

Taller de Informática y Producción Digital: Creatividad y Tecnología en Acción

Tecnología e Informática | Informática | para estudiantes de secundaria (12-15 años) | 32 semanas

Descripción del Curso

Este curso está diseñado para estudiantes de secundaria de 12 a 15 años, con el propósito de desarrollar habilidades digitales integrales que les permitan utilizar herramientas informáticas y aplicaciones multimedia de manera creativa y funcional. A lo largo de 32 semanas, los alumnos explorarán desde conceptos básicos de informática hasta la producción de contenidos digitales que faciliten la comunicación, organización y expresión de ideas en formatos variados.

El curso aborda tanto el manejo de paquetería Office —como procesadores de texto, hojas de cálculo y presentaciones— como la introducción a aplicaciones de producción multimedia para video, audio y gráficos. El enfoque metodológico es práctico, participativo y orientado a proyectos, fomentando el aprendizaje activo y colaborativo mediante ejercicios aplicados y actividades creativas.

Al finalizar, los estudiantes serán capaces de utilizar diversas herramientas digitales para organizar información, elaborar documentos profesionales, diseñar presentaciones efectivas y crear contenidos multimedia que reflejen su creatividad y dominio tecnológico. Este curso promueve competencias clave para su desarrollo académico y social en un mundo cada vez más digitalizado.

Objetivos Generales

- Identificar y aplicar herramientas básicas y avanzadas de paquetería Office para la creación y gestión de documentos digitales.
- Organizar información digital utilizando técnicas adecuadas para facilitar su acceso y presentación.
- Diseñar y producir contenidos multimedia que integren texto, imágenes, audio y video de forma creativa y funcional.
- Comunicar ideas y proyectos mediante recursos digitales empleando criterios de claridad, coherencia y atractivo visual.
- Demostrar autonomía y responsabilidad en el uso ético y seguro de las tecnologías de la información y comunicación.

Competencias

- Utilizar funcionalidades básicas y avanzadas de software de oficina para crear, editar y presentar documentos, hojas de cálculo y presentaciones.

- Organizar y gestionar información digital de forma estructurada y segura.
- Desarrollar contenidos multimedia (imágenes, audio y video) aplicando técnicas básicas de producción digital.
- Aplicar habilidades de comunicación digital para expresar ideas y proyectos de manera clara y creativa.
- Resolver problemas técnicos comunes en el uso de herramientas informáticas y aplicaciones digitales.
- Colaborar en entornos digitales respetando normas de convivencia y ética en el uso de la tecnología.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de uso de computadora y navegación por internet.
- Acceso a computadora o dispositivo con software de paquetería Office instalado y conexión a internet.
- Material para prácticas: archivos digitales, memorias USB o acceso a plataformas de almacenamiento en la nube.
- Curiosidad y disposición para aprender y experimentar con nuevas tecnologías.

Unidades del Curso

Unidad 1: Introducción a la Informática y el Entorno Digital

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar los componentes básicos del hardware y software mediante la elaboración de un esquema visual que los clasifique correctamente.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de describir las funciones principales de un sistema operativo utilizando ejemplos prácticos en un entorno digital simulado.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar normas básicas de seguridad digital para proteger información personal en actividades prácticas en línea.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de categorizar tipos de software según su función y uso, mediante la creación de una tabla comparativa.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la importancia del uso ético y responsable de las tecnologías de la información mediante debates y reflexiones escritas.

Contenidos Temáticos

1. Conceptos Fundamentales de Informática

- Definición y evolución de la informática: Introducción al concepto de informática y su importancia en la vida cotidiana.
- Diferencia entre hardware y software: Explicación clara de qué es hardware y qué es software con ejemplos sencillos.

2. Componentes Básicos del Hardware

- Partes internas y externas de un computador: Procesador, memoria RAM, disco duro, monitor, teclado, ratón, etc.
- Dispositivos de entrada, salida, almacenamiento y procesamiento: Clasificación y función de cada dispositivo.

3. Tipos de Software

- Software de sistema: Sistemas operativos y utilidades básicas.
- Software de aplicación: Programas para tareas específicas (edición de texto, gráficos, juegos).
- Software libre y propietario: Diferencias y ejemplos.

4. Sistemas Operativos

- Definición y funciones principales: Gestión de recursos, interfaz con el usuario, administración de archivos.
- Ejemplos de sistemas operativos comunes: Windows, macOS, Linux, Android.
- Simulación práctica: Navegación básica y uso de funciones esenciales en un entorno digital simulado.

