

TRABAJO FIN DE MÁSTER

MODALIDAD DE PRÁCTICA EDUCATIVA

*PROGRAMACIÓN ANUAL DE :TECNOLOGIA DE LA
INFORMACIÓN Y DE LA COMUNICACIÓN I*

UNIDAD DIDÁCTICA: PRESENTACIONES Y MULTIMEDIA

Tatiana Inés Gil Ferrera



Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria Obligatoria y
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas

ÍNDICE

Resumen/Abstract	3
1. Introducción	4
2. Análisis reflexivo y valoración crítica	5
3. Programación didáctica: Tecnología de la Información y Comunicación I	12
3.1. Contexto y estructura general del centro.	12
3.2. Características del alumnado	17
3.3. Contribución al desarrollo de las competencias	18
3.4. Objetivos generales.....	19
3.5. Objetivos específicos de la asignatura	20
3.7. Temporalización	27
3.8. Metodología.....	28
3.9. Recursos y materiales didácticos	29
3.10. Criterios de calificación y procedimiento de evaluación	30
3.11. Actividades de recuperación	31
3.12. Atención a la diversidad.....	32
4. Unidad didáctica: Presentaciones y multimedia	33
4.1. Descripción	33
4.2. Justificación	35
4.3. Temporalización	35
4.4. Objetivos.....	36
4.5. Contenidos	37
4.6. Actividades a desarrollar	38
4.7. Metodología.....	47
4.8. Recursos materiales	48
4.9. Evaluación y seguimiento.....	48
4.10. Reflexión final.....	49

5. Conclusiones	51
6. Referencias bibliográficas	52
7. Anexos	53

Resumen

En el presente Trabajo Fin de Máster se diseña una programación anual completa para la asignatura de Tecnología de la información y comunicación I para 1º de Bachillerato, en este caso para el centro de enseñanza de adultos “CEPA Comarca Nordeste de Tenerife”. En dicha programación se reseñan las metodologías utilizadas para el desarrollo del mismo, temporalización, recursos, materiales y criterio de evaluación y calificación, así como las actividades de recuperación y las medidas de atención a la diversidad que se llevarán a cabo. Finalmente se ha planteado el desarrollo de una de las unidades didácticas de esta programación, denominada: Presentaciones y multimedia.

Esta unidad didáctica ha sido desarrollada completamente, mostrando contenidos, objetivos, metodologías, temporalización, evaluación y criterio de evaluación y recursos y materiales necesarios. También se describieron exhaustivamente cada una de las actividades que se van a desarrollar dentro de la unidad didáctica. Por último se realizó una reflexión sobre la unidad didáctica desarrollada donde se exponen propuestas de mejoras.

Abstract

In the Final Master Project presentation, a complete didactic program is designed for the subject of Information Technology and Communication I for the 1st year of Bachillerato, in this case for the adult education center "CEPA Comarca Nordeste de Tenerife", the Programming describes the methodologies used for its development, timing, resources and materials and the evaluation and qualification criteria, as well as the recovery activities and the attention to diversity measures that are carried out. Finally, the development of one of the didactic units of this program, called: Presentations and multimedia.

This didactic unit has been fully developed, content, objectives, methodologies, timing, evaluation and evaluation criteria and resources and necessary materials are shown. Each of the activities developed within the didactic unit is also exhaustively described. Finally, a reflection was made on the didactic unit developed where improvement proposals are presented.

1. Introducción

Este trabajo Final de Máster se divide en tres bloques: el primero de ellos es una reflexión sobre las prácticas desarrolladas en el Centro de Educación para personas adultas “CEPA Comarca Nordeste de Tenerife” y se realiza una reflexión sobre las asignaturas cursadas en su desarrollo, así como una introspección sobre el curriculum oficial, centradas en el curso sobre el que más adelante se desarrollará la programación didáctica.

En el segundo bloque se realiza una programación anual de un curso completo de la asignatura de Tecnología de la Información y Comunicación I. Durante mi estancia en el centro he podido programar dos unidades didácticas que han tenido una duración total de 8 semanas, para el curso de 1º de bachillerato de ciencias sociales. El haber realizado una intervención de una de las actividades que se desarrollaron dentro de las unidades didácticas en el centro de prácticas, me ha impulsado a escoger como desarrollo de unidad didáctica de esta programación anual la que se encuentra dentro del bloque “Software para sistemas informáticos”, concretamente la llamada: presentaciones y multimedia.

Finalmente, en el tercer bloque se desarrollará una unidad didáctica llamada “presentaciones y multimedia”, donde tendrá la finalidad de aumentar la motivación y el interés del alumnado hacia la materia. Los resultados de la intervención de esta unidad didáctica en el centro de prácticas se podrán ver en el apartado de *Reflexión final*.

2. Análisis reflexivo y valoración crítica de la Programación Didáctica.

Para los estudiantes de este Máster, las prácticas son una parte fundamental del curso, ya que en la práctica docente es donde se consigue integrar todos los conocimientos teóricos impartidos en las asignaturas del master, lo cual nos genera un aprendizaje más completo.

Durante ocho semanas tuve la suerte de realizar las prácticas en el Centro de Educación para personas adultas llamado: CEPA Comarca Nordeste de Tenerife.

Se trata de un centro público, ubicado en la localidad de Tejina perteneciente al municipio de San Cristóbal de la Laguna, que cuenta con una gran variedad de oferta educativa, como es la Formación Básica Inicial, Educación Secundaria Obligatoria, Bachillerato en las modalidades de ciencias y humanidades, Ciclo formativo de grado superior de Educación infantil y Pruebas de acceso a ciclos. De forma general estas formaciones se imparten en turno de tarde, es por esto que me resulto de gran interés realizar las prácticas docentes en este centro, ya que en estos momentos me encuentro trabajando y era uno de los pocos centros que se adaptaba a mis horarios.

La acogida por parte del centro, así como por parte de mi tutor del mismo y del tutor de la Universidad, ha sido muy buena. En todo momento me han proporcionado todo el apoyo y asesoramiento necesario durante el desarrollo del Prácticum. En definitiva, ha sido un experiencia muy enriquecedora para mí, pues he podido estar en contacto con el alumnado y poner en práctica todo lo que he ido aprendiendo en las distintas asignaturas del master.

Durante el transcurso del periodo teórico del Máster algunas asignaturas despertaban escaso interés en mí, ya que me resultaba difícil encontrarles un aparente sentido sin esa referencia practica detrás que posteriormente me apporto mi estancia en el centro de educación para adultos.

Es el caso por ejemplo de asignaturas como Procesos y contextos Educativos, en la cual vimos aspectos relacionados con la competencias profesiones, organización del centro, procesos de convivencia en el aula. Resulta difícil trabajar dentro de esos ámbitos completamente nuevos para la mayoría de nosotros si únicamente se hace basándose en hipótesis. Sí es cierto que una vez que entramos en el centro empezamos a relacionar conceptos y aspectos trabajados en clase.

Anteriormente comente que tuve la suerte de realizar las prácticas en este centro, y digo esto de suerte, porque por normal general, las personas que deciden estudiar en un centro de adultos lo hacen por voluntad propia, ya que son personas adultas mayores de 18 años, por lo que en este tipo de centro es muy raro encontrarte con una clase de carácter conflictivo, a diferencia de los casos que se nos mostraban en el Máster.

Por otro lado, me gustaría destacar que en la asignatura de Curriculum y complementos para la formación, hemos aprendido las pautas para la realización de programaciones didácticas y de unidades didácticas, algo que encuentro realmente útil y necesario para la labor docente, ya que nos ayuda a planificar y preparar el temario de todo el curso. En el Máster nos repetían constantemente que innovemos y que aportemos de nuestra parte, que cuando realizáramos una programación anual o unidades didácticas debían estar completamente desarrolladas y planificadas, sin embargo, cuando llegas al centro de prácticas y puestas a analizar las programaciones didácticas nos encontramos los currículos de las mismas copiados y pegados, sin existir ninguna temporalización, ni unas especificaciones de las unidades didácticas que se van a impartir y ni los contenidos concretos que se van a tratar. Es cierto, que luego en la práctica sí ponen en marcha lo estipulado en el currículo, y en el aula virtual tienen separados los contenidos del curriculum por unidades didácticas. Pero en la programación anual de la asignatura no queda reflejado. Además, no tienen ningún documento con las unidades didácticas desarrolladas, por lo que no existe una planificación de las mismas, sino a medida que pasa el curso, el docente las va incorporando al aula virtual según su criterio y reciclando contenidos de años anteriores.

Por ello, si entramos a analizar la programación didáctica del centro, la primera crítica al respecto es que no se proponen unidades didácticas que aborden los contenidos del curriculum, sino que a la hora de impartir dichos contenidos el docente desarrolla las unidades didácticas en el aula sin una planificación documentada, careciendo también de una temporalización, sin embargo, dentro de la programación didáctica nos encontramos con un apartado llamado "*Organización de los contenidos*", en el cual se describen los contenidos de cada uno de los bloques que se van a impartir en el curso, ordenados de la misma manera que en el curriculum, pero sin establecer el tiempo de duración de cada uno de ellos.

Dentro de la programación didáctica del centro, uno de los apartados que estaba muy bien propuesto, era el relacionado con las competencias, ya que especificaba de qué manera contribuía cada una de las competencias con la materia en sí.

En cuanto a las metodologías expuestas, creo que es acertada, donde se proponen diferentes metodologías, como por ejemplo mediante el aprendizaje significativo, ya que en una asignatura como la de Tecnología de la Información y Comunicación debe proporcionar al alumno formación sobre estrategias y habilidades para seleccionar y utilizar las tecnologías más adecuadas para cada situación y eso se consigue mediante la relación de contenidos nuevos con los ya adquiridos.

La metodología por la que más apuesta la programación del centro y a la que más importancia le dan, es el trabajo colaborativo, donde se pretende compartir el liderazgo y conseguir que los alumnos sean críticos consigo mismo y con los demás a través de procedimientos de autoevaluación y evaluación de los demás, en un ambiente de responsabilidad compartida y rigurosa. Desde mi punto de vista, este tipo de metodologías son las más acertadas para que los contenidos aprendidos queden bien consolidados, además, influye en el desarrollo de las habilidades interpersonales de los alumnos.

Tengo que decir, que durante mi periodo de prácticas, esta metodología no la vi aplicada en el aula, ya que los alumnos realizaban sus trabajos de forma individual, sin darles la opción de hacerlo en pareja o en grupos. Los alumnos se limitaban a realizar sus tareas y subirlas al aula virtual donde el profesor evaluaría posteriormente el contenido de ellas. Por ello, creo que a veces es muy difícil integrar todos los contenidos que te exige el currículo en una asignatura utilizando metodologías fuera de las tradicionales, ya que el docente carece de tiempo para darle más importancia al aprendizaje. Mi periodo de prácticas coincidió casi a final del curso, y mi tutor carecía de poco tiempo para cumplir con los contenidos que establece el curriculum, por lo que decidió no optar por el trabajo colaborativo, sino por el trabajo individual y casi autónomo, ya que así terminaría más rápido con el temario y podría evaluar según los criterios de evaluación que exige la normativa.

