

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL  
INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

ALMUDENA ROMERO MEMBRIVES

IES SAN ISIDRO

3ªACTIVIDAD 05/05/2020

## CONTEXTO DE LA ACTIVIDAD:

### Nivel:

2º de ESO

Curso\_nivel: Educación Secundaria Obligatoria.

**Materia: VALORES ÉTICOS**

### Descriptores de la competencia digital:

| Área       | Competencia                                 | Descriptor   |
|------------|---|--|
| PRODUCCIÓN | 1.Planificación, investigación y selección. | 1.1.- Planificar estrategias de búsqueda en Internet para encontrar y seleccionar fuentes que se adapten al objetivo de investigación.<br>1.2.Buscar diferentes fuentes y contrastarlas asegurándose de que están activas y son fiables.<br>1.3. Seleccionar y organizar la información. |
| PRODUCCIÓN | 2.Creación.                                 | 2.1.Utilizar herramientas digitales para crear y potenciar componentes de texto, imagen, sonido, animación y vídeo.  |

## **DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:**

**Título de la Actividad: Los derechos de la mujer. Libertad e Igualdad.**

### **Objetivos:**

- 1.- Reflexionar sobre el papel de la mujer en la historia y en la actualidad.
- 2- Tener un pensamiento crítico acerca de las formas de organización social y de los roles que desempeñan hombres y mujeres dentro de ellas
- 3.-Aprender una técnica de organización y exposición (Cómic) para su uso en posteriores exposiciones en el aula.
- 4.-Potenciación de la creatividad y la expresión artística como medio adecuado para la adquisición, trasmisión y transformación de valores de respeto e igualdad.
- 5-Aprendizaje del uso de las tecnologías como herramienta para la mejora y apoyo de la comunicación verbal y del diseño creativo.

### **Descripción de la Actividad:**

Después de haber trabajado en el aula qué son los derechos humanos, y abordando el significado de la fecha del 8 de marzo, se indicará a los alumnos que elaboren un cómic en relación a los contenidos abordados en el aula. Se pedirá que lo elaboren en una hoja de su cuaderno, y, posteriormente, que utilicen la herramienta de mapa mental de la aplicación gratuita en línea Pixton-cómic. Dicha elaboración la mostrarán posteriormente a sus compañeros de aula.

### **Temporalización:**

**Esta actividad se concibe dentro de la segunda evaluación, cuando en clase ya hemos abordado el tema de los Derechos Humanos. Por tanto es idónea para la segunda mitad de febrero.**

La actividad requiere de las siguientes fases:

Día 1: El inicio de la clase se centrará en el conocimiento que tengan los alumnos de por qué se celebra el 8 de marzo. Se abrirá un pequeño debate en torno a la importancia de que haya un día específico de la mujer.

Se pedirá a los alumnos que realicen una redacción personal en el cuaderno después de haber tenido lugar el debate.

## EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

Día 2: Se procederá a la lectura de algunas redacciones personales. Se proyectará en clase mediante la pizarra digital o el cañón proyector alguna de las historias del cómic gratuito: <https://actua.unrwa.es/peticion/mujeres-valientes> Gaza Amal.

Se pondrá en conocimiento la situación de la franja de Gaza y la reflexión de la situación de la mujer en ese contexto.

Día 3: Clase, se pide a los alumnos que en equipos de tres, elaboren un storyboard sobre una situación concreta de la vida cotidiana que tenga como protagonistas a mujeres, a semejanza del cómic Gaza Amal. Se les pide que piensen en un contexto concreto, país, de la actualidad.

Días 4 y 5: Sala de ordenadores. Se les pide, en un primer momento, que busquen información sobre el país y contexto escogidos, se pide que lo resuman y recojan las fuentes consultadas. Un vez realizada la búsqueda de información en, al menos, tres fuentes distintas, se les pide que utilicen la herramienta online gratuita <https://www.pixton.com/es/> para realizar sus viñetas en formato digital. Y que suban dicho cómic propio al Aula Virtual en el enlace habilitado para dicha actividad.

Día 6: exposición de su cómic en clase, a poder ser sería preferible durante la semana del 8 de marzo para coincidir con la celebración del Día de la Mujer.

### **Metodología:**

La primera parte, introductoria, se expone en clase el contexto y se pide elaboración de conocimientos previos de los alumnos. Fase Reflexiva y crítica.

Se les muestra la situación de la Franja de Gaza con unos materiales audiovisuales formato cómic. Fase expositiva y reflexiva.