5. Seguridad Digital Básica

- Importancia de la seguridad digital: Protección de información personal y prevención de riesgos.
- Buenas prácticas: Uso de contraseñas seguras, cuidado con correos y enlaces sospechosos, privacidad en redes sociales.
- Normas básicas para la protección en línea: Ejemplos prácticos y recomendaciones.

6. Uso Ético y Responsable de las Tecnologías

- Concepto de ética digital: Respeto, responsabilidad y consecuencias de las acciones en línea.
- Problemas comunes: Ciberacoso, plagio, privacidad y desinformación.
- Reflexión y debate: Importancia del comportamiento ético en el mundo digital.

Actividades

1. Elaboración de un Esquema Visual de Hardware y Software

Objetivo: Identificar los componentes básicos del hardware y software mediante la elaboración de un esquema visual que los clasifique correctamente.

Descripción:

- Se presenta una lista de componentes y programas comunes.
- Los estudiantes organizan estos elementos en un esquema visual en papel o digital (mapa conceptual o cuadro sinóptico), clasificándolos en hardware y software.
- Se discuten en plenaria las clasificaciones para aclarar dudas.

Organización: Individual o en parejas.

Producto esperado: Esquema visual limpio y correcto con clasificaciones claras.

Duración: 50 minutos.

2. Simulación y Descripción de Funciones del Sistema Operativo

Objetivo: Describir las funciones principales de un sistema operativo utilizando ejemplos prácticos en un entorno digital simulado.

Descripción:

- Se utiliza un simulador o entorno digital sencillo (puede ser una presentación interactiva o software educativo) que permite realizar tareas básicas: abrir/cerrar ventanas, administrar archivos, instalar programas.
- Los estudiantes exploran estas funciones y anotan su utilidad práctica.
- Finalmente, cada estudiante escribe un breve resumen describiendo las funciones observadas.

Organización: Individual.

Producto esperado: Resumen escrito con ejemplos propios sobre funciones del sistema operativo.

Duración: 60 minutos.

3. Taller Práctico de Seguridad Digital

Objetivo: Aplicar normas básicas de seguridad digital para proteger información personal en actividades prácticas en línea.

Descripción:

- Se presentan casos prácticos donde se deben tomar decisiones sobre contraseñas, manejo de información personal y reconocimiento de correos sospechosos.
- Mediante un juego de roles o simulación en línea, los estudiantes identifican buenas y malas prácticas.
- Se realiza un listado colectivo de normas básicas para protegerse en el entorno digital.

Organización: Grupos pequeños (3-4 estudiantes).

Producto esperado: Listado de normas básicas de seguridad digital y respuestas correctas a situaciones planteadas.

Duración: 60 minutos.

4. Creación de una Tabla Comparativa de Tipos de Software

Objetivo: Categorizar tipos de software según su función y uso, mediante la creación de una tabla comparativa.

Descripción:

- Se proporciona información básica sobre varios programas y sus características.
- Los estudiantes elaboran una tabla en formato papel o digital que incluya columnas como: nombre del software, tipo (sistema/aplicación), función principal, ejemplos de uso.
- Presentan su tabla y explican una fila elegida, justificando su clasificación.

Organización: Parejas o individual.

Producto esperado: Tabla comparativa clara y bien organizada.

Duración: 50 minutos.

5. Debate y Reflexión sobre Uso Ético y Responsable de la Tecnología

Objetivo: Explicar la importancia del uso ético y responsable de las tecnologías de la información mediante debates y reflexiones escritas.

Descripción:

- Se plantea una situación problemática relacionada con el uso de la tecnología (por ejemplo, ciberacoso o plagio).
- Los estudiantes se organizan en grupos para debatir y proponer soluciones o actitudes responsables.
- Luego, cada estudiante escribe una reflexión personal sobre la importancia de la ética digital.

Organización: Grupos para debate; individual para reflexión escrita.

Producto esperado: Participación en debate y reflexión escrita individual.

Duración: 60 minutos.

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre hardware, software, sistemas operativos y seguridad digital.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve de opción múltiple y preguntas abiertas simples.

Instrumento sugerido: Test escrito o digital de 10 preguntas.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Avance en la identificación y clasificación de hardware/software, comprensión del sistema operativo, aplicación de normas de seguridad, capacidad para categorizar software y reflexión ética.

Cómo se evalúa: Observación durante actividades, revisión de esquemas, tablas comparativas, resúmenes y participación en debates.

Instrumento sugerido: Rúbricas para cada actividad, listas de cotejo y registros de participación.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Logro de los cinco objetivos específicos de la unidad.

