

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

**CONTEXTO DE LA ACTIVIDAD:**

**Nivel:**

2º de ESO

**Materia:**

Educación Plástica Visual y Audiovisual

**Descriptor de la competencia digital:**

<b>Área</b>	<b>Competencia</b>	<b>Descriptor</b>
1. Ciudadanía Digital	1.2. Normativa Digital, licencias y propiedad intelectual	1.2.1. Actuar responsablemente como creadores y usuarios de trabajo creativo, según las normas existentes. 1.2.2. Buscar y conocer sitios web donde poder localizar recurso digitales filtrados por licencia.

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

2. Interacción y Cooperación	2.1. Comunicación	2.1.1. Seleccionar y utilizar de acuerdo con sus necesidades diferentes herramientas de comunicación en línea para fines específicos.
------------------------------	-------------------	---

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

3. Producción	3.1. Planificación e investigación 3.2. Creación 3.3. Evaluación y mejora	3.1.1. Planificar estrategias de búsqueda en Internet para encontrar y seleccionar fuentes que se adapten al objetivo de investigación. 3.1.2. Buscar diferentes fuentes y contrastarlas asegurándose de que están activas y son fiables. 3.1.3. Seleccionar y organizar la información. 3.2.1. Utilizar herramientas digitales para crear y potenciar componentes de texto, imagen, sonido, animación y vídeo. 3.3.1. Sugerir mejoras dependiendo de los comentarios de retroalimentación y de la autoevaluación. 3.2. Colaborar en el proceso de evaluación.
---------------	---	---

**DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

**Título de la Actividad:**

*Maquetar página BESTIARIO*

**Objetivos:**

- 1.- Comprender los fundamentos del lenguaje multimedia.
- 2.- Valorar las aportaciones de las tecnologías digitales y ser capaz de elaborar documentos mediante el mismo.
- 3.- Conocer los diferentes tipos de archivos de imagen que existen y sus características.

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

4.- Aprender a buscar imágenes de calidad en Internet y de uso libre.

5.- Aprender a buscar información de fuentes fiables en internet.

5.- Manejar las herramientas básicas de edición de imagen del programa Gimp.

### **Descripción de la Actividad:**

Tras haber elaborado una copia realista a color de un animal, a partir de una fotografía, tendrán que utilizar cada uno de sus dibujos para maquetar una página de un libro que constará de todos ellos, al que se le denomina bestiario.

Para ello han de digitalizar su dibujo pasándolo a un archivo de imagen. Podrán hacerlo mediante escáner o mediante una fotografía de calidad. Abrirán un documento en el programa Gimp con las siguientes medidas: A4 300ppi, en horizontal.

Para llevar a cabo la maquetación de su página del libro tendrán que seguir tres tutoriales elaborados por la propia profesora para ese respecto.

Aunque tendrán un ejemplo de página maquetada para guiarse, el grupo elegirá y diseñará las características de maquetación que van a seguir, tales como la tipografía, la disposición de los elementos y los recursos visuales necesarios. Para ello deberán buscar referentes que les inspiren. La profesora será la encargada de diseñar la portada y la contraportada, así como de unificar todas las páginas para imprimir un libro por alumno y que luego cada uno lo encuadere de forma manual al modo japonés, que se explicará en clase.

Dentro de la maquetación de la página tendrán que:

- Elegir en internet una imagen de fondo del hábitat de su animal, en color y eligiendo la mayor calidad en las herramientas del buscador.
- Borrar el fondo del dibujo de su animal.
- Pasar todo a blanco y negro.
- Corregir la luminosidad y el contraste de cada imagen.
- Redimensionar y rotar fondo y animal para que estén alineados y en proporciones adecuadas.
- El fondo ocupará el tamaño completo del A4 y el animal la zona central.
- Crear dos cajas de blanco sólido contorneadas, una en la franja de arriba y otra abajo. En la de arriba escribirán el nombre de su animal y el suyo propio. En la de abajo escribirán una breve descripción sobre las características de su animal. La cuál habrán buscado con anterioridad consultando diferentes fuentes en internet.

Una vez acabada la página, deberán exportarla a un archivo de imagen tanto comprimido

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

como de calidad: jpg y tiff. El cuál enviarán a la profesora a través de una tarea preparada para ello en el Aula Virtual.

