

# **COMPETENCIAS CLAVE EN SECUNDARIA NIVEL II**

( FC – I.E.S. SALDUBA )

## **MEMORIA FINAL**

Bijani Chiquero, Gopal  
I.E.S. Salduba (San Pedro de Alcántara, Marbella)  
Curso académico 2019/20  
Fecha 12-Mayo-2020

**Objetivos:**

El presente documento tiene como finalidad recoger todas las actividades realizadas dentro del programa formativo del curso de Competencias Clave en Secundaria – Nivel II impartida en el centro I.E.S. Salduba durante el curso 2019/20.

**Descripción de las actividades realizadas:**

A continuación se enumera las actividades realizadas en el curso:

1. Secuenciación de los Criterios de Evaluación de una asignatura o módulo.
2. Complimentar la memoria de seguimiento.
3. Actividad grupal sobre metodologías activas.
4. Actividad grupal sobre rutinas de pensamiento: 'Stories Cubes'.
5. Actividad ABP.
6. Buscar instrumentos de evaluación para la tarea diseñada anteriormente.
7. Complimentar la Memoria Final.

A continuación se incluye cada una de las actividades realizadas:

**ACTIVIDAD 1**  
**SECUENCIACION DE LOS CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE UNA ASIGNATUR O MÓDULO**

<b>TIC 4º DE LA ESO</b>				
<b>Gopal Bijani Chiquero</b>				
<b>COD</b>	<b>CRITERIO DE EVALUACION</b>	<b>1T</b>	<b>2T</b>	<b>3T</b>
1.1	Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su Interacción en la red.	X	X	
1.2	Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.	X	X	
1.3	Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	X		
2.1	Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto	X		
2.2	Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.	X		
2.3	Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.		X	
2.4	Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.	X		
2.5	Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.		X	
3.1	Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.		X	X
3.2	Elaborar contenidos de imagen, audio y vídeo y desarrollar capacidades para Integrarlos en diversas producciones.		X	X
4.1	Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.	X	X	
4.2	Conocer los principios de seguridad en Internet, identificando amenazas y riesgos de ciberseguridad.	X	X	
5.1	Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.		X	
5.2	Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica.			X
5.3	Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.	X		X
6.1	Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles.	X		
6.2	Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e Intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.	X		
6.3	Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y vídeo.		X	X
6.4	Conocer el funcionamiento de Internet, identificando sus principales componentes y los protocolos de comunicación empleados.	X	X	

**ACTIVIDAD 2**  
**CUMPLIMENTAR LA MEMORIA DE SEGUIMIENTO**

*1.- ¿Qué hemos hecho hasta ahora? ¿Qué me ha aportado como docente? ¿Qué ha aportado al centro?*

Hemos aprendido a realizar una programación del aula basado en los criterios de evaluación y conocer metodologías activas de aprendizaje para poderlo aplicar en el aula. La aportación al centro es dotar al profesorado de estas nuevas técnicas.

*2.- ¿Se están cumpliendo los objetivos del proyecto?*

En general, sí, aunque sería recomendable algo más de profundidad en los contenidos.

*3.- ¿Qué has puesto en práctica en el aula/centro de todo lo visto hasta ahora?*

La programación del aula ya no se puede adaptar dado que ha sido aprobado al inicio del curso. Sí, hemos realizado alguna actividad o tarea basada en alguna de estas metodologías activas.

*4.- Una vez recibida la formación en esta temática y reflexionando sobre ella. ¿Consideras necesario ajustar el proyecto a partir de ahora?*

Pensamos que se debe entrar en mucha más profundidad en la programación didáctica basada en los criterios de evaluación y por competencias y en los estándares de evaluación basado en resultados de aprendizaje (RA) para los CCFF.

**ACTIVIDAD 3**  
**ACTIVIDAD GRUPAL SOBRE METODOLOGÍAS ACTIVAS**

Responda a las siguientes cuestiones de forma individual y luego realiza una puesta en común con tus compañeros:

Puesta individual:

1.- *¿Qué importancia tiene las metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?*

Es fundamental una metodología adaptada al grupo, a sus necesidades y que sea flexible a todos ellos. Debe permitir flexibilidad al docente según la marcha del curso.

2.- *¿Qué entiendes por metodologías activas?*

Es una metodología que implica a todos los alumnos y agentes educativos (incluido padres) y siempre poniendo al alumno en el centro o foco de atención. Debe además permitir que se cubra las competencias que nos pida la normativa.

3.- *¿Qué papel juega en todo esto la tecnología?*

Es esencial, ya que los alumnos son nativos digitales y hay muchos recursos que favorecen mejor la asimilación de contenidos. Pero hay que decir que es imprescindible que el profesor tenga las competencias digitales y adecuadas para desempeñarlo.