Cómo se evalúa: Proyecto integrador que incluya:

- Un esquema visual que clasifique hardware y software.
- Un escrito que describa funciones del sistema operativo con ejemplos.
- Una tabla comparativa de tipos de software.
- Listado de normas básicas de seguridad digital aplicado a un caso.
- Ensayo o reflexión escrita y argumentada sobre ética digital.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada que valore claridad, precisión, aplicación práctica y reflexión crítica.

Unidad 2: Fundamentos de la Computación y Manejo de Archivos

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir las características principales de los sistemas operativos comunes y sus funciones básicas para la gestión de archivos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear, organizar y nombrar archivos y carpetas siguiendo criterios lógicos y estructurados para facilitar su acceso y administración.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de guardar y recuperar documentos digitales en diferentes formatos, aplicando técnicas adecuadas para mantener la integridad y accesibilidad de la información.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comparar y seleccionar formatos de archivo según el tipo de contenido y propósito, justificando su elección en proyectos digitales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar normas básicas de seguridad y respaldo de archivos para proteger la información digital y demostrar responsabilidad en su manejo.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a los Sistemas Operativos y Gestión de Archivos

- **Concepto de sistema operativo:** definición, importancia y funciones básicas.
- **Sistemas operativos comunes:** características principales de Windows, macOS y Linux.
- **Interfaz de usuario y navegación básica:** explorador de archivos, escritorio, menús y barras de herramientas.
- **Funciones básicas de gestión de archivos:** crear, abrir, copiar, mover, renombrar y eliminar archivos y carpetas.

2. Organización y Nomenclatura de Archivos y Carpetas

- **Importancia de la organización:** beneficios de una estructura lógica y sistemática.
- **Creación de carpetas y subcarpetas:** métodos para agrupar información de forma efectiva.
- **Reglas para nombrar archivos y carpetas:** uso de nombres descriptivos, fechas, versiones y evitar caracteres inválidos.
- **Criterios para ordenar y clasificar archivos:** por tipo, fecha, proyecto o tema.

3. Guardado y Recuperación de Documentos Digitales en Diferentes Formatos

- **Formatos de archivo comunes:** .docx, .pdf, .txt, .jpg, .png, .mp3, .mp4, entre otros.
- **Consideraciones para guardar archivos:** ubicación, nombre y formato adecuado.
- **Procedimientos para guardar y abrir documentos:** uso de programas específicos y explorador de archivos.
- **Manejo de versiones y copias de seguridad:** importancia y técnicas básicas.

4. Comparación y Selección de Formatos de Archivo según Contenido y Propósito

- **Características de formatos según tipo de contenido:** texto, imagen, audio, video.
- **Ventajas y limitaciones de formatos comunes:** calidad, tamaño y compatibilidad.

- **Criterios para elegir formatos en proyectos digitales:** accesibilidad, edición, publicación y almacenamiento.
- **Ejemplos prácticos de selección de formatos:** informe en PDF, imagen para web, audio para presentación.

5. Seguridad y Respaldo de Archivos

- **Importancia de la seguridad en la información digital.**
- **Normas básicas para proteger archivos:** contraseñas, permisos y acceso restringido.
- **Métodos de respaldo:** almacenamiento en la nube, discos externos y copias locales.
- **Prácticas responsables para el manejo de la información:** organización, limpieza y actualización de archivos.

Actividades

Actividad 1: Explorando Sistemas Operativos y Gestión Básica de Archivos

Objetivo: Identificar y describir características y funciones básicas de sistemas operativos.

Descripción:

- El docente presenta un resumen breve sobre Windows, macOS y Linux con imágenes y videos.
- Los estudiantes trabajan en parejas para explorar el explorador de archivos de uno de estos sistemas en un computador disponible.
- Realizan acciones básicas: crear carpetas, renombrarlas, copiar y mover archivos de muestra.
- Registran en una tabla las funciones que ejecutaron y comentan sus diferencias y similitudes.

Organización: Parejas

Producto esperado: Tabla comparativa y registro de funciones ejecutadas.

Duración: 1 hora

Actividad 2: Creación y Organización de un Proyecto Digital

Objetivo: Crear, organizar y nombrar archivos y carpetas siguiendo criterios lógicos.

Descripción:

- Se propone un proyecto sencillo (por ejemplo, un informe con texto e imágenes).
- Cada estudiante crea una estructura de carpetas para organizar los distintos archivos del proyecto.
- Nombran archivos y carpetas aplicando reglas claras (fecha, tipo de contenido, versión).
- Presentan la estructura a sus compañeros y explican su lógica de organización.