En la segunda fase, se les explica a los alumnos cómo registrarse en la página <https://www.pixton.com/es/> para elaborar sus historias en torno al papel de la mujer. Tema libre.

Los alumnos buscan información en la red y producen una historieta de cómic en un medio digital. Fase Productiva.

Por último, los alumnos exponen sus elaboraciones en la clase. Fase Participativa y comunicativa.

## EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

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

Para la primera fase es necesario el cuaderno de clase del alumno y el cañón proyector del aula. Conexión a internet para poder proyectar en el aula la página con el cómic *Gaza Amal*. El profesor subirá en el aula virtual el enlace y material utilizado en el aula para posterior consulta. Cuaderno u hojas para el prediseño de la storyboard de los equipos de tres.

Para la segunda fase se requiere el uso de la sala de ordenadores, conexión a internet para registrarse en la página de <https://www.pixton.com/es/> y conexión al aula virtual para consultar el material de trabajo del primer día y subir finalmente al aula virtual los trabajos realizados.

Para la tercera fase, se vuelve a requerir el aula habitual con pizarra digital o cañón proyector y conexión a internet para mostrar los trabajos subidos a la página mencionada.

### **Fuentes:**

Como fuentes de información principales los alumnos van a tener:

- El debate abierto en clase, con sus reflexiones del primer día.
- Los apuntes de clase y la página <https://actua.unrwa.es/peticion/mujeres-valientes>
- Las páginas consultadas en internet con supervisión del profesor (preferibles enciclopedias o páginas con respaldo científico, en este caso, de ONG o de Naciones Unidas).
- La propia aplicación de diseño y edición de <https://www.pixton.com/es/>
- Todo el material usado en clase será subido al Aula Virtual de Moodle para su posterior consulta, así como los enlaces a los cómics diseñados por los alumnos.

### **Evidencias de Aprendizaje:**

Se considerará una evidencia del aprendizaje la elaboración de un cómic que refleje y reflexione sobre el tema del papel de la mujer en la sociedad actual, sus derechos, el concepto de igualdad o de vulneración de alguno de los derechos humanos en torno a esta cuestión. Así como la documentación de distintas fuentes de información consultadas, y rigor científico en las afirmaciones, evitando prejuicios de cualquier signo.

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

**Evaluación. Rúbrica:**

| Descriptor   | No conseguido  | En proceso  | Conseguido   |
|--|--|---|--|
| 1.1.- Planificar estrategias de búsqueda en Internet para encontrar y seleccionar fuentes que se adapten al objetivo de investigación. | El alumno no ha colaborado con su equipo para buscar suficiente información.             | El alumno ha colaborado parcialmente en la selección de información adecuada al tema abordado en clase.       | El alumno ha colaborado con su equipo en la búsqueda de información adecuada para el desarrollo de su historia.                    |
| 1.2. Buscar diferentes fuentes y contrastarlas asegurándose de que están activas y son fiables.  | El alumno no aporta información contrastada.   | El alumno aporta menos fuentes de información que el mínimo exigido para esta tarea (3).                      | El alumno ha aportado suficientes fuentes de información como para considerar su trabajo como riguroso.                            |
| 1.3. Seleccionar y organizar la información.   | El alumno no ha sabido gestionar de forma adecuada la información recogida en su equipo. | El alumno recoge y organiza, de forma ecasa las fuentes consultadas y la información reflejada en su trabajo. | El alumno es conocedor y puede localizar y organizar la información de forma objetiva para lograr realizar la actividad planteada. |
| 2.1. Utilizar herramientas digitales para crear y potenciar componentes de texto, imagen, sonido, animación y vídeo.                   | El equipo no ha seguido las indicaciones para la elaboración de su cómic.                | El equipo ha seguido parcialmente las indicaciones de la elaboración y diseño del cómic.                      | El equipo ha logrado elaborar un cómic siguiendo pautas y utilizando la herramienta digital de forma efectiva.                     |

## EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

*Fuentes consultadas:*

- <https://actua.unrwa.es/peticion/mujeres-valientes>
- <https://recursoseducativos.ongdeuskadi.org/recurso.php?id=169>
- <https://www.pixton.com/es/>
- <https://acnudh.org/load/2008/12/39673081-Declaracion-Universal-de-Derechos-Humanos-adaptacion-para-ninos.pdf>

**LICENCIA:**

Esta 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 Almudena Romero Membrives

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