

The logo of the Universidad Autónoma de Henares (UAH) is displayed vertically in white text on a blue rectangular background.

UAH


# **Programación TIC 4º ESO. Acercando el mundo digital**

**Máster Universitario en Formación del Profesorado Esp. Tecnología**

**Presentado por:  
D<sup>a</sup> RAQUEL GARCÍA JIMÉNEZ**

**Dirigido por:  
Dr. DAVID ANASTÁSIO DE LA MATA MOYA**

**Alcalá de Henares, a 20 de 06 de 2022**

A solid blue horizontal bar is located at the bottom of the page.

*Aunque nada cambie, si yo cambio, todo cambia.*

Marcel Proust

## ÍNDICE

---

1. INTRODUCCIÓN .....	4
1.1. Justificación y motivación .....	4
1.2. Intenciones educativas .....	4
1.3. Demanda social de los objetivos y competencias a adquirir por los alumnos..	5
1.4. Lógica curricular. Análisis general de los contenidos de la materia .....	6
1.5. Principios pedagógicos de la actuación docente. ....	6
2. CONTEXTUALIZACIÓN DEL ENTORNO DE APRENDIZAJE .....	8
2.1. Contexto social, histórico y geográfico donde se realiza la acción docente .....	8
2.2. Características del alumnado.....	8
2.3. Trayectoria del centro educativo.....	9
2.4. Normativa aplicada .....	9
3. COMPETENCIAS .....	11
Competencia Matemática y Competencias básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT)	
.....	12
Competencia Digital (CD) .....	12
Iniciativa y Espíritu Emprendedor (IEE) .....	13
Aprender a Aprender (AA).....	13
Competencias Sociales y Cívicas (CSC) .....	13
Conciencia y Expresiones Culturales (CEC).....	14
4. OBJETIVOS .....	15

4.1.	Objetivos generales de etapa .....	15
4.2.	Objetivos específicos .....	16
	SABER.....	17
	SABER HACER.....	17
	SABER SER.....	18
5.	CONTENIDOS .....	19
5.1.	Distribución de los contenidos oficiales .....	19
5.2.	Secuenciación .....	19
6.	UNIDADES DIDÁCTICAS .....	21
7.	METODOLOGÍA.....	32
7.1.	Contexto y justificación de la programación didáctica.....	32
7.2.	Aspectos pedagógicos.....	33
7.3.	Estrategias didácticas.....	34
7.4.	Actividades.....	35
7.5.	Agrupamientos.....	37
8.	RECURSOS DIDÁCTICOS .....	38
8.1.	Recursos docentes .....	38
8.2.	Recursos ambientales .....	38
8.3.	Recursos materiales.....	38
9.	EVALUACIÓN.....	40
9.1.	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN .....	40

9.2.	CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES..	41
9.3.	EVALUACIÓN .....	41
9.4.	EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE .....	42
10.	CALIFICACIÓN .....	43
10.1.	INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN .....	43
10.2.	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN .....	43
10.3.	RECUPERACIÓN .....	44
11.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD .....	45
11.1.	Introducción .....	45
11.2.	Medidas de atención a la diversidad durante la realización de la asignatura	45
	Adaptación de los objetivos .....	46
	Adaptación de los métodos.....	46
	Adaptación de la evaluación.....	47
12.	BIBLIOGRAFÍA .....	48
	ANEXO I – Unidad didáctica 6.....	50
	ANEXO II – Revista digital – Tu Punto Re-Vista .....	71
	ANEXO III – Rúbrica evaluación Revista digital.....	75
	ANEXO IV – Escala de estimación elementos entregables.....	76
	ANEXO V – Lista de control observación trabajo en clase .....	77
	ANEXO VI – Diana de aprendizaje UD6 .....	78

# 1. INTRODUCCIÓN

---

## 1.1. Justificación y motivación

El presente Trabajo Fin de Máster correspondiente a la especialidad de tecnología constituye una propuesta de programación didáctica para desarrollar en la asignatura de Tecnologías de la Información y Comunicación, en adelante TIC, en el 4º curso de Educación Secundaria Obligatoria, de acuerdo con el marco legal marcado por la LOMCE (Ley Orgánica 8/2013) con las modificaciones aplicadas en la Comunidad de Madrid (Decreto 48/2015).

Esta programación tomará como referencia el Instituto de Educación Secundaria Complutense, del cual se especificarán los detalles más adelante.

A lo largo de este documento se expondrán y detallarán todos los aspectos relacionados con la programación, con la intención de servir de guía para experiencia docente de la asignatura.

La elección de la asignatura de TIC para la realización de este trabajo viene motivada por las posibilidades de interconexión que ofrece con otras asignaturas de diferente ámbito, pero también por incluir en sus contenidos temas como la comunicación digital, algo extremadamente presente en la vida de los adolescentes actuales, tratando de acercar la visión de ocio que tienen de ella a una visión formativa.

Siguiendo esta línea, esta programación trata de utilizar la tecnología para crear un proyecto común a todo el grupo clase en forma de revista digital, basada en blogs, que sirva como apoyo para ir desarrollando las diferentes unidades didácticas de curso y proporcione la motivación necesaria para fomentar el trabajo colaborativo.

## 1.2. Intenciones educativas

Tal y como se ha presentado en el apartado anterior, el contenido del curso se realizará mediante el planteamiento de una revista digital como proyecto común, la principal finalidad es poder acercar la tecnología a cualquier temática, ya que, aun estando tan

presente en la sociedad actual, para mucha parte del alumnado se trata de una asignatura excesivamente técnica a la cual no terminan de ver sentido.

Es trabajo de los docentes en la materia acercar los contenidos a la realidad de cada alumno, tratando de que la asignatura sirva para desarrollar no solo las competencias digitales y tecnológicas, si no también fomentar aspectos creativos y sociales.

Se pretende entonces, formar al alumno en cuestiones prácticas y en el dominio de técnicas propias de la materia que se desarrollarán a través de las diferentes actividades, utilizando una metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), y en técnicas de trabajo colaborativo.

### 1.3. Demanda social de los objetivos y competencias a adquirir por los alumnos

Hoy en día la tecnología atraviesa de forma transversal todos los aspectos de nuestra vida. Los ámbitos, sociales, familiares, educativos o laborales demandan tecnologías que faciliten la resolución de diferentes problemas. Todo esto ha llevado a que la tecnología esté experimentando un desarrollo vertiginoso, formando una estructura social muy cambiante a la que la sociedad debe ir adaptándose.

La gran cantidad de población que ahora mismo se encuentra en su etapa adolescente ya ha nacido dentro de esta globalización tecnológica, por lo que para ellos este continuo cambio es algo común y conocido, por lo tanto, el uso de las TIC, como norma general, no supone un problema para ellos.

Las principales finalidades de incluir el uso de estas herramientas a nivel educativo son la alineación del mundo escolar a la realidad social, avanzando según avanza la sociedad, pero también la concienciación sobre un uso adecuado de las tecnologías, ofreciendo y mostrando a los alumnos la gran cantidad de variantes y usos en los que podemos emplear las TIC.

## 1.4. Lógica curricular. Análisis general de los contenidos de la materia

El currículo de ESO establecido a nivel estatal (Real Decreto 1105, 2014) y a nivel de la Comunidad de Madrid (Decreto 48/2015) son exactamente los mismos, ambos coinciden en que la principal razón de ser de la materia de TIC es:

*“Preparar al alumnado para desenvolverse en un marco adaptativo; más allá de una simple alfabetización digital centrada en el manejo de herramientas que quedarán obsoletas en un corto plazo de tiempo, es necesario dotar de los conocimientos, destrezas y aptitudes para facilitar un aprendizaje permanente a lo largo de la vida, de forma que el alumnado pueda adaptarse con versatilidad a las demandas que surjan en el campo de las TIC.”*

Basándonos por lo tanto en lo descrito, la asignatura de TIC trata de proveer una visión de la educación basada en el “SABER”, “SABER SER” y “SABER HACER”, aunando los conocimientos y la práctica con el pensamiento crítico y social. La presente programación didáctica trata de detallar una metodología de enseñanza-aprendizaje donde el orden de los contenidos y la relación con su aplicación más allá de la materia mejore el proceso de enseñanza-aprendizaje.

## 1.5. Principios pedagógicos de la actuación docente.

La actuación docente tiene como fin principal realizar un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo, que aseguren una adquisición de las competencias mínimas en cada uno de los alumnos y alumnas del curso. Para ello se comentan a continuación una serie de aspectos en los cuales se basa esta programación:

- Análisis de los **conocimientos previos** para conocer cuál es el estado inicial del alumnado. De esta forma el docente podrá conocer de forma real si el proceso de enseñanza-aprendizaje ha sido realmente efectivo.
- **Individualización del alumnado**, conociendo la realidad social de cada alumno. Se pretende de esta forma conocer las necesidades y capacidades de cada miembro del grupo -clase, adaptando la asignatura al alumnado y no al revés.



- Fomentar la motivación mediante el **aprendizaje por descubrimiento**.
- **Trabajo colaborativo** como base para la construcción de un proyecto común, incrementando factores como la creatividad y el intercambio de conocimientos y experiencias.
- Estimulación del **buen clima en el aula**, concibiéndolo como un entorno seguro donde cualquier alumno puede desarrollar sus capacidades.
- **Aprendizaje interdisciplinar** enlazando la tecnología con el desarrollo en cualquier otro ámbito.
- **Atención a la diversidad** en cualquiera de sus variantes, creando una asignatura donde cualquier alumno o alumna pueda desarrollarse plenamente.

## 2. CONTEXTUALIZACIÓN DEL ENTORNO DE APRENDIZAJE

---

### 2.1. Contexto social, histórico y geográfico donde se realiza la acción docente

La presente programación didáctica se plantea para el centro IES Complutense, instituto de Educación Secundaria y Bachillerato situado en Alcalá de Henares, dentro de la Comunidad de Madrid.

El instituto cuenta con modalidad de bachillerato diurno y nocturno por lo que existe una gran variedad de contextos dentro del alumnado. Actualmente se cursa Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en Sección y Programa Bilingüe y dos modalidades de Bachillerato: el de Humanidades y Ciencias Sociales y el de Ciencias. En el Bachillerato para personas adultas se imparten las mismas modalidades. Desde el curso 2010/2011 el IES Complutense pertenece a la red de institutos públicos bilingües de la Comunidad de Madrid, por lo cual los alumnos se dividen en la sección bilingüe y la sección de programa (IES Complutense 2021).

### 2.2. Características del alumnado

Es un Centro con capacidad para albergar hasta 800 alumnos, pero cuenta con un mayor número de matriculados debido a su horario de funcionamiento (desde las 8,15 hasta las 22,15 horas), y por el tipo de alumnos (edades entre 12 y 50 años). El centro alberga alumnos de diferentes barrios y cuenta con un importante porcentaje de población inmigrante, principalmente en la ESO

Concretando en la presente programación didáctica para 4º de la ESO, el alumnado, de carácter adolescente, se encuentra en su mayoría entre los 15 y 16 años, pueden encontrarse alumnos de más edad en el caso de repeticiones. La asignatura puede seleccionarse desde ambas opciones de enseñanza, académicas y aplicadas, por lo que en una misma clase podemos encontrar alumnos que se planteen continuar Bachillerato y otros que pretendan cursar un Grado Medio o incluso finalizar sus estudios., por lo tanto, será

necesario adaptar la educación a cada individuo así como mantener una evaluación continua y formativa, para que la enseñanza sea lo más adaptada posible al contexto de cada alumno o alumna.

### 2.3. Trayectoria del centro educativo

La trayectoria del centro educativo comienza con su apertura data de 1933. Aunque no fue su ubicación inicial ahora está ubicado en el barrio del Val, donde la mayoría de las edificaciones pertenecen a la década de 1980 tratándose de un barrio de características obreras.