Organización: Individual

Producto esperado: Estructura organizada de carpetas y archivos con nombres adecuados.

Duración: 1.5 horas

Actividad 3: Guardado y Recuperación de Archivos en Diferentes Formatos

Objetivo: Guardar y recuperar documentos digitales en formatos variados manteniendo integridad y accesibilidad.

Descripción:

- El docente explica diferentes formatos y su uso.
- Los estudiantes practican guardar un documento de texto en .docx y .pdf, una imagen en .jpg y .png.
- Luego, abren los archivos guardados para verificar su correcto almacenamiento y accesibilidad.
- Discuten en grupo qué formato elegirían para diferentes situaciones.

Organización: Individual

Producto esperado: Archivos guardados en diferentes formatos y breve informe de selección de formatos.

Duración: 1 hora

Actividad 4: Estrategias de Seguridad y Respaldo de Archivos

Objetivo: Aplicar normas básicas de seguridad y respaldo para proteger la información digital.

Descripción:

- El docente explica métodos de protección y respaldo.
- En grupos, los estudiantes analizan casos de pérdida y robo de archivos y proponen soluciones.
- Realizan un respaldo de sus archivos del proyecto a una unidad externa o servicio en la nube.
- Comparten y reflexionan sobre la importancia de la seguridad y respaldo.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Respaldo realizado y presentación de propuesta de seguridad.

Duración: 1 hora

Evaluación**Evaluación Diagnóstica**

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre sistemas operativos y manejo básico de archivos.

Cómo se evalúa: Cuestionario corto de selección múltiple y preguntas abiertas.

Instrumento sugerido: Test en papel o plataforma digital con preguntas sobre conceptos básicos y funciones de archivos.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la creación, organización, guardado y recuperación de archivos, así como aplicación de seguridad.

Cómo se evalúa: Observación directa durante actividades, revisión de productos parciales, autoevaluación y coevaluación entre pares.

Instrumento sugerido: Rúbrica con criterios claros para organización de archivos, uso adecuado de formatos y respaldo.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Dominio integral de los objetivos: descripción de sistemas operativos, organización y nombrado de archivos, manejo de formatos y aplicación de seguridad.

Cómo se evalúa: Proyecto final donde el estudiante presenta una estructura organizada de archivos de un proyecto digital, con archivos guardados en formatos adecuados y respaldo realizado, acompañado de un informe justificando sus elecciones.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación final que incluya criterios de estructura, nomenclatura, formatos seleccionados y medidas de seguridad aplicadas.

Unidad 3: Procesador de Texto: Creación y Edición de Documentos

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y utilizar las funciones básicas y avanzadas de un procesador de texto para crear documentos estructurados con formatos adecuados.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de insertar y editar imágenes, tablas y otros elementos multimedia en un documento digital, aplicando criterios de diseño y organización.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar herramientas de corrección ortográfica y gramatical para mejorar la calidad del contenido escrito en sus documentos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de guardar, imprimir y compartir documentos digitales respetando normas de formato y presentación.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de demostrar responsabilidad y autonomía en el manejo ético y seguro de la información al crear y editar documentos digitales.

Contenidos Temáticos

1. Introducción al procesador de texto

- Concepto y utilidad de un procesador de texto: importancia en la vida académica y profesional.
- Interfaz básica: barras de herramientas, menús, área de trabajo, y cinta de opciones.
- Tipos de documentos que se pueden crear con un procesador de texto.

2. Funciones básicas para la creación y edición de documentos

- Creación de un nuevo documento, abrir documentos existentes y guardar archivos.
- Escritura y edición de texto: selección, copiar, cortar, pegar y deshacer.
- Formato básico de texto: tipo de letra, tamaño, color, estilo (negrita, cursiva, subrayado).
- Alineación y espaciado de párrafos: justificado, centrado, alineado a la izquierda y a la derecha.
- Uso de listas: numeradas y con viñetas.

3. Funciones avanzadas para estructurar documentos

- Uso de encabezados y pies de página.
- Inserción y edición de saltos de página y saltos de sección.
- Aplicación de estilos y plantillas de formato para uniformidad.
- Creación de tablas de contenido automáticas.

4. Inserción y edición de imágenes, tablas y otros elementos multimedia

- Inserción de imágenes: desde archivos y desde la web.
- Edición básica de imágenes: tamaño, recorte, posición y ajuste de texto.
- Creación y edición de tablas: añadir/eliminar filas y columnas, aplicar bordes y sombreado.
- Inserción de otros elementos: formas, gráficos, hipervínculos y cuadros de texto.
- Criterios básicos de diseño y organización para documentos visualmente atractivos.

