratarla de acuerdo con el fin perseguido y comunicarla a los demás de manera organizada e inteligible.
5. Valorar la diversidad cultural manifestando actitudes de respeto y tolerancia hacia otras culturas y hacia opiniones que no coinciden con las propias, sin renunciar por ello a un juicio sobre ellas.
6. Adquirir y emplear el vocabulario específico que aportan las ciencias sociales para que su incorporación al vocabulario habitual aumente la precisión en el uso del lenguaje y mejore la comunicación.

Contenidos:

1. Las distintas formas económicas, políticas y sociales en el mundo.
2. La globalización económica, las relaciones interregionales en el mundo y los avances tecnológicos
3. La relación entre el pasado, el presente y el futuro a través de la Historia y la Geografía.
4. El espacio como resultado de la interacción del hombre y el medio
5. La diversidad cultural

Criterios de Evaluación:

1. Interpretar procesos a medio plazo de cambios económicos, sociales y políticos a nivel mundial.
2. Identificar las relaciones económicas y sociales entre países y la interdependencia económica entre todos los países de la Tierra
3. Reconocer que el presente es fruto de las acciones humanas del pasado
4. Analizar la relación hombre - medio y extraer sus consecuencias
5. Explicar la diversidad de cultural de las sociedades a través de las múltiples causas que han intervenido en su formación

Estándares de Aprendizaje:

1. Entiende los procesos históricos recientes que han dado lugar a la evolución socio-económica de las sociedades
2. a) Comprende las profundas relaciones presentes entre todos los países del mundo
b) Analiza la diversidad económica, respetando los condicionantes de los diferentes territorios
c) Valora el trabajo cooperativo como fuente de información y consecución de objetivos
3. Identifica los rasgos básicos del pasado común para explicar el presente
4. a) Comprende la relación entre el medio y el ser humano
b) Identifica el concepto de desarrollo sostenible
5. a) Aprecia la diversidad cultural como fuente de enriquecimiento y conocimiento
b) Respeta las diferentes opiniones valora la diversidad de la riqueza cultural de los pueblos
c) Resuelve los conflictos a través del diálogo y el respeto a los demás.

Competencias Clave:





- Comunicación lingüística:
 - .- Correcta expresión oral y escrita
 - .- Sentido crítico y analítico en la selección de la información
 - .- Expresión oral clara, concisa y respetuosa en los debates
- Matemática, en ciencia y tecnología
 - .- Respeto hacia la veracidad de los datos utilizados
 - .- Aplicación de los principios básicos del método científico los análisis de la realidad
- Competencia digital:
 - .- Conocer las posibilidades y los riesgos de Internet
 - .- Conocer las principales aplicaciones informáticas y utilizarlas adecuadamente para nuestras exposiciones
- Aprender a aprender:
 - .- Ser conscientes de las características del propio aprendizaje
 - .- Curiosidad e interés por entender y explicar nuestro entorno
 - .- Necesidad de evaluar las estrategias de aprendizaje
- Sociales y cívicas:
 - .- Conocimiento de nuestro entorno a partir de los fuentes orales
 - .- Respeto hacia otras formas de pensar y resolución de conflictos democráticamente
 - .- Interés por conocer las causas y consecuencias de la realidad
 - .- Búsqueda de la objetividad y multicausalidad en el desarrollo histórico de las sociedades
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:
 - .- Capacidad de análisis, planificación y gestión del proyecto de forma colaborativa
 - .- Búsqueda de soluciones y flexibilidad en la resolución de problemas
 - .- Interés por el trabajo cooperativo para gestionar el proyecto
- Conciencia y expresiones culturales:
 - .- Conocer el Patrimonio Cultural (histórico, artístico, filosóficos, etc.) de la Humanidad
 - .- Reconocimiento de las diferentes expresiones culturales como un largo proceso de desarrollo de las comunidades humanas
 - .- Respeto hacia la propia cultura y la de otras sociedades
 - .- Interés por conocer otras culturas a través del diálogo y el respeto