Actualmente el centro cuenta con una plantilla formada por un total de 81 docentes distribuidos de la siguiente forma

Tabla 1 - Distribución profesorado IES Complutense

<b>DEPART.</b>	<b>Biología y Geología</b>	<b>Geografía e Historia</b>	<b>Lengua Castellana</b>	<b>Matemáticas</b>	<b>Inglés</b>	<b>Cultura clásica</b>
<b>Profesores</b>	5	8	10	9	12	2
<b>DEPART.</b>	<b>Música</b>	<b>Física y Química</b>	<b>Francés</b>	<b>Tecnología</b>	<b>Educación física</b>	<b>Dibujo</b>
<b>Profesores</b>	3	6	1	4	4	2
<b>DEPART.</b>	<b>Orientación</b>	<b>Religión</b>	<b>Economía</b>	<b>Filosofía</b>	<b>Alemán</b>	
<b>Profesores</b>	5	2	2	5	2	

### 2.4. Normativa aplicada

El conjunto de esta programación didáctica está basado en los siguientes documentos oficiales:

Estatales

- LOMCE (Ley Orgánica 8/2013)
- Decreto Estatal para el establecimiento del currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria (Real Decreto 1105/2014)

### Autonómicas

- Decreto de la Comunidad de Madrid para el establecimiento del currículo de la Educación Secundaria Obligatoria (Decreto 48/2015)

### Pertenecientes al Centro

- Proyecto Educativo del IES Complutense
- Programación general anual
- Plan de convivencia
- Plan de acción tutorial

### 3. COMPETENCIAS

---

El término competencia se define como aquellas capacidades para aplicar de forma integrada los contenidos propios de cada enseñanza y etapa educativa, con el fin de lograr la realización adecuada de actividades la resolución eficaz de problemas complejos (Real Decreto 1105, 2014).

Esta materia entiende la formación en competencias como la pieza clave para el desarrollo del alumnado y, aunque la materia de TIC está más enfocada al ámbito tecnológico y digital, se pretende formar al alumnado en todo su contexto.

De forma específica, dentro de esta programación se pretende desarrollar la **Competencia Lingüística** principalmente mediante la comunicación digital; la **Competencia social y cívica** a través de actividades que despierten el sentido crítico y la conciencia social del alumnado así como fomentando el uso responsable de todo lo que la digitalización engloba; la creación de un proyecto común con el afán de incentivar a los alumnos y alumnas el **Espíritu emprendedor**; la competencia relacionada con **Aprender a aprender** prestándoles un entorno sin guionizar completamente para que puedan avanzar a su propio ritmo; y la **Conciencia y expresiones culturales** convirtiendo el aula de TIC en un lugar donde la creatividad, en este caso de forma digital, dirige gran parte de los contenidos de la materia.

De forma más genérica y, dado que el aprendizaje basado en competencias tiene un carácter transversal el proceso enseñanza-aprendizaje las competencias clave propias de la materia de TIC se pretenden conseguir de la siguiente se desglosan, según el currículo de Educación Secundaria Obligatoria (Real Decreto 1105, 2014):

*“La contribución a la competencia en comunicación lingüística se realiza a través de la adquisición de vocabulario específico, que ha de ser utilizado en los procesos de búsqueda, análisis, selección, resumen y comunicación de información. La lectura, interpretación y redacción de informes y documentos técnicos contribuye al conocimiento y a la capacidad de utilización de diferentes tipos de textos y sus estructuras formales.”*

## Competencia Matemática y Competencias básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT)

*“El uso instrumental de herramientas matemáticas de manera contextualizada contribuye a configurar la competencia matemática en la medida en que proporciona situaciones de aplicabilidad a diversos campos como la realización de cálculos, la representación gráfica y la medición de magnitudes.*

*La Tecnología contribuye a la adquisición de la competencia en ciencia y tecnología principalmente mediante el conocimiento y comprensión de objetos, procesos, sistemas y entornos tecnológicos, y a través del desarrollo de destrezas técnicas y habilidades para manipular objetos con precisión y seguridad. La interacción con un entorno en el que lo tecnológico constituye un elemento esencial se ve facilitada por el conocimiento y utilización del proceso de resolución técnica de problemas y su aplicación para identificar y dar respuesta a necesidades, evaluando el desarrollo del proceso y sus resultados. Por su parte, el análisis de objetos y sistemas técnicos desde distintos puntos de vista permite conocer cómo han sido diseñados y contruidos, los elementos que los forman y su función en el conjunto, facilitando el uso y la conservación”*

## Competencia Digital (CD)

*“El tratamiento específico de las tecnologías de la información y la comunicación (en adelante TIC), integrado en esta asignatura, proporciona una oportunidad especial para desarrollar la competencia digital, y a este desarrollo están dirigidos específicamente una parte importante de los contenidos. Aunque en otras asignaturas se utilicen las TIC como herramienta de trabajo, es en la asignatura de Tecnología donde los alumnos adquieren los conocimientos y destrezas relacionados con el uso de las TIC que se aplicarán posteriormente. Están asociados a su desarrollo los contenidos que permiten localizar, procesar, elaborar, almacenar y presentar información, así como intercambiar información y comunicarse a través de Internet de forma crítica y segura. Por otra parte, debe destacarse en relación con el desarrollo de esta competencia la importancia del uso de las TIC como herramienta de simulación de procesos tecnológicos y para la adquisición de destrezas con lenguajes específicos con la simbología adecuada.”*

## Iniciativa y Espíritu Emprendedor (IEE)

*“La contribución al espíritu emprendedor e iniciativa personal de la asignatura se centra en la forma de desarrollar la habilidad de transformar las ideas en objetos y sistemas técnicos mediante el método de resolución de proyectos. La asignatura de Tecnología fomenta la creatividad, la innovación y la asunción de riesgos, así como la habilidad para planificar y gestionar proyectos tecnológicos. En esta asignatura se analizan las etapas necesarias para la creación de un producto tecnológico desde su origen hasta su comercialización describiendo cada una de ellas, investigando su influencia en la sociedad y proponiendo mejoras tanto desde el punto de vista de su utilidad como de su posible impacto social.”*

## Aprender a Aprender (AA)

*“La contribución a la autonomía e iniciativa personal se centra en el modo particular que proporciona esta materia para abordar los problemas tecnológicos mediante la realización de proyectos técnicos, pues en ellos el alumnado debe resolver problemas de forma autónoma y creativa, evaluar de forma reflexiva diferentes alternativas, planificar el trabajo y evaluar los resultados. Mediante la obtención, análisis y selección de información útil para abordar un proyecto se contribuye a la adquisición de la competencia de aprender a aprender.”*

## Competencias Sociales y Cívicas (CSC)

*“La contribución de la asignatura de Tecnología en lo que se refiere a las habilidades para las relaciones humanas y al conocimiento de la organización y funcionamiento de las sociedades vendrá determinada por el modo en que se aborden los contenidos, especialmente los asociados al proceso de resolución de problemas tecnológicos. El alumno tiene múltiples ocasiones para expresar y discutir adecuadamente ideas y razonamientos, escuchar a los demás, abordar dificultades, gestionar conflictos y tomar decisiones, practicando el diálogo, la negociación, y adoptando actitudes de respeto y tolerancia hacia sus compañeros. Asimismo, la asignatura de Tecnología contribuye al conocimiento de la organización y funcionamiento de las sociedades desde el análisis del*

*desarrollo tecnológico de las mismas y su influencia en los cambios económicos y sociales que han tenido lugar a lo largo de la historia de la humanidad.”*

### Conciencia y Expresiones Culturales (CEC)

*“La contribución de la asignatura de Tecnología a la adquisición de esta competencia se logra a través del desarrollo de aptitudes creativas que pueden trasladarse a una variedad de contextos profesionales. 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.”*



## 4. OBJETIVOS

---

En el siguiente apartado se describen los objetivos a conseguir una vez superados los contenidos de la asignatura, para ello se realizará una separación entre:

- a) Objetivos generales de etapa (Descritos por la Comunidad de Madrid)
- b) Objetivos específicos del grupo-clase a desarrollar

### 4.1. Objetivos generales de etapa

Según el currículo de Educación Secundaria Obligatoria (Real Decreto 1105, 2014) los objetivos mínimos de etapa son los siguientes:

- 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.”*
- 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.”*
- 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.”*
- 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.”*
- 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.”*
- 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.*
  - 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.”*
  - h) *“Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana 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.”*

## 4.2. Objetivos específicos

Para la materia de TIC en 4º de la ESO, el departamento de tecnología establece los siguientes objetivos específicos que se deben perseguir para considerar que un alumno o alumna ha alcanzado las capacidades mínimas para superar la asignatura, para ello

dividiremos los objetivos de la asignatura en los tres grandes bloques que componen el desarrollo integral del alumnado:

## SABER

- Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en el conjunto
- Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando los componentes básicos y describiendo sus características
- Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica
- Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social

## SABER HACER

- Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad
- Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general
- Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas
- Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos
- Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones
- Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos
- Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica
- Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video

## SABER SER

- Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.
- Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la red
- Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información
- Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles
- Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.

## 5. CONTENIDOS

---

### 5.1. Distribución de los contenidos oficiales

Según el currículo de Educación Secundaria Obligatoria (Real Decreto 1105, 2014) y con copia exacta en el relativo a la Comunidad de Madrid (Decreto 48/2015) los contenidos de la asignatura de TIC se desarrollan en torno a los siguientes 6 bloques:

1. Ética y estética en la interacción en red.
2. Ordenadores, sistemas operativos y redes.
3. Organización, diseño y producción de información digital.
4. Seguridad informática.
5. Publicación y difusión de contenidos.
6. Internet, redes sociales, hiperconexión

Para el desarrollo de esta programación didáctica estos 6 bloques se repartirán en 9 Unidades Didácticas con la intención de abarcar todo el contenido propuesto de la asignatura, la intención de esta división se centrar en generar bloques de contenidos que, aunque se mantengan interrelacionados, puedan ubicar al alumno en un tema en cuestión. Esta interrelación se pretende conseguir a partir del proyecto “Tu punto Revista”, común a todo el curso detallada en el Anexo II, cuyo propósito es proporcionar de un sentido práctico y real a todos los contenidos estudiados.

Al centrarse la asignatura de TIC en la rama de “Aplicadas de 4º ESO” se ha planteado otorgar más peso a aquella parte del temario más práctica que, de cara a un futuro laboral, puedan ser de más utilidad al alumno.

### 5.2. Secuenciación

Teniendo en cuenta que el currículo establecido en la Comunidad de Madrid (Decreto 48/2015) establece 2 sesiones semanales para la asignatura de TIC, y tomando como base el Calendario Escolar de la Comunidad de Madrid para el año 2022-2023 (Orden 1210/2022), a continuación, se muestra la secuenciación de las unidades didácticas.

Tabla 2 – Número de sesiones durante el curso escolar

TRIMESTRE	Nº SEMANAS	Nº CLASES	DÍAS RESERVA	TOTAL SESIONES
1º	15	30	2	28
2º	12	24	2	22
3º	11	22	3	19
	<b>38</b>	<b>76</b>	<b>7</b>	<b>69</b>

En la siguiente tabla se distribuyen las unidades didácticas, desarrolladas en el siguiente apartado, entre las sesiones disponibles. Aunque parte de los contenidos relacionados con el proyecto “Tu punto Re-vista” se irán realizando durante las unidades didácticas, se han previsto una serie de sesiones dedicadas únicamente a la maquetación y desarrollo de esta.

Tabla 3 - Secuenciación unidades didácticas

EVAL.	UNIDAD DIDÁCTICA	Nº SESIONES
1º	UD 1 - Ordenadores y sistemas operativos “El ordenador, cuerpo y mente de la redacción”	9
1º	UD2 - Procesadores de texto. “El papel y boli digital”	8
1º	UD 3 – Presentaciones. “Llegando al público”	6
2º	UD 4 - Ética y estética en la red “Si en la red no me ven... ¿Vale todo?”	4
2º	UD 5 - Publicación y difusión de contenidos “¿Quién puede ser <i>influencer</i> ?”	10
2º	UD 6 - Producción multimedia. “Al otro lado del objetivo, la edición multimedia	7
3º	UD 7 - Redes informáticas y su seguridad. “La seguridad digital”	4
3º	UD 8 - Internet y redes sociales. “La red ¿Social?”	4
3º	UD 9 - Hojas de cálculo y bases de datos. “¿Cómo y dónde almacenamos la información?”	8
<b>GLOBAL</b>	Maquetación “Tu punto Re-vista”	9
	<b>TOTAL</b>	<b>69</b>

## 6. UNIDADES DIDÁCTICAS

---

Se desarrollan a continuación las unidades didácticas que se impartirán a lo largo del curso indicando los objetivos y las competencias a desarrollar y la relación que tiene cada una de ellas con los criterios de evaluación y estándares de aprendizaje establecidos por el currículo de Educación Secundaria Obligatoria (Real Decreto 1105, 2014) en función a la descripción realizada por la Comunidad de Madrid (Decreto 48/2015).