En cuanto a la atención a la diversidad, la programación didáctica propone diferentes medidas para atender a la diversidad del alumnado en el aula. En los centros de adultos nos encontramos con alumnos de edades muy diferenciadas entre ellos, no es lo mismo

enseñar por ejemplo, la creación de páginas web a una persona de 18 años que a otra de 40 años. Los jóvenes de hoy en día han nacido con la tecnología prácticamente en sus manos, lo cual es una ventaja, y las personas de mayor edad están obligadas adaptarse a ellas con las dificultades que ello requiere, sin embargo, este tipo de centro adapta el contenido de las unidades didácticas en función del nivel global de sus alumnos. Desde mi punto de vista esto tiene sus ventajas y desventajas. En general, el tipo de alumno que estudia en un centro de adulto lo hace para adquirir un título y así mejorar su vida profesional, pero existen alumnos que acuden a estos centros con grandes capacidades intelectuales y el nivel que les ofrece ocasionalmente no les permite desarrollarlas porque es bajo. Creo que en estos casos habría que hacer una adaptación de los contenidos, aunque eso conlleve un trabajo extra al docente.

La evaluación del proceso de aprendizaje del alumno que propone la programación del centro, desde mi punto de vista es bastante acertada. En ella se establecen los criterios que se van a evaluar del aprendizaje del alumno adecuados a los objetivos y la adquisición de competencias asociadas a la etapa. También, expone los procedimientos de evaluación y tratan de dar a conocer cómo se valoran todos y cada uno de los instrumentos de evaluación que se tienen en cuenta, ponderando el peso de cada uno en la nota final del trimestre.

La evaluación que ofrece es continua y formativa, con una evaluación final sumativa. También, en la programación incluye el sistema de recuperación, así como sus procedimientos e instrumentos de evaluación.

En cuanto a la programación general anual (PGA) del centro, puedo decir que se encuentra debidamente organizada y documentada. En ella se describe adecuadamente el contexto del centro del entorno físico, demográfico, social y económico. También enuncia todas las colaboraciones con otras entidades e instituciones en las que participa el centro.

Este centro, al tratarse de una enseñanza para adultos, carece de datos de las familias que acuden al centro, ya que los estudiantes que acuden a él son mayores de 18 años, por lo tanto, el estudiante es responsable de sí mismo. En el caso de que acudiera algún familiar de un alumno al centro a pedir información sobre sus calificaciones, proceso de aprendizaje, etc. El alumno deberá de autorizar a dicho familiar mediante un documento

que posteriormente entregará en el centro, es por ello, que en la PGA del centro no podemos encontrar datos de la familia de los estudiantes del centro.

La PGA recoge las características estructurales del centro, donde se habla de la infraestructura, que durante mi periodo de práctica estuvo en obras porque se encuentra en periodo de ampliación.

El centro cuenta con un plan de evacuación que deberá ser modificado en cuanto se terminen las obras, ya que se necesitaría una nueva ubicación de los elementos de seguridad, señalización, etc.

En cuanto a los recursos humanos que forman el centro, en la PGA se detalla las características de la plantilla docente y no docente, así como la del alumnado. Durante mi periodo de prácticas una de las cosas que eche en falta en el centro es un departamento de orientación, ya que muchos de los alumnos por desconocimiento no continúan sus estudios, ya que no saben dónde acudir o como realizar una inscripción, entre otros aspectos. Este rol normalmente lo asume el docente, pero no todos los docentes tienen la vocación para asumir dicha responsabilidad, por lo que creo que es imprescindible que exista un departamento de orientación en los centros de adultos.

Mi tutor de práctica me explico que en un centro de adultos la intervención de profesionales en el centro como orientador, logopeda, trabajadores sociales, etc, es muy difícil, ya que estos centros no disponen de poder adquisitivo suficiente para contratar a ese perfil de personal, porque la consejería de educación considera que no lo requiere.

Por ello, en el proyecto educativo del centro no incluyen un plan de acción tutorial y de orientaciones académicas y profesional, sin embargo, si podemos encontrar medidas de atención a la diversidad y un programa de integración de las TIC.

Este programa me pareció una iniciativa excelente por parte del centro, ya que se plantea la potenciación de las nuevas tecnologías a través de un plan de formación, donde el profesorado aplica de forma eficiente las tecnologías de la información y la competencia digital en los procesos educativos, desarrollando sus propias competencias digitales, adecuadas a las necesidades del centro y de los alumnos adultos. El plan de formación incluye los objetivos alcanzar por el docente, la metodología que va aplicar para dicho fomento, las estrategias para su coordinación y difusión, las actividades que se van a plantear para su desarrollo, la temporalización y la evaluación.

Para la elaboración de la memoria del centro este CEPA se basan en el nivel de logro y situación del centro con respecto a:

- Los objetivos prioritarios de la Educación en Canarias.
- Objetivos específicos del centro (en su caso).

Donde realizan un análisis de los datos, conclusiones y propuesta de mejora de cada una de las enseñanzas y proyectos que oferta el centro.

También, se basan en nivel de logro alcanzado según los indicadores en cada ámbito (organizativo, pedagógico, profesional y social) dirigido a la consecución de los objetivos prioritarios y propuestas de mejora. Y finalizan la memoria desarrollando sugerencias para la administración educativa.

Como propuesta de mejora, y a mi buen entender, el centro propone insistir en los temas de carácter cultural a través de situaciones de aprendizaje, en las que el alumnado se enfrente a experiencias del mundo real y adquiera habilidades que le faciliten el desempeño de actividades fuera del centro. En este sentido, se espera alcanzar una concreción curricular que permita introducir situaciones como enfrentarse a un debate, a un acto institucional, a un procedimiento administrativo, a una entrevista de trabajo, etc.

Quiero concluir con este análisis diciendo que la educación para personas adultas es muy diferente a la educación obligatoria, puesto que el alumnado con el que tratamos está estudiando porque realmente quiere, por ello este tipo de centro tienen sus propias metodologías y ofrecen una enseñanza desde mi punto de vista más atractiva que en la educación obligatoria, que ya en esta última no solo tienes que enseñar, sino también educar.

Las diferentes actividades en las que pude interactuar durante mi periodo de prácticas me han permitido superar los objetivos previsto en esta fase de mi formación como futura docente, donde he obtenido un conocimiento de la realidad educativa. También he conocido y comprendido los sistemas organizativos más comunes en el centro educativo para adultos, he relacionado la teoría con la práctica educativa, valorando la importancia de los conocimientos teóricos adquiridos y su aplicación en el ámbito de la práctica

Como conclusión, puedo decir que la docencia es una profesión en la que hay que tener vocación para realizar el trabajo con éxito. Existen muchos aspectos que hay que analizar, valorar y describir dentro de la estructura organizativa del centro haciendo hincapié en el contexto escolar, las personas que conforma la institución educativa, los órganos del gobierno, la coordinación, etc. Por ello, es necesario conocer la realidad cultural y educativa del centro, así como los recursos didácticos, adaptándolos a una situación educativa específica.

Por último, agradecer a todas aquellas personas que han participado en mi proceso de aprendizaje sobre todo a mi tutor supervisor de las practicas Don Ángel Nemesio de Rosa Reyes, que me ha permitido adquirir experiencia en la planificación de la docencia y la evaluación común los correspondientes a la especialización en la que participe y sobre todo evaluar mi propia competencia profesional.

3. Programación didáctica: Tecnología de la información y comunicación I.

3.1. Contexto y estructura general del centro.

El CEPA Comarca Noredeste de Tenerife, es uno de los centros de educación para adultos ubicado en la isla de Tenerife, Canarias. Se encuentra situado en la localidad de Tejina perteneciente al municipio de San Cristóbal de la Laguna. A continuación, en la ilustración 1 podemos ver su localización.



Ilustración 1: Localización CEPA Comarca Noredeste. Fuente: Elaboración propia

El municipio de La Laguna representa una parte importante de la comarca metropolitana de la isla de Tenerife. Dentro del mismo, la plataforma en la que se localiza el núcleo urbano de Tejina constituye un espacio geográfico específico desarrollado sobre una topografía en suave ladera. El núcleo limita al norte con el litoral; al sur, con el término municipal de Tegueste; al este, con el Barranco de las Tapias; y al oeste, con el núcleo de Valle Guerra.

Este centro oferta las siguientes enseñanzas:

- Formación básica inicial
- Graduado en ESO
- Bachillerato
- Ciclo Formativo de Grado Superior de Educación Infantil
- Pruebas de acceso a ciclos.
- Cursos de aula mentor.

El Centro cuenta con un edificio principal (sede central) en el que se imparten muchas de las ofertas educativas que vimos anteriormente. Dicho centro dispone de unas condiciones arquitectónicas que posibilitan el acceso, la circulación de los alumnos con problemas físicos, de movilidad reducida o de comunicación, de acuerdo con lo dispuesto en la legislación aplicable en materia de promoción de la accesibilidad y eliminación de barreras arquitectónicas. A continuación, en la ilustración 2 podemos ver la sede principal.



Ilustración 2: Sede principal del CEPA Comarca Nordeste de Tenerife. Fuente: Elaboración propia

Así mismo, cuenta en su sede central, con 9 aulas de capacidad variable, de las cuales tres son aulas de informática, una es el aula-taller-cocina y el resto son aulas comunes. También, cuenta con una sala para reprografía, despacho de Secretaría, espacio de Jefatura de Estudios, sala de profesores, zona de recepción, despacho de Dirección y una pequeña biblioteca. A continuación se muestran algunas imágenes de las aulas de la sede principal.

- En la ilustración 3 podemos ver un aula de informática:



Ilustración 3: Aula de informática. Fuente: Elaboración propia

- En la ilustración 4, podemos ver un aula común.



Ilustración 4: Aula Común. Fuente: Elaboración propia.

- En la ilustración 5, podemos ver la entrada de la sede.



Ilustración 5: Pasillo de entrada de la sede principal, donde se ven los servicios y señales del plan de evacuación y emergencia. Fuente: Elaboración propia.

La ESO se imparte en 3 localidades distintas; en Tejina en la sede central, en Tegueste en el centro cultural príncipe Felipe y en Valle de Guerra en el centro de ciudadanos. La formación básica inicial se imparte en diferentes aulas llamadas UAPAS (Unidades de actuación de personas adultas), y se encuentran en distintas localidades, a continuación, se nombran las UAPAS con las que cuenta en centro:

- Aula de El Socorro
- Aula el Pico.
- Aula de Punta del Hidalgo en el Centro de Ciudadanos.
- Aula de El Batán en el centro de ciudadanos

- Aula de Guamasa, en el colegio Santa Rosa de Lima.
- Aula de Tegueste casco, en el centro Cultural Príncipe Felipe. En la ilustración 6 podemos ver el aula UAPA de Valle Guerra y en la ilustración 7 podemos ver la fachada de dicho centro cultural.



Ilustración 6: UAPA de Valle Guerra. Fuente Elaboración propia.



Ilustración 7: Centro cultural Príncipe Felipe

- Aula de Roque Negro
- Aula de Valle Guerra, en el centro de ciudadanos. A continuación, en la ilustración 8 vemos la fachada del centro de ciudadanos de Valle Guerra.



Ilustración 8: Centro ciudadanos de Valle Guerra. Fuente: Elaboración propia

- Aula de Pedro Álvarez, en el centro de ciudadanos
- Aula de las Carboneras, en el CEIP Las Carboneras.

