ANEXO TIC.

**PROGRAMACIONES DEL DEPARTAMENTO DE GEOGRAFÍA E HISTORIA**

Desde el Departamento de Geografía e Historia y atendiendo a la normativa educativa vigente, se lleva potenciando desde hace años el desarrollo de las TIC mediante el diseño de actividades y proyectos que implican la utilización de herramientas de distinta índole en todas y cada una de las materias que constituyen sus programaciones, incluyéndose, también, las asignaturas del Programa British, a saber, Geography and History en los cursos de la ESO. Además, se ha potenciado su uso desde que el centro se vio inmerso en el proyecto de CoDiCe Tic hasta alcanzar el nivel 4. Continuando con la línea de mejora continua y con la intención de obtener el nivel 5 próximamente, el Departamento de Historia se compromete a seguir fomentando el uso de las TIC a través del empleo de **TEAMS, Outlook para el correo, one drive, Canva, Power Point, Youtube, Plickers, Kahoot, mapas interactivos disponibles online, copylot** y cualquier otra herramienta que pueda resultar relevante para la transmisión de conocimientos o la realización de tareas y actividades. Asimismo, este curso, con el grupo de 3º de la ESO British en el que solamente son cinco alumnos, se llevará a cabo alguna sesión con las gafas virtuales **meta quest 2** que posee el IES Asturica Augusta, contando con la posibilidad, además, de solicitar un préstamo al CFIE que cuenta con cinco ejemplares.

A pesar de que la generación actual suele definirse como nativa digital, habitualmente existen numerosas dificultades a la hora de utilizar herramientas digitales que vayan más allá de los teléfonos móviles. Por ello, se les recomienda la utilización de ordenadores portátiles promoviendo el uso de uno de los instrumentos indispensables para el desarrollo profesional en la mayoría de los campos del conocimiento.

La competencia digital, tal y como se indica en el portal del sistema educativo español **(educagov)** implica “el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad” además, busca, entre otras cosas, la alfabetización en información y datos, la comunicación y la colaboración y la resolución de problemas del mismo modo que las materias de Geografía, Historia e Historia del Arte. En todas las programaciones se busca que el alumnado logre ser capaz de resolver eficazmente situaciones de aprendizaje y que alcance las destrezas digitales y la flexibilidad necesaria para adaptarse a los cambios frenéticos propios de la era digital en la que vivimos.

Los **cincos descriptores operativos** de la competencia recogidos en las tablas posteriores han sido ejes vertebradores las programaciones ya que, en todos los cursos y materias, deben realizar búsquedas en Internet sobre los temas de actualidad a abordar demostrando su capacidad selectiva y de aplicación de información teniendo en cuenta, siempre, la propiedad intelectual **(descriptor 1)** y desarrollando el pensamiento crítico tan vinculado con las asignaturas propias del Departamento.

También se pretende que logren gestionar y utilizar su entorno personal y digital de aprendizaje escogiendo las aplicaciones más oportunas para los objetivos asignados **(descriptor 2).**

Mediante la utilización de la plataforma teams, los estudiantes deben comunicarse y colaborar compartiendo contenidos y datos en las conversaciones online y en las carpetas de drive compartidas cumpliendo una serie de normas de comportamiento y ciberseguridad ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva **(descriptor 3).**

Aunque no es fácil que los adolescentes asuman los riesgos derivados del mundo digital, se orientan para utilizar medidas preventivas para proteger los dispositivos y los datos y adquirieron conciencia de la importancia de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de las tecnologías **(descriptor 4).**

Finalmente, a pesar de no desarrollar aplicaciones informáticas, sí que se emplean Teams, una plataforma para la comunicación con sus compañeros internacionales y así participar una experiencia de aprendizaje motivadora en la que enfrentarse a nuevos retos y solucionar posibles problemas de manera autónoma transmitiendo su interés por las tecnologías digitales **(descriptor 5).**

|  |  |
| --- | --- |
| Perfil competencial ESO | |
| CD | Descriptores |
| CD1 | Realiza búsquedas avanzadas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos con respeto a la propiedad intelectual. |
| CD3 | Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva. |
| CD4 | Identifica riesgos y adopta medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de las mismas. |
| CD5 | Desarrolla aplicaciones informáticas sencillas y soluciones tecnológicas creativas y sostenibles para resolver problemas concretos o responder a retos propuestos, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético. |

|  |  |
| --- | --- |
| Perfil competencial Bachillerato | |
| CD | Descriptores |
| CD1 | Realiza búsquedas avanzadas comprendiendo cómo funcionan los motores de búsqueda en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y organizando el almacenamiento de la información de manera adecuada y segura para referenciarla y reutilizarla posteriormente. |
| CD2 | Crea, integra y reelabora contenidos digitales de forma individual o colectiva, aplicando medidas de seguridad y respetando, en todo momento, los derechos de autoría digital para ampliar sus recursos y generar nuevo conocimiento. |
| CD3 | Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales, herramientas, aplicaciones y servicios en línea y los incorpora en su entorno personal de aprendizaje digital para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información, gestionando de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red y ejerciendo una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva. |
| CD4 | Evalúa riesgos y aplica medidas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente y hace un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías. |
| CD5 | Desarrolla soluciones tecnológicas innovadoras y sostenibles para dar respuesta a necesidades concretas, mostrando interés y curiosidad por la evolución de las tecnologías digitales y por su desarrollo sostenible y uso ético. |