UNIDAD DIDÁCTICA	SESIONES	EVAL.
Ordenadores y sistemas operativos “El ordenador, cuerpo y mente de la redacción”	9	1

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tipos y características principales de ordenadores, sistemas operativos y redes.</li> <li>▪ Tipos de comunicación digital.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Manejo de programas y aplicaciones informáticos.</li> <li>▪ Utilización de software de comunicación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Resolución de problema informáticos, aprendiendo a localizar la información de forma efectiva.</li> </ul>
COMPETENCIAS		
CCYT, CD		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocer y diferenciar las partes de un ordenador.</li> <li>▪ Comprender el funcionamiento básico de los sistemas operativos</li> <li>▪ Gestionar diferentes tipos de softwares, programas y aplicaciones</li> </ul>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	
BLOQUE 2		
1. Utilizar y configurar equipos informáticos identificando los elementos que los configuran y su función en conjunto.	1.1 Realiza operaciones básicas de organización y almacenamiento de información. 1.2 Configura elementos básicos del sistema operativo y accesibilidad del equipo informático.	
2. Gestionar la instalación y eliminación de software de propósito general.	2.1 Resuelve problemas vinculados a los sistemas operativos y los programas y aplicaciones vinculadas a los mismos.	
3. Utilizar software de comunicación entre equipos y sistemas.	3.1 Administra el equipo con responsabilidad y conoce aplicaciones de comunicación entre dispositivos.	



4. Conocer la arquitectura de un ordenador, identificando sus componentes básicos y describiendo sus características.	4.1 Analiza y conoce diversos componentes físicos de un ordenador, sus características técnicas y su conexionado.
5. Analizar los elementos y sistemas que configuran la comunicación alámbrica e inalámbrica.	5.1 Describe las diferentes formas de comunicación entre dispositivos digitales.

.....

UD1	UD2	UD3	UD4	UD5	UD6	UD7	UD8	UD9
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>						<b>SESIONES</b>	<b>EVAL.</b>	
Procesadores de texto. “El papel y boli digital”						8	1	

<b>CONTENIDOS</b>		
<b>CONCEPTUALES</b>	<b>PROCEDIMENTALES</b>	<b>ACTITUDINALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocer las diferentes herramientas para desarrollar texto escrito.</li> <li>▪ Tipos de textos digitales.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Manejo de programas de edición de textos escritos.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizar herramientas con responsabilidad</li> <li>▪ Presentaciones limpias y ordenadas.</li> <li>▪ Originalidad en los contenidos.</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS</b>		
<b>CD, CL, AA</b>		
<b>OBJETIVOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocer los tipos de herramientas de texto digitales</li> <li>▪ Manejar ágilmente alguna herramienta de procesamiento de texto</li> </ul>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>	
<b>BLOQUE 3</b>		
1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para producir documentos.	1.1 Elabora y maqueta documentos de texto con aplicaciones informáticas que facilitan la inclusión de tablas, imágenes, fórmulas, gráficos, así como todas las posibilidades de	

diseño e interactúa con otras características del programa.




		
UNIDAD DIDÁCTICA	SESIONES	EVAL.
Presentaciones. “Llegando al público”	6	1

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer las diferentes herramientas para realizar presentaciones</li> <li>Tipos de presentaciones</li> <li>Requisitos necesarios para una buena presentación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manejo de programas de edición de presentaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Información objetiva y respetuosa con el público al que se muestra.</li> <li>Originalidad en los contenidos</li> </ul>
COMPETENCIAS		
CD, CL, CSC, AA		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Conocer los tipos de herramientas de texto digitales</li> <li>Manejar ágilmente herramientas de diseño de presentaciones</li> <li>Adquirir habilidades a la hora de presentar un contenido en público.</li> </ul>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	
BLOQUE 3		
2. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.	2.1 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.	



		
UNIDAD DIDÁCTICA	SESIONES	EVAL.
Ética y estética en la red “Si en la red no me ven... ¿Vale todo?”	4	2

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>Definición de sociedad de la información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Manejo de herramientas de intercambio de información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adquirir hábitos para la protección de la intimidad en entornos virtuales.</li> <li>Otorgar valor a la propiedad privada en la red.</li> </ul>
COMPETENCIAS		
CD, CSC, CEC		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprender que es la sociedad de la información</li> <li>Utilizar criterios de responsabilidad a la hora de compartir contenidos</li> <li>Conocer el concepto de propiedad digital y su responsabilidad</li> </ul>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	
BLOQUE 1		
1. Adoptar conductas y hábitos que permitan la protección del individuo en su interacción en la red.	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. Acceder a servicios de intercambio y publicación de información digital con criterios de seguridad y uso responsable.	2.1 Realiza actividades con responsabilidad sobre conceptos como la propiedad y el intercambio de información.	


		
UNIDAD DIDÁCTICA	SESIONES	EVAL.
Publicación y difusión de contenidos “¿Quién puede ser <i>influencer</i> ?”	10	2

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tipos de medios de difusión de contenidos</li> <li>▪ Estándares de publicación</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Manejo de herramientas de publicación de contenidos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Publicación de contenidos de forma respetuosa.</li> <li>▪ Búsqueda de información efectiva y real.</li> </ul>
COMPETENCIAS		
CD, CSC, IEE, AA		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocer los diferentes medios de difusión de contenidos</li> <li>▪ Utilizar los estándares de publicación de forma correcta</li> <li>▪ Diseñar y maquetar espacios blog.</li> </ul>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	
BLOQUE 5		
1. Utilizar diversos dispositivos de intercambio de información conociendo las características y la comunicación o conexión entre ellos.	1.1 Realiza actividades que requieren compartir recursos en redes locales y virtuales.	
2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica	2.2 Diseña páginas web y conoce los protocolos de publicación, bajo estándares adecuados y con respeto a los derechos de propiedad	
3. Conocer los estándares de publicación y emplearlos en la producción de páginas web y herramientas TIC de carácter social.	3.1 Participa colaborativamente en diversas herramientas TIC de carácter social y gestiona los propios.	

		
UNIDAD DIDÁCTICA	SESIONES	EVAL.
Producción multimedia. “Al otro lado del objetivo, la edición multimedia	7	2

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tipos de imágenes y diferencias entre ellas.</li> <li>▪ Mapas de Bits</li> <li>▪ Imagen vectorial</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilización de programas de edición digital de mapas de bits y de imagen vectorial.</li> <li>▪ Inserción de archivos multimedia en medios de difusión.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Responsabilidad en la modificación digital de imágenes.</li> <li>▪ Responsabilidad en la red y en los conectados publicados</li> <li>▪ Comunicación efectiva en el entorno digital</li> </ul>
COMPETENCIAS		
CMTC, CD, CSC, CEC, AA		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocer como se compone y estructura una imagen digital</li> <li>▪ Comprender las diferencias entre un mapa de bits y una imagen vectorial</li> <li>▪ Diseñar e incluir archivos multimedia en espacios blog</li> </ul>		
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	
BLOQUE 1		
5. Reconocer y comprender los derechos de los materiales alojados en la web.	5.1 Consulta distintas fuentes y navega conociendo la importancia de la identidad digital y los tipos de fraude de la web.  5.2 Diferencia el concepto de materiales sujetos a derechos de autor y materiales de libre distribución.	
BLOQUE 3		

2. Elaborar contenidos de imagen, audio y video y desarrollar capacidades para integrarlos en diversas producciones.	2.2 Emplea dispositivos de captura de imagen, audio, video y mediante software específico edita la información y crea nuevos materiales en diversos formatos.
<b>BLOQUE 5</b>	
2. Elaborar y publicar contenidos en la web integrando información textual, numérica, sonora y gráfica	2.1 Integra y organiza elementos textuales y gráficos en estructuras hipertextuales.

		
<b>UNIDAD DIDÁCTICA</b>	<b>SESIONES</b>	<b>EVAL.</b>
Redes informáticas y su seguridad. “La seguridad digital”	4	3

<b>CONTENIDOS</b>		
<b>CONCEPTUALES</b>	<b>PROCEDIMENTALES</b>	<b>ACTITUDINALES</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tipos de conexiones seguras y de intercambio de información.</li> <li>▪ Características de los dispositivos físicos de red.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Detección de malware y actualizaciones de software.</li> <li>▪ Empleo de ámbitos de protección de la información.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Adoptar conductas de seguridad digital.</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS</b>		
<b>CD, CSC, AA</b>		
<b>OBJETIVOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocer el origen de la seguridad digital.</li> <li>▪ Manejar y distinguir los tipos de conexiones</li> <li>▪ Conocer y diferenciar los tipos de malware</li> <li>▪ Distinguir y adoptar diferentes conductas de seguridad digital</li> </ul>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>	

**BLOQUE 4**


1. Adoptar conductas de seguridad activa y pasiva en la protección de datos y en el intercambio de información.

1.1 Analiza y conoce diversos dispositivos físicos y las características técnicas, de conexionado e intercambio de información entre ellos.

1.2 Conoce los riesgos de seguridad y emplea hábitos de protección adecuados.

1.3 Describe la importancia de la actualización del software, el empleo de antivirus y de cortafuegos para garantizar la seguridad.




		
UNIDAD DIDÁCTICA	SESIONES	EVAL.
Internet y redes sociales. “La red ¿Social?”	4	3

CONTENIDOS		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Tipos de plataformas de intercambio de información,</li> <li>▪ Modalidades de acceso y descarga.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Manejo e intercambio de información a través de diferentes plataformas.</li> <li>▪ Descargas y subidas de contenido multimedia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Actitud respetuosa y responsable en el intercambio de información.</li> <li>▪ Responsabilidad en la red y en los conectados publicados</li> </ul>
COMPETENCIAS		
CD, AA, IEE		
OBJETIVOS		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocer el origen de las redes sociales y las cuales son las principales</li> <li>▪ Compartir contenido en redes sociales siguiendo estándares de publicación</li> <li>▪ Comprender los requisitos de subida y descarga de información</li> </ul>		

- Diferenciar los tipos de redes sociales y su uso.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
<b>BLOQUE 6</b>	
1. Desarrollar hábitos en el uso de herramientas que permitan la accesibilidad a las producciones desde diversos dispositivos móviles	1.1 Elabora materiales para la web que permiten la accesibilidad a la información multiplataforma  1.2. Realiza intercambio de información en distintas plataformas en las que está registrado y que ofrecen servicios de formación, ocio, etc.  1.3. Sincroniza la información entre un dispositivo móvil y otro dispositivo.
2. Emplear el sentido crítico y desarrollar hábitos adecuados en el uso e intercambio de la información a través de redes sociales y plataformas.	2.1 Participa activamente en redes sociales con criterios de seguridad
3. Publicar y relacionar mediante hiperenlaces información en canales de contenidos multimedia, presentaciones, imagen, audio y video.	3.1 Emplea canales de distribución de contenidos multimedia para alojar materiales propios y enlazarlos en otras producciones.

.....

		
UNIDAD DIDÁCTICA	SESIONES	EVAL.
Hojas de cálculo y bases de datos. “¿Cómo y dónde almacenamos la información?”	8	3

<b>CONTENIDOS</b>		
CONCEPTUALES	PROCEDIMENTALES	ACTITUDINALES



<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Conocer las diferentes herramientas para desarrollar realizar hojas de cálculo y bases de datos</li> <li>▪ Tipos de bases de datos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Manejo de programas de creación y utilización de hojas de cálculo</li> <li>▪ Creación de bases de datos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Uso correcto de la información recogida en las bases de datos.</li> <li>▪ Utilizad efectiva de las herramientas.</li> </ul>
<b>COMPETENCIAS</b>		
<b>CD, CMCT, AA</b>		
<b>OBJETIVOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Distinguir los tipos de bases de datos y herramientas de hojas de cálculo</li> <li>▪ Manejar datos almacenados y operar con ellos.</li> <li>▪ Producir informes con información útil a partir de bases de datos.</li> </ul>		
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE</b>	
<b>BLOQUE 3</b>		
<p>1. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio para la producción de documentos.</p>	<p>1.2. Produce informes que requieren el empleo de hojas de cálculo, que incluyan resultados textuales, numéricos y gráficos.</p> <p>1.3. Elabora bases de datos sencillas y utiliza su funcionalidad para consultar datos, organizar la información y generar documentos.</p>	

## 7. METODOLOGÍA

---

### 7.1. Contexto y justificación de la programación didáctica

Como se ha comentado en apartados anteriores de esta programación didáctica, aunque los contenidos del currículo tanto estatales como autonómicos vienen definidos en bloques de contenidos, para este curso se propone la creación del proyecto común “Tu punto Re-vista” para tratar de asociar los aspectos estudiados con algo tangible y que los alumnos puedan ver la utilidad real a los contenidos estudiados. Es cierto que no todos los contenidos pueden aplicarse directamente sobre el proyecto común, pero sí se pueden analizar transversalmente, así bloques de contenidos como “Seguridad informática” o “Ordenadores, sistemas operativos y redes” toman contexto si analizamos el proyecto como una empresa real donde todos esos factores son necesarios e imprescindibles.