Las UAPAs situadas en Punta del Hidalgo, Tejina casco (Pico Bermejo), Valle de Guerra, Guamasa, Tegueste (Tegueste casco, El Portezuelo y Pedro Álvarez), Las Carboneras, El Batán y Roque Negro, disponen de la infraestructura básica requerida para la docencia. Éstas se encuentran ubicadas en instalaciones públicas que cuentan con servicios adicionales, más allá de lo que son los servicios básicos (aseos, zonas de aparcamiento, etc.) y el propio espacio de aula.

Por ejemplo, todas las UAPAs emplazadas en el Municipio de Tegueste están ubicadas en Centros Culturales, compartiendo biblioteca, zonas de ocio y personal al servicio de la gestión del Centro Cultural (subalternos, personal de limpieza y mantenimiento). En concreto, la UAPA Tegueste Casco se encuentra dentro del mismo edificio que alberga el Teatro Príncipe Felipe. Fuera del ámbito del municipio de Tegueste está la UAPA de Las Carboneras, cuyas instalaciones están en un Centro de Educación Infantil y Primaria (CEIP). Con todo ello, es evidente que la ubicación del Centro lo ha convertido en una pieza más dentro de la vida cotidiana de la zona, ostentando un fuerte arraigo.

3.2. Características del alumnado

Normalmente la educación de personas adultas se dirige a personas mayores de 16 años que no terminaron sus estudios básicos, por lo tanto carecen de un título obligatorio, como el de la ESO, o bien quieren actualizar sus conocimientos profesionales para encontrar trabajo o mejorar su situación laboral.

Así mismo, una parte importante de la educación para adultos está enfocada a la preparación de pruebas específicas de acceso a la universidad o a módulos formativos.

Respecto al alumnado que acude al CEPA Comarca Nordeste de Tenerife, éste tiene las siguientes características:

- a) Intereses concretos.
- b) Búsqueda de ahorro en tiempo y esfuerzo.
- c) Necesidad de formación para la convivencia e integración socio-laboral.
- d) Necesidad de mejorar su autoestima y su calidad de vida.

Con edades entre 18 y 86 años, la amplitud mayor está entre los 18 y 25 años de edad, de los que en un 57 % son mujeres.

También, debido a que el centro oferta tanto ESO como bachillerato, contamos con diferentes niveles de aprendizaje, ya que en una clase podemos tener a un alumno de 18 años y otro de 40 años, y las capacidades entre ambas edades no son las mismas. Por otro lado cabe destacar que los avances tecnológicos obligan a la sociedad a adaptarse a las TIC y con una variedad de alumnos con las que cuenta un centro de adulto como este, hay que tener en cuenta que muchos alumnos son de mayor edad y por ello no tienen las mismas facilidades de aprendizaje con las TIC que con un alumno de temprana edad.

La educación de adultos se inscribe en el contexto de la educación permanente. Es decir, una nueva concepción de la educación que entiende que las personas están preparadas para aprender durante toda su vida y que la educación debe ser para todos, sin exclusiones de ningún tipo, ni por sexo, raza ni condición social. Y por supuesto tampoco por razones de edad.

Los datos académicos del número de estudiantes registrados en los 4 últimos años, que pueden obtenerse a través de las páginas oficiales de la Consejería de Educación del Gobierno de Canarias, presentan una cuantificación global creciente, con una fluctuación en el curso 2010/2011 debido, principalmente, a la crisis económica.

3.3. Contribución al desarrollo de las competencias

En el currículo de Tecnología de la Información y Comunicación de 1º de bachillerato establecido por el Decreto 83/2016, de 4 de julio, aparecen reflejados las competencias básicas necesarias para que el alumno pueda al final de la etapa pueda incorporarse satisfactoriamente a la vida adulta y profesional, dichas competencias son las siguientes:

- Competencia digital (CD). La competencia digital está en el núcleo rector de estas materias, dado que se centran en el manejo solvente de las TIC no solo como consumidor pasivo sino como elemento activo, tanto a nivel hardware como software, especialmente en lo que respecta a la producción de software y aplicaciones web, como en la transmisión de información empleando Internet como elemento de comunicación.
- Comunicación lingüística (CL). La comunicación lingüística es una competencia que se refuerza en el contexto de las materias Tecnologías de la Información y la Comunicación I, a través del manejo del vocabulario específico del área de conocimiento. Especialmente en la fase de análisis y diseño del código, en los bloques de programación, donde la comprensión oral y lectora es clave para una correcta implementación del software a desarrollar.
- Competencia matemática y competencias básicas en Ciencia y Tecnología (CMCT). El pensamiento lógico y abstracto, que está en el núcleo de la competencia matemática, se trabaja profusamente en varios bloques de las materias Tecnologías de la Información I. En concreto en los bloques de programación a la hora de desarrollar algoritmos y programas. Asimismo, es objeto de esta competencia el uso de programas específicos de simulación numérica y cálculo que se estudian en Tecnologías de la Información y la Comunicación I. La competencia en Ciencia y Tecnología se alcanza a través del manejo de programas de simulación científico-tecnológica en Tecnologías de la Información y Comunicación I.

- Aprender a aprender (AA). Una clave de estas materias es el desarrollo de la capacidad del alumnado de aprender y desarrollar nuevas habilidades a partir de los conocimientos adquiridos en el aula, y asimilados en el estudio diario, permitiendo el desarrollo de destrezas de autoaprendizaje y autoevaluación.
- Competencias sociales y cívica (CSC). La comprensión de la dimensión social de las TIC se estudia en el bloque de Sociedad de la Información y el ordenador, en Tecnologías de la Información y la Comunicación I. Todo ello contribuye a la mejor comprensión de las diferencias entre personas y comunidades, así como la resolución efectiva de conflictos.
- Conciencia y expresiones culturales (CEC). La expresión creativa de ideas, experiencias y emociones a través de las TIC está en pleno auge, siendo estas materias un canal adecuado para fomentar que el alumnado adquiera esta competencia. El respeto y una actitud abierta a la diversidad de la expresión cultural se favorece a través del estudio de estas materias.
- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE). La creación de aplicaciones software para resolver tareas de manera innovadora permite la adquisición de esta competencia.

3.4. Objetivos generales.

Según el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, el Bachillerato contribuirá a desarrollar en los alumnos y las alumnas las capacidades que les permitan:

1. Ejercer la ciudadanía democrática.
2. Consolidar una madurez personal y social.
3. Fomentar la igualdad efectiva de derechos y oportunidades entre hombres y mujeres.
4. Afianzar los hábitos de lectura, estudio y disciplina.
5. Dominar, tanto en su expresión oral como escrita, la lengua castellana y, en su caso, la lengua cooficial de su Comunidad Autónoma.
6. Expresarse con fluidez y corrección en una o más lenguas extranjeras.
7. Utilizar con solvencia y responsabilidad las tecnologías de la información y la comunicación.

8. Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, así como participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social.
9. Acceder a los conocimientos científicos y tecnológicos fundamentales y dominar las habilidades básicas propias de la modalidad elegida.
10. Comprender los elementos y procedimientos fundamentales de la investigación y de los métodos científicos, así como afianzar la sensibilidad y el respeto hacia el medio ambiente.
11. Afianzar el espíritu emprendedor
12. Desarrollar la sensibilidad artística y literaria
13. Afianzar actitudes de respeto y prevención en el ámbito de la seguridad vial.

3.5. Objetivos específicos de la asignatura

La enseñanza de las Tecnologías de la Información y la Comunicación en el bachillerato tendrá como finalidad el desarrollo de las siguientes capacidades:

1. Conocer la incidencia de las tecnologías de la información y la comunicación en la sociedad y en el propio ámbito del conocimiento, valorando el papel que estas tecnologías desempeñan en los procesos productivos con sus repercusiones económicas y sociales.
2. Mejorar la imaginación y las habilidades creativas, comunicativas y colaborativas, valorando las posibilidades que ofrecen las tecnologías de la información y la comunicación en el ámbito personal del alumnado y en el ámbito de la sociedad en su conjunto.
3. Conocer los componentes fundamentales de un ordenador y sus periféricos, su funcionamiento básico y las diferentes formas de conexión entre ordenadores remotos.
4. Adoptar las conductas de seguridad activa y pasiva que posibiliten la protección de los datos y del propio individuo en sus interacciones en Internet y en la gestión de recursos y aplicaciones locales.
5. Usar los recursos informáticos como instrumento de resolución de problemas específicos.

6. Utilizar las herramientas informáticas adecuadas para editar y maquetar textos, resolver problemas de cálculo y analizar de la información numérica, construir e interpretar gráficos, editar dibujos en distintos formatos y gestionar una base de datos extrayendo de ella todo tipo de consultas e informes.
7. Utilizar los servicios telemáticos adecuados para responder a necesidades relacionadas, entre otros aspectos, con la formación, el ocio, la inserción laboral, la administración, la salud o el comercio, valorando en qué medida cubren dichas necesidades y si lo hacen de forma apropiada.
8. Buscar y seleccionar recursos disponibles en la red para incorporarlos a sus propias producciones, valorando la importancia del respeto a la autoría de los mismos y la conveniencia de recurrir a fuentes que autoricen expresamente su utilización.
9. Utilizar periféricos para capturar y digitalizar imágenes, textos y sonidos y manejar las funcionalidades principales de los programas de tratamiento digital de la imagen fija, el sonido y la imagen en movimiento y su integración para crear pequeñas producciones multimedia con finalidad expresiva, comunicativa o ilustrativa.
10. Integrar la información textual, numérica y gráfica obtenida de cualquier fuente para elaborar contenidos propios y publicarlos en la Web, utilizando medios que posibiliten la interacción (formularios, encuestas, bitácoras, etc.) y formatos que faciliten la inclusión de elementos multimedia decidiendo la forma en la que se ponen a disposición del resto de usuarios.
11. Conocer y utilizar las herramientas necesarias para integrarse en redes sociales, aportando sus competencias al crecimiento de las mismas y adoptando las actitudes de respeto, participación, esfuerzo y colaboración que posibiliten la creación de producciones colectivas.

3.6. Contenidos

Los contenidos de esta programación didáctica se seleccionaran en función de los bloques que debe de contener la asignatura de Tecnología de la Información y Comunicación en el curso de 1º de Bachillerato según lo establecido en el Decreto 83/2016, de 4 de julio. En la tabla 1 podemos ver las unidades didácticas que constituyen cada bloque de esta programación didáctica:

Tabla 1: Bloques y Unidades Didácticas de la Programación Anual

Bloques	Unidades didácticas
Bloque I : La sociedad de la información y el ordenador	Unidad 1: La sociedad de la información y el ordenador.
Bloque II: Arquitectura de ordenadores	Unidad 2: Hardware
	Unidad 3: Sistemas Operativos
Bloques III: Software para sistemas informáticos	Unidad 4: Procesador de texto
	Unidad 5: Hojas de calculo
	Unidad 6: Base de datos
	Unidad 7: Presentaciones y Multimedia
Bloques IV: Redes de ordenadores	Unidad 8: Redes de Ordenadores
Bloque V: Programación	Unidad 9: Programación

A continuación, vamos a ver el contenido que tienen cada una de las unidades didácticas y los criterios de evaluación recogidos en el currículo de la asignatura.