Tarea 8	Actividades	Ejercicios
Organizamos una charla - coloquio en la Casa de la Juventud/Cultura del Municipio a la que invitaremos a las familias y al resto de nuestros compañeros.	1.1 Localizamos a una o varias personas del país al que vamos a viajar. 1.2 Organizamos la reserva de la Casa de la Cultura y diseñamos las invitaciones para las familias y el resto de los compañeros	- ¿Conocemos a alguien que sea oriundo del país o que haya vivido en él? - Hablamos con ellos y solicitamos su participación - Hacemos la reserva en el Ayuntamiento por escrito. - Diseñamos las invitaciones para las familias y compañeros del instituto - Solicitamos la participación del AMPA (p.ej. para preparar unos aperitivos y refrescos)
	2..1 Preparamos el local, revisamos la disponibilidad de medios a utilizar 2..2. Diseñamos nuestra intervención	- Revisamos las condiciones del local elegido: disponibilidad de sillas, ordenador y proyector en su caso, etc - Elaboramos la lista de preguntas que vamos a plantear al invitado o invitados en función de su relación con el país/ciudad de destino - Establecemos un orden de participación equilibrado y seleccionamos las cuestiones a plantear entre las propuestas de los grupos
	3. 1 Realizamos la charla-coloquio	- Presentamos a nuestros invitados y establecemos las normas de intervención - Registramos las respuestas y comentarios por escrito
	4. En clase analizamos la información obtenida, aportando nuestra opinión razonada y extrayendo conclusiones	- Organización de nuestros apuntes - ¿Qué nos ha llamado la atención?





		<ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué aspectos nos han parecido más interesantes? - ¿Qué aspectos son comunes a nuestras sociedades?
Modelo de pensamiento	<ul style="list-style-type: none"> - Creativo: buscando la originalidad para despertar el interés de los demás y nuestra libertad de expresión - Sistemático: correcta organización de las tareas - Lógico: Buscando la objetividad y la racionalidad en las cuestiones planteadas - Reflexivo - Deliberativo: para llegar a acuerdos a través del diálogo y la argumentación - Analítico: aplicando el método crítico para el desarrollo del debate - Crítico: evaluando el proyecto y aportando posibles alternativas - Práctico: intentando adecuar nuestro trabajo a las posibilidades de ejecución - Creativo: buscando la originalidad para despertar el interés de los demás, nuestra libertad de expresión y respetando las opiniones diferentes. 	
Metodología	Fundamentada en el aprendizaje basado en proyectos, a través de la resolución de problemas y realización de tareas	
Agrupamiento	Grupos de 3 - 4 alumnos. Grupo clase para la organización del proyecto y exposiciones	
Escenarios	Aula de clase, secretaría del Centro, Ayuntamiento, Casa de la Cultura, aula de informática	
Temporalización	4 sesiones Una tarde para realizar la charla-coloquio	
Recursos	Diario de aprendizaje, documento para elaborar las intervenciones, ordenador y proyector, teléfono, cámara de fotos, materiales para invitaciones.	
Instrumentos de evaluación	<ul style="list-style-type: none"> - Implicación en el proyecto: 20% - Planificación y desarrollo de las actividades: 20% - Cooperación con los compañeros: 20% - Creatividad en las cuestiones planteadas: 20% - Respeto y corrección en nuestras intervenciones: 20% 	





TAREA 9: Visitamos una fábrica y observamos las instalaciones eléctricas (Rafael Arroyo Díaz)

Justificación:

Se trata de visitar una fábrica y centrarnos en los aspectos eléctricos de la producción

Principales objetivos del Ciclo Formativo a trabajar:

1. Verificar el funcionamiento de la instalación o equipo mediante pruebas funcionales y de seguridad para proceder a su puesta en marcha o servicio.
2. Elaborar la documentación técnica y administrativa de acuerdo a la reglamentación y normativa vigente y a los requerimientos del cliente.
3. Aplicar los protocolos y normas de seguridad, de calidad y respeto al medio ambiente en las intervenciones realizadas en los procesos de montaje y mantenimiento de las instalaciones.
4. Integrarse en la organización de la empresa colaborando en la consecución de los objetivos y participando activamente en el grupo de trabajo con actitud respetuosa y tolerante.

Objetivos del módulo y del curso:

1. Reconoce los principios básicos del electromagnetismo, describiendo las interacciones entre campos magnéticos y conductores eléctricos y relacionando la Ley de Faraday con el principio de funcionamiento de las máquinas eléctricas.
2. Realiza cálculos de las magnitudes eléctricas básicas de un sistema trifásico, reconociendo el tipo de sistema y la naturaleza y tipo de conexión de los receptores.
3. Reconoce los riesgos y efectos de la electricidad, relacionándolos con los dispositivos de protección que se deben emplear y con los cálculos de instalaciones.
4. Reconoce las características de las máquinas de corriente continua realizando pruebas y describiendo su constitución y funcionamiento.
5. Reconoce las características de las máquinas rotativas de corriente alterna realizando cálculos y describiendo su constitución y funcionamiento.