Puesta en común:

1.- *¿Qué importancia tiene las metodologías activas en el proceso de enseñanza-aprendizaje?*

Debe ser fundamental, flexible, que desarrolle las competencias de forma adecuada, abierta y con tiempos finitos que evite que el alumno tenga tiempos 'muertos'

2.- *¿Qué entiendes por metodologías activas?*

Es una metodología que desarrolla todas las competencias y que ayude a implicarse a los alumnos en función de sus diferentes intereses.

3.- *¿Qué papel juega en todo esto la tecnología?*

Es fundamental para el desarrollo personal y de investigación del alumno, pero es necesario que haya recursos para ellos y que el profesorado tenga competencia digital para ello.

#### **ACTIVIDAD 4**

##### **ACTIVIDAD GRUPAL SOBRE RUTINAS DE PENSAMIENTO: 'STORIES CUBES'**

Hoy trabajamos las metodologías activas, siguiendo las recomendaciones metodológicas del Decreto 111 de 14 de junio de 2016. Con ello se pretende fomentar el trabajo en equipo, investigar en el aula y estimular que el alumnado aprenda por sí mismo.

En primer lugar, aplicamos la “rutina de pensamiento” para decidir realizar una actividad concreta, es decir hicimos un ejercicio de “metarreflexión”. Dividimos el grupo por tareas: coordinador, moderador, secretario y portavoz y seguimos las pautas: debate, respuesta individual, puesta en común y conclusión final, expuesta al resto de grupos por nuestro portavoz.

Entre las respuestas sobre cuáles son las pretensiones del uso de metodologías activas que recogimos para la puesta común, podemos indicar algunas:

- a) Dinamizar la clase, comprobando si hay resultados mejores en el aprendizaje. Si al experimentar con una forma concreta de metodología no funciona, se puede probar con otra.
- b) Las actividades tienen que estar planificadas y segmentadas para que se puedan terminar en clase y no se dilaten por falta de concentración al poderse terminar fuera del aula (evitar el charloteo y la dispersión en clase y el consiguiente y típico “esto ya lo terminamos en casa”)
- c) Las metodologías usadas deben intentar desarrollar las competencias clave, implicando a un alumnado con diferentes intereses.
- d) La presencia de medios tecnológicos no es necesaria para desarrollar las actividades y la investigación, aunque pueden de ser de gran ayuda.

Después de la exposición de los distintos grupos, nos propusimos diseñar una actividad con uno de los modelos de trabajo cooperativo. La actividad consistió en realizar un cómic, en 2º de la E.S.O., en la asignatura de Expresión Plástica y Visual.

GOPAL BIJANI CHIQUERO

PRUDENCIO ESCRIBANO CLEMENTE

MARIA MAGDALENA MOLES MORENO

**ACTIVIDAD 5**  
**ACTIVIDAD ABP**

A partir de la imagen, debes responder a las siguientes cuestiones:

1.- *¿Qué veo?*

Lo que voy a merendar esta tarde.

2.- *¿Qué piensas?*

¿lo tendré en casa?

3.- *Me pregunto...*

¿es una comida saludable?



**ACTIVIDAD 6**  
**BUSCAR INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN PARA EVALUAR LA TAREA ANTERIOR**

Para poder evaluar la tare del Comic anteriormente propuesta existen numerosos instrumentos de evaluación.

Entre ellos, he escogido los siguientes:

1. La rúbrica
2. La observación directa
3. Una prueba oral sobre la actividad.

De todas ellas, creo que la rúbrica es el instrumento de evaluación principal al que lo ponderaría con mayor peso en la calificación, seguida de la observación directa y por último de una prueba oral de la actividad.

## **ACTIVIDAD 7**

### **CUMPLIMENTAR LA MEMORIA FINAL**

*1.- ¿Hemos conseguido los objetivos propuestos? ¿en qué medida? ¿Cuáles han sido nuestros logros más significativos a nivel de centro? ¿y del aula?*

En general, la aplicación de estas metodologías activas ha conseguido una mayor motivación al alumno por su innovación aunque, en mi opinión, no mejora su rendimiento académico. El logro más significativo tanto a nivel de centro como del aula, es tener una nueva herramienta de aprendizaje que podría valer para determinado grupo de alumnos.

*2.- ¿Qué productos, evidencias de aprendizaje, etc. se han generado?*

La evidencia más relevante es una mayor atención del alumno ya que lo ven como un 'juego'. El problema es que no veo muy factible aplicarlo a todos los contenidos de la asignatura. Sólo sería válido para determinados contenidos.

*3.- ¿Me he encontrado con algunas dificultades? ¿Se han superado? En caso afirmativo, ¿cómo?*

La principal dificultad es su puesta en marcha. La aplicación en varios grupos ha hecho que pueda tener un feedback que permita corregir errores cometidos en las primeras experiencias.

*4.- Tras la experiencia, ¿qué propuestas de mejora podría aportar?*

Mayor formación y con más profundidad en las mismas. El curso lo he visto muy superficial.