- Bloque I: La sociedad de la información y el ordenador**, donde se incide en la sociedad de la información, la historia de la informática, los nuevos sectores laborales basados en estas tecnologías y la globalización de la información y el conocimiento.
 - Unidad 1: La sociedad de la información y el ordenador.

Contenidos:

1. La sociedad de la información. Difusión e implantación de la sociedad de la información a la sociedad del conocimiento.
2. Historia de la informática. La globalización de la información.

3. Descubrimiento de los nuevos sectores laborales. La fractura digital. La globalización del conocimiento.

Criterios de evaluación:

1. Analizar y valorar las influencias de las tecnologías de la información y la comunicación en la transformación de la sociedad, tanto en los ámbitos de la adquisición del conocimiento como en los de la producción para la mejora de la calidad de vida. Competencias: CL, CSC, SIEE, CEC.

Bloque II: Arquitectura de ordenadores, en el que se tratan contenidos basados en el hardware y software básicos en el funcionamiento de un ordenador, sus características y funcionamiento (dispositivos, sistemas operativos, unidades de almacenamiento, entornos gráficos, etc.).

- Unidad 2: Hardware

Contenidos:

1. Conocimiento de los elementos que componen un equipo informático y sus funciones dentro del conjunto:
 - Unidad Central de Proceso.
 - Unidad aritmético-lógica y el registro.
 - Memoria caché.
 - La placa base
 - Conectores internos y puertos.
 - La memoria.
 - Los periféricos.
2. Distinción sobre qué equipos ofrecen mejores prestaciones en función de los elementos que lo componen y en función del uso al que está destinado.
3. Unidades de almacenamiento interno y externo.

Criterios de evaluación:

2. Identificar los distintos elementos físicos que componen un equipo informático, describiendo sus características y relaciones entre ellos para poder configurarlo con las prestaciones más adecuadas a su finalidad e identificar los diferentes

tipos de memoria reconociendo su importancia en la custodia de la información y en su aportación al rendimiento del conjunto. Competencias: CD y AA.

- Unidad 3: Sistemas Operativos

Contenidos:

1. Relación y diferencias de los distintos sistemas operativos en función de su estructura.
2. Manejo de los entornos gráficos de diferentes sistemas operativos, realizando operaciones básicas de gestión de archivos y configuración básica: archivos ejecutables. Extensión de un archivo. Archivos ocultos. Gestión de archivos, carpetas y discos. Opciones de carpetas. Compresión de archivos y carpetas.
3. Instalación de sistemas operativos y software de propósito general (antivirus, firewall...).
4. Restauración de equipos: formateo, particiones, copias de seguridad

Criterios de evaluación

3. Conocer la estructura de un sistema operativo e instalar y utilizar sistemas operativos y software de propósito general y de aplicación evaluando sus características y entornos de aplicación. Competencias: CD, AA, SIEE.

Bloques III: Software para sistemas informáticos, que es el bloque que desarrolla los contenidos referidos al uso de paquetes ofimáticos y de edición multimedia (procesadores de texto, hojas de cálculo, programas de presentaciones, bases de datos, edición de sonido, imágenes y vídeo, etc.).

- Unidad 4: Procesador de texto

Contenidos:

Edición de texto. Fuentes. Formato. Tabulaciones. Estilos y plantillas. Inserción de imágenes. Tablas de contenido e índices. Encabezados y pies de página. Maquetación. Conversión de documentos de texto al formato de documento portátil (PDF).

- Unidad 5: Hojas de calculo

Contenidos:

Utilización de las hojas de cálculo para resolver problemas. Operadores. Fórmulas. Funciones. Referencias relativas y absolutas. Búsqueda de objetivos. Confección de gráficos.

- Unidad 6: Base de datos

Contenidos:

Utilización de los gestores de bases de datos como herramientas para el manejo de gran información. Diseño de una base de datos. Los registros y los campos. Ordenación y selección de registros. Los filtros. Tablas, consultas, formularios e informes. Campos clave. Relaciones entre tablas. Integridad referencial. Normalización.

- Unidad 7: Presentaciones y Multimedia

Contenidos de presentaciones:

Elaboración de presentaciones. Creación de diapositivas. Inserción de elementos multimedia. Botones de acción. Efectos. Transiciones.

Contenidos de multimedia:

1. Edición de imágenes digitales. Dibujos vectoriales. Dibujos de mapas de bits. Herramientas de dibujo. Compresión de dibujos. Formatos. Paso de unos formatos a otros. Animaciones.

2. Edición de sonidos y vídeos digitales. Compresión de los archivos de audio y vídeo. Formatos más utilizados. Los codificadores-decodificadores (códecs).

Criterios de evaluación

4. Utilizar aplicaciones informáticas de escritorio o web para resolver problemas específicos. Competencias: CL, CD, AA, SIEE, CEC.

Bloques IV: Redes de ordenadores, que trata sobre los distintos tipos de redes, sus componentes, características, seguridad y protocolos.

- Unidad 8: Redes de Ordenadores

Contenidos:

1. Tipos de redes. Redes de área local. Topología de una red. Configuración. Mantenimiento. Compartición de recursos. Grupos de trabajo y dominios. Usuarios y grupos. Permisos. Conexiones inalámbricas entre dispositivos móviles. Seguridad en redes.
2. Medios de transmisión guiados y no guiados.
3. Elementos típicos de una red LAN: concentradores, conmutadores, repetidores, Bridge, router, etc.
4. Protocolos de comunicación.
5. Redes WAN.
6. El modelo OSI. Capas o niveles del modelo

Criterios de evaluación

5. Analizar las principales topologías del diseño de redes de ordenadores, relacionándolas con el área de aplicación y con las tecnologías empleadas, la función de los equipos de conexión e interconexión y describir los modelos OSI relacionándolos con sus funciones en una red informática. Competencias: CD, AA.

Bloque V: Programación, donde se tratan aquellos contenidos referidos al proceso de programación y sus distintas etapas. Se estudian los lenguajes de programación y los distintos elementos que los componen, así como la programación orientada a objetos.

- Unidad 9: Programación

Contenidos:

1. Fases del proceso de programación: Algoritmos.
2. Tipos de datos.
3. Operadores.

Criterios de evaluación

6. Analizar los problemas de tratamiento de la información más frecuente que se presentan al trabajar con estructuras de datos, y definir y aplicar algoritmos que los resuelvan dividiéndolos en subproblemas. Competencias: CMCT, CD, AA.

3.7. Temporalización

En este curso 17/18, la asignatura de Tecnología de la Información y Comunicación I se imparte a dos grupos de forma simultánea, debido a que el profesor y el aula es la misma, la secuenciación para los dos grupos será la misma.

En una semana lectiva, a esta asignatura le corresponden dos horas a la semana y en total en este curso 17/18 tenemos 37 semanas lectivas distribuidas en las siguientes unidades didácticas:

- 1º Evaluación: 12 semanas.
- 2º Evaluación: 12 semanas.
- 3º Evaluación: 13 semanas.

A continuación, en la tabla 2 podemos ver la temporalización de cada uno de los bloques.

Tabla 2: Temporalización. Fuente: elaboración propia

Trimestre	Bloques	Unidades didácticas	Semanas
1º	Bloque I	1. La sociedad de la información y el ordenador.	3
	Bloque II	2- Hardware	5
		3. Sistemas Operativos	4
2º	Bloques IV	8. Redes de Ordenadores	6
	Bloque V	9. Programación	6
3º	Bloque III	4: Procesador de texto	4
		5: Hojas de calculo	5
		6: Base de datos	5
		7: Presentaciones y Multimedia	6

Durante el curso 2017-18, y dentro del Proyecto Europeo SAFE (APPs para la educación de personas adultas) cambiaremos el orden de los bloques impartidos comenzando el segundo trimestre por el de Redes de ordenadores y programación, ya que puede que la unidad didáctica de programación se alargue un poco más en el tiempo estipulado.

3.8. Metodología

Desde el punto de vista metodológico la asignatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación debe proporcionar los alumnos formación sobre las estrategias y habilidades para seleccionar y utilizar las tecnologías más adecuadas a cada situación. Debe permitir al alumnado adquirir las capacidades necesarias para desarrollar trabajo colaborativo, independientemente de la ubicación física de las personas, en aras de alcanzar una mayor productividad y difusión del propio conocimiento.

Por ello, las actividades que se propongan deberán realizarse fundamentalmente en un marco de colaboración para alcanzar objetivos donde el liderazgo esté compartido y las personas tengan la capacidad de ser críticos consigo mismos y con los demás,

estableciendo procedimientos de autoevaluación y evaluación de los demás, en un ambiente de responsabilidad compartida y rigurosidad.

Las herramientas de trabajo que se utilicen tienen que responder también a estos conceptos, no se trata de hacer trabajos individuales y acumularlos en un trabajo final. La colaboración en la realización de actividades no debe circunscribirse solamente a un grupo y a las personas que lo conforman, por lo que deben plantearse actividades colaborativas inter-grupales para elevar un peldaño más el sentido del trabajo colaborativo, tal y como sucede en el mundo real.

El profesorado debe ser un guía y un motivador actuando como coadyuvante de la actividad general y dirigir los análisis sobre los resultados conseguidos en cada actividad, induciendo a la propuesta y realización de mejoras y a fomentar los aspectos críticos sobre el desempeño de las personas y los grupos.

Esta propuesta va más allá del trabajo en equipo o trabajo cooperativo y pretende que las formas de proceder de la Sociedad del Conocimiento se reflejen en las actividades desarrolladas en el aula.

3.9. Recursos y materiales didácticos

Para el desarrollo de la asignatura se necesitan los siguientes materiales y recursos:

- Ordenador para cada alumno con conexión a Internet y en red local
- Aula con proyector
- Sistemas operativos Windows o Linux
- Suite Ofimática, Adobe Reader, Compresor de ficheros
- Aula virtual del centro

(https://www3.gobiernodecanarias.org/educacion/cau_ce/cas/login?service=http%3A%2F%2Fwww3.gobiernodecanarias.org%2Fmedusa%2Fforma%2Fcampus%2Flogin%2Findex.php).

3.10. Criterios de calificación y procedimiento de evaluación

Para realizar la evaluación del proceso de aprendizaje del alumno se tendrán en cuenta los siguientes instrumentos de evaluación:

1. Pruebas objetivas. Serán exámenes y Cuestionarios de Autoevaluación. Generalmente delante de la pantalla del ordenador.
2. Trabajos prácticos o actividades. Se plantearan, para cada tema, varios trabajos de este tipo con el fin de demostrar las aptitudes adquiridas en los distintos temas tratados. Será obligatoria la presentación de todos los trabajos prácticos en el soporte que se indique en cada caso, para la evaluación positiva de la asignatura. Se valorará la correcta y adecuada presentación de todos estos trabajos, teniendo en cuenta la aplicación informática que en cada uno de ellos se esté utilizando.
3. Asistencia a clase. Se valorará positivamente la asistencia a clase, en los anexos de este documento, podremos ver la hoja del control de asistencia.

Los criterios de calificación tratan de dar a conocer cómo se valoran todos y cada uno de los instrumentos de evaluación que se tienen en cuenta, ponderando el peso de cada uno en la nota final del trimestre.