Contenidos:

1. Circuitos de corriente eléctrica monofásicos
2. Circuitos de corriente eléctrica trifásicos
3. Seguridad en las instalaciones eléctricas
4. Transformadores eléctricos
5. Máquinas rotativas de corriente alterna

Criterios de Evaluación:

1. Identifica circuitos de corriente eléctrica monofásicos
2. Identifica circuitos de corriente eléctrica trifásicos
3. Reconoce las normas de seguridad eléctrica y sus necesidades
4. Identifica los transformadores eléctricos y sus partes
5. Identifica las distintas máquinas rotativas de corriente alterna y sus partes

Estándares de Aprendizaje:

1. Distingue un circuito de corriente eléctrica monofásico de uno trifásico
2. Entiende las distintas funciones de los circuitos monofásicos y trifásicos
3. Respeta las normas de seguridad eléctricas
4. Distingue los transformadores eléctricos de otras máquinas eléctricas y conoce su función
5. Distingue las máquinas rotativas de corriente alterna

Competencias Clave:

- Comunicación lingüística
 - Correcta expresión oral y escrita
 - Sentido crítico y analítico en la selección de la información
 - Expresión oral clara, concisa y respetuosa en los debates
- Matemática y básicas en ciencia y tecnología
 - Respeto hacia la veracidad de los datos utilizados
 - Aplicación de los principios básicos del método científico los análisis de la realidad





- Competencia Digital
 - .- Ser conscientes de las características del propio aprendizaje
 - .- Curiosidad e interés por entender y explicar nuestro entorno, en particular el tecnológico
 - .- Necesidad de evaluar las estrategias de aprendizaje
- Aprender a Aprender
 - .- Desarrollo de estrategias de resolución de problemas tecnológicos mediante la obtención, el análisis y la selección de información útil para abordar un proyecto.
- Sociales y cívicas
 - .- Preparar a futuros ciudadanos para su participación activa en la toma fundamentada de decisiones.
- Iniciativa y espíritu emprendedor
 - .- Fomentar el acercamiento a la tecnología eléctrica para realizar trabajos un funciones de utilidad para la sociedad
- Conciencia y expresiones culturales
 - .- Interés por conocer las soluciones tecnológica como esfuerzo común de la humanidad

Tarea 1	Actividades	Ejercicios
Visitamos una fábrica en la localidad objeto de la excursión	1. Visitamos la fábrica en grupo	- Tomamos fotografías con los móviles y cámaras fotográficas
	1. Organizamos la información obtenida	- Recabamos la información
Modelo de pensamiento	<ul style="list-style-type: none"> • Sistemático: correcta organización de la información • Lógico: Buscando la objetividad y la racionalidad en las tareas de observación • Reflexivo-deliberativo: para llegar a acuerdos a través del diálogo y la argumentación 	
Metodología	Fundamentada en la observación de instalaciones eléctricas reales	
Agrupamiento	Grupo clase	
Escenarios	Fábrica, lugar de la visita	
Temporalización	Entre una y dos horas, lo que requiera la visita a la fábrica	
Recursos	Cuaderno de notas, cámaras fotográficas, móviles, grabadoras mp3	
Instrumentos de evaluación	Participación en la actividad Interés mostrado Cantidad de información recogida	





TAREA 10: Preparamos una presentación con los contenidos recogidos en la visita a la fábrica (Rafael Arroyo Díaz)

Justificación:

Se trata de realizar una presentación y exponerla ante el resto de la clase relatando y relacionando los contenidos teóricos del módulo con lo observado en la visita de la Tarea 9.

Principales objetivos del Ciclo Formativo a trabajar en la tarea:

1. Establecer la logística asociada al montaje y mantenimiento, interpretando la documentación técnica de las instalaciones y equipos.
2. Configurar y calcular instalaciones y equipos determinando el emplazamiento y dimensiones de los elementos que los constituyen, respetando las prescripciones reglamentarias.
3. Verificar el funcionamiento de la instalación o equipo mediante pruebas funcionales y de seguridad para proceder a su puesta en marcha o servicio.
4. Integrarse en la organización de la empresa colaborando en la consecución de los objetivos y participando activamente en el grupo de trabajo con actitud respetuosa y tolerante.
5. Adaptarse a diferentes puestos de trabajo y nuevas situaciones laborales, originados por cambios tecnológicos y organizativos en los procesos productivos.
6. Ejercer sus derechos y cumplir con las obligaciones derivadas de las relaciones laborales, de acuerdo con lo establecido en la legislación vigente.
7. Participar de forma activa en la vida económica, social y cultural, con una actitud crítica y responsable.