Siguiendo las pautas marcadas por el Departamento de Tecnología del centro y en colaboración con los mismos, se plantea, a continuación una posible secuenciación de contenidos curriculares con los que deben familiarizarse los estudiantes y que, si bien se relacionan de manera directa con las asignaturas tecnológicas, se convierten en herramientas clave para la realización de proyectos en Geografía e Historia, como, por ejemplo, los trabajos de investigación en Word sobre países que se realizan en 1º y 3º de la ESO o los folletos artísticos y/o geográficos de 2º y 4º de la ESO para los que se recomienda la utilización de Canva. En realidad, los contenidos curriculares de las asignaturas detallados en las distintas programaciones de todos los cursos de la ESO y Bachillerato de Historia, Geografía e Historia del arte se pueden vincular de manera clara con los recogidos en estas tablas.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Secuenciación contenidos curriculares**  **Competencia Digital (CD) ESO** | | | | |
| Contenidos | 1 | 2 | 3 | 4 |
| Encendido y apagado del ordenador | X |  |  |  |
| El ordenador: elementos y funciones | X |  | X |  |
| Navegación básica por el ordenador: escritorio, Mi Pc, Mis documentos, barra inicio | X |  |  |  |
| Localización y apertura del Navegador | X |  |  |  |
| Acceso a la página de educación | X | X |  |  |
| Utilización de Usuario y clave para entrar al escritorio personal | X |  |  |  |
| Utilización del Usuario y clave para acceder al programa Teams | X |  |  |  |
| Utilización de las herramientas de la página web para recuperar, cambiar mi contraseña | X | X | X | X |
| Utilizar Teams para trabajar en equipos | X | X | X | X |
| Utilizar Teams y el aula virtual (Moodle) para realizar, entregar tareas | X | X | X | X |
| Utilizar Teams para tener videoconferencias | X | X | X | X |
| Utilizar Teams y el aula virtual (Moodle) para rellenar cuestionarios | X | X | X | X |
| Utilización del Usuario y clave para acceder al aula virtual del centro | X | X | X |  |
| Utilización de la aplicación del escritorio correo para mandar email | X | X | X | X |
| Localización y apertura del procesador de texto | X | X |  |  |
| Localizar ruta de acceso, guardado de un archivo en el Ordenador | X | X |  |  |
| Mandar un mensaje con un archivo adjunto | X | X |  |  |
| Guardar un archivo en la nube de Educacyl | X | X | X | X |
| Utilización de Onedrive para guardar sincronizar los archivos | X | X | X | X |
| Compartir un archivo en Onedrive utilizando un hipervínculo |  | X | X | X |
| Compartir un archivo en Onedrive mediante el empleo de cuentas de correo |  |  | X | X |
| Compartir una carpeta en Onedrive para trabajar en grupo |  |  | X | X |
| Configuración de seguridad que permite OneDrive |  |  |  | X |
| Localización y apertura del Power Point | X | X |  |  |
| Localización y apertura de Hoja de Cálculo |  |  | X | X |
| Realización de un documento utilizando el procesador de texto | X | X | X | X |
| Editar un texto utilizando copia, cortar y pegar | X | X | X | X |
| Aplicar estilo a un texto creado con el procesador de texto |  |  |  | X |
| Crear una portada utilizando el procesador de texto | X | X | X | X |
| Búsqueda de información en Internet con criterios críticos |  |  |  | X |
| Utilización de los diferentes recursos que ofrece Internet atendiendo a sus derechos de autor |  |  |  | X |
| Conocimiento de los riesgos existentes en las nuevas tecnologías | X | X | X | X |
| Conocimiento y utilización de herramientas para protegernos en la red y proteger nuestros dispositivos | X | X | X | X |
| Desarrollo y aplicación de algoritmos para resolver problemas concretos | X |  | X | X |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Secuenciación contenidos curriculares**  **Competencia Digital (CD) Bachillerato** | | |
| Contenidos | 1 | 2 |
| Realiza búsquedas utilizando las herramientas del buscador | X | X |
| Descarga recursos de Internet respetando y conociendo los derechos de autor | X | X |
| Referencia los recursos utilizados que no son de elaboración propia | X | X |
| Desarrolla trabajos originales basándose en diferentes fuentes de información | X | X |
| Argumenta sus opiniones utilizando autores de referencia | X | X |
| Integra elementos de imagen en sus creaciones | X | X |
| Integra elementos de audio en sus creaciones para enriquecerlas o como sujeto principal de sus trabajos | X | X |
| Utiliza programas para la edición de vídeo integrando en ellos texto, imágenes y audio | X | X |
| Realiza producciones escritas, imágenes, vídeos, audios adoptando diferentes puntos de vista | X | X |
| Gestiona redes sociales con criterios de respeto hacia otras culturas, formas de pensamiento y derechos de otros miembros. | X | X |
| Conoce los riesgos de las nuevas tecnologías y adopta estrategias para protegerse y proteger a su entorno | X | X |
| Selecciona, configura y utiliza dispositivos digitales | X | X |
| Discrimina que dispositivo tecnológico escoge de acuerdo a sus necesidades distinguiendo entre necesidad, publicidad y recursos disponibles. | X | X |
| Colabora en grupo para la realización de trabajos realizando una edición en línea | X | X |
| Gestiona su huella digital con estrategias para minimizar riesgos | X | X |
| Desarrollo y aplicación de algoritmos para resolver problemas concretos | X | X |