Cada uno de los Temas que se desarrollan tendrá una nota (sobre 100). Dicha nota se obtendrá por media de la nota de los cuestionarios con la de las actividades y/o trabajos:

Notas de los cuestionarios:

- Nota de los cuestionarios del tema, 90 %.
- Nota de las cuestionarios de Autoevaluación, 10 %.

Nota de Actividades del Tema:

Se hará las medias aritméticas de las notas obtenidas en las distintas actividades. Teniendo en cuenta que es obligatorio entregar al menos el 80 % de las actividades.

Se debe tener en cuenta que las actividades tienen una fecha de entrega. En caso de retraso injustificado se irá disminuyendo la nota de la actividad tal que:

- Entre 1 y 5 días de retraso, disminuye un 20 %.
- Entre 6 y 10 días de retraso, disminuye en un 50 %.
- Entre 11 y 15 días de retraso, disminuye en un 75 %.
- Entre 15 y 20 días de retraso, disminuye en un 95 %.

La nota de cada evaluación será la media de las notas de cada uno de los temas que incluya dicha evaluación. Pero para tener derecho a la media de los temas se deberá tener al menos un 3 en la nota del tema, en caso que no se alcance se tendrá que recuperar dicho tema.

Se considerará la evaluación aprobada cuando la calificación obtenida sea igual o superior a cinco.

Se calificará a los alumnos en cada una de las tres sesiones de evaluación establecidas con puntuaciones enteras de 0 a 10. Se consideran positivas las evaluaciones calificadas con una puntuación de 5 o superior. La nota final de la asignatura será la media de la nota obtenida en las tres evaluaciones.

Durante el curso 2017-18, y dentro del Proyecto Europeo SAFE (APPs para la educación de personas adultas) cambiaremos el orden de los bloques impartidos comenzando el segundo trimestre por el de Redes de ordenadores y programación.

Durante el 2º trimestre se realizará una serie de actividades evaluables que tendrá como producto final una APP para móviles (con carácter educativo). La nota de este segundo trimestre será la ponderación de todas las actividades a desarrollar, desde la idea y el diseño hasta el producto final (usaremos la aplicación MOBINCUBE).

3.11. Actividades de recuperación

Todos los alumnos tendrán derecho a realizar una serie de recuperaciones no extraordinarias que serán propuestas a lo largo del curso escolar. Estas recuperaciones se realizarán, en la medida de lo posible, antes de las calificaciones de cada una de las evaluaciones. A estas recuperaciones se podrán presentar aquellos alumnos que no hayan superado los criterios de evaluación indicados en cada unidad didáctica, además de aquellos alumnos que no estén conformes con la calificación obtenida y deseen mejorar la misma. Dichas recuperaciones se efectuarán con la realización de cuestionarios a través del campus virtual principalmente. Si se considera necesario, también servirán como medida de recuperación la realización de ejercicios, trabajos propuestos y actividades de aula.

Aquellos alumnos que no hayan superado la asignatura en la convocatoria ordinaria de junio, debido a que no han desarrollado, ni convenientemente, ni suficientemente, las competencias que tienen más ponderación en nuestra área, y que permiten dar muestra

de madurez para la superación de la asignatura, realizarán la prueba de evaluación extraordinaria de septiembre, que se ajustará a todos los contenidos desarrollados durante el curso escolar.

3.12. Atención a la diversidad

Con atención a la diversidad se hace referencia no sólo al alumnado con necesidades educativas específicas derivadas de déficit físico, psíquico o sensorial, superdotados intelectuales o extranjeros, sino también a todo el alumnado escolarizado en cada clase del centro educativo. De esta manera, supone dar respuesta a la diversidad de los alumnos y las alumnas, garantizando el proceso de planificación educativa, es decir, teniendo en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje, de madurez, etc. Dado que el alumnado muestra diferencias, entre otras, en sus capacidades, motivaciones e intereses, se atenderá a la diversidad a través de las siguientes medidas.

1. La diferenciación de los niveles de contenidos y en las actividades responderá tanto a las distintas capacidades y estilos de aprendizaje, Para ello se adaptarán las actividades a las motivaciones y necesidades del alumnado
2. Dentro del conjunto de contenidos se establecerá una diferenciación entre información básica e información complementaria. Es decir, en primer lugar se fijará un cuerpo de contenidos esenciales que deben ser aprendidos por todos para alcanzar los objetivos previstos. a partir de ahí, se considerará otra serie de contenidos que podrán ser trabajados o no en función de las peculiaridades y necesidades de cada alumno.
3. Las actividades se organizaran por categorías en función de su finalidad. Por un lado se contemplaran actividades de refuerzo, de consolidación de aquellos aprendizajes que se consideran básicos; para ello, el nivel de dificultad de las tareas propuestas estará en consonancia con la asequibilidad media que caracteriza a la información esencial. Por otro lado, se diseñará otro tipo de actividades más diversificadas que impliquen bien una complejidad mayor bien una ampliación de la perspectiva del tema trabajando.

4. Unidad didáctica: Presentaciones y multimedia.

4.1. Descripción

Las Nuevas Tecnologías de Información y de Comunicación ofrecen alternativas para los docentes como apoyo dentro del proceso educativo. Son herramientas que pueden ser usadas con gran versatilidad en la labor docente.

Las presentaciones digitales es una de las tecnologías que en el momento de su aparición fue nueva, pero ahora es considerada como parte de lo que comúnmente se utiliza en clase tanto por docentes como por estudiantes.

Las presentaciones digitales proporcionan un enfoque efectivo tanto para el trabajo de los alumnos como para la enseñanza en clases. Cuando les enseñamos a los estudiantes a usar estos programas y les permites entregar trabajos hechos con ellos, los preparas de forma efectiva para el mundo en el que trabajarán como adultos.

Este tipo de herramientas captan y mantienen la atención de los alumnos mediante el uso de videos, gráficos y música. Debido a que los estudiantes de hoy en día están tan avanzados a nivel tecnológico, las herramientas que implican el uso de tecnología como las presentaciones de diapositivas, incrementan la participación e interacción de los alumnos.

En esta unidad didáctica se hablará en primer lugar de como realizar presentaciones digitales con dos herramientas diferentes. La primera herramienta que vamos a mencionar en esta unidad didáctica es el *PowerPoint*; Es una aplicación que se encuentra dentro del paquete Microsoft Office, no es gratuita y requiere ser instalada en el ordenador. Esta herramienta te permite crear presentaciones. Cada archivo que se crea en PowerPoint se llama "presentación". En su forma más simple, una presentación de PowerPoint puede ser una diapositiva con un poco de texto, pero es más complejo, también puede incorporar imágenes, gráficos, vídeos y enlaces a otras partes del documento y puede ser totalmente interactiva.

Powerpoint también ofrece una serie de plantillas sobre las que el alumno puede trabajar, incluso modificar y además te permite insertar enlaces "hipervínculos" dentro de tu presentación para que puedas ir cambiando entre los segmentos.

La segunda herramienta que utilizaremos en esta unidad didáctica se llama *Genially*. La ventaja de esta herramienta es que es online, es decir, que no requiere instalación, y el registro es gratuito.

La herramienta Genially te permite crear presentaciones digitales. Cada presentación que hayas creado quedará guardada automáticamente dentro de tu cuenta en una carpeta que tendrás habilitada para ello. Genially te ofrece una gran variedad de plantillas prediseñadas a las cuales solo habría que modificarle la información que queramos y también se pueden crear plantillas desde cero. Esta herramienta te ofrece una gran variedad de elementos para incorporar a las presentaciones, como imágenes, textos, audios de SoundCloud y Spotify, vídeos de Youtube, fotos de flickr, Instagram, Facebook, etc. Y cuenta con miles de opciones de diseño y animación para los elementos.

En segundo lugar, trataremos el tema de edición de imágenes. Hoy en día, los retoques fotográficos están a la orden día, como podemos observar en revistas, redes sociales, anuncios, etc., todas las fotografías que nos muestran están sometidas algún tipo de retoque, incluso en ocasiones la foto que se nos muestra no es la misma que la original o no muestra la realidad de lo que una fotografía se supone que es.

Gracias a las herramientas para editar imágenes se pueden corregir muchas cosas de una fotografía, incluso podemos hacer que parezca otra distinta dándonos ciertas ventajas según sus fines.

La herramienta online gratuita *Pixlr*, es con la que trabajaremos en este curso y con ella los alumno podrán editar imágenes y fotos, modificarlas y crear nuevas, así como realizar su posterior descarga en diferentes formatos. Consiguiendo así, que los alumnos puedan editar sus propias imágenes, motivándolos en algo que esta tan de moda en la sociedad.

Y por último, se trabajará la edición de sonidos y videos digitales mediante dos programas, el *Camtasia Studio* que te permite editar videos y sonidos, y el *Audacity* para realizar grabaciones de voz. La realización de actividades con estos dos programas le proporcionará al alumno una estimulación en su aprendizaje, ya con ellos se pueden crear videos que posteriormente podrán subir a su canal de YouTube, si lo tuviera.

Esto es motivante para los alumnos ya que hoy en día están de moda los **Youtubers**, que mediante YouTube postean cualquier tipo de contenido que pueda resultar entretenido, generando así un gran número de reproducciones, de hecho, YouTube paga a sus “Youtubers” de 90 euros a 1000 por día, dependiendo por ejemplo, del número de visitas que reciban sus vídeos.

4.2. Justificación

En el currículo de la asignatura de Tecnología de la información y comunicación I de 1º de Bachillerato se indica que dentro del bloque de aprendizaje de “Software para sistemas informáticos” deben existir los siguientes contenidos:

1. Elaboración de presentaciones. Creación de diapositivas. Inserción de elementos multimedia. Botones de acción. Efectos. Transiciones.
2. Edición de imágenes digitales. Dibujos vectoriales. Dibujos de mapas de bits. Herramientas de dibujo. Compresión de dibujos. Formatos. Paso de unos formatos a otros. Animaciones.
3. Edición de sonidos y vídeos digitales. Compresión de los archivos de audio y vídeo. Formatos más utilizados. Los codificadores-decodificadores (códecs).

Es por ello que se ha escogido esta unidad didáctica como materia de la asignatura, ya que incluyen los contenidos descritos anteriormente.

4.3. Temporalización

Esta unidad didáctica se impartirá en la 3ª evaluación y tendrá una duración de 6 semanas, en cada semana se impartirán 2 horas de clases que se darán en una sola sesión. A continuación, en la tabla 3 se muestra la temporalización de esta unidad didáctica.

Tabla 3: Temporalización unidad didáctica: Presentaciones y Multimedia.