Objetivos del módulo y del curso:

1. Reconoce los principios básicos del electromagnetismo, describiendo las interacciones entre campos magnéticos y conductores eléctricos y relacionando la Ley de Faraday con el principio de funcionamiento de las máquinas eléctricas.
2. Realiza cálculos de las magnitudes eléctricas básicas de un sistema trifásico, reconociendo el tipo de sistema y la naturaleza y tipo de conexión de los receptores.
3. Reconoce los riesgos y efectos de la electricidad, relacionándolos con los dispositivos de protección que se deben emplear y con los cálculos de instalaciones.
4. Reconoce las características de las máquinas de corriente continua realizando pruebas y describiendo su constitución y funcionamiento.
5. Reconoce las características de las máquinas rotativas de corriente alterna realizando cálculos y describiendo su constitución y funcionamiento.

Contenidos:

1. Circuitos de corriente eléctrica monofásicos
2. Circuitos de corriente eléctrica trifásicos
3. Seguridad en las instalaciones eléctricas
4. Transformadores eléctricos
5. Máquinas rotativas de corriente alterna
6. Empleo de las TICs

Criterios de Evaluación:

1. Distingue los transformadores eléctricos de otras máquinas eléctricas y conoce su función
2. Distingue las máquinas rotativas de corriente alterna
3. Distingue un circuito de corriente eléctrica monofásico de uno trifásico
4. Entiende las distintas funciones de los circuitos monofásicos y trifásicos
5. Respeta las normas de seguridad eléctricas
6. Emplea las TIC para facilitar la transmisión de contenidos

Estándares de Aprendizaje:

1. Distingue un circuito de corriente eléctrica monofásico de uno trifásico
2. Entiende las distintas funciones de los circuitos monofásicos y trifásicos
3. Respeta las normas de seguridad eléctricas
4. Distingue los transformadores eléctricos de otras máquinas eléctricas y conoce su función
5. Distingue las máquinas rotativas de corriente alterna
6. Utiliza adecuadamente las TIC
7. Utiliza adecuadamente el lenguaje técnico





Competencias Clave:

Comunicación lingüística:

- Correcta expresión oral y escrita
- Sentido crítico y analítico en la selección de la información
- Comprender, elaborar y transmitir información en diferentes formatos

Matemática, en ciencia y tecnología

- Respeto hacia la veracidad de los datos observados

Competencia digital:

- Buscar, obtener y procesar información utilizando las nuevas tecnologías
- Conocer las principales aplicaciones informáticas y utilizarlas adecuadamente

Aprender a aprender:

- Ser conscientes de las características del propio aprendizaje
- Curiosidad e interés por entender y explicar nuestro entorno, especialmente el tecnológico
- Necesidad de evaluar las estrategias de aprendizaje

Sociales y cívicas:

- Respeto hacia otras formas de pensar y resolución de conflictos democráticamente
- Interés por conocer las causas y consecuencias de la realidad

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor:

- Capacidad de análisis, planificación y gestión del proyecto de forma colaborativa
- Búsqueda de soluciones y flexibilidad en la resolución de problemas
- Interés por el trabajo cooperativo

Conciencia y expresiones culturales:

- Reconocimiento de las diferentes expresiones culturales como un largo proceso de desarrollo de las comunidades humanas
- Interés por conocer otras culturas a través del diálogo y el respeto

Tarea 1	Actividades	Ejercicios
Preparamos una presentación con los contenidos recogidos en la visita a la fábrica	Hacemos un esquema de los contenidos que queremos	- Trabajamos con las TIC (Microsoft Word, Open Office, PowerPoint, editor de imágenes,...)
	Repartimos las tareas y realizamos uno o dos alumnos exponen al resto	-
		-
Modelo de pensamiento	Reflexivo: Ordenando las ideas Lógico: Obteniendo ideas de las ya existentes. Crítico: Aportando explicaciones alternativas Creativo: Incorporando ideas que mejoren las soluciones aportadas Deliberativo: Incorporando la toma de decisiones Práctico: Adopción de decisiones que permitan introducir mejoras	
Metodología	Fundamentada en la necesidad de comunicar usando las TIC	
Agrupamiento	Grupos de 5 alumnos	
Escenarios	Aula de informática	
Temporalización	2 sesiones para preparar la presentación, otra más para que los grupos la expongan.	
Recursos	Aula de informática, programas para edición de texto y presentaciones,	





Instrumentos de evaluación	<ul style="list-style-type: none">• Ajustarse a los tiempos de exposición establecidos• Originalidad de la presentación• Uso adecuado de las TIC• Cantidad de información expuesta• Correcta expresión
----------------------------	--