Con todo lo nombrado anteriormente, podemos indicar que el objetivo principal de la presente programación es la creación de un contexto real, donde los alumnos puedan ver reflejados de forma útil todos los conocimientos y capacidades que van adquiriendo a lo largo del curso. El principal fin de esta “puesta en contexto” es evitar la desmotivación que produce en los adolescentes la sensación de estudiar contenidos que nunca van a aplicar en su día a día, para ello la metodología se centra en tres aspectos fundamentales:

- Intereses, motivaciones y expectativas de futuro de los alumnos y alumnas.
- Consciencia sobre los conocimientos previos sobre la materia.
- Actividades dinámicas que fomenten la participación individual y grupal.

Teniendo en cuenta cada una de las partes desarrolladas se plantea como metodología activa, centrada en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) y aprendizaje colaborativo (AC), donde los estudiantes adquieren un rol activo, lo cual favorece la motivación académica, junto con otros tipos de metodologías en función de la actividad a realizar.

## 7.2. Aspectos pedagógicos

La materia de TIC, como todas las que derivan del área de Tecnología es fundamentalmente práctica, lo cual supone un enorme beneficio a la hora de aplicar metodologías activas gracias al gran número de actividades que pueden realizarse en grupo y de forma dinámica. De esta forma, como hemos comentado antes se busca generar esa motivación necesaria para que la materia y sus contenidos interesen al alumnado.

A lo largo del curso se emplearán diferentes principios pedagógicos para tratar de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje, que se detallan a continuación:

- **Personalización de la enseñanza:** Este requisito lleva implícito un trabajo docente previo para conocer a cada uno de los alumnos tanto a nivel escolar como en el contexto social. A nivel escolar se pretende conseguir utilizando actividades de conocimientos previos al inicio del curso y de cada unidad didáctica. Respecto a conocer el contexto social de los alumnos y alumnas, es necesario llevar a cabo el Plan de Acción tutorial del centro, de forma paralela se realizarán debates durante las diferentes sesiones, donde el docente, guiando el debate y mediante observación pueda acercarse y conocer más al alumnado.
- **Aprendizaje colaborativo:** Aunque partimos de una enseñanza y evaluación individualizada, se considera fundamental para el desarrollo integral del alumno la realización de tareas grupales ya que permiten tanto la aparición de nuevos aprendizajes como la consolidación de los ya existentes. La etapa adolescente se caracteriza por un fuerte sentimiento de pertenencia al grupo, utilizando esa característica propia de la edad y extrapolando el sentimiento, no solo al ocio, sino también al ámbito escolar, proporcionará a los alumnos una dosis de motivación extra para afrontar el curso, fomentando su creatividad y su sentimiento de responsabilidad.
- **Metodologías activas:** La idea de colocar al alumno en el centro de la enseñanza, desplazando la idea del docente como centro del aula, incentiva el espíritu crítico

y creativo del alumnado, dejando atrás los procesos memorísticos y colocando al alumno o alumna como sujeto del proceso.

- **Aprender haciendo (Learning by Doing):** En materias tan prácticas como a la que se refiere esta programación, y en general todas las relacionadas con el área de Tecnología, es fundamental olvidar el modelo expositivo completo, y emplear una metodología orientada a la acción, donde sea el propio alumno quien aprenda por descubrimiento.
- **Evaluación docente:** Como elemento fundamental del proceso de enseñanza-aprendizaje se considera fundamental un *feedback* recibido desde el alumnado sobre como percibido la materia, este planteamiento de se presentará en forma de cuestionario al final cada evaluación son la finalidad de que el propio docente compruebe si lo que él considera efectivo también es percibido de la misma forma por el alumnado.

### 7.3. Estrategias didácticas

Antes de hablar de las estrategias didácticas utilizadas vamos a indicar, dentro de las múltiples definiciones que existen, cual es la que más de amolda a esta programación, según Hermann (2018)

*“Estrategias de aprendizaje innovadoras, que posibilitan dar un cambio de modelo educativo unidireccional hacia uno de tipo multidireccional y el campo de la didáctica, estimular procesos de aprendizaje desde una lógica de la activación sistémica de tipo visual, auditivo, sensorial, dando el paso de un proceso de memorización hacia asimilación, comprensión y transferencia del conocimiento hacia los aprendizajes en contextos reales”*

Durante las distintas unidades didácticas desarrolladas se encuentran integradas actividades, las cuales se pretenden realizar empleando métodos variados, a continuación, se presenta una tabla resumen con las diferentes estrategias:

Tabla 4 - Estrategias didácticas empleadas en las UD.

Nº.	UNIDAD DIDÁCTICA	ESTRATEGIAS
<b>UD1</b>	Ordenadores y sistemas operativos “El ordenador, cuerpo y mente de la redacción”	Método expositivo Aprendizaje por descubrimiento,
<b>UD2</b>	Procesadores de texto. “El papel y boli digital”	Aprendizaje colaborativo, Autoaprendizaje
<b>UD3</b>	Presentaciones	Autoaprendizaje
<b>UD4</b>	Ética y estética en la red “Si en la red no me ven... ¿Vale todo?”	Debate Aprendizaje colaborativo
<b>UD5</b>	Publicación y difusión de contenidos “¿Quién puede ser <i>influencer</i> ?”	Debate Método expositivo Aprendizaje por descubrimiento
<b>UD6</b>	Producción multimedia. “Al otro lado del objetivo, la edición multimedia	Aprendizaje colaborativo Aprendizaje basado en proyectos
<b>UD7</b>	Redes informáticas y su seguridad	Método expositivo Aprendizaje por descubrimiento
<b>UD8</b>	Internet y redes sociales	Debate Autoaprendizaje
<b>UD9</b>	Hojas de cálculo y bases de datos	Aprendizaje colaborativo Autoaprendizaje
<b>GLOBAL</b>	Maquetación “Tu punto Re-vista”	Aprendizaje basado en proyectos Aprendizaje colaborativo

## 7.4. Actividades

Como hemos comentado anteriormente cada unidad didáctica plantea una serie de actividades a realizar, se muestran a continuación los diferentes tipos de actividades incluidas en esta programación:

- **Actividades de activación de conocimientos previos:**

Estas actividades están orientadas a que tanto el docente como el alumnado conozca de que conocimientos parte sobre un tema en cuestión, podrán

realizarse mediante herramientas digitales de cuestionarios (por ejemplo, *Kahoot*), a través de test escritos o mediante preguntas en voz alta en el aula.

- **Actividades orientadas a la generación de motivación**

La finalidad de estas actividades es hacer partícipe al alumnado ya sea de forma digital mediante redes sociales, herramientas de nubes de idead (por ejemplo, *Wooclap*) o a través de debates, generando un clima grupal donde toda la clase esté pensando en el tema a tratar.

- **Actividades de consolidación de destrezas**

Incluiremos en este grupo todas aquellas actividades que tengan como finalidad principal el manejo de un programa, realizando diferentes actividades, guiadas y no guiadas, para mejorar el uso de la herramienta.

- **Actividades creativas**

Actividades relacionadas con la generación de archivos (documentos, presentaciones, imágenes ...) propias, empleando los conocimientos, pero realizando nuevos contenidos con sus propios criterios

- **Actividades de ampliación**

Aquí se encontrarán todas aquellas actividades que supongan una puntuación extra en las unidades didácticas o en el curso, y que únicamente realizarán, de forma voluntaria, aquellos alumnos que hayan finalizado el resto de las actividades de la unidad.

- **Actividades de refuerzo**

Este tipo de actividades enmarcan todas aquellas que se ofrezcan a realizar de forma voluntaria a aquellos alumnos que necesiten alguna directriz más para alcanzar los objetivos mínimos de la asignatura.

- **Actividades de autoevaluación**

En determinadas unidades didácticas se proporcionará a los alumnos unas plantillas de autoevaluación, en forma de cuestionarios, dianas de aprendizaje u otros formatos, con la intención de que ellos mismos sean conscientes de si han incrementado sus conocimientos respecto al inicio de la unidad didáctica.

- **Actividades de atención a la diversidad**

Estas actividades no constituyen un grupo aparte, si no que serán transversales a todas las demás, tratando de adaptar, en caso de que fuese necesario, las actividades planificadas a las necesidades del alumnado.

## 7.5. Agrupamientos

Durante toda la programación se realizarán actividades individuales, en parejas y grupales. Las agrupaciones, salvo excepción, estarán compuestas por 4 alumnos o alumnas.

La elección de este tipo de agrupamiento se basa en utilizarlos como herramienta para fomentar el debate a la hora de crear y generar contenidos. El hecho de que se trate de un número de alumnos par, en la medida de lo posible, favorece la subdivisión en grupos más pequeños, para poder trabajar de forma más ágil y fácil cuando se utilicen ordenadores.

La elección de los grupos de trabajo a lo largo del curso se establecerá a partir de los denominados “Equipos de Redacción” formados durante el Proyecto común “Tu punto Re-vista”, su formación se explica con detalle en el Anexo II.

## 8. RECURSOS DIDÁCTICOS

---

Para el desarrollo de la presente programación didáctica será necesario contar con ciertos recursos para ejecutar cada una de las actividades propuestas, todos los recursos vienen delimitados por el centro de impartición. A continuación, se hace una revisión de los recursos didácticos necesarios, dividiéndolos en tres grupos, recursos docentes, ambientales y materiales:

### 8.1. Recursos docentes

- **Profesorado:** El departamento de Tecnología, responsable de la impartición de la materia de TIC, cuenta con 4 docentes que trabajan de forma conjunta y bajo consenso compartiendo, durante las reuniones de departamento, las impresiones y posibles mejoras planteadas para la mejora de la calidad educativa.
- **Aulas virtuales:** La asignatura de TIC 4º en conjunto con el centro, pone en funcionamiento un aula virtual de la asignatura, para fomentar el uso de material dinámico e intercambio de información, tanto entre el docente y los alumnos como entre el propio alumnado.

### 8.2. Recursos ambientales

Aquí se incluyen todos los espacios en los cuales podrá desarrollarse la asignatura, en este caso y salvo excepciones, se desarrollará en el aula de informática del centro.

### 8.3. Recursos materiales

- **Aula virtual y proyector:** La asignatura de TIC 4º ESO no cuenta con el uso de ningún libro físico, los apuntes de clase y los diferentes temarios se colgarán a través del aula virtual y se proyectarán durante las sesiones.
- **Ordenadores por piezas y material informático:** Para la realización de determinadas actividades y manteniendo los principios pedagógicos de aprendizaje por descubrimiento, el centro cuenta con una serie de equipos,



algunos funcionales y otros no, para que los alumnos puedan aprender de forma práctica.

- **Ordenadores con acceso a internet:** Las aulas de informática cuentan el número necesario de ordenadores para que, al menos, cada pareja de alumnos pueda utilizar uno simultáneamente.
- **Servicio de préstamo de portátiles:** Las actividades están planteadas para realizarse de forma síncrona en el aula, pero se contempla la posibilidad de que, por el ritmo del alumnado o de la propia clase, deban terminarse en casa. Tratando de evitar cualquier tipo de discriminación por recursos materiales, el Departamento de Tecnología en conjunto con el IES pone en marcha el “Servicio préstamo de portátiles” para aquellos alumnos o alumnas que no dispongan de un ordenador propio.

## 9. EVALUACIÓN

---

La legislación actual para la Educación Secundaria Obligatoria (Real Decreto 1105, 2014) plantea el empleo de una evaluación continua, formativa e integradora, y se empela con el objetivo de comprobar si el alumno ha adquirido o mejorado sus competencias iniciales en los aspectos de la asignatura de TIC 4º ESO y si ha alcanzado los objetivos mínimos a través de los cuales la asignatura estaría superada. A continuación, se muestran definidas cada una de las características de la evaluación empleada:

- **Continua:** Mediante la evaluación de contenidos intermedios, el docente puede valorar todo el proceso de aprendizaje de los alumnos, al realizarlo de esta forma se podrá intervenir directamente, por ejemplo, en la modificación de la metodología o en la adaptación de las actividades.
- **Formativa:** Empleando la propia evaluación como una herramienta más en el proceso de aprendizaje, por ejemplo, proporcionando tanto al alumno como al docente un *feedback* del estado del proceso.
- **Integradora:** Enfocada a evaluar todo el proceso del alumno, evitando hacerlo de forma independiente a los contenidos de la unidad didáctica.

