

ÁREA LINGÜÍSTICA DE CARÁCTER TRANSVERSAL

1. INTRODUCCIÓN

la programación de esta materia tiene como guía generar un marco de trabajo en el que, durante dos horas a la semana, los alumnos se enfrenten a situaciones de aprendizaje en las que tengan que activar la escucha, la producción oral, la comprensión lectora y la producción escrita a través de actividades que les ayuden a mejorar su competencia lingüística y, por tanto, a comunicarse mejor.

2. MARCO LEGAL

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. Instrucción conjunta 1/2022, de 23 de junio de la Dirección General de Ordenación y Evaluación Educativa y de la Dirección General de Formación Profesional, por la que se establecen aspectos de organización y funcionamiento para los centros que impartan Educación Secundaria Obligatoria para el curso 2022/23.

Para los aspectos organizativos y curriculares no recogidos en la citada Instrucción, será de aplicación lo dispuesto en la Orden de 15 de enero de 2021, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la etapa de Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad Autónoma de Andalucía, se regulan determinados aspectos de la atención a la diversidad, se establece la ordenación de la evaluación del proceso de aprendizaje del alumnado y se determina el proceso de tránsito entre distintas etapas educativas.

3. DESARROLLO CURRICULAR

3.1. Competencias que vamos a trabajar

En lo referente a LCL vamos a centrarnos en las competencias específicas 4, 5 y 6.



4

Comprender, interpretar y valorar textos escritos, con sentido crítico y diferentes propósitos de lectura, reconociendo el sentido global y las ideas principales y secundarias, identificando la intención del emisor, reflexionando sobre el contenido y la forma y evaluando su calidad y habilidad, para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos diversos y para construir conocimiento.



5

Producir textos escritos y multimodales coherentes, cohesionados, adecuados y correctos, atendiendo a las convenciones propias del género discursivo elegido, para construir conocimiento y para dar respuesta de manera informada, eficaz y creativa a demandas comunicativas concretas.



6

Seleccionar y contrastar información procedente de diferentes fuentes de manera progresivamente autónoma, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, e integrarla y transformarla en conocimiento, para comunicarla desde un punto de vista crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.

Por otra parte, de Informática, vamos también a trabajar con la 1, 6 y 7.



1

Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.

6

Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.

7

Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.

3.2. Criterios

Los criterios que vamos a utilizar son:

4.1 Comprender e interpretar el sentido global, la estructura, la información más relevante y la intención del emisor en textos escritos y multimodales sencillos de diferentes ámbitos que respondan a diferentes propósitos de lectura, realizando las inferencias necesarias.

5.1 Planificar la redacción de textos escritos y multimodales sencillos, atendiendo a la situación comunicativa, al destinatario, al propósito y al canal; redactar borradores y revisarlos con ayuda del diálogo entre iguales e instrumentos de consulta, y presentar un texto final coherente, cohesionado y con el registro adecuado.

6.1 Localizar, seleccionar y contrastar información de manera guiada procedente de diferentes fuentes, calibrando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura; organizarla e integrarla en esquemas propios, y reelaborarla y comunicarla de manera creativa adoptando un punto de vista crítico y respetando los principios de propiedad intelectual.

6.2 Elaborar trabajos de investigación de manera guiada en diferentes soportes sobre diversos temas de interés académico, personal o social a partir de la información seleccionada

6.3 Adoptar hábitos de uso crítico, seguro, sostenible y saludable de las tecnologías digitales en relación a la búsqueda y la comunicación de la información.

3.3. Secuenciación

Todo el desarrollo curricular del área de lengua partirá de los conocimientos previos del alumnado, conocimientos que serán plasmados a través de una evaluación inicial.

Del área de Informática partiremos de 0. En líneas generales, durante el primer trimestre trabajaremos los conceptos básicos para poder introducirlos en los diferentes proyectos del área de Lengua.

