



CONTEXTO DE LA ACTIVIDAD:

Nivel:

4º de ESO

Materia:

TEIC (Tecnologías de la información y comunicación)

Descriptores de la competencia digital:

Área	Competencia	Descriptor
Ciudadanía digital	Normativa digital, licencias y propiedad intelectual	3.1.Especificar los puntos clave que debe tener un trabajo creativo para que se considere que utiliza correctamente las licencias de derechos de autor y que cumple la ley de protección de datos.
Producción	Creación	2.1.Emplear herramientas avanzadas en los distintos programas de edición.
Producción	Creación	2.2.-Utilizar diversas herramientas y técnicas para crear un proyecto profesional individual o colectivo incorporando variados componentes en uno o más idiomas.
Producción	Creación	2.3.Crear diversos artefactos digitales con fines de exposición de los contenidos generados.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:



Título de la Actividad:

PRÁCTICA GIMP (CARTEL CONCIERTO)

Objetivos:

- 1.- Objetivo 1. Manejar software de edición de imágenes y diseño gráfico.
- 2.- Objetivo 2 . Potenciar la imaginación y creación por medio de la tecnología.

Descripción de la Actividad:

Crear un cartel de un concierto de tus grupos favoritos utilizando las herramientas aprendidas en GIMP.

1. Antes de empezar , haz en tu cuaderno un boceto del cartel, con diseños distintos y originales. Selecciona el diseño que quieres realizar y créalo en GIMP.
2. El archivo se envía al aula virtual.

La actividad debe atender las siguientes características:

- Tamaño de la imagen adecuada para su impresión.
- Propiedades de la imagen adecuada, resolución configurada en 300 ppi.
- Uso de los diferentes filtros aprendidos en la unidad.
- Uso de fotomontajes, diferentes tipografías, efectos de texto, ajustes de nivel que se requieran.
- Los diferentes elementos de la composición deben estar organizados y separados en capas.
- El formato debe proporcionar a la imagen muy alta calidad, sin pérdidas en la compresión.
- Las imágenes deben estar libres de derechos de autor en el caso de que no sean tuyas .



Temporalización:

1ª sesión: Descripción de la actividad y explicación de las herramientas de GIMP con un ejemplo práctico.

2ª sesión: Desarrollo del inicio de la actividad por cada alumno.

3ª sesión : Desarrollo final de la actividad por cada alumno y envío de la práctica al aula virtual.

Metodología:

Metodología constructiva, partiendo de los conocimientos previos de los alumnos sobre la herramienta Gimp. Persiguiendo la consecución de aprendizajes significativos, a través de ejemplos cercanos a su realidad, siguiendo los principios de Ausubel.

Lo llevaré a cabo presentando la actividad, con la metodología de flipped classroom. Avanzaré la teoría a través de un documento que ellos revisaran en casa con el fin de maximizar el tiempo de práctica en el aula.

Materiales y recursos requeridos:

Ordenadores para cada alumno y conexión a internet fluida para realizar la práctica con el software instalado.

Documento en Pdf de la actividad que se pone en el aula virtual.

Fuentes:

http://dunialozano.com/imagenes/manual_introduccion_gimp.pdf

Evidencias de Aprendizaje:

Los artefactos que medirán las evidencias de aprendizaje será el archivo en formato tiff enviado al aula virtual.



Evaluación. Rúbrica:

Descriptor	No conseguido (0 p)	En proceso (1 p)	Conseguido (2 p)
2.1. Emplear herramientas avanzadas en los distintos programas de edición.	No ha sido capaz de utilizar herramientas de filtro, clonado y de ajustes en los elementos	Ha sido capaz de utilizar herramientas de filtro, clonado y de ajustes en los elementos en un 50%	Ha sido capaz de utilizar herramientas de filtro, clonado y de ajustes en los elementos en su totalidad
2.2.-Utilizar herramientas y técnicas para crear un proyecto profesional individual incorporando variados componentes.	No ha sido capaz de organizar los diferentes elementos por capas. No ha utilizado técnicas de capa.	Ha sido capaz de organizar los diferentes elementos por capas en un 50% Ha utilizado técnicas de capa.	Ha sido capaz de organizar los diferentes elementos por capas en su totalidad. Ha utilizado técnicas de capa.
2.3. Crear un artefacto digitales con fines de exposición de los contenidos generados.	No ha sido capaz de crear composición gráfica adecuada para su exposición.	Ha sido capaz de crear composición gráfica para su exposición en un 50%	Ha sido capaz de crear composición gráfica para su exposición
3.1. Uso correcto de las licencias de derechos de autor.	No utiliza imagenes libres de derechos de autor	Utiliza imagenes libres de derechos de autor en un 50%	Utiliza imagenes libres de derechos de autor
Presentación de la práctica y formato dado	No ha sido enviado en el formato adecuado ni en el tiempo límite al aula virtual	Ha sido enviado en un formato legible pero no adecuado a tiempo en el aula virtual.	Ha sido enviado en el formato adecuado y a tiempo en el aula virtual.

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: Estanislao Cuadros Sabanes