### **Temporalización:**

Dispondrán de 4 sesiones de 55 minutos cada una.

En la primera sesión se haría una introducción teórica sobre los tipos de archivos de imagen que existen y sus características. Se les explicarían los tipos y características de licencias Creative Commons. Así como mostrar ejemplos de libros Bestiario que existen, para que tengan referentes para poder elegir entre toda la clase el diseño para el suyo. En esta sesión se irán eligiendo entre toda la clase las características de maquetación de su libro: tipografía, elementos que habrá en cada página y la disposición de los mismos y recursos gráficos.

Las otras tres sesiones restantes serán empleadas para el desarrollo individual de cada página siguiendo el diseño acordado por toda la clase. Y subir la tarea al Aula Virtual una vez acabada.

### **Metodología:**

Trabajarán en el aula tecnológica, disponiendo cada alumno de un ordenador, si no fuese posible, compartirían ordenador y lo harían por turnos, ayudándose mutuamente. Al tener que verse los tutoriales para ir haciendo el ejercicio, se podría considerar lo que se conoce como una Flipped Classroom. La profesora estaría supervisando todo el tiempo y resolviendo las dudas que surgiesen.

### **Materiales y recursos requeridos:**

Tendrán que usar un escáner, cámara de fotos o cámara de de su teléfono móvil para digitalizar su dibujo. Enviárselo a sí mismos por email o subirlo a la nube. Para evitar el uso de usbs que pudiesen contaminar los ordenadores.

Como se ha explicado anteriormente, usarán los ordenadores del aula tecnológica, YouTube para ver los tutoriales, el programa de edición de imagen Gimp para llevar a cabo la maquetación y el Aula Virtual para subir la t

### **Fuentes:**

<http://www.gimp.org.es/>

<https://www.youtube.com/?hl=es&gl=ES>

<https://aulavirtual33.educa.madrid.org/ies.sanisidro.madrid/>

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

**Evidencias de Aprendizaje:**

El aprendizaje del alumando se valorará mediante una rúbrica en la que aparecerán los siguientes ítems de calificación que se ajustarán al diseño que elija cada clase:

- 1- Imagen en blanco y negro y editados los ajustes de exposición para que la imagen tenga una buena exposición de luz.
- 2- Rectángulos blancos arriba y abajo bien encajados en los bordes y ajustados al texto que contienen.
- 3- Bordes negros en cada rectángulo.
- 4- Texto completo, dentro de los rectángulos, justificación centrada y a un tamaño adecuado.
- 5- Borrado completo del fondo del animal.
- 6- Animal ajustado a la escala del fondo, de forma proporcionada.
- 7- Animal centrado y a un tamaño que ocupe todo el espacio central entre rectángulos.
- 8- Sombra proyectada del animal sobre la superficie en la que esté.
- 9- Elección de fondo adecuado al tipo de animal y al tamaño.
- 10- Calidad de ambas imágenes.

**Evaluación. Rúbrica:**

Descriptor	No conseguido	En proceso	Conseguido
1.2.1. Actuar responsablemente como creadores y usuarios de trabajo creativo, según las normas existentes. 1.2.2. Buscar y conocer sitios web donde poder localizar recurso digitales filtrados por licencia.			
2.1.1. Seleccionar y utilizar de acuerdo con sus necesidades diferentes herramientas de comunicación en línea para fines específicos.			

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

<p>3.1.1. Planificar estrategias de búsqueda en Internet para encontrar y seleccionar fuentes que se adapten al objetivo de investigación.</p> <p>3.1.2. Buscar diferentes fuentes y contrastarlas asegurándose de que están activas y son fiables.</p> <p>3.1.3. Seleccionar y organizar la información.</p> <p>3.2.1. Utilizar herramientas digitales para crear y potenciar componentes de texto, imagen, sonido, animación y vídeo.</p> <p>3.3.1. Sugerir mejoras dependiendo de los comentarios de retroalimentación y de la autoevaluación.</p> <p>3.2. Colaborar en el proceso de evaluación.</p>			
--	--	--	--

**LICENCIA:**

Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

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: Nombre autor

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