1º semana	1 hora: Clase Teórica donde se explicará el uso de las herramientas <i>PowerPoint</i> y <i>Genially</i> para realizar las presentaciones digitales
	1 hora: Clase práctica donde los alumnos realizan una actividad propuesta por el docente con <i>PowerPoint</i> ó <i>Genially</i>
2º semana	1 hora: Clase práctica donde los alumnos terminan de realizar su actividad sobre presentaciones.
	1 hora: Exposiciones de los alumnos de

	las presentaciones digitales.
3º semana	1 hora: Exposiciones de los alumnos de las presentaciones digitales.
	1 hora: Clase teórica donde se explicara el uso de la herramienta online “ <i>Pixlr</i> ” para realizar ediciones fotográficas
4º semana	1 hora: Clase práctica donde los alumnos realizan la primera actividad con el programa <i>Pixlr</i>
	1 hora: Clase práctica donde los alumnos realizan la segunda actividad con el programa <i>Pixlr</i> .
5º semana	1 hora: Clase práctica donde los alumnos realizan la tercera actividad con el programa <i>Pixlr</i> .
	1 hora: Clase teórica donde se explicará el uso de los programas <i>Camstasia Studio</i> y <i>Audacity</i> para editar videos y sonidos.
6º semana	2 horas: Clase práctica donde los alumnos realizan la una actividad con los programas <i>Camstasia Studio</i> y <i>Audacity</i>

4.4. Objetivos

Los objetivos didácticos que el alumno va adquirir en esta unidad didáctica son los siguientes:

- En Presentaciones:
 1. Saber extraer información relevante sobre un tema concreto.
 2. Saber crear diapositivas a través de plantillas o desde cero.
 3. Saber incluir animaciones, texto, imágenes, sonidos y videos en la presentación.
 4. Saber editar el texto e imágenes que se inserten en las diapositivas
 5. Saber Añadir efectos y transiciones.

- En edición de imágenes:
 1. Saber insertar imágenes en la herramienta trabajada.
 2. Saber retocar las imágenes
 3. Trabajar con dibujos vectoriales, quitándoles el fondo.
 4. Saber trabajar con las herramientas de dibujo del programa utilizado.
 5. Guardar en diferentes formatos.

- En edición de videos y sonidos:
 1. Saber extraer información relevante sobre un tema concreto.
 2. Saber grabar audios.
 3. Saber crear un video, insertando imágenes, texto, grabaciones de imágenes, y audios.
 4. Saber editar el sonido de un video.
 5. Saber guardar en diferentes formatos.
 6. Saber comprimir videos y archivos en formato zip.

4.5. Contenidos

A continuación, se mostrará una ordenación de los contenidos propios de la asignatura a tratar durante el desarrollo de esta Unidad Didáctica. Aparecerán relacionados con los objetivos y criterios de evaluación propios de la materia.

- Contenidos procedimentales:
 - Entender de forma básica como elaborar presentaciones a través de la creación de diapositivas.
 - Saber reconocer y usar las herramientas para añadir en las presentaciones elementos multimedia, efectos y transiciones.
 - Entender como editar imágenes digitales a través de herramientas online.
 - Saber utilizar y reconocer los elementos que te ofrece las herramientas online para la edición de imágenes.
 - Saber grabar un sonido y editarlo.
 - Entender como editar videos digitales, donde el alumno deberá saber insertar un sonido, añadir texto e imágenes

- Contenidos actitudinales:
 - Compartir entre todos conocimientos de las herramientas que se van a utilizar en esta unidad didáctica, siempre con respeto haciendo que todos se involucren y cooperen.
 - Concienciar a los alumnos a cerca de los usos adecuados de las herramientas TIC.
 - Relación de los contenidos de la unidad didáctica con el uso cotidiano de los alumnos.
- Contenidos conceptuales

Dentro de los contenidos conceptuales, los alumnos deberán de saber identificar y utilizar los elementos básicos que incluyen los programas utilizados en el desarrollo de esta unidad didáctica, es por ello, que deberán saber:

- Presentaciones:
 - Usar el *PowerPoint*.
 - Usar la herramienta online *Genially*.
- Edición de imágenes:
 - Usar la herramienta online *Pixlr*.
 - Cuáles son los formatos de mapas bit más importantes para la web (GIF, JPG, PNG...).
 - La diferencia entre una imagen vectorial y una imagen de mapa de bits.
- Edición de videos:
 - Usar el programa *Camtasia Studio*.
- Edición de sonidos:
 - Usar el programa *Audacity*.

Además, tendrán que saber cuál es la utilización de cada uno de los programas anteriormente nombrado y cuáles son sus fines.

4.6. Actividades a desarrollar

A continuación, veremos las actividades que se van a desarrollar en cada uno de los apartados de esta unidad didáctica, siguiendo el orden cronológico de la temporalización establecida previamente. Todos los enunciados de las actividades estarán colgados en el

aula virtual en su correspondiente apartado y tendrán debajo de este habilitado un enlace para la entrega de las tareas.

4.6.1. Actividad de presentación de diapositivas.

Esta actividad comenzará a realizarse en la primera semana de comienzo de esta unidad didáctica y tendrá una duración de 2 horas, tal y como se muestra en la temporalización de esta unidad didáctica.

En esta actividad sobre presentaciones de diapositiva el docente propone que mediante una de las dos herramientas explicadas previamente (Power point ó Genially), los alumnos realicen el ejercicio que se muestra en la tabla 4.

Tabla 4: Actividad 1 de presentación de diapositivas

EJERCICIO	Duración: 2 horas
<p>Este ejercicio se propone con el fin de conseguir que los alumnos sean capaces de utilizar las herramientas necesarias para realizar presentaciones de diapositivas. A continuación, se redacta el ejercicio para los alumnos:</p> <p>Realizar una presentación que contenga 10 diapositivas con información acerca de tu pueblo, para ello deberás buscar en google imágenes e información.</p> <p style="text-align: center;"><i>(Recuerda que para buscar imágenes has de escoger la opción IMÁGENES en la barra superior de google)</i></p> <p>En las diapositivas deberás incluir:</p> <p>La primera diapositiva. El nombre de tu pueblo como título con los colores de línea y de relleno que más te gusten. Añadir una imagen en esta diapositiva. A continuación, en la ilustración 1 vemos un ejemplo.</p> <div data-bbox="422 1576 1169 1989" data-label="Image"> </div> <p style="text-align: center;">Ilustración 1: Ejemplo de la primera diapositiva con Genially. Fuente: elaboración propia.</p>	

La segunda diapositiva. Añadir una imagen que ocupe gran parte de la diapositiva y añadir un cuadro de texto en el que se incluya información relativa a la imagen seleccionada. Dar Animación a ambos elementos.

La tercera diapositiva. Añadir dos imágenes en esta diapositiva colocando un cuadro de texto con información relativa a las mismas en cada una (puedes colocarlo al lado, dentro, arriba o bajo la imagen). Animar todos los elementos.

La cuarta diapositiva. Añadir de nuevo otras dos imágenes, una de ellas estará recortada con el fondo transparente para que se pueda colocar encima de la anterior y añadirles texto y movimiento al igual que se ha realizado con la anterior diapositiva.

La quinta, sexta, séptima, octava y novena diapositivas. Añadir de nuevo otras dos imágenes y añadirles texto y movimiento al igual que se ha realizado con la anterior diapositiva.

La décima diapositiva. Añadir un título con una despedida pudiendo ser simplemente la palabra: Fin. Cambia su color tanto en el relleno como en la línea y aplícale una animación.

- Añade transiciones a cada diapositiva según te guste, utiliza al menos dos transiciones distintas.
- Busca y ponle una música *de fondo a tu presentación*.
- Guarda el trabajo con el nombre “PRESENTACION + tu nombre”, y súbelo al aula virtual.
- Puedes realizar la presentación con PowerPoint o Genially.

Consejos:

Al realizar una presentación, se aconseja:

- Procurar que las imágenes y los textos queden centrados, a menos que se pretenda otro efecto.
- Poner primero las imágenes y el texto de todas las diapositivas y después añadir las animaciones y las transiciones.

Una vez el alumno haya terminado de realizar su presentación de diapositivas deberá exponérselo a sus compañeros.

4.6.2. Actividades de edición de imágenes

En este apartado de esta unidad didáctica se van a desarrollar tres actividades diferentes mediante la herramienta online gratuita Pixlr.

La primera y segunda actividad se impartirá durante la tercera semana de desarrollo de esta unidad didáctica y cada una tendrá una duración de una hora.

La tercera actividad, se realizará durante la sesión de la quinta semana con una duración de una hora. A continuación, en la tabla 5 vemos descritas cada una de las actividades que se van a trabajar.

Tabla 5: Actividad 1 de edición de imágenes

EJERCICIO 1	Duración: 1 hora.
<p>En esta primera actividad dirigida a la edición de fotografías, se le propone que realice la siguiente actividad:</p> <p>En esta primera actividad deberán descargarse de google una imagen con un fondo blanco, y mediante la varita (como se muestra en la ilustración 1) que te ofrece la barra de herramientas de Pixlr, quitamos el fondo. En la ilustración 2 vemos un ejemplo.</p> <div data-bbox="628 1223 863 1406" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="437 1451 1155 1480">Ilustración 1: Herramienta varita con el Pixlr. Fuente elaboración propia</p> <div data-bbox="437 1525 1214 1877" data-label="Image"> </div> <p data-bbox="331 1912 1315 1942">Ilustración 2: Ejemplo de la imagen antes y después de quitar el fondo. Fuente: Elaboración propia</p>	

Una vez quitado el fondo, deberás de incluir esta imagen sobre otra, para ello tendrás que abrir primero la imagen que quieres tener de fondo (Ilustración 3), y a continuación, abres como imagen de capa la foto que quieres añadir encima de la foto de fondo (ilustración 4).

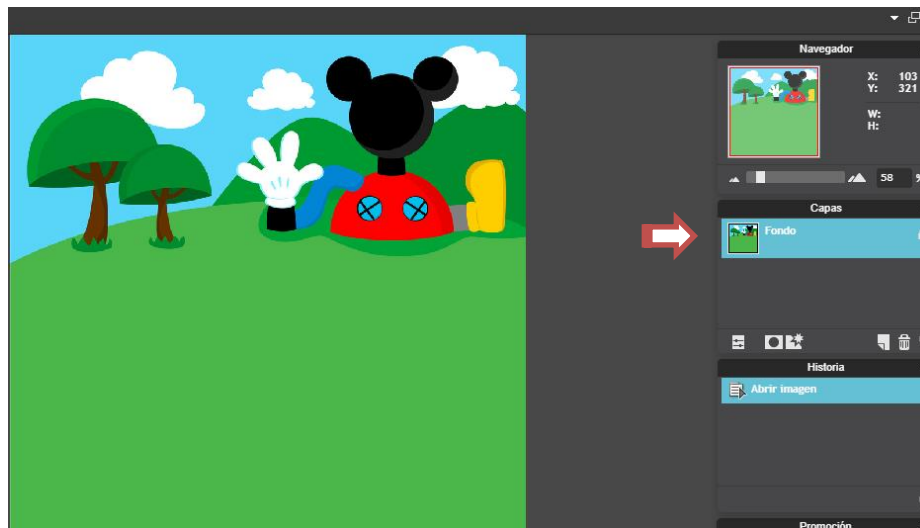


Ilustración 3: Imagen de fondo en el Pixlr. Fuente: elaboración propia

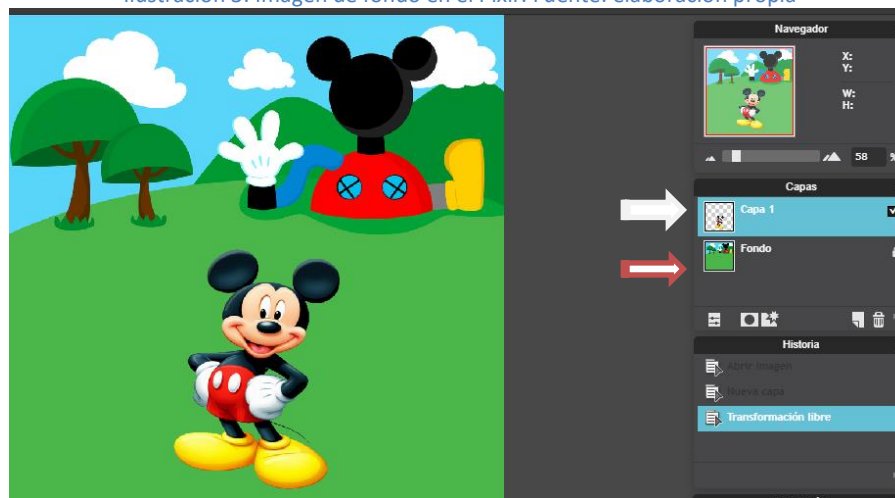


Ilustración 4: Resultado final de la actividad. Fuentes: elaboración propia.

