

<b>LOCALIZACIÓN EN LA PROGRAMACIÓN DE AULA</b>			
<b>ÁREA</b>	Tecnología	<b>CURSO</b>	3º E.S.O.
<b>UNIDAD DIDÁCTICA 3: Retoque fotográfico con GIMP</b>			
<b>TRIMESTRE</b>	2	<b>SESIONES</b>	10

<b>JUSTIFICACIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA SEGÚN DECRETO 52/2007</b>			
Objetivos Generales E.S.O.	Objetivos del Área de Tecnología	Contenidos de Tecnología 3º E.S.O.	Criterios de Evaluación de Tecnología 3º E.S.O.
b, e, f, g, h	5, 6, 7, 8, 11	2.1, 2.2, 2.3, 2.4, 3.2, 6.1, 6.2	4, 5, 6, 17, 18, 27

<b>COMPETENCIAS BÁSICAS Y OBJETIVOS EDUCATIVOS</b>
<p><b>Comunicación lingüística</b></p> <p>3.1. Extraer las ideas principales de un texto.</p> <p>3.2. Redactar de forma coherente, lógica y sin errores ortográficos.</p> <p><b>Tratamiento de la información y competencia digital</b></p> <p>3.3. Emplear adecuadamente los elementos básicos de un ordenador: PC y periféricos.</p> <p>3.4. Apreciar las nuevas tecnologías como fuentes de información útiles.</p> <p>3.5. Crear una página Web.</p> <p>3.6. Dominar las herramientas de GIMP.</p> <p>3.7. Aplicar el dibujo vectorial y el retoque fotográfico.</p> <p>3.8. Enviar adecuadamente un correo electrónico.</p> <p>3.9. Reflexionar sobre el impacto de Internet en nuestra vida diaria.</p> <p><b>Social y ciudadanía</b></p> <p>3.10. Organizar un trabajo en equipo eficiente.</p> <p>3.11. Aprender de la experiencia y conocimientos de otros compañeros de clase.</p> <p>3.12. Reflexionar sobre la importancia de la privacidad en la información que se publica en Internet, especialmente con las fotografías.</p> <p><b>Cultural y artística</b></p> <p>3.13. Valorar el trabajo bien presentado, ordenado y limpio.</p> <p><b>Aprender a aprender</b></p> <p>3.14. Realizar actividades y ejemplos a medida que se trabajan los contenidos en el aula, como estrategia de aprendizaje bien organizado.</p> <p>3.15. Manejar fuentes de información.</p> <p>3.16. Cumplir los plazos de entrega de las actividades de evaluación.</p> <p><b>Autonomía e iniciativa personal</b></p> <p>3.17. Crear una actividad de evaluación llena de originalidad personal, cumpliendo las directrices generales que se trabajan en el aula.</p>



<b>CONTENIDOS MÍNIMOS A TRABAJAR</b>		
<b>Conceptos</b>	<b>Procedimientos</b>	<b>Actitudes</b>
1. Encendido de un ordenador, monitor, teclado, ratón, altavoces e impresora. 2. Sistema operativo Windows. 3. Las páginas Web. 4. El correo electrónico. 5. Herramientas de GIMP: filtros, máscaras, selecciones, textos y capas 6. Plataforma Moodle.	1. Manejo seguro de un ordenador. 2. Manejo de las herramientas de GIMP. 3. Obtener información de una página Web.	1. Actitud crítica ante la información publicada en Internet. 2. Organización en el trabajo de equipo.

<b>ACTIVIDADES Y CRITERIOS PARA EVALUAR LAS COMPETENCIAS BÁSICAS</b>			
<b>Actividad</b>	<b>Criterios de calificación</b>	<b>Tipo de contenido</b>	<b>Porcentaje en la nota final del tema</b>
Elaborar una imagen para el cartel de las Jornadas Científicas aplicando todas las herramientas explicadas en clase. El trabajo se entrega en formato digital: a través de la red de la sala de informática del colegio, o bien en memoria USB, en CD o por e-mail.	1. Introducir los elementos que se exigen como mínimo (capas, filtros, selecciones y máscaras) y que se trabajan a lo largo de las sesiones de la unidad didáctica.	Procedimental	70%
Responder a un cuestionario Web sobre los contenidos trabajados en la Unidad Didáctica	1. Identificar, con los apuntes como ayuda, las aplicaciones principales de GIMP. 2. Manejar con habilidad una página Web.	Procedimental	30%

<b>EJES TRANSVERSALES</b>	<b>RELACIÓN INTERDISCIPLINAR</b>
✓ Educación para el consumidor: uso moderado y eficiente del ordenador para buscar información y para el tiempo de ocio.	➤ Lengua: Capacidad de comprensión lectora ante una fuente de información escrita.