Con el fin de implementar este tipo de evaluación en la asignatura de TIC 4º ESO se pretende evaluar utilizando múltiples instrumentos, proporcionando al alumno previamente y de forma clara qué se espera de él o ella. Al tratarse de adolescentes, es común que aparezcan contradicción entre lo que se les exige mostrar y lo que ellos conocen de la evaluación, se trata entonces de hacerles partícipes y actuar de forma transparentes para que ellos mismos se sientan parte del proceso.

### 9.1. INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

A lo largo de cada una de las unidades didácticas y del proyecto común se emplearán los siguientes instrumentos de evaluación:

- **Cuestionarios iniciales (no puntuables):** Realizados mediante herramientas digitales de cuestionarios (por ejemplo, *Kahoot*), a través de test escritos o

mediante preguntas en voz alta en el aula. El objetivo de este instrumento es analizar el nivel de partida de los alumnos al comiendo de una Unidad didáctica.

- **Observación:** Realizada por el docente durante las actividades y principalmente durante los debates que incluyen algunas de las unidades didácticas.
- **Trabajos entregables:** Entrega de los documentos resultantes de la realización de las diferentes actividades
- **Presentación grupal:** Presentaciones realizadas para los trabajos en grupo. En ella deberán participar todos los miembros del grupo y se valorará la creatividad y la originalidad de esta. El formato de la presentación es libre.
- **Entrega del Blog (Revista digital):** Entrega completa del blog del Equipo de redacción, la finalidad es evaluar en conjunto tanto el trabajo en grupo como cada una de las partes desarrolladas en la asignatura.
- **Documentos de autoevaluación (no puntuable):** Documentos en forma de diana de aprendizaje, cuestionarios, o cualquier otro formato que se entregarán al inicio y al final de los bloques de contenido para que los propios alumnos evalúen la calidad de las competencias y conocimientos adquiridos.

## 9.2. CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES.

La relación entre los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables queda reflejada en el apartado 6. UNIDADES DIDÁCTICAS de este mismo documento, por lo tanto, en este apartado solo se incluirán los pesos otorgados a cada unidad didáctica en relación con el peso total de la asignatura.

## 9.3. EVALUACIÓN

La evaluación de la asignatura de forma global, teniendo en cuenta las 9 unidades didácticas que la componen queda establecida de la siguiente forma:

Tabla 5 - Peso de los contenidos en la evaluación global

UD1	UD2	UD3	UD4	UD5	UD6	UD7	UD8	UD9	Revista Digital
10%	9%	8%	8%	10%	10%	8%	8%	9%	20%
80%									
100%									

## 9.4. EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD DOCENTE

Se plantea que la propia programación integre una parte de evaluación, con el objetivo de conseguir mejorar y adaptar tanto las unidades didácticas como la metodología empleada, mejorando también de esta forma el propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Se realizará mediante tres vías:

- **Resultados de proyecto común de Revista digital en comparación con los cuestionarios previos de cada una de las unidades:** La principal finalidad es comprobar que realmente ha existido un proceso de aprendizaje si comparamos el resultado final con los conocimientos con los que contaban los alumnos y alumnas al principio de cada unidad.
- **Resultados Test de Evaluación docente:** Este formulario, rellenado de forma anónima por los estudiantes al finalizar cada trimestre, pretende servir de análisis para el propio docente para comprobar la percepción que tienen los alumnos del proceso y de la metodología.
- **Clima del aula:** El clima del aula abarca todo lo que conlleva una sesión didáctica, relación alumno-profesor, clima de respeto y confianza, aptitudes pedagógicas del docente y capacidad motivadora. Este apartado debido a la dificultad de evaluación cuando solo hay un único docente en el aula, deberá ser responsabilidad del propio profesor, quien será el encargado de autoevaluar su trabajo.

## 10. CALIFICACIÓN

El desarrollo de la asignatura está diseñado para evaluar en competencias, pero la legislación actual exige la equivalencia de adquisición de tanto de las competencias como de los objetivos en una escala del 0 al 10, donde es necesario conseguir un 5 para establecer como aprobada la asignatura.

### 10.1. INSTRUMENTOS DE CALIFICACIÓN

Los instrumentos de calificación utilizados para evaluar la asignatura son los mostrados a continuación:

- Lista de control (Anexo V)
- Rúbrica Revista digital (Anexo III)
- Escala de estimación elementos entregables (Anexo IV)
- Escala estimación presentación

### 10.2. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

A continuación, se incluye una tabla con la relación entre los criterios de evaluación, calificación y el tipo de nota (individual o grupal) que supone cada uno ellos. La relación de puntuación exacta de cada uno de estos instrumentos vendrá desglosada en los documentos de cada una de las unidades didácticas donde se empleen.

Tabla 6 - Criterios de calificación

Instrumentos de evaluación	Instrumentos de calificación	Tipo de nota
Cuestionarios iniciales	-	-
Observación	Lista de Control	Individual
Trabajos entregables	Escala de estimación elementos entregables	Individual
Presentación grupal	Escala estimación presentaciones	Individual
Entrega del Blog	Rúbrica Revista digital	Grupal

Documentos de autoevaluación	-	-
------------------------------	---	---

### 10.3. RECUPERACIÓN

Cada una de las unidades didácticas contará con una actividad de recuperación que se realizará a final del trimestre en el que se encuentre. Cada una de ellas abarcarán conceptos relacionados con la UD y podrán presentarse en forma de test de conocimientos o actividades a realizar en clase. Cada una de ellas viene detallada en la correspondiente Unidad didáctica.

Como excepción la actividad de la revista digital, al tratarse de un proyecto desarrollado a lo largo de todo el curso, deberá recuperarse en forma de examen de conocimientos mínimos, los detalles vendrán incluidos en el documento de la actividad.

## 11. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

---

### 11.1. Introducción

La diversidad en el alumnado es un tema presente en toda la sociedad, por lo tanto, su reflejo en las aulas es más que evidente, la existencia de un plan adaptado a la diversidad en todos sus contextos exige a los docentes un trabajo constante de revisión de actividades y metodologías con el único fin de que todos los alumnos consigan adquirir las competencias necesarias, Olmos (2018):

*“Entendemos que la educación inclusiva va, por tanto, más allá de atender determinadas necesidades educativas y exige el reto de entender la diversidad no como un problema, sino como una oportunidad de aprendizaje mutuo y enriquecimiento del contexto de aprendizaje”*

Desde el departamento de Tecnología y siguiendo los criterios marcados por la legislación vigente (Real Decreto 1105/2014), establece una previsión de atención a la diversidad, asegurando una educación basada en la equidad y realizada de forma individualizada, para que todo el alumnado pueda adquirir las competencias que aporta la asignatura, necesarias para su desarrollo integral.

### 11.2. Medidas de atención a la diversidad durante la realización de la asignatura

El profesorado actúa como pieza fundamental en la atención a la diversidad, por ello es necesario una formación específica, la observación sistemática del alumnado en el entorno del aula y la colaboración constante con el Departamento de Orientación del centro, ayuda a detectar sus necesidades educativas y a elaborar adaptaciones curriculares individuales.

La gran diversidad de alumnado que podemos encontrar en las aulas es tan grande que se vuelve complicado redactar cada una de las adaptaciones posibles, ya que para ello sería necesario conocer previamente el caso en cuestión.

Siguiendo el guion proporcionado por el modelo de enseñanza basado en Diseño Universal del Aprendizaje, de ahora en adelante DUA, Pastor (2013). Se establecen una serie de estrategias tanto en el acceso a la información proporcionada por el docente, en la forma de entregar o participar en las diferentes actividades, como en la forma de implicación o motivación del alumnado, para ello se muestran a continuación tres ejes de ejecución

## Adaptación de los objetivos

Los objetivos mínimos para superar la asignatura deben de adecuarse al tipo de alumnado y contemplar la diversidad, por lo tanto, están previstos para ser analizados y proporcionar las opciones para que, en caso necesario, los alumnos los alcancen.

## Adaptación de los métodos

- **Estrategias que orientan “¿Qué estamos enseñando?”**
  - Mejorar la percepción, ofreciendo alternativas a la información visual, por ejemplo, describiendo las imágenes mostradas durante las explicaciones del docente, o permitiendo la interacción con objetos reales con los que los alumnos puedan interactuar
  - Ilustrar a través de medios, simplificando los conceptos claves utilizando gráficos, esquemas, dibujos, videos, etc. Para evitar que todos los contenidos se compongan únicamente de texto escrito.
  - Mejorar la comprensión, proporcionando esquemas de organización o mapas conceptuales
- **Estrategias que orientan “¿Cómo enseñarlo”:**
  - Variación en los formatos de presentación, tanto del docente como en las entregas de actividades (voz, audio, imagen, video...)
  - Utilización de diferentes medios para la comunicación; oral, a través de videos, películas, webs, chats, dibujos, etc.
  - Adaptación de los tiempos especificados para las actividades o posibilidad de volver a recibir de las explicaciones del docente, por ejemplo, a través de medios multimedia.



- Monitorización del progreso de forma continua, tratando de guiar al alumno mostrándole sus avances o ayudándole mediante herramientas de autoevaluación.
- **Estrategias que orientan “¿Por qué lo estamos enseñando?”**
  - Mejorar el clima del aula, disminuyendo las posibles distracciones, conociendo las circunstancias sociales del alumnado y adaptado su aprendizaje.
  - Fomentar la colaboración y el trabajo cooperativo, creando grupos de trabajo para fomentar los intereses comunes y la integración.
  - Proporcionar estrategias que ayuden en el autocontrol, y la autogestión de las tareas, como plantillas, guiones o recomendaciones de estudio.

### Adaptación de la evaluación

Todos los métodos de evaluación planteados en esta programación podrán ser modificados en el caso de que el alumnado lo requiera, una evaluación basada en un proceso continuo y formativo será un instrumento más que se adaptará a la educación individualizada. Por lo tanto, elementos como entregas, presentaciones o test podrán modificarse a lo largo de las unidades didácticas.

## 12. BIBLIOGRAFÍA

---

España (2013) “Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa LOMCE” , Boletín Oficial del Estado 10 de diciembre de 2013.

España (2014) “Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato” , Boletín Oficial del Estado 3 de enero de 2015.

España (2015) “Decreto 48/2015, de 14 de mayo, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria” , Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid 20 de mayo de 2015.

Comunidad de Madrid (2022) “ORDEN 1210/2022, de 12 de mayo, del Consejero de Educación, Universidades, Ciencia y Portavoz del Gobierno, por la que se establece el calendario escolar para el curso 2022-2023 en los Centros Educativos No Universitarios Sostenidos con Fondos Públicos de la Comunidad de Madrid.” Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid 20 de mayo de 2015.

Consejo Escolar IES Complutense (2021) “Proyecto educativo de centro IES Complutense”.

Olmos Rueda, P., Sanahuja Gavaldà, J., & Mas Torelló, Ó. (2018). “El alumnado de educación secundaria obligatoria ante la inclusión educativa y la docencia compartida”. REOP - Revista Española de Orientación y Psicopedagogía.

Pastor, C.A., Sánchez Serrano, J.M., Zubillaga, A. (2013) “Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), Pautas para su introducción en el currículo”. Universal Design for Learning Guidelines version 2.0.

# ANEXOS

TIC - 4º ESO

# Unidad didáctica 6: Al otro lado del objetivo, la edición multimedia

2020



# Índice

Introducción.....	01
Objetivos.....	01
Competencias.....	02
Contenidos.....	03
Contenidos específicos.....	04
Actividades de enseñanza-aprendizaje.....	05
Actividad 0.....	06
Actividad 1.....	07
Actividad 2.....	08
Actividad 3.....	09
Actividad 4.....	10
Actividad Ampliación.....	11
Atención a la diversidad.....	12
Secuenciación de las actividades.....	13
Evaluación.....	14
Calificación.....	17
Recuperación.....	17

# Introducción

Esta unidad didáctica pertenece al 4º Curso de Educación Secundaria Obligatoria, dentro del temario de la asignatura de Tecnologías de la Información y Comunicación, en adelante TIC.