- Guarda el trabajo con el nombre “EJERCICIO1 + tu nombre”, en formato png, y súbelo al aula virtual.

Recuerda:

Para mover y modificar el tamaño de cada capa acuérdate que dentro de la barra de herramientas puedes editar como transformación libre.

Tabla 6: Actividad 2 de edición de imágenes.

EJERCICIO 2**Duración: 1 hora.**

Este ejercicio el docente propone que los alumnos realicen un retoque fotográfico, donde deberán quitar las imperfecciones de un rostro.

A continuación, se describe el enunciado de la actividad:

En esta actividad tienen que realizar un retoque fotográfico de la imagen que está habilitada en el aula virtual de la asignatura mediante la herramienta online Pixlr. El retoque consiste en quitar las imperfecciones de un rostro, eliminando la mayor parte de graos, puntos negros, lunares, etc. Debiendo quedar lo más natural posible.

Para realizar esta actividad, deberemos utilizar la herramienta de corrector puntual que nos muestra la ilustración 1 y nos ofrece el Pixlr, ya que nos permite corregir zonas muy específicas de una imagen.

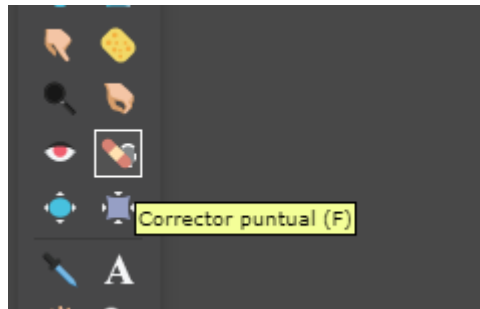


Ilustración 1: Herramienta corrector puntual del Pixlr. Fuente: elaboración propia.

A continuación en la ilustración 2 vemos un ejemplo:



Ilustración2: Ejemplo ejercicio 2. fuente elaboración: <https://estaesparavo.wordpress.com/2011/04/19/demo-pixlr-com/>

Una vez terminado, expórtalo en jpg y súbelo al aula virtual.

Tabla 7: Actividad 3 de edición de imágenes.

EJERCICIO 3**Duración: 1 hora.**

Esta última actividad de este apartado la llamaremos: “Yo estuve ahí”, se trata de un montaje fotográfico, donde los alumnos deberán de escoger una las fotografías propuestas por el profesor donde salen personajes famosos y deberán poner una imagen de ellos, de tal forma, que parezca que el alumno estuvo en el lugar de la fotografías con los personajes famosos.

A continuación se describe el anuncio de la actividad:

“YO ESTUVE AHÍ”

Se trata que utilizando las herramientas de Pixlr realicemos un montaje fotográfico.

Para ello utilizaremos de fondo una de las ilustraciones 1, 2, 3 ó 4 (que podrás descargar desde el aula virtual):



Ilustración 1: Fondo 1.



Ilustración 2: Fondo 2



Ilustración 3: Fondo 3



Ilustración 4: Fondo 4

Deberás buscar una fotografía tuya, recortarla y montarla sobre una de éstas.

Piensa en una foto que se pueda ajustar a algunas de las anteriores. Por ejemplo en una en que estés cantando con un micrófono podrías utilizar la que Bisbal y un niño cantando.

Los pasos a seguir los podrás ver en el video que te ponemos en Campus (y de muchos otros que podrás ver en YouTube).

Recuerda que las imperfecciones del fondo de las imágenes las podrás arreglar con la herramienta clonar.

Suerte y ten paciencia en el recorte de la imagen, sobre todo para que se note lo menos posible los bordes de tu imagen.

Una vez terminada exportas la imagen a JPEG y súbela al aula virtual.

A modo de ejemplo en la ilustración 5 vemos un montaje que hice en media hora:



Ilustración 5: Ejemplo Ejercicio 3. Fuentes: elaboración propia

Intenta que te quede mejor.

4.6.3. Actividad para editar un video y sonido digital.

En esta última actividad trabajaremos la edición de videos y sonidos digitales, esta actividad se realizará en la sexta semana en la que se imparte esta unidad didáctica, concretamente en la última sesión y tendrá una duración de dos horas.

A continuación en la tabla 8, se enuncia el ejercicio que deberán realizar los alumnos con respecto a este apartado.

Tabla 8: Actividad 1 para editar un video

EJERCICIO	Duración: 2 Horas
<p>Tienes que realizar un montaje de video en Camtasia Estudio o cualquier otro editor (puedes utilizar una aplicación web sencilla y gratuita llamada Kizoa).</p> <p>Este montaje estará formado por texto e imágenes (al menos 6) siguiendo una temática. Contendrá transiciones entre las imágenes, y deberás terminarlo con una imagen propia y la palabra FIN.</p> <p>Deberá tener una música de fondo y también añadir un audio con tu propia voz (puedes grabarla con Audacity).</p> <p>El vídeo no deberá superar los 3 minutos.</p> <p>Debes guardarlo en un formato estándar como: avi, mp4, wmv, etc. Y luego comprimirlo en un zip.</p> <p>Entrega en el aula virtual el fichero del video.</p>	



Ilustración 9: Camtasia Studio. Fuente: Elaboración propia

4.7. Metodología

Se pretenden alcanzar los objetivos de esta unidad didáctica mediante la realización del aprendizaje significativo, donde el alumno podrá combinar sus conocimientos previos con los nuevos que irán adquiriendo mediante la realización de presentaciones digitales, ya que podrá utilizar una nueva herramienta para exponer a sus compañeros un tema que previamente conocían. El aprendizaje significativo también los veremos reflejado en el apartado de la edición de videos y sonidos digitales y edición de imágenes, ya que como comente anteriormente, las publicidades que nos rodean están modificadas por este tipo de herramientas, es por ello, que el alumno podrá combinar todo eso que conoce con el temario nuevo que va adquirir.

Por otro lado, es importante crear en el aula un clima de seguridad y confianza, ya que la confianza es la base de cualquier vínculo, se construye en el día a día, es fundamental crear lazos de confianza entre el docente y los alumnos, donde el profesor dentro de los contenidos establecido cuente experiencias propias y siempre con buen humor.

Por otro lado, para entusiasmar y promover ambientes de confianza que incentiven a los alumnos en su desarrollo, es importante que se potencien las fortalezas o virtudes de los alumnos, sus cualidades, etc., por ello el profesor deberá resaltar aquellos aspectos más significativos de los alumnos dándoles protagonismo

4.8. Recursos y materiales

El primer recurso utilizado en esta unidad didáctica son los conocimientos y experiencia propia del profesor, además, también se contará con recursos materiales que podemos dividir:

1. Recursos audiovisuales: mediante un proyecto y ordenador, donde al profesor explicará la utilización de las herramientas con las que se van a trabajar en esta unidad didáctica.
2. Recursos Informáticos: Para la búsqueda de información y realización de las actividades los alumnos necesitarán ordenadores con acceso a internet.
3. Recursos materiales:
 - a. Una memoria USB, para que los alumnos guarden las actividades realizadas y puedan hacer uso de ellas en cualquier otro ordenador.
 - b. Ordenador, para que los alumnos realicen sus actividades.

4.9. Evaluación y seguimiento

Para la evaluación de esta unidad didáctica es importante que se cumpla el criterio de evaluación número 4 del currículo de Tecnología de la Información y Comunicación de 1º de bachillerato que se encuentra dentro de bloque de Software para sistemas informáticos. Basándonos en dicho criterio, obtenemos los siguientes criterios dentro de esta unidad didáctica:

Criterios de evaluación:

El alumnado debe ser capaz de:

- Realizar presentaciones con diapositivas sobre un tema en concreto, y deberá saber defenderlo en público.
- Utilizar las herramientas básicas para realizar presentaciones con diapositivas como efectos, transiciones, editar textos, introducir sonidos, etc.
- Editar imágenes mediante retoques, montajes fotográficos, etc,

- Grabar audios y editarlos.
- Crear videos, editando los sonidos, incorporando imágenes, texto etc. teniendo en cuenta el destinatario y adecuando el mensaje al público objetivo al que está destinado.

La evaluación final de esta unidad didáctica se estructura de la siguiente manera:

Actividad sobre presentaciones de diapositivas	20%
Exposición de la actividad de presentaciones de diapositivas	5%
Ejercicio 1. Edición fotográfica	15%
Ejercicio 2. Edición fotográfica (retoque)	15%
Ejercicio 3. Edición fotográfica (montaje)	15%
Actividad sobre edición de videos y sonidos digitales	20%
Participación	5%
Asistencia	5%
Total:	100%

4.10. Reflexión final

Durante mi periodo de prácticas en el CEPA Comarca Nordeste de Tenerife, tuve la oportunidad de poner en práctica la actividad relacionada con presentaciones de diapositivas. Esta experiencia fue muy confortante, porque mi tutor de prácticas del centro me dio total libertad para intervenir en la clase e impartir este apartado utilizando las herramientas que yo considerará necesarias. Es por ello, que para impartir el apartado de presentaciones, decidí enseñarle a los alumnos que existen otras herramientas a parte del conocido Power Point, para realizar diapositivas de forma más rápida y sencilla, y con un formato mucho más atractivo para el espectador. La herramienta que mostré a los alumnos es online y se llama “Genially”.

Los alumnos al principio se mostraron un poco reacios a utilizar esta nueva herramienta, ya estaban acostumbrado a utilizar el Power Point para realizar las presentaciones de clase, pero cuando les mostré el uso, las ventajas y sobre todo lo atractivo que era, todos los alumnos decidieron realizar su actividad con *Genially*, aun teniendo la opción de realizarlo con el Power Point. Esta respuesta me sorprendió bastante, ya que fue difícil

convencerlos, pero los resultados fueron increíbles. Todos los alumnos crearon sus presentaciones de una forma rápida y con muy buenos rendimientos.

Creo que es importante que los estudiantes conozcas diferentes alternativas para realizar un proyecto, que sepan que pueden escoger varias puertas y caminos sin restringirse. Los docentes muchas veces se limitan a enseñar los programas informáticos básicos mediante los cuales los alumnos pueden resolver cualquier presentación, situación o problema, sin tener en cuenta que existe un gran abanico de posibilidades para poder afrontarlos.