### PRINCIPIOS METODOLÓGICOS

- o **Sentir:** Se parte de la experiencia previa del alumno con los ordenadores. Se deja que los observen, los manipulen y generen preguntas sobre sus distintas partes.
- o **Entender:** A cada pregunta (sobre el monitor, el teclado, el ratón, etc.) se muestra al alumno su uso y aplicación. El trabajo en grupo sirve para que aprendan entre ellos. Además, se hace uso de los alumnos que más manejo tienen con los ordenadores para que ayuden a los no iniciados. Además se trabaja en los “usos viciados” sobre el ordenador: no saber adjuntar un archivo a un e-mail, usar el Messenger pero no el correo electrónico, no usar los buscadores de forma óptima, etc.
- o **Controlar:** Con las explicaciones prácticas en la sala de informática se insiste en que se guarde de forma segura la información. Para esto, se expone el uso del correo electrónico y de las memorias flash para guardar correctamente la información.
- o **Modificar:** Las actividades de evaluación dan libertad al alumno para que pueda plasmar sus conocimientos de la mejor forma posible: el mismo alumno plantea sus propias dificultades y sus soluciones a la hora de redactar la página Web.

### TEMPORALIZACIÓN Y MATERIALES

#### Sesión 1: (en el aula y en informática)

- ❖ Explicación detallada de los objetivos mínimos de la Unidad Didáctica.
- ❖ Presentación de las actividades y criterios de evaluación, con sus correspondientes porcentajes en la nota final del tema.
- ❖ Diariamente el profesor anotará + ó – según el comportamiento y participación (que cuentan con su porcentaje correspondiente para la calificación de final de curso).
- ❖ Insistir en la toma diaria de apuntes de lo que se explicará en la sala de informática.
- ❖ Presentación del número de sesiones dedicadas a la U.D y de la fecha límite para entregar las actividades.
- ❖ Los alumnos que no alcancen al menos un 5 de media en las actividades de evaluación podrán, voluntariamente, realizar una actividad de refuerzo para alcanzar el 5 en el tema.
- ❖ Los alumnos que alcancen un 7,5 de media en las actividades de evaluación podrán, voluntariamente, realizar una actividad de ampliación para subir 1 punto como máximo en la media del tema.
- ❖ **Los alumnos se deben esforzar por aprovechar el tiempo de clase para no tener que llevar trabajo a casa y evitar el posible problema de no tener ordenador en casa. No deben perder tiempo con Internet; esto penalizará como negativos.**
- ❖ **En informática se trabajará por grupos de 2-3 personas.**
- ❖ **Se expone el uso de las memorias flash para guardar información.**
- ❖ **Se explica el uso del correo electrónico (Hotmail en la mayoría de los alumnos) para guardar la información de cada sesión de trabajo.** Se insiste mucho en estas formas de guardar la información. Se muestra el uso de la **plataforma Moodle** de la Web del Colegio; en ese sitio se realizará el seguimiento online de este tema.

#### Sesión 2: (en informática)

- ❖ **Los grupos de trabajo se colocan en su lugar de trabajo.**
- ❖ **Se recuerda el uso de las memorias flash y del correo electrónico.**
- ❖ Se expone el **primer apartado de los apuntes sobre GIMP: “Conociendo GIMP”**. Este material se encuentra en <http://danipartal.net>. Se les recuerda que vayan tomando en sus apuntes lo que aprendan de cada una de las sesiones de informática. La organización en informática será: explicación del profesor (con ayuda del cañón proyector) – resumen de los alumnos en sus cuadernos – realización en el ordenador de los ejemplos del apartado.
- ❖ A medida que los alumnos hacen los ejemplos, acumulan positivos diariamente.
- ❖ Tras realizar los ejemplos, pueden trabajar sobre su página Web de la actividad de evaluación.



<p><b>Sesión 3: (en informática)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se expone el <b>segundo apartado de los apuntes: "Imagen digital"</b>.</li> <li>❖ Se deja tiempo para que completen sus apuntes, realicen los ejemplos y para que vayan trabajando en el tema libre.</li> </ul>
<p><b>Sesión 4: (en informática)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Seguimos con el <b>segundo apartado de los apuntes: "Imagen digital"</b>.</li> <li>❖ Se deja tiempo para que completen sus apuntes, realicen los ejemplos y para que vayan trabajando en el tema libre.</li> </ul>
<p><b>Sesión 5: (en informática)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <b>Tercer apartado de los apuntes: "Las capas"</b>.</li> <li>❖ Se deja tiempo para que completen sus apuntes, realicen los ejemplos y para que vayan trabajando en el tema libre.</li> </ul>
<p><b>Sesión 6: (en informática)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se expone el <b>cuarto apartado de los apuntes: "Los textos"</b>.</li> <li>❖ Se deja tiempo para que completen sus apuntes, realicen los ejemplos y para que vayan trabajando en el tema libre.</li> </ul>
<p><b>Sesión 7: (en informática)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se expone el <b>quinto apartado de los apuntes: "Máscaras y selecciones"</b>.</li> <li>❖ Se deja tiempo para que completen sus apuntes, realicen los ejemplos y para que vayan trabajando en el tema libre.</li> </ul>
<p><b>Sesión 8 (en informática)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se expone el <b>sexto apartado de los apuntes: "Los filtros"</b>.</li> <li>❖ Se deja tiempo para que completen sus apuntes, realicen los ejemplos y para que vayan trabajando en el tema libre.</li> </ul>
<p><b>Sesión 9: (en informática)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Se deja tiempo para que completen sus apuntes y para que vayan trabajando en el tema libre. Los que entregan la actividad se les anima a que ayuden a los compañeros más retrasados; esto también se valora con positivos.</li> <li>❖ Se recuerda que <b>la siguiente sesión es la última, por lo que se cumple la fecha límite para entregar el tema libre</b>.</li> <li>❖ <b>También en la siguiente sesión se realizará el cuestionario Web sobre lo explicado de HTML.</b></li> </ul>
<p><b>Sesión 10: (en informática)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ Los grupos de trabajo responden al <b>cuestionario Web sobre los apuntes de HTML (apartado "Autoevaluación" en la página Web)</b>. Los alumnos pueden consultar sus apuntes personales del cuaderno.</li> <li>❖ Cuando una pareja termina el cuestionario, avisa el profesor para que recoja la nota y se les deja tiempo para que ultimen el tema libre. Los que entregan la actividad se les anima a que ayuden a los compañeros más retrasados.</li> </ul>

