

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA



CONTEXTO DE LA ACTIVIDAD

Nivel:

3º de ESO

Materia:

Lengua castellana y Literatura

Descriptores de la Competencia Digital:

Área	Competencia	Descriptor
Ciudadanía Digital	Normativa digital, licencias y propiedad intelectual.	Explicar la dimensión legal y ética del respeto a los derechos de autor (ramificaciones legales y éticas de la piratería y el plagio).
Ciudadanía Digital	Normativa digital, licencias y propiedad intelectual.	Aplicar rutinas bien especificadas de uso de licencias y normas de derechos de autor en publicaciones digitales.
Producción	Planificación, investigación y selección.	Organizar la información seleccionada con diversas herramientas digitales y métodos que permitan crear colecciones de artefactos que muestren conexiones significativas o conclusiones.

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Título de la Actividad: Campaña de publicidad contra el plagio y la piratería

Objetivos:

1. Reflexionar en torno a la publicidad en Internet (tipos de publicidad, recursos, rasgos del lenguaje publicitario...).
2. Considerar el poder de la publicidad para condicionar los pensamientos y acciones de los individuos, así como para corregir conductas irrespetuosas o ilegales.
3. Concienciar de la importancia del respeto a los derechos de autor.
4. Conocer la dimensión legal y ética del respeto a los derechos de autor.
5. Entender las ramificaciones legales y éticas del plagio y la piratería.
6. Asimilar las diferentes licencias de uso del contenido digital.
7. Aplicar rutinas bien especificadas de uso de licencias y normas de derechos en publicaciones digitales.
8. Sintetizar información relevante y adecuada al objetivo propuesto.
9. Transformar las ideas en actos, poniendo en práctica la creatividad.
10. Organizar el propio aprendizaje y gestionar el tiempo y la información eficazmente.

Descripción de la Actividad:

En equipos de 4, los alumnos y alumnas elaborarán una campaña publicitaria cuya finalidad sea concienciar sobre el respeto de los derechos de autor y luchar contra el plagio y la piratería.

La campaña se presentará a través del porfolio de Mahara e incluirá anuncio gráfico (imagen fija), anuncio audiovisual (vídeo), texto y eslogan.

El alumnado contará con las siguientes indicaciones para llevar a cabo su tarea:

- 1) El tema de la campaña es fundamental para el diseño del anuncio. Ya conoces las posibles orientaciones comentadas en clase: campaña de concienciación para la defensa de los derechos de autor, campaña contra la piratería y el plagio, etc.
- 2) Fíjate en anuncios que hayan llamado tu atención o te hayan gustado. Analízalos e indica qué elementos tienen en común. Inspírate en alguno de esos elementos para contribuir al diseño del anuncio de tu grupo.
- 3) Determinad en equipo los siguientes elementos para elaborar vuestra estrategia publicitaria: información esencial que queréis transmitir, público al que se dirige y valores asociados con los que puede identificarse el destinatario.
- 4) Piensa y escribe el eslogan que figurará en el anuncio. Recuerda que el lenguaje publicitario se caracteriza por la apelación al receptor, la innovación léxica, los juegos de palabras, el uso de metáforas, la presencia de rima... Poned en común vuestras propuestas y elegid la que más os convenza a todos.
- 5) Elaborad la parte gráfica del anuncio (colores, tipo de letra, logotipo...). Pensad qué imagen o ilustración queréis que aparezca y dibujadla o buscadla en la web (aseguraos de tener permiso para su uso legal). También podéis usar fotografías hechas por vosotros mismos. Debe ser una imagen impactante que atraiga al público y cumpla la finalidad de convencer. No olvidéis añadir la licencia de uso correspondiente a vuestra creación.
- 6) Escribid entre todos un breve guion para el anuncio audiovisual. Tened en cuenta que su duración debe estar alrededor de 1 minuto por lo que debéis elegir detenidamente las palabras que usaréis, lo que se verá en pantalla, etc.
- 7) Grabad vuestro anuncio durante un recreo o al terminar las clases. Recordad que en los créditos o agradecimientos debéis citar las fuentes consultadas, etc. No olvidéis añadir la licencia de uso correspondiente a vuestra creación.
- 8) Con todo el material se creará una página en Mahara que incluirá una imagen fija (anuncio I), un vídeo (anuncio II), el eslogan de la campaña como texto destacado (título) y otras informaciones (noticias sobre el tema, legislación vigente...).