Esta unidad didáctica pretende alcanzar los contenidos enmarcados en los siguientes bloques:

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

**Bloque 3. Organización diseño y producción digital.**

**Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos.**

La finalidad de esta unidad didáctica es que el alumno comprenda la producción digital como una forma más de diseño, tratando de fomentar la creatividad utilizando herramientas tecnológicas, pero también comprendiendo la responsabilidad y éticas necesarias que conlleva el crear o modificar algo digitalmente.

La unidad didáctica se compone de 7 sesiones que se desarrollaran mayoritariamente en el aula de ordenadores del centro. A lo largo del documento se describe con más detalle los objetivos y competencias que se pretenden adquirir, así como las actividades que desarrollaran y como se realizará el proceso de evaluación y calificación.

## Objetivos

La Unidad Didáctica pretende, como objetivo principal, conocer de qué se compone la imagen digital y aprender a manejar programas de edición digital de imágenes de forma responsable. Para ello se utilizarán programas Software libre, como Inkscape o Gimp.

Como objetivos didácticos específicos, se definen los siguientes:

- A. Conocer que compone y como se estructura una imagen digital
- B. Diferencias imágenes digitales en formato mapa de bits e imágenes vectoriales
- C. Aprender a utilizar herramientas de edición digital para imágenes en mapa de bits. Aprender el funcionamiento de Gimp.
- D. Aprender a utilizar herramientas de creación de imágenes vectoriales. Aprender el funcionamiento de Inkscape.
- E. Diseñar e incluir archivos multimedia en espacios blog a través de la herramienta GoogleSites.
- F. Trabajar de forma colaborativa en la generación de las actividades propuestas en la UD.

# Competencias

Se entiende por competencias a aquellas capacidades para adquirir de forma integrada aquellos contenidos, objetivos y conceptos desarrollados en la Unidad Didáctica [2]. Dentro de esta unidad didáctica, se pretende desarrollar las siguientes competencias a través de las diferentes actividades planteadas:

## **CMTC - COMPETENCIA MATEMÁTICA Y EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA**

Conocer la matemática y la lógica que componen la formación y composición de los diferentes tipos de imágenes, aprendiendo a entenderlas no solo como un conjunto de colores sino también como un conjunto de datos.

## **CD - COMPETENCIA DIGITAL**

Aprender sobre herramientas de generación y modificación de imágenes digitales. Uso de herramientas web 2.0 y manejo de herramientas tecnológicas para compartir información en la red

## **CSC - COMPETENCIAS SOCIALES Y CÍVICAS**

Trabajo en grupo de forma colaborativa a lo largo de las actividades propuestas, relacionarse entre compañeros con ideas diferentes y tratar de encontrar un nexo común- Responsabilización sobre la modificación de imágenes de forma digital y uso responsable del contenido publicado en la red.

## **CEC - CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES**

Creatividad y comprensión de la expresión y contenido digital como otra forma de generar factores culturales y artísticos

## **AA -APRENDER A APRENDER**

Aprender de forma autónoma a utilizar herramientas digitales para el tratamiento de imágenes digitales herramientas y herramientas web, así como adquirir conciencia sobre los contenidos compartidos en la red. Desarrollo de las propias capacidades y estrategias para desarrollar por uno mismo los conocimientos adquiridos en la vida personal y profesional de cada alumno. Encontrar el gusto y la motivación por aprender.

# Contenidos

La unidad didáctica que se muestra a continuación pretende abarcar los contenidos relacionados con los siguientes apartados de los bloques oficiales de la asignatura

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

1. La sociedad de la información
2. Hábitos orientados a la protección de la intimidad en entornos virtuales
3. **Identidad digital y fraude**
4. **Propiedad e intercambio de información.**
5. Acceso a los recursos

## **Bloque 3. Organización, diseño y producción de información digital**

1. **Software ofimático para generar documentación electrónica**
2. **Software multimedia. Adquisición y tratamiento de:**
3. **Imagen fija**
4. **Audio**
5. **Video**
6. **Integración y organización de la información a partir de diferentes fuentes.**

## **Bloque 5. Publicación y difusión de contenidos**

1. **Organización e integración hipertextual de la información**
2. **Página web**
3. **Blog**
4. Wiki
5. Estándares de publicación
6. Accesibilidad de la información



# Contenidos específicos

El objetivo es desarrollar los contenidos a lo largo de la unidad didáctica enfocando los siguientes ejes (Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales):



## SABER - CONCEPTUALES

- Tipos de imágenes que existen y las diferencias entre ellas
- Qué es un mapa de bits y donde encontramos este tipo de archivos
- Qué es una imagen vectorial, cuáles son sus características y donde se utilizan



## SABER HACER - PROCEDIMENTALES

- Utilización de programas de edición digital de imágenes.
- Utilización de programas de creación de imágenes vectoriales
- Insertar archivos multimedia dentro de un blog



## SABER SER - ACTITUDINALES

- Responsabilidad de la modificación digital de imágenes
- Responsabilidad en la red y en los contenidos publicados
- Respeto hacia la propiedad digital
- Comunicación efectiva en un entorno digital

# Actividades de enseñanza-aprendizaje



## Tipos de actividades

Durante el desarrollo de esta unidad didáctica se desarrollarán 4 actividades, la primera de ellas servirá como test de conocimientos previos para conocer la situación del alumnado respecto al tema a tratar y no será evaluable, las otras tres actividades serán evaluables y de carácter obligatorio

## Agrupamientos utilizados



La elección de los grupos seguirá la estructura planteada a través de los equipos de redacción, por lo tanto, los equipos, salvo excepción, estarán compuestos por grupos de 4 alumnos.

¿Por qué? Se ha elegido este tipo de agrupamientos como herramienta para fomentar el debate a la hora de crear y generar contenidos. El hecho de que se trate de un número de alumnos par, en la medida de lo posible, favorece la subdivisión en grupos más pequeños, para poder trabajar de forma más ágil y fácil cuando se utilicen ordenadores.



## Recursos materiales

Los recursos materiales serán comunes para todas las actividades. Todas las actividades se realizarán con un portátil con acceso a internet y con las herramientas y programas necesarios instalados.

Durante las sesiones realizadas en las horas de la asignatura se utilizarán los ordenadores del aula de informática en parejas de 2 alumnos. Dado que se requerirá trabajo extra en casa, los alumnos o alumnas que no tengan acceso a un ordenador podrán utilizar uno cedido por el centro a través del servicio “Préstamo de portátiles”

# Actividad 0 - Multimedia digi..¿qué?

## Descripción

Esta es la primera actividad de la Unidad Didáctica, la cual servirá como toma de contacto con el tema que trataremos. Se divide en tres partes:

- **Test de conocimientos previos.** Al principio de la unidad se realizarán una serie de preguntas utilizando alguna herramienta de creación de cuestionarios (p.e. Kahoot), los resultados de este test servirán al docente como herramienta para conocer que saben los alumnos del tema a tratar.
- **Nube de ideas y debate.** Una vez finalizado el test anterior se utilizará la herramienta Wooclap para conocer, de forma general, que conciben los alumnos como "edición digital" y para qué suelen utilizarla. Tras esta actividad se prevé la generación un debate común sobre el tema
- **Diana de aprendizaje.** Se les entregará a los alumnos un documento en forma de diana de aprendizaje, incluida en el Anexo V, para que, una vez finalizada la sesión, plasmen sobre ella lo que consideran que conocen sobre la edición multimedia.

### Objetivo:

Conocer los conocimientos de partida de los alumnos para adaptar el nivel de los contenidos. Generar motivación sobre el tema a tratar.

**Duración:** 30 min

### Material necesario:

Test de conocimientos previos, sesión Wooclap. Dispositivo móvil/Tablet/PC individual.

**Agrupamientos:** Individual

**Tipo de evaluación:** Actividad no evaluable

### Atención a la diversidad:

Tanto la herramienta Kahoot como Wooclap, son entornos multimedia que pueden suponer limitaciones audiovisuales, por lo tanto se tratará de adaptar incluyendo audio externo, o narrando en voz alta las preguntas. De la misma forma, el tiempo de respuesta puede adaptarse siguiendo las necesidades del alumnado.

# Actividad 1 -Mirando una imagen con lupa

## Descripción

Esta actividad pretende dar a conocer que tipos de imágenes podemos encontrar y de qué están compuestas, constará de dos partes:

### PARTE 1

- **Indagación previa.** Buscar una misma imagen con varias resoluciones diferentes (ej. 1920x102, 1280x720, 640x480) y comprobar las diferencias existentes entre ellas al realizar zoom.
- **Explicación teórica.** Explicación por parte del docente sobre los componentes de una imagen en mapa de bits.

### PARTE 2

- **Indagación previa.** Análisis de una imagen vectorial proporcionada por el docente.
- **Explicación teórica:** Explicación por parte del docente sobre cuáles son los componentes de una imagen vectorial y sus principales usos.

#### Objetivo:

Conocer que compone y como se estructura una imagen digital.

Diferencias imágenes digitales en formato mapa de bits e imágenes vectoriales

**Duración:** 90 min (1 sesión y media)

#### Material necesario:

PC por cada pareja. Internet.

**Agrupamientos:** Parejas de trabajo (aleatorias o pertenecientes al grupo de redacción)

**Tipo de evaluación:** Actividad no evaluable

#### Atención a la diversidad:

Seguimos trabajando con archivos multimedia, por lo que las limitaciones audiovisuales trataran de compensarse con el trabajo cooperativo en grupo. El formato de la explicación del docente podrá adaptarse según las necesidades del alumnado.

# Actividad 2 - Mapas de bits GIMP

## Descripción

Esta actividad pretende iniciar a los alumnos en la edición digital de imágenes de mapas de bits empleando el programa gratuito GIMP.

Constará de dos apartados:

### PARTE 1

- Edición de 3 imágenes mediante un guion proporcionado por el docente (conocimientos sobre capas, filtros, incluir o eliminar elementos...)

### PARTE 2

- Edición de imagen como presentación del equipo de redacción. La temática debe estar orientada al tema del equipo de redacción pero el diseño es libre.

#### Objetivo:

Aprender a utilizar herramientas de edición digital para imágenes en mapa de bits.

Aprender el funcionamiento de Gimp

**Duración:** 120 min (2 sesiones)

#### Material necesario:

PC por cada pareja. Internet.

#### Agrupamientos:

**Parte 1:** Individual

**Parte 2:** Grupos del equipo de redacción, podrán separarse en parejas para trabajar más cómodamente en los ordenadores

#### Tipo de evaluación:

**Parte 1:** Individual. Entrega de las imágenes editadas (en formato \*.xcf). Evaluación mediante Lista de control Anexo IV

**Parte 2:** Grupal. Entrega de las imágenes editadas (en formato \*.xcf). Evaluación conjunta con el Blog mediante rúbrica Anexo III

#### Atención a la diversidad:

Seguimos trabajando con archivos multimedia, por lo que las limitaciones audiovisuales tratarán de compensarse con el trabajo cooperativo en grupo. En el caso de las actividades individuales tanto el tiempo, como el contenido podrá adaptarse en función de las necesidades (ej. utilización de otros programas)

# Actividad 3 - Imágenes vectoriales

## INKSCAPE

### Descripción

Esta actividad pretende servir como herramienta para conocer el mundo de las imágenes vectoriales a través del programa gratuito Inkscape ( <https://inkscape.org/es/> ).

Constará de dos partes

#### PARTE 1

- Creación de un *mandala*. Para conocer el programa el docente entregará un guion de pasos y herramientas para utilizar el programa.

#### PARTE 2

- Creación del logo del equipo de redacción. El logo creado servirá como representación gráfica del equipo dentro del blog de la clase, deberá ser representativo de la temática del equipo.

#### Objetivo:

Aprender a utilizar herramientas de creación de imágenes vectoriales. Aprender el funcionamiento de Inkscape.

**Duración:** 120 min (2 sesiones)

#### Material necesario:

PC por cada pareja. Internet.