5. Herramientas de corrección ortográfica y gramatical

- Uso del corrector ortográfico automático y manual.
- Revisión gramatical: sugerencias y correcciones.
- Diccionarios personalizados y sinónimos para enriquecer el texto.
- Revisión de comentarios y control de cambios para trabajo colaborativo.

6. Guardar, imprimir y compartir documentos digitales

- Diferentes formatos de archivo: .docx, .pdf, .rtf y otros.
- Opciones para guardar: localmente, en la nube y en dispositivos externos.
- Configuración de impresión: selección de páginas, márgenes, orientación y calidad.
- Compartir documentos: por correo electrónico, plataformas educativas y redes seguras.
- Normas básicas para la presentación profesional de documentos.

7. Ética, seguridad y responsabilidad en el manejo de documentos digitales

- Respeto a la propiedad intelectual y derechos de autor.
- Prácticas seguras para proteger la información: contraseñas, respaldos y control de acceso.
- Uso responsable y autónomo de la tecnología para crear y editar documentos.
- Consideraciones sobre privacidad y manejo adecuado de datos personales.

Actividades

Actividad 1: Explorando la interfaz y funciones básicas del procesador de texto

Objetivo: Identificar y utilizar las funciones básicas para crear y editar un documento.

Descripción:

- El docente presentará la interfaz del procesador de texto (por ejemplo, Microsoft Word o LibreOffice Writer).

- Los estudiantes crearán un documento nuevo donde escribirán una presentación personal breve.
- Aplicarán formato básico: cambiar tipo y tamaño de letra, aplicar negrita y color, y justificar el texto.
- Insertarán una lista con tres de sus hobbies.
- Guardar el documento con un nombre adecuado en su carpeta personal.

Organización: Individual

Producto esperado: Documento digital con texto formateado y lista.

Duración estimada: 60 minutos

Actividad 2: Creación de un documento estructurado con imágenes y tablas

Objetivo: Insertar y editar imágenes y tablas aplicando criterios de diseño.

Descripción:

- Los estudiantes elaborarán un documento informativo sobre un tema de su interés (por ejemplo, un animal, un deporte o un país).
- Insertarán al menos una imagen relacionada al tema, ajustando su tamaño y posición.
- Crearán una tabla con al menos tres filas y dos columnas para organizar información (por ejemplo, características, datos o fechas).
- Aplicarán bordes y sombreado a la tabla para mejorar la presentación.
- Usarán encabezados para organizar el contenido y guardarán el archivo.

Organización: Parejas o grupos pequeños

Producto esperado: Documento digital con texto, imagen y tabla bien editados.

Duración estimada: 90 minutos

Actividad 3: Uso de herramientas de corrección y revisión

Objetivo: Aplicar corrección ortográfica y gramatical para mejorar un documento.

Descripción:

- El docente proporcionará un texto con errores ortográficos y gramaticales para que los estudiantes lo copien en un procesador de texto.
- Los estudiantes usarán el corrector ortográfico automático para identificar y corregir errores.
- Revisarán recomendaciones gramaticales y mejorarán la redacción.
- Agregará comentarios explicativos sobre los cambios realizados.
- Guardar y compartir el documento corregido con el docente.

Organización: Individual

Producto esperado: Documento corregido con comentarios y mejoras.

Duración estimada: 45 minutos

Actividad 4: Guardar, imprimir y compartir documentos respetando normas

Objetivo: Guardar, imprimir y compartir documentos respetando formatos y presentación profesional.

Descripción:

- Los estudiantes seleccionarán uno de sus documentos previos para guardar en diferentes formatos (docx, pdf).
- Configurarán la impresión para imprimir sólo una página específica con márgenes adecuados.
- Simularán compartir el archivo a través de correo electrónico o plataforma educativa, cuidando la presentación y nombre del archivo.
- Discutirán en grupo buenas prácticas para mantener la seguridad y privacidad al compartir documentos.

Organización: Individual y discusión en grupo

Producto esperado: Documentos guardados en distintos formatos y plan de buenas prácticas para compartir archivos.

Duración estimada: 60 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre herramientas básicas y uso general del procesador de texto.

Cómo se evalúa: Breve cuestionario oral o escrito y actividad práctica simple para crear y guardar un documento.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para observar manejo básico y preguntas abiertas.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Aplicación progresiva de funciones básicas y avanzadas, inserción de multimedia y uso de corrector ortográfico.

Cómo se evalúa: Revisión continua de documentos producidos durante las actividades, retroalimentación individual y grupal.