Temporalización:

La actividad se desarrollará al final de la 3ª evaluación y se enmarca en el Bloque de Comunicación referido en el currículo. El alumnado ya está familiarizado con determinados conceptos pues se han visto en sesiones anteriores contenidos referidos a la publicidad y a Internet como medio de comunicación y de información. Para su puesta en práctica se dedicarán cuatro sesiones en un aula tecnológica:

- Primera sesión:

El objetivo de esta primera sesión es que el alumnado se familiarice con el tema de los derechos de autor. Para ello, responderán en parejas un breve cuestionario con preguntas sobre el tema a través del aula virtual de la asignatura. Los alumnos y alumnas podrán buscar la información en fuentes oficiales facilitadas por el profesor.

En esta misma sesión se pondrán en común las respuestas, se aclararán las posibles dudas y se visionarán algunas noticias relacionadas con la propiedad intelectual.

- Segunda sesión:

Al comienzo de la sesión, el profesor o profesora explicará detalladamente en qué consiste la actividad de creación de una campaña publicitaria y los pasos que se van a seguir para ello. En esta segunda sesión se pretende, además, crear un borrador del anuncio de imagen fija (colores, imágenes, eslogan, tipo de letra, etc).

- Tercera sesión:

La finalidad de esta sesión será terminar el anuncio de imagen fija y comenzar el guion para el anuncio audiovisual. El vídeo se grabará, fuera del horario de clase, con un dispositivo móvil y tendrá una duración aproximada de 1 minuto.

- Cuarta sesión:

Durante esta sesión los alumnos incluirán sus producciones en la plataforma Mahara.

Metodología:

La primera parte del trabajo (cuestionario) se realizará en parejas. En el resto de sesiones, dedicadas a la creación de la campaña publicitaria contra el plagio y la piratería, los alumnos y alumnas trabajarán en grupos de 4 o 5 miembros de la forma lo más autónoma posible.

En todo momento contarán con la opinión y asesoramiento del profesor o profesora que guiará sus pasos hacia el objetivo propuesto.

Materiales y recursos requeridos:

Cada grupo dispondrá, como mínimo, de un ordenador con conexión a Internet.

Las instrucciones para realizar la tarea, así como información complementaria sobre derechos de autor y propiedad intelectual, estarán publicadas en el aula virtual. El alumnado contará también con ejemplos de campañas relacionadas con el tema.

Fuentes:

Para la elaboración de este trabajo se han consultado los diferentes archivos colgados en el aula virtual del curso (PFC: Evaluación de la Competencia Digital), así como el material complementario facilitado por los diferentes ponentes en las sesiones presenciales.

Evidencias de Aprendizaje:

Los aprendizajes adquiridos por el alumnado se evidenciarán a partir de una **rúbrica de evaluación** en la que se reflejarán los siguientes descriptores como “conseguido”, “parcialmente conseguido” y “no conseguido”.

Descriptores evaluables:

- Sintetiza información relevante y adecuada al objetivo propuesto.
- Explica la dimensión legal y ética del respeto a los derechos de autor.
- Organiza la información seleccionada con diversas herramientas digitales y métodos que permiten crear colecciones de artefactos que muestren conexiones significativas o conclusiones.
- Aplica rutinas bien especificadas de uso de licencias y normas de derechos de autor en publicaciones digitales.
- La presentación final cumple con el formato y las características solicitadas.

LICENCIA:

- Este obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](#).

- 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: María del Carmen de Jesús de la Varga.