

PROYECTO FINAL PARA EL CURSO DEL INTEF SOBRE PLE

PLAN DE ACCIÓN PARA UN CURSO ACADÉMICO

He pensado que una buena estrategia para poner en acción y, sobre todo, para enriquecer el PLE de mi alumnado puede ser la de programar la materia de Informática en 4º de E.S.O. precisamente en ese sentido.

Es una materia que puede servir, entre otras cosas, para dotar al alumnado de esas herramientas que puedan ampliar su PLE de cara a sus estudios posteriores.

Este enriquecimiento del PLE, qué duda cabe, podrá incorporarse progresivamente a las otras materias que cursa el alumnado, así como en sus estudios posteriores.

MAPA DE RECURSOS

1. El alumnado.

El alumnado presenta gran motivación hacia la materia, al ser opcional en 4º de E.S.O. Sí presenta algo más de dificultad en este aspecto el alumnado de Diversificación Curricular que la cursa. No obstante existe, en general, una buena disposición hacia la misma.

En cuanto a nivel de competencia curricular, a estas alturas el alumnado debe ya conocer bastante bien el correo electrónico, así como las herramientas ofimáticas: procesador de textos, hoja de cálculo y programa para presentaciones.

2. Equipamiento.

El alumnado dispondrá de un ordenador para su uso personal, hasta llegar a 12 equipos. Si vamos más allá, deberán compartir un ordenador para cada dos alumnos.

3. Conectividad.

Éste sí suele ser un problema en nuestro Centro. Apenas 2 MB de ancho de banda nominal hacen complicado trabajar en la web.

OBJETIVOS DEL PLAN DE ACTUACIÓN

- Conocer y potenciar el PLE del alumnado.
- Incorporar herramientas TIC a la práctica diaria del alumnado.
- Conocer herramientas de la web 2.0 que sean aplicables al aula y a la vida diaria del alumno.

PLAN DE ACTUACIÓN DETALLADO

0. PRESENTACIÓN DEL CURSO Y LA MATERIA

El alumnado, en las primeras sesiones, crea y comunica al profesor de la materia una cuenta de correo de trabajo. En nuestro centro, acostumbramos a incluir la palabra “celti” en las cuentas de correo de trabajo, según la fórmula:

nombre.apellido.celti@gmail.com

Así, por ejemplo, se formó la del profesor:

angelmicelti@gmail.com

A través de esta cuenta de correo, el alumnado recibe la siguiente información:

- Dirección del blog de la materia: <http://infovilladiego.blogspot.com>
- Dirección del wiki de la materia: <https://sites.google.com/sites/infovilladiego/>
- Dirección del panel de Symbaloo donde aparacen todos los enlaces a emplear a lo largo del curso: <http://www.symbaloo.com/mix/info4eso>

BLOQUE I: PUBLICACIÓN DE CONTENIDOS

ACTIVIDADES

- Publicación de la línea de tiempo del Bloque II en el blog de clase, creado en [Blogger](#).
- Integrar la presentación del Bloque III en el blog de clase.
- Integrar la presentación de Slideshare del bloque IV en el blog de clase.
- Publicación de los trabajos de entrenamiento del bloque V en el blog de clase.
- Creación de un blog temático personal.
- Maquetación con [Scribus](#) del periódico del Centro.
- Publicación de los sucesivos números del periódico escolar en [Calaméo](#)

BLOQUE II: SISTEMAS OPERATIVOS

ACTIVIDADES

- Línea de tiempo sobre la evolución de los sistemas operativos, realizada con [TimeRime](#).

BLOQUE III: REDES Y SEGURIDAD INFORMÁTICA

ACTIVIDADES

- Elaboración de una presentación dinámica sobre redes utilizando [Prezi](#)
- Elaboración de un mural sobre los antivirus utilizando [Glogster](#).

BLOQUE IV: PRESENTACIONES GRÁFICAS Y DINÁMICAS

ACTIVIDADES

- Elaboración de una presentación multimedia sobre una efeméride de relevancia, bien del ámbito de la Informática, bien elegida a nivel de Centro.
- Subir la presentación anterior a [Slideshare](#).

BLOQUE V: FOTOGRAFÍA DIGITAL

ACTIVIDADES

- Toma de imágenes para el periódico escolar con una cámara digital o con un teléfono móvil.
- Actividades “de entrenamiento” con Inkscape, disponibles en [este enlace](#).
- Realización de un logotipo para una empresa mediante [Inkscape](#).
- Actividades “de entrenamiento” con [GIMP](#), disponibles en [este enlace](#).
- Realización de un cartel para la Feria local mediante GIMP.

BLOQUE VI: MÚSICA Y VÍDEO DIGITAL

ACTIVIDADES

- Realización de una cuña de radio con [Audacity](#) para anunciar una película y publicación de la misma en el blog, vía [Audioboo](#).
- Grabación y montaje del vídeo-homenaje al alumnado de 4º de E.S.O. en su despedida, empleando [Avidemux](#).

BLOQUE VII: INTERNET Y REDES SOCIALES VIRTUALES

ACTIVIDADES

- Registro en [Twitter](#), seguimiento y creación de una lista con los compañeros de la clase.
- Vinculación de Blogger con Twitter.
- Suscripción y creación de una página en [Facebook](#)