Instrumento sugerido: Rúbrica de desempeño con criterios de formato, contenido, uso de herramientas y presentación.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para crear un documento completo que incluya texto estructurado, imágenes, tablas, corrección ortográfica y opciones de guardado y compartir.

Cómo se evalúa: Proyecto final donde cada estudiante debe entregar un documento elaborado con los elementos aprendidos y responder un cuestionario sobre ética y seguridad digital.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada para evaluar contenido, formato, corrección, presentación y respuestas del cuestionario.

Unidad 4: Hojas de Cálculo: Organización y Análisis de Datos

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de ingresar y organizar datos en una hoja de cálculo utilizando filas, columnas y celdas de manera ordenada y coherente.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar fórmulas básicas como suma, resta, multiplicación y división para realizar cálculos simples en hojas de cálculo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear gráficos básicos (barras, líneas y pastel) a partir de los datos ingresados para visualizar información de manera clara y atractiva.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de utilizar funciones simples como promedio, máximo y mínimo para analizar conjuntos de datos y extraer conclusiones relevantes.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de presentar un informe digital que integre tablas, cálculos y gráficos, comunicando sus resultados con claridad y coherencia.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a las hojas de cálculo

- Concepto y utilidad de las hojas de cálculo: qué son y para qué se usan.
- Elementos básicos: filas, columnas y celdas.
- Interfaz de un programa de hoja de cálculo (ejemplo: Microsoft Excel, Google Sheets).

2. Ingreso y organización de datos

- Cómo ingresar datos en las celdas: texto, números y fechas.
- Ordenar y seleccionar datos: uso básico de la selección, copiar, pegar y borrar.
- Formato de celdas para mejorar la presentación: tipos de datos, alineación, colores y bordes.
- Uso de filas y columnas para organizar conjuntos de datos.

3. Aplicación de fórmulas básicas

- Introducción a las fórmulas: estructura y reglas básicas (signo igual, referencias de celdas).
- Operaciones aritméticas básicas: suma, resta, multiplicación y división.
- Uso de referencias relativas y absolutas en fórmulas simples.
- Errores comunes al ingresar fórmulas y cómo corregirlos.

4. Creación de gráficos básicos para visualización de datos

- Tipos de gráficos comunes: gráfico de barras, líneas y pastel.
- Selección de datos para crear gráficos.
- Personalización básica de gráficos: títulos, leyendas y colores.
- Interpretación de gráficos para presentar información.

5. Uso de funciones simples para análisis de datos

- Introducción a las funciones: qué son y cómo usarlas.
- Funciones promedio, máximo y mínimo: sintaxis y aplicación práctica.
- Ejemplos de análisis simple de conjuntos de datos con funciones.
- Combinación de funciones y fórmulas para obtener resultados relevantes.

6. Presentación de informes digitales integrando tablas, cálculos y gráficos

- Organización del informe: estructura básica (introducción, desarrollo, conclusión).
- Integración de tablas con datos organizados y fórmulas aplicadas.
- Inserción y explicación de gráficos para apoyar la información.
- Redacción clara y coherente para comunicar resultados.
- Exportar y compartir el informe en formato digital (PDF, presentación, etc.).

Actividades

Actividad 1: "Mi lista organizada"

Objetivo: Ingresar y organizar datos en una hoja de cálculo utilizando filas, columnas y celdas de manera ordenada y coherente.

Descripción:

- El docente proporciona una lista de elementos (por ejemplo, nombres de películas, libros o productos).
- Los estudiantes ingresan los datos en una hoja de cálculo, organizándolos en columnas y filas correctamente.
- Aplican formato básico para mejorar la presentación: ajuste de ancho de columnas, negrita en encabezados, bordes y colores de fondo.
- Finalmente, guardan el archivo y revisan que los datos estén correctamente organizados.

Organización: Individual

Producto esperado: Hoja de cálculo con datos organizados y formato básico aplicado.

Duración estimada: 45 minutos

Actividad 2: "Calculando con fórmulas"

Objetivo: Aplicar fórmulas básicas como suma, resta, multiplicación y división para realizar cálculos simples en hojas de cálculo.

Descripción:

- Se entrega a los estudiantes un conjunto de datos numéricos (por ejemplo, precios y cantidades de productos).
- Los estudiantes crean fórmulas para calcular totales, diferencias, productos y cocientes.
- Se les solicita usar referencias de celdas para que las fórmulas se actualicen automáticamente si cambian los datos.
- Revisan resultados y corrigen errores de fórmula si los hay.