Por ello, pienso que una de las mejoras de esta unidad didáctica es la aplicación de diferentes programas informáticos, es decir, que el docente muestre al alumno que tiene diferentes posibilidades para realizar una actividad, de tal forma, que el estudiante pueda explorar según sus gustos, cuál de los programa informáticos ofrecidos por el profesor se adapta más a sus necesidades y capacidades.

Por otro lado, pienso que uno de los factores del fracaso escolar es la utilización de metodologías tradicionales, en las cuales el alumno no tiene control de su proceso educativo ni la motivación necesaria para llevarlo a cabo. Sé que el personal docente se enfrenta a muchas dificultades para poner en práctica otro tipo de métodos ya que dispone de poco tiempo para cumplir todos los contenidos establecidos en el curriculum, por ello creo que es necesario el desarrollo de propuestas específicas que permitan crear pautas metodológicas más enfocadas a la consecución de una educación por la acción basada en métodos colaborativos. Planteo esto, porque en esta unidad didáctica todas las actividades se han realizado de forma individual, y creo que el trabajo puede ser más eficaz si se realiza en grupo, ya que dentro del grupo se comparten responsabilidades de participación y de colaboración y se pueden aprovechar las fortalezas de cada uno de los participantes, confiando los unos en los otros para lograr una buena conclusión del proyecto y un aprendizaje más efectivo.

5. Conclusiones

Para finalizar este Trabajo Fin de Máster, tengo que decir que la experiencia en los procesos enseñanza- aprendizaje en el aula han sido positivos, pienso que los objetivos generales del TFM así como los específicos del desarrollo de una unidad didáctica se han podido constatar con el desarrollo del mismo.

La asignatura de Tecnología de la Información y Comunicación I, suele ser de las que no resultan aburridas ni tediosas, ya que incorpora recursos tecnológicos y muchas veces novedosos consiguiendo el interés por parte del alumno y sus ganas de aprender. Por ello, a la hora de impartir este tipo de asignatura es importante la motivación del alumno porque que influye en su forma de aprender y en sus resultados, ya que a mayor motivación, mejores son los resultados. Por ello, pienso que es importante innovar en cuanto las herramientas utilizadas para impartir los contenidos del curriculum, aunque ello suponga un coste importante de tiempo de trabajo extra para el docente, opino que merece la pena, ya que los estudiantes no solo mejorarían sus expectativas con respecto a la asignatura, sino también se les abrirían puertas en futuros objetivos propuestos.

En cuanto a las metodologías utilizadas en esta programación didáctica consiguen que los alumnos superen la asignatura de forma positiva, donde los estudiantes están motivados y aprenden de forma activa y participativa. Si es verdad, que en la unidad didáctica desarrollada en esta programación no aplican el trabajo colaborativo, pero en el bloque de programación es la metodología más utilizada y con unos resultados casi inmejorable gracias al proyecto SAFE, donde los alumnos trabajan en grupo para crear una App para móviles mediante el Mobincube. Cuando me incorpore al centro de prácticas tuve la oportunidad de ver algunas de las aplicaciones realizadas por los alumnos y me quede bastante impresionada con el trabajo final.

Y para concluir este Trabajo Fin de Master, me gustaría exponer que durante estas semanas en el centro de prácticas he experimentado tanto sensaciones como vivencia que jamás hubiera imaginado, aun me resulta extraño verme como la figura de profesora, pero es verdad que el empeño de intentar aprender cada día un poco más acerca de esta profesión me ayuda a familiarizarme y sentirme parte de ella.

6. Referencias bibliográficas

- Plan de convivencia 17/18 del CEPA Comarca Nordeste de Tenerife, centro de educación para adultos.
- Plan de evacuación del CEPA Comarca Nordeste de Tenerife, centro de educación para adultos.
- Memoria del centro 17/18 del CEPA Comarca Nordeste de Tenerife, centro de educación para adultos.
- Documento de normas y organización del centro del CEPA Comarca Nordeste de Tenerife, centro de educación para adultos.
- Plan TIC 17/18 del CEPA Comarca Nordeste de Tenerife, centro de educación para adultos.
- PGA del CEPA Comarca Nordeste de Tenerife, centro de educación para adultos.
- Documento “Guía trabajo fin de máster” habilitado en el campus virtual ULL.
- Programación didáctica 17/18 de Tecnología de la información y comunicación I, del CEPA Comarca Nordeste de Tenerife, centro de educación para adultos.
- Decreto 83/2016, de 4 de julio, por el que se establece el currículo de la educación secundaria obligatoria y el bachillerato en la comunidad autónoma de Canarias.
- Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato.
- Decreto 25/2018, que regula la Atención a la Diversidad en Canarias

Web grafía:

- CEPA Comarca Nordeste de Tenerife, centro de educación para adultos. Fecha de acceso: 27/05/18
<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/edublog/cepacomarcanordestedetenerife/>
- Currículo de Bachillerato de Tecnología de la Información y comunicación I. Fecha de acceso: 27/05/18
http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/bachillerato/informacion/ordenacion_curriculo_competencias/curriculo_bach_lomce.html

7. Anexos

7.1. Modelo de la hoja del control de asistencia

Tecnología de la información y comunicación I		Fecha:
Nombre y Apellidos	DNI	Firma

7.2. Examen de inicio de curso.

Se realizará un examen el muy sencillo el primer día de clase, donde los alumnos tendrán 10 min para resolverlo, simplemente con el fin de saber cuáles son los conocimientos que el alumno tiene sobre la materia. Este examen se realizará a través del aula virtual, a continuación se muestra el examen:

1. SON DISPOSITIVOS DE SALIDA

- Altavoz, Ratón, Teclado
- Monitor, Impresora, Altavoz
- USB, Impresora, Teclado
- Monitor, Teclado, Ratón

2. ES UN SERVICIO DE RED QUE PERMITE A LOS USUARIOS ENVIAR Y RECIBIR MENSAJES MEDIANTE SISTEMAS DE COMUNICACIÓN ELECTRÓNICA. DENOMINADOS MENSAJES ELECTRÓNICOS

- Pagina WEB
- Navegadores
- Correo Electrónico
- Buscadores

3. SON AQUELLAS QUE UTILIZAN LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN COMO MEDIO PARA DESARROLLAR CAPACIDADES DE DIÁLOGO, DE DISCUSIÓN Y DEBATE, DE INTERACCIÓN Y COMUNICACIÓN Y, EN DEFINITIVA, DE INFORMACIÓN.

- Software de aplicación
- Power Point
- Herramientas de Comunicación
- Software libre y comercial

4. ES LA PARTE FISICA DE UN ORDENADOR, TODO LO QUE PUEDES TOCAR.

- Software
- Software de Aplicación
- Hardware
- Herramientas de Información

5. ¿Qué SIGNIFICAN LAS SIGLAS TIC?

- Tecnológicas de Información y Comunicación
- Tecnologías de informática con Comunicación
- Tecnología de la informática y la comunicación
- Tecnologías de la Información y la Comunicación

7.3. Rúbrica para evaluar la competencia digital.

Evaluación de la Competencia Digital - Rúbrica				
Indicadores	1	2	3	4
Búsqueda de Información	Realiza búsquedas de forma genérica sin usar palabras clave ni filtros.	Realiza búsquedas específicas. Usa palabras clave y filtros.	Realiza búsquedas específicas. Usa palabras clave y filtros en diferentes buscadores.	Diseña una estrategia para realizar búsquedas específicas. Usa palabras clave y filtros. Recurre a diferentes buscadores.
Organización de la Información	No almacena la información. Es imposible su recuperación.	Almacena la información encontrada de forma local sin clasificar. Es difícil su recuperación.	Almacena la información encontrada de forma local con sistema de carpetas y nomenclatura. Es fácil su recuperación.	Almacena la información encontrada de forma local y en la nube con sistema de carpetas y nomenclatura adecuada. Es fácil su recuperación y compartición.
Creación de Contenidos	Crea materiales sencillos mostrando baja creatividad (texto, imagen, tabla) con software.	Crea materiales sencillos originales con herramientas TIC.	Crea materiales más complejos y originales. Integra más de una herramienta TIC o software.	Crea materiales complejos, originales e innovadores que facilitan la comprensión. Integra más de una herramienta TIC o software.
Compartir Contenidos	Entrega los contenidos creados para que sean publicados en el blog por otros.	Publica los contenidos creados en el blog. Realiza una entrada sencilla (texto + imagen). No incluye licencias o etiquetas.	Publica los contenidos creados en el blog. Realiza una entrada atractiva con material propio o de otros. Combina varios formatos y técnicas de presentación. Incluye licencias o etiquetas.	Publica los contenidos creados en el blog. Realiza una entrada atractiva y original con material propio o de otros. Combina varios formatos y técnicas de presentación de forma creativa que facilitan la comprensión. Incluye licencias y etiquetas.

Comunicación	No participa en los comentarios del blog. No interacciona o lo hace de forma sencilla con sus compañeros usando medios digitales.	Participa en los comentarios del blog para hacer valoraciones sencillas. Usa emails o Whatsapp para comunicarse con sus compañeros durante la actividad.	Participa en los comentarios del blog de forma crítica y constructiva. Usa emails o Whatsapp para comunicarse con sus compañeros y realizar un trabajo colaborativo durante la actividad.	Participa en los comentarios del blog de forma crítica y constructiva. Además de emails o Whatsapp, usa otros medio, como redes sociales, para comunicarse con sus compañeros, realizar un trabajo colaborativo y animar o publicitar logros conseguidos durante la actividad.
Resolución de Problemas	No resuelve los problemas o dificultades que pueda encontrar. Mantiene una actitud pasiva, no pide apoyo y abandona. Recurre a herramientas cuyo manejo ya conoce.	Intenta resolver los problemas o dificultades que pueda encontrar. Mantiene una actitud activa, pide apoyo. Usa las herramientas sugeridas.	Resuelve los problemas o dificultades que pueda encontrar de forma autónoma. Mantiene una actitud activa, pide apoyo después de intentarlo por sí mismo. Ayuda a sus compañeros, si se lo piden, a resolver problemas. Selecciona entre las herramientas sugeridas la más adecuada a una finalidad.	Resuelve los problemas o dificultades que pueda encontrar de forma autónoma. Mantiene una actitud activa, pide apoyo después de intentarlo por sí mismo. Se ofrece a ayudar a sus compañeros. Investiga nuevas herramientas y propone su uso.
Seguridad e Identidad Digital	No publica entradas en el blog o comentarios. No usa redes sociales.	Publica entradas en el blog o comentarios sin identificarse o identificándose sin ser consciente de su Identidad Digital. No cuida conscientemente el material compartido ni las formas de los comentarios.	Publica entradas en el blog o comentarios identificándose y siendo consciente de su Identidad Digital. Cuida conscientemente el material compartido y las formas de los comentarios. Tiene presencia en redes sociales sin ser consciente de su Identidad Digital. Usa las redes sociales para compartir información personal.	Publica entradas en el blog o comentarios identificándose y siendo consciente de su Identidad Digital. Cuida conscientemente el material compartido y las formas de los comentarios. Tiene presencia en redes sociales siendo consciente de su Identidad Digital. Usa las redes sociales para compartir información personal, mantenerse informado e informar y como herramienta de trabajo.