#### Agrupamientos:

**Parte 1:** Individual.

**Parte 2:** Grupos del equipo de redacción, podrán separarse en parejas para trabajar más cómodamente en los ordenadores

#### Tipo de evaluación:

**Parte 1:** Individual. Entrega del *mandala* (en formato \*.jpg y \*.svg). Evaluación mediante Lista de control Anexo IV

**Parte 2:** Grupal. Entrega del logo (en formato \*.jpg y \*.svg). Evaluación conjunta con el Blog mediante rúbrica Anexo III

#### Atención a la diversidad:

Seguimos trabajando con archivos multimedia, por lo que las limitaciones audiovisuales trataran de compensarse con el trabajo cooperativo en grupo. En el caso de las actividades individuales tanto el tiempo, como el contenido podrá adaptarse en función de las necesidades (ej. utilización de otros programas)

# Actividad 4 - ¡Publícalo!

## Descripción

Para acabar, y una vez terminados tanto la imagen de presentación como el logo del equipo de redacción, es el momento de incluirlo en el blog de clase.

- Añadir la imagen de presentación del equipo creada en la Actividad 2 junto con una introducción y descripción del propósito del blog del equipo.
- Se deberá incluir el logo en la cabecera y enviar al docente para que pueda crear los enlaces a cada uno de los blogs de los equipos.

Es el momento de establecer una estética conjunta del blog, más allá de incluir únicamente entradas debe ofrecer una estética atractiva y original.

### Objetivo:

Diseñar e incluir archivos multimedia en espacios blog a través de la herramienta GoogleSites.

**Duración:** 60 min (1 sesiones)

### Material necesario:

PC por cada pareja. Internet.

### Agrupamientos:

Grupos del equipo de redacción, podrán separarse en parejas para trabajar más cómodamente en los ordenadores

### Tipo de evaluación:

Evaluación conjunta con el Blog mediante rúbrica Anexo III

### Atención a la diversidad:

Seguimos trabajando con archivos multimedia, por lo que las limitaciones audiovisuales trataran de compensarse con el trabajo cooperativo en grupo.

# Actividad Ampliación - Ponle ritmo al blog

## Descripción

Como actividad de ampliación para los alumnos o alumnas que hayan terminado las actividades propuestas se plantea que comiencen a indagar en la edición de audio a través del programa Audacity (<https://audacity.es/>).

La actividad consiste en, mediante un guion del comando básico que proporcionará el docente del programa, grabar una entradilla e incluirla junto con la presentación del blog. Se tendrán que emplear al menos dos pistas de audio donde una de ellas deberá ser la voz grabada de alguno de los miembros del equipo. Este audio se entregará al docente (en formato \*.mp3) y se incluirá en el blog junto con la introducción y la imagen realizadas en la Actividad 2.

### **Objetivo:**

Aprender a utilizar herramientas de edición de audio. Aprender el funcionamiento de Audacity.

Diseñar e incluir archivos multimedia en espacios blog a través de la herramienta GoogleSites.

**Duración:** 40 min.

### **Material necesario:**

PC por cada pareja. Internet.

### **Agrupamientos:**

Grupos del equipo de redacción, podrán separarse en parejas para trabajar más cómodamente en los ordenadores

### **Tipo de evaluación:**

Grupal. Entrega del archivo de audio (en formato \*.mp3). Evaluación conjunta con el Blog mediante rúbrica Anexo III.

### **Atención a la diversidad:**

Seguimos trabajando con archivos multimedia, por lo que las limitaciones audiovisuales tratarán de compensarse con el trabajo cooperativo en grupo.



---

# Atención a la diversidad

Dentro del aula la diversidad puede aparecer en múltiples ámbitos, la principal finalidad de esta Unidad Didáctica es que los alumnos puedan adquirir las competencias básicas dentro del ámbito tecnológico.

La asignatura de TIC, y en concreto esta unidad didáctica, emplea gran cantidad de elementos multimedia que pueden suponer una barrera en algunos alumnos, para que esto no suponga un problema en el desarrollo de sus competencias se plantea un plan de adaptación de los programas a utilizar en el caso de que fuese necesario, de la misma forma la temporalización en la entrega de cada una de las actividades y el contenido de las mismas puede adaptarse en función de las necesidades del alumnado, tratando de conseguir una enseñanza individualizada.

# Secuenciación de las actividades

Las actividades descritas en los apartados anteriores se desarrollaran durante las 8 sesiones empleadas para la unidad didáctica, a continuación se muestra la tabla resumen de su secuenciación en el aula:

SESIÓN	ACTIVIDAD PROPUESTA	NOMBRE DE LA ACTIVIDAD	UBICACIÓN
<b>Sesión 1</b>	Actividad 0 Actividad 1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Multimedia digi... ¿qué?</li><li>• Mirando una imagen con lupa</li></ul>	Aula Informática
<b>Sesión 2</b>	Actividad 1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mirando una imagen con lupa</li></ul>	Aula Informática
<b>Sesión 3</b>	Actividad 2 - Parte1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mapas de bits</li></ul>	Aula Informática
<b>Sesión 4</b>	Actividad 2 - Parte 2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Mapas de bits</li></ul>	Aula Informática
<b>Sesión 5</b>	Actividad 3 - Parte 1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Imágenes vectoriales</li></ul>	Aula Informática
<b>Sesión 6</b>	Actividad 3 - Parte 2	<ul style="list-style-type: none"><li>• Imágenes vectoriales</li></ul>	Aula Informática
<b>Sesión 7</b>	Actividad 4 Actividad Ampl.	<ul style="list-style-type: none"><li>• ¡Publícalo!</li><li>• Ponle ritmo al blog</li></ul>	Aula Informática

Tabla 1 - Secuenciación de las actividades

# Evaluación

## Instrumentos de evaluación



En la evaluación de la unidad didáctica se emplean las siguientes herramientas como instrumentos de evaluación de las actividades realizadas:

- **Cuestionario inicial (no puntuable):** Cuestionario online elaborado con la herramienta Kahoot utilizado en la actividad 0 para valorar el nivel de partida del alumnado y poder adaptar la profundidad de conocimientos de las actividades de la unidad.
- **Observación:** Mediante la observación del docente, tanto en la Actividad 0 durante el debate como en el desarrollo del resto de actividades.
- **Trabajos entregables:** Entrega de los archivos correspondientes a las Actividades 2, 3 y ampliación.
- **Entrega de blog terminado:** Elemento de evaluación compartido entre varias unidades didácticas.
- **Diana de aprendizaje (no puntuable):** Esta diana se facilitará al alumno en el inicio de la UD y se le entregará de nuevo al finalizar la última sesión, para que la rellene en casa. La intención es que ellos mismos consideren si han aprendido algo nuevo o si sus conocimientos han aumentado una vez finalizada la UD.

# Criterios de evaluación

La unidad didáctica tendrá como objetivo principal evaluar la consecución de los criterios de evaluación de los bloques 1, 3 y 5 de la asignatura.

A continuación aparece la tabla resumen donde se enlazan las competencias y estándares de aprendizaje asociados a cada actividad.

Actividad	Instrumento de evaluación	Objetivos	Competencias	Estándar de aprendizaje
<b>Actividad 0:</b> <b>Multimedia digi...</b> <b>¿qué?</b>	Cuestionario inicial	No evaluable	No evaluable	No evaluable
<b>Actividad 1:</b> <b>Mirando una imagen con lupa</b>	Observación	A,B	No evaluable	No evaluable
<b>Actividad 2:</b> <b>Mapa de bits - 1</b>	Trabajos entregables	A, B, C, F	CML, CMCT, CD, AA	<b>B1.</b> 1.3.1 / 1.3.2 <b>B3.</b> 3.2.1 / 3.2.2
<b>Actividad 2:</b> <b>Mapa de bits - 2</b>	Blog	C, E, F	CD, CSC	<b>B1.</b> 1.3.1 / 1.3.2 <b>B5.</b> 5.2.1 / 5.2.2 / 5.3.1
<b>Actividad 3:</b> <b>Imágenes vectoriales - 1</b>	Trabajos entregables	A, B, D, F	CML, CMCT, CD, AA	<b>B1.</b> 1.3.1 / 1.3.2 <b>B3.</b> 3.2.1 / 3.2.2
<b>Actividad 3:</b> <b>Imágenes vectoriales - 2</b>	Blog	D, E, F	CD, CSC	<b>B1.</b> 1.3.1 / 1.3.2 <b>B5.</b> 5.2.1 / 5.2.2 / 5.3.1
<b>Actividad Amp</b>	Blog	E	CD, CSC	<b>B1.</b> 1.3.1 / 1.3.2 <b>B5.</b> 5.2.1 / 5.2.2 / 5.3.1
<b>Autoevaluación del alumno</b>	Diana de Aprendizaje	No evaluable	No evaluable	No evaluable

Tabla 2 - Criterios de evaluación

# Evaluación de la UD

Teniendo en cuenta que la programación didáctica compone un total de 9 unidades didácticas se ha establecido la siguiente relación de pesos.

Unidades didácticas	Entrega Blog	Total
80%	<ul style="list-style-type: none"><li>• Imagen presentación 5%</li><li>• Logo 5%</li><li>• Organización de la info. 5%</li><li>• Contenido 5%</li></ul>	100%

Tabla 3 - Criterios de Calificación

De esta forma, esta unidad didáctica supondría la puntuación de:

- 9% de la evaluación total del curso en lo que refiere a la UD.
- 10% de la evaluación total del curso en relación al logo y la imagen de presentación.

## Análisis de los resultados y propuesta de mejora

Un aspecto importante a la hora de desarrollar la unidad didáctica es de la recogida de información por parte de los alumnos, para ello se plantean dos herramientas destinadas al análisis con el fin de una continua mejora.

- Actividad 0: Mediante un cuestionario previo de evaluación de conocimientos el docente busca detectar el puntos de partida de cada alumno para poder evaluar cuanto a aprendido y que competencias a adquirido una vez superada la UD.
- Autoevaluación del alumno: Se presenta como una actividad no evaluable con el objetivo de recibir feedback sobre la percepción del alumnado en el desarrollo de la UD.

La finalidad de estas dos herramientas es conocer si la metodología utilizada , desde la percepción del alumno, es óptima para continuar empleándola en el resto de unidades didácticas o incluso mantenerla o modificarla en los cursos siguientes.

---

# Calificación

---

## Instrumentos de calificación

Los instrumentos de calificación de la unidad didáctica son los siguientes:

- **Escala de estimación (Actividades 2.1, 3.1):** . Anexo IV
- **Rúbrica de evaluación (Actividades 2.2, 3.2) :** Anexo III
- **Escala de estimación (Actividad Ampliación):** Anexo IV

---

## Criterios de calificación

Siguiendo las bases de evaluación indicadas en el apartado anterior, esta actividad supone un 19% de la calificación del curso, ya que incluye elementos de forman parte tanto de las actividad de la unidad didáctica como elementos a incluir en el blog.

Tabla 2 - Criterios de evaluación

Actividad	Instrumento de evaluación	Instrumento de calificación	Tipo nota (indv/grupo)	Peso en UD
<b>Actividad 0:</b> Multimedia digi... ¿qué?	Cuestionario inicial	-	-	-
<b>Actividad 1:</b> Mirando una imagen con lupa	Observación	Lista de control	No evaluable	No evaluable
<b>Actividad 2:</b> Mapa de bits - 1	Trabajos entregables	Lista de control	Individual	<b>30%</b>
<b>Actividad 2:</b> Mapa de bits - 2	Blog	Rúbrica de evaluación	Grupo	<b>30%</b>
<b>Actividad 3:</b> Imágenes vectoriales - 1	Trabajos entregables	Lista de control	Individual	<b>10%</b>
<b>Actividad 3:</b> Imágenes vectoriales - 2	Blog	Rúbrica de evaluación	Grupo	<b>30%</b>
<b>Actividad Amp</b>	Blog	Escala de estimación	Grupo	<b>5%</b>
<b>Autoevaluación del alumno</b>	Diana de Aprendizaje	-	-	-

Tabla 4 - Criterios de Calificación

La actividad de ampliación supondrá 0.5 puntos más sobre la nota de la unidad didáctica, en el caso de que se obtenga la máxima nota se guardará para la nota global del trimestre.

# Recuperación

En caso de que la suma de la calificación de cada una de las partes individuales no alcance el 50% de su calificación, el alumno deberá recuperar la unidad de didáctica.

Esta recuperación consistirá en la realización de una ediciones digitales utilizando la herramienta GIMP.

- La nota máxima de la recuperación global será de 7 puntos. Si el alumno obtiene una nota total superior a 7, su calificación en la unidad didáctica será 7.
- La calificación de las actividades de recuperación será bajo los mismos instrumentos de evaluación e instrumentos de calificación planteados en el anexo IV .
- Los entregables de las actividades de recuperación serán individuales
- La recuperación se realizará durante la hora asignada a los exámenes de recuperación del final de trimestre.