Organización: Individual o en parejas

Producto esperado: Hoja de cálculo con fórmulas aplicadas correctamente y resultados calculados.

Duración estimada: 50 minutos

Actividad 3: "Visualizando datos con gráficos"

Objetivo: Crear gráficos básicos (barras, líneas y pastel) a partir de los datos ingresados para visualizar información de manera clara y atractiva.

Descripción:

- Los estudiantes usan los datos de la actividad anterior u otro conjunto proporcionado para crear diferentes tipos de gráficos.
- Aprenden a seleccionar el rango de datos correcto y elegir el tipo de gráfico adecuado.
- Personalizan gráficos con títulos, leyendas y colores.
- Discuten en grupo breve interpretación de la información mostrada en los gráficos.

Organización: En parejas o grupos pequeños

Producto esperado: Gráficos generados y presentados con interpretación básica.

Duración estimada: 60 minutos

Actividad 4: "Análisis con funciones y presentación de resultados"

Objetivo: Utilizar funciones simples como promedio, máximo y mínimo para analizar conjuntos de datos y presentar un informe digital que integre tablas, cálculos y gráficos.

Descripción:

- Los estudiantes aplican funciones promedio, máximo y mínimo a un conjunto de datos (por ejemplo, calificaciones, ventas o mediciones).
- Crean un informe digital que contenga una tabla organizada, los cálculos con funciones y gráficos relevantes.
- Redactan una conclusión breve basada en los resultados obtenidos.
- Presentan el informe en formato digital, explicando su trabajo al docente o compañeros.

Organización: Individual o en parejas

Producto esperado: Informe digital completo con tablas, funciones aplicadas, gráficos y conclusiones claras.

Duración estimada: 90 minutos

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre hojas de cálculo, uso básico de filas, columnas y celdas.

Cómo se evalúa: Cuestionario corto y práctica inicial sencilla para ingresar datos en una hoja de cálculo vacía.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para observación del manejo inicial y cuestionario de preguntas abiertas y de opción múltiple.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Avances en organización de datos, aplicación correcta de fórmulas, creación y personalización de gráficos, y uso adecuado de funciones simples.

Cómo se evalúa: Revisión continua de actividades prácticas, retroalimentación en clase y autoevaluación mediante rúbricas parciales.

Instrumento sugerido: Rúbrica de desempeño para cada actividad práctica, observación directa y registros de progreso.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para integrar datos organizados, fórmulas, gráficos y funciones en un informe digital completo y coherente.

Cómo se evalúa: Entrega y presentación del informe digital final con evaluación mediante rúbrica detallada que considere precisión, organización, presentación visual y claridad en la comunicación.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación sumativa con criterios sobre contenido, uso de herramientas, calidad del informe y presentación oral o escrita.

Unidad 5: Presentaciones Digitales Efectivas

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de seleccionar y organizar contenido relevante para diseñar presentaciones digitales que comuniquen ideas de forma clara y coherente.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar herramientas de software de presentaciones para integrar texto, imágenes, animaciones y multimedia, garantizando un diseño visual atractivo y funcional.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar y ajustar aspectos visuales y de contenido en sus presentaciones digitales para mejorar la comprensión y el impacto comunicativo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de presentar un proyecto digital utilizando recursos multimedia, demostrando autonomía y responsabilidad en el manejo ético y seguro de las tecnologías.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a las Presentaciones Digitales

- **Importancia de las presentaciones digitales:** Se abordará el propósito y el impacto de las presentaciones en contextos educativos y profesionales.
- **Elementos básicos de una presentación efectiva:** Conceptos fundamentales como claridad, coherencia, organización y diseño visual.
- **Tipos de presentaciones digitales:** Diferencias entre presentaciones informativas, persuasivas y creativas.

2. Selección y Organización del Contenido

- **Identificación del objetivo de la presentación:** Definir qué se quiere comunicar y para quién.
- **Recolección y selección de información relevante:** Técnicas para buscar y filtrar contenido adecuado.
- **Organización lógica de ideas:** Estructura básica: introducción, desarrollo y conclusión.
- **Creación de guion o esquema previo:** Planificación visual de las diapositivas y su contenido.

3. Uso de Herramientas de Software para Presentaciones

- **Introducción a software de presentaciones:** Familiarización con opciones comunes como Microsoft PowerPoint, Google Slides y LibreOffice Impress.
- **Inserción y edición de texto:** Tipos de letra, tamaño, color y alineación adecuados para la legibilidad.
- **Incorporación de imágenes y gráficos:** Selección de imágenes pertinentes, uso de gráficos para representar datos y herramientas para insertar multimedia.
- **Aplicación de animaciones y transiciones:** Uso correcto para mejorar la presentación sin distraer.
- **Integración de videos y audio:** Cómo insertar y reproducir archivos multimedia dentro de la presentación.