PRIMERA EVALUACIÓN		
UNIDAD	SABERES	X
GIMP	Plantillas Herramientas de transformación Herramientas de recorte Pinceles Manipulación de fondo Selección de color	
IMAGEN	El pixel Búsqueda y selección de imágenes Modificar colores Selección por color Aproximación a las capas Añadiendo texto	
G.EDUCAAND	Interrelaciones Contraseñas Drive Meet	
DOCUMENTOS GOOGLE	Documentos Hojas de cálculo Presentaciones Otras Compartir archivos	

	Proyectos Ejemplos	Saberes implicados
	Situaciones de Aprendizaje	.
2ª Evaluación	Creación de una Fake News con imágenes y texto	Búsqueda de información tipos de texto Redacción ...
	Proyectos Ejemplos	Saberes implicados
	Situaciones de Aprendizaje	.
3ª Evaluación	Creación del gran Mural informativo multipágina	Búsqueda de información tipos de texto Redacción ...

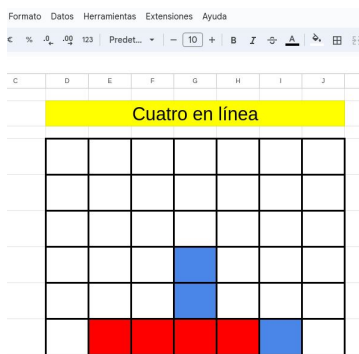
4. METODOLOGÍA

La metodología tendrá un carácter fundamentalmente activo, motivador y participativo, partirá de los intereses del alumnado, favorecerá el trabajo individual, cooperativo y el aprendizaje entre iguales y la utilización de enfoques orientados desde una perspectiva de género, e integrará en todas las materias referencias a la vida cotidiana y al entorno inmediato.

Durante la primera evaluación el trabajo será fundamentalmente individual, ya que hay que adquirir ciertas destrezas con el ordenador y las distintas aplicaciones que vamos a utilizar. Poco a poco el trabajo se irá haciendo más cooperativo e interactivo.

4.1. GAMIFICACIÓN

Un elemento muy importante de esta materia es la transversalidad, que está en su mismo nombre. Esta transversalidad puede ser usada para encontrarse con la gamificación. Para explicar esto nada mejor que un ejemplo.



Cuando damos las hojas de cálculo, el producto final que queremos conseguir es un cuadrado de 3x3, centrado vertical y horizontalmente, con los bordes muy gruesos, que se mande a un compañero y que sea utilizado para jugar al tres en raya.

Con este ejercicio aprenden a seleccionar, modificar, centrar y crear bordes. La siguiente actividad es crear un cuadrado más grande para jugar al CUATRO EN RAYA. Con esta actividad aprenden a seleccionar con MAY SELECT y/o CTRL SELECT y a cambiar el color de las celdas.

5. EVALUACIÓN

5.1. Instrumentos

La propia definición de la estructura de la materia nos lleva a utilizar unos instrumentos relacionados siempre con la entrega de productos. En el primer trimestre estos productos estarán relacionados con la utilización de los distintos programas.

- Recogida de actividades
- Registro diario.
- Creaciones personales

Ejemplos de actividades básicas son:

- compartir con el tutor una presentación personal.
- Compartir con el tutor una imagen manipuladas.
- ...

Actividades más complejas:

- Crear un horario en Hojas de Cálculo a todo color y múltiples celdas.
- Creación de una Fake News con manipulación de imágenes.

La actividad principal:

Esta actividad siempre será grupal con, al menos, dos alumnos por actividad. La actividad nunca será genérica, se adaptará a las distintas situaciones personales y/o grupales.

6. PROBLEMAS

- PROBLEMA IRRESOLUBLE 1: Esta programación está pensada para un grupo nunca superior a 14 o 15 alumnos. Hay que ir solventando demasiados problemas individuales (idiomáticos en muchas ocasiones) y elevar el número de alumnos hace inviable el ofrecer una continuidad en este proyecto. Las carencias de conocimientos básicos de uso de ordenadores, la falta de base lingüística, el poco o nulo dominio del castellano y las dificultades de conexión por distintos motivos no pueden ser atendidas en grupos de más de 14 o 15 alumnos.
- PROBLEMA IRRESOLUBLE 2: Al no ser tutor de los alumnos no puedo generar claves para g.educaand.es y a los chicos (no entiendo muy bien por qué y solo a algunos) les caducan las claves de una vez para otra.

Ahora mismo estamos en 21 y subiendo.