Tabla 2 - Criterios de evaluación



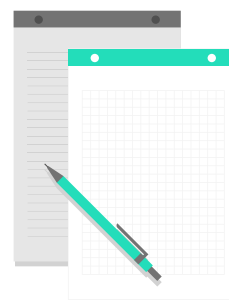
## ANEXO II – Revista digital – Tu Punto Re-Vista

---

# TU **R**EVISTA

### Descripción:

La programación didáctica del curso se basará en la creación de la revista digital del instituto, a través de las diferentes unidades didácticas detalladas en la programación didáctica, los alumnos irán conformando cada uno de los apartados y necesidades que requiere el proyecto.



Para ello se plantea un proyecto interdepartamental, que utilice las TIC como un medio común de difusión y comunicación. La revista digital, estará compuesta por una serie de blogs basados en la plataforma GoogleSites se tratará de un proyecto vivo que se irá formando y desarrollando a lo largo de los dos primeros trimestres, y que, durante el tercer trimestre, servirá de proyecto común abierto a todo el IES.

La principal finalidad de este proyecto es acercar la tecnología a cada uno de los alumnos y alumnas, de manera que puedan entenderla como una herramienta común que puedan emplear en sus diferentes gustos y aficiones, de esta forma no limitar la asignatura de TIC a un entorno cerrado, sino abrirla a todas las disciplinas impartidas en el IES, y que sea el propio alumnado quien, de forma individualizada, sea capaz de conectar sus gustos y compartirlo utilizando un medio tecnológico.

Dentro de la plataforma GoogleSites cada equipo creará su propio blog, será el docente quien se encargue de unificar todos en una página común desde donde configurará los accesos a cada uno de ellos.

## Duración

Comenzará en el inicio de la segunda evaluación, junto con la Unidad Didáctica 4, y se alargará durante el segundo y tercer trimestre de la asignatura

## Temática y agrupaciones

Para la creación y trabajo del proyecto el alumnado se dividirá en lo que denominaremos de ahora en adelante “Equipos de redacción”, cada uno de estos equipos formados por grupos de 4 alumnos se encargará de una temática específica, a elegir entre las siguientes:

- Matemáticas
- Literatura
- Deporte
- Arte
- Música
- Ciencia
- idiomas

Cada alumno seleccionará según sus gustos un grupo en el cual participar, y será de ahora en adelante su grupo de trabajo para la asignatura.

El hecho de que sea este el número de alumnos es debido a que los grupos numerosos aumentan la diversidad de opiniones, dando lugar a respuestas más creativas y favoreciendo el trabajo cooperativo. Además, este tipo de agrupaciones permite la división en subgrupos, algo beneficioso de cara a trabajos que necesitan el uso de ordenadores

## Objetivos

- A. Aprender a utilizar herramientas de edición digital para imágenes en mapa de bits. Aprender el funcionamiento de Gimp.
- B. Aprender a utilizar herramientas de creación de imágenes vectoriales. Aprender el funcionamiento de Inkscape.

- C. Diseñar e incluir archivos multimedia en espacios blog a través de la herramienta GoogleSites.
- D. Publicación de contenidos manteniendo estándares de publicación
- E. Búsqueda y redacción de información relevante y significativa.
- F. Trabajar de forma colaborativa en la generación de las actividades propuestas en la UD.

## Actividades

Para el diseño de cada una de las partes de la revista emplearemos actividades propias de otras unidades didácticas, por lo que se realizarán durante las mismas, y podréis encontrar la información en cada uno de sus documentos correspondientes.

Se plantean 8 sesiones extras de maquetación de la revista, con la intención de que, una vez construida la estructura y los aspectos generales, podáis dedicarle tiempo a incluir más entradas y mejorar el diseño.

## Evaluación

A continuación, se indican los instrumentos de evaluación utilizados para evaluar cada uno de los apartados pertenecientes a la actividad.

Elemento	Instrumento de evaluación	Unidad Didáctica Asociada	Objetivos	Competencias
Imagen presentación	Blog Equipo redacción	UD6	A, C	CD, CEC, CMCT
Logo	Blog Equipo redacción	UD6	B, C	CD, CEC, CMCT
Organización de la información	Blog Equipo redacción	UD4	C, D	CD
Contenido	Blog Equipo redacción	UD5	D, E	CD, CL

## Calificación

La siguiente tabla indica un resumen relacionando instrumentos de evaluación y calificación.

Este proyecto supone un 20% en la nota global de la asignatura.

Elemento	Instrumento de evaluación	Instrumento de calificación	Tipo nota	Peso en la tarea
Imagen presentación	Blog Equipo redacción	Rúbrica Revista digital (Anexo III)	Grupal	20%
Logo	Blog Equipo redacción	Rúbrica Revista digital (Anexo III)	Grupal	20%
Organización de la información	Blog Equipo redacción	Rúbrica Revista digital (Anexo III)	Grupal	20%
Contenido	Blog Equipo redacción	Rúbrica Revista digital (Anexo III)	Grupal	20%
Trabajo colaborativo	Observación	Lista de control (Anexo V)	Individual	20%

## Recuperación

Al ser un proyecto transversal y grupal, la participación en el equipo de redacción es necesaria e imprescindible para superar la actividad. En el caso de que uno de los miembros no colaborase no optará al 20% correspondiente a la evaluación del curso y tendrá que recuperar esta parte mediante un examen de conocimientos, donde deberá alcanzar al menos una nota de 5 puntos y con el cual solo podrá optar a la mitad de la puntuación máxima de la Actividad, un 10% sobre el total del curso.

## ANEXO III – Rúbrica evaluación Revista digital

### RÚBRICA DE EVALUACIÓN DEL BLOG EQUIPO DE REDACCIÓN

CATEGORÍA	4 EXCELENTE	3 SATISFACTORIO	2 MEJORABLE	1 INSUFICIENTE	PESO
<b>Imagen de presentación</b>	Se ha puesto mucho interés en personalizar el blog y crear un diseño muy atractivo, la imagen es original emplea muchos de los elementos de tratamiento de imagen estudiados.	Se ha puesto bastante interés en personalizar el blog y crear un diseño atractivo, la imagen emplea varios elementos de tratamiento de imagen estudiados.	No se ha puesto excesivo interés a la hora de personalizar el blog y buscar un diseño atractivo, la imagen diseñada es básica.	No se ha puesto ningún interés en dotar al blog, la imagen no incluye elementos de tratamiento de imagen o es una copia de algún otro archivo.	<b>20%</b>
<b>Logo</b>	Se ha creado un logo original, utilizando una imagen vectorial, empleando las técnicas estudiadas, con una combinación de colores armónica.	Se ha creado un logo adecuado, utilizando una imagen vectorial, empleando alguna de las técnicas estudiadas, con una combinación de colores clara.	Se ha creado un logo básico, utilizando una imagen vectorial.	Se ha creado un logo que muy básico, no es una imagen vectorial o es una copia de algún otro archivo.	<b>20%</b>
<b>Estructura y organización</b>	El blog tiene un título adecuado y presenta los <i>gadgets</i> básicos requeridos (autor, etiquetas, entradas y archivo).	El blog tiene un título adecuado, pero le falta alguno de los <i>gadgets</i> básicos requeridos (autor, etiquetas, entradas y archivo).	El blog tiene un título adecuado, pero le falta al menos dos de los <i>gadgets</i> básicos requeridos (autor, etiquetas, entradas y archivo).	El blog tiene un título poco adecuado y/o le faltan tres o más de los <i>gadgets</i> básicos requerido (autor, etiquetas, entradas y archivo).	<b>20%</b>
<b>Contenido</b>	La extensión de las entradas se adecúa de manera perfecta al contenido de estas. El contenido de las entradas es interesante y denota trabajo en la búsqueda de información.	La extensión de las entradas se adecúa bastante bien al contenido de las mismas, el contenido es interesante.	La extensión de las entradas no se adecúa demasiado bien al contenido de las mismas y/o el contenido no aporta mucha información o es poco claro y/o vago.	La extensión de las entradas no es la apropiada y su contenido está muy poco trabajado.	<b>20%</b>

## ANEXO IV – Escala de estimación elementos entregables

ASPECTOS A EVALUAR	PTS. ASIGNADOS	PTS. OBTENIDOS	OBSERVACIONES
Se presentan todos los archivos de la actividad en el formato indicado.	5		
El diseño de las modificaciones está cuidado y trabajado.	2		
Utiliza capas en las modificaciones de las imágenes <b>(solo Práctica 3.1)</b>	1		
Utiliza formas y diseños avanzados <b>(solo Práctica 4.1)</b>	1		
Incluye todos los elementos requeridos.	1		
El diseño de los colores es armonioso y la imagen final es clara.	1		
TOTAL	10		

## ANEXO V – Lista de control observación trabajo en clase

	SI	NO	OBSERVACIONES
Participa activamente en el trabajo en grupo durante las sesiones			
Mantiene una actitud de atención durante la clase y las explicaciones de las tareas			
Tiene una actitud proactiva durante las sesiones			
Organiza adecuadamente el material al finalizar las sesiones.			
Actitud respetuosa con sus compañeros y con el docente.			
Muestra responsabilidad a la hora de realizar las tareas.			
TOTAL			

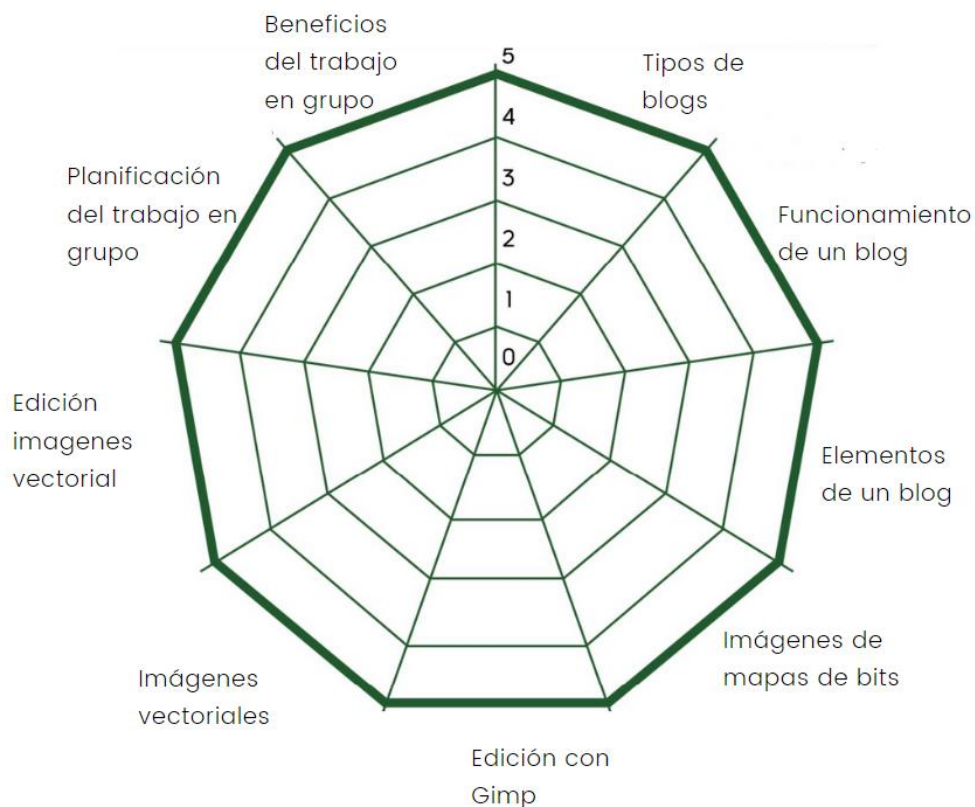
## ANEXO VI – Diana de aprendizaje UD6

¿Qué es esto?

Esto se llama Diana de Aprendizaje, en primer lugar, no te preocupes ¡no es evaluable! . El objetivo de esta parte es que puedas autoevaluar lo que has aprendido. Para ello, este mismo documento lo tendrás al inicio y al final de la UD.

### INSTRUCCIONES

- Rellena cada triángulo en función de lo que consideras que sabes  
**0-NO TENGO NI IDEA / 5- LO TENGO CLARÍSIMO**
- Utiliza dos colores diferentes, uno para el inicio de la UD y otro para el final, así será más fácil ver la diferencia, ¡¡porque seguro que la hay!!.



¡Importante! Si crees que fuiste demasiado optimista la primera vez que lo rellenaste y has aprendido más cosas nuevas de lo que pensabas, siempre puedes agrandar la diana.