

TAREA DE: ANA MARÍA COQUE GALÁN
IES SAN ISIDRO 05/05/2020
ACTIVIDAD 3ª

CONTEXTO DE LA ACTIVIDAD:

Nivel: 2º de ESO

Nivel: Educación Secundaria Obligatoria.

Materia:

TPR

Descriptor de la competencia digital:

Área	Competencia	Descriptor
Comunicación	1. Competencia matemática y básica en ciencia y tecnología	1.1.-Seleccionar y utilizar de acuerdo a sus necesidades diferentes herramientas de comunicación en línea para fines específicos.
Comunicación	2. Competencia en comunicación lingüística	1.2.-Solucionar problemas sencillos en comunicaciones en línea (como videoconferencia, compartir pantalla,....)

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Título de la Actividad: Mi primera videoconferencia

1.- Objetivo 1 : Que el alumno sepa utilizar una aplicación para realizar videoconferencias y pueda manejarse con soltura en el uso de las herramientas de que dispone.

2.-Objetivo 2: Que sepa discriminar cuál aplicación es mejor dependiendo del fin de la conferencia: para clases online, para reuniones de amigos, familia, etc.

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

Descripción de la Actividad:

Objetivo 1: Realiza una encuesta a padres, amigos, profesores y alumnos de tu centro sobre cuál es la aplicación que más utilizan para videoconferencias. Después, realiza una tabla en un editor de textos eligiendo el título de las columnas de la manera que mejor se adecúe al trabajo que vas a exponer: 1- Aplicaciones de adultos para reuniones informales, 2- aplicaciones de adolescentes para clases online, 3- aplicaciones de profesores para videoconferencias.....elige otros fines que hayas averiguado en la encuesta.

Objetivo 2: Para resolver los problemas que se pueden dar en estos tipos de aplicaciones, realiza una presentación en la que incluirás con autoformas aplicación y tipos de problemas que pueden surgir (por ejemplo no se cómo compartir pantalla).

Objetivo 3: Exponer a tus compañeros el trabajo explicando la resolución de dichos problemas. Se realizará un ejemplo en clase a través de Teams con todo el grupo.

Temporalización:

3 sesiones, dos para el objetivo 2 y una para el objetivo 3.

Metodología:

En la primera sesión los alumnos traerán las encuestas que ya se les había propuesto anteriormente. Y se realizará un coloquio sobre las respuestas de los entrevistados.

El profesor mostrará en el proyector diferentes aplicaciones para videoconferencias preguntando si los alumnos las conocen. Se comenzará el primer trabajo, la tabla, ayudando a los alumnos y alumnas al formato de dicha tabla. Se sugiere a los alumnos/as que lo avancen en casa.

Sesión 2: terminar trabajo de la tabla y comienzo de la presentación. Se sugiere a los alumnos/as lo terminen durante esta sesión o en casa.

Sesión 3: Exposiciones de alumnos voluntarios/as con realización de la experiencia de videoconferencia.
Suponemos que la mayoría del alumnado ya es experto pero aprenderán a compartir pantalla y a realizar funciones del organizador de la conferencia.

Materiales y recursos requeridos:

Un ordenador con acceso a internet con un paquete office.
El libro de texto donde pueden encontrar parte de la información.

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

Aula virtual para entregar la tarea.

Evidencias de Aprendizaje:

El alumno aprenderá a crear una videoconferencia y a ponerse en el lugar del que está al otro lado de la pantalla.

Podrá seleccionar y organizar la información en diferentes programas y con diferentes estructuras .

Relacionará la inserción de imágenes y la utilización de herramientas en diferentes programas, siendo este diferente en cuanto que el público lo podrá ver.

Aprenderá, a reconocer problemas y dar soluciones ante una reunión o envío instantáneo de la información.

Evaluación. Rúbrica:

Descriptor	No conseguido	En proceso	Conseguido
Organiza la información de manera adecuada respondiendo al cuestionario			
Crea tablas del formato apropiado a la necesidad del trabajo			
Selecciona la aplicación adecuada según el tipo de reunión			
Soluciona los problemas que aparecen en una videoconferencia de las distintas propuestas			

LICENCIA:

Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

**EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL
INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**

Resumen de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

Texto completo de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Autoría: Ana María Coque Galán

Adaptado del original en el seminario *Materiales para el desarrollo de la competencia digital de estudiantes en Enseñanza Secundaria Obligatoria*