### ACTIVIDAD DE REFUERZO Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- La actividad de refuerzo se propone a los alumnos que, al finalizar la unidad didáctica, no han cubierto los objetivos mínimos exigidos.
  - **Para superar los objetivos mínimos el alumno debe obtener**, como media de las distintas actividades de evaluación del tema, **al menos un 5**.
  - **La actividad de refuerzo se propone una vez acabada la unidad didáctica. El alumno tiene de plazo para entregarla hasta el viernes anterior al examen final del trimestre.**
  - Si el alumno no realiza la actividad de refuerzo, mantiene la nota obtenida en el tema. **Si el profesor valora que el alumno tiene muchas dificultades para realizar la actividad de refuerzo (que es una actividad de objetivos mínimos), dialoga con el tutor y el equipo de orientación para realizar una posible adaptación.**
  - Si el alumno realiza la actividad de refuerzo, y el profesor valora que no ha alcanzado los objetivos mínimos, deberá repetirla.
- Tras realizar la actividad de refuerzo de manera satisfactoria, el alumno tendrá un 5 en la nota media del tema.
  - **Descripción de la actividad:** entregar un resumen con lo explicado en clase y entregar una actividad de GIMP aplicando únicamente las propiedades de los tres primeros capítulos explicados.
- **Criterios de evaluación:** en sintonía con lo trabajado en el tema, se busca que el alumno sea capaz de:
  - Conocer las aplicaciones básicas de GIMP.
  - Ordenar en un resumen, de forma clara, los conceptos explicados en la sala de informática.

### ACTIVIDAD DE AMPLIACIÓN Y ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

- La actividad de ampliación se propone a los alumnos que, al finalizar la unidad didáctica, han superado de manera brillante los objetivos mínimos exigidos.
  - **Para superar de forma brillante los objetivos mínimos el alumno debe obtener**, como media de las distintas actividades de evaluación del tema, **al menos un 7,5**.
  - **La actividad de refuerzo se propone una vez acabada la unidad didáctica. El alumno tiene de plazo para entregarla hasta el viernes anterior al examen final del trimestre.**
  - La actividad de ampliación busca aumentar el interés en los alumnos y permitirles que relacionen su aprendizaje con temas de su interés.
- Tras realizar la actividad de ampliación, el alumno podrá obtener hasta un máximo de 1 punto extra, a sumar a la nota media del tema.
- **Descripción de la actividad:** aplicar las características de los capítulo 7 y 8 sobre GIMP, que el profesor no explica en clase pero si entrega a los alumnos interesados.
- **Criterios de evaluación:** se busca que el alumno sea capaz de:
  - Elaborar una imagen llena de su propia originalidad e iniciativa.
  - Buscar nuevas aplicaciones de GIMP, distintas a las explicadas por el profesor en clase.

**REVISIÓN DE LA UNIDAD DIDÁCTICA POR PARTE DE LOS ALUMNOS**

- ✚ Los alumnos del curso 2009-2010 puntúan el tema con una nota media de: 9,2
- ✚ Sugerencias de los alumnos:
  - Ha sido el tema de informática que más ha gustado, aunque algunas aplicaciones de GIMP son difíciles.

**VALORACIÓN DEL PROFESOR SOBRE EL DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA**

- ✚ Número de alumnos totales: 92
  - Número de suspensos tras las actividades de objetivos mínimos: 7 (7,6%)
  - Número de aprobados tras las actividades de objetivos mínimos: 85 (92,4%)
  - Número de alumnos que se propone actividad de ampliación: 60 (65,2%)
- ✚ Aspectos positivos y negativos:
  - Muy bien en general. La actividad final, al ser el cartel de las Jornadas Científicas, fue elaborada con muchas ganas por parte de los alumnos.
  - Utilizar la plataforma Moodle para el próximo año para el seguimiento online de la asignatura y para la recogida y corrección de actividades.
  - He hablado con los profesores de Informática de 4º ESO para organizar los contenidos del año que bien, y los alumnos en 4º no repitan lo que ya han visto en Tecnología.