4. Diseño Visual y Ajustes para Mejorar la Comunicación

- **Principios de diseño visual:** Contraste, repetición, alineación y proximidad.
- **Uso adecuado de colores y fondos:** Selección de paletas que faciliten la lectura y el impacto visual.
- **Evaluación crítica del contenido y diseño:** Revisión para evitar sobrecarga de información y errores.
- **Corrección y ajustes basados en retroalimentación:** Cómo implementar mejoras para optimizar la presentación.

5. Presentación del Proyecto Digital y Uso Responsable de Tecnologías

- **Preparación para la exposición:** Técnicas para hablar en público y manejar recursos multimedia durante la presentación.
- **Ética y seguridad en el uso de recursos digitales:** Derechos de autor, uso responsable de imágenes y respeto a la propiedad intelectual.
- **Autonomía y responsabilidad en el manejo tecnológico:** Buenas prácticas para el uso seguro y eficiente de herramientas digitales.
- **Presentación final del proyecto:** Demostración de competencias adquiridas mediante la exposición ante el grupo.

Actividades

Actividad 1: Definir y Organizar el Contenido de una Presentación

Objetivo: Contribuir al objetivo de seleccionar y organizar contenido relevante para diseñar presentaciones digitales claras y coherentes.

Descripción:

- El docente plantea un tema sencillo relacionado con alguna materia o interés de los estudiantes.
- Los estudiantes investigan brevemente y seleccionan la información más importante.
- En forma individual o en parejas, organizan la información en un esquema o guion con introducción, desarrollo y conclusión.
- Se comparte el esquema con el grupo para recibir comentarios y sugerencias.

Organización: Individual o parejas

Producto esperado: Esquema o guion escrito de la presentación.

Duración estimada: 1 sesión (45-60 minutos)

Actividad 2: Crear una Presentación Digital Integrando Texto e Imágenes

Objetivo: Aplicar herramientas de software para integrar texto e imágenes garantizando un diseño visual atractivo y funcional.

Descripción:

- El docente introduce el uso básico del software de presentaciones seleccionado.
- Los estudiantes crean una presentación de 5 diapositivas basada en el esquema de la actividad anterior.
- Integran texto con formato adecuado e imágenes relacionadas, aplicando principios básicos de diseño.
- Se realiza una revisión en parejas para verificar legibilidad y coherencia visual antes de guardar el archivo.

Organización: Individual

Producto esperado: Archivo digital de presentación con texto e imágenes.

Duración estimada: 2 sesiones (90-120 minutos)

Actividad 3: Incorporar Animaciones, Transiciones y Multimedia

Objetivo: Aplicar animaciones, transiciones y multimedia para mejorar el diseño visual y funcionalidad.

Descripción:

- El docente enseña cómo agregar animaciones, efectos de transición y cómo insertar videos o audios.
- Los estudiantes editan su presentación agregando estos elementos de manera cuidadosa.
- Realizan una prueba de presentación para evaluar el balance entre dinamismo y claridad.
- Se discuten en grupo las buenas prácticas para evitar excesos que distraigan.

Organización: Individual

Producto esperado: Presentación digital enriquecida con animaciones y multimedia.

Duración estimada: 2 sesiones (90-120 minutos)

Actividad 4: Presentar el Proyecto Digital y Reflexionar sobre el Uso Responsable de Tecnologías

Objetivo: Presentar un proyecto digital utilizando recursos multimedia, demostrando autonomía y responsabilidad ética y segura.

Descripción:

- Cada estudiante o grupo realiza la presentación frente al grupo o clase.
- Se fomenta el uso de técnicas de expresión oral y manejo de recursos digitales.
- Después de cada presentación, se realiza una breve retroalimentación grupal sobre contenido, diseño y ética digital.
- Se finaliza con una reflexión escrita o discusión sobre la importancia del uso responsable de recursos digitales.

Organización: Individual o grupos pequeños

Producto esperado: Presentación oral con apoyo multimedia y reflexión escrita o verbal sobre ética tecnológica.

Duración estimada: 2 sesiones (90-120 minutos)

Evaluación**Evaluación Diagnóstica**

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre presentaciones digitales, manejo básico de software y habilidades para organizar ideas.

Cómo se evalúa: Mediante una breve encuesta o actividad escrita donde los estudiantes describan qué saben sobre presentaciones y organicen ideas para un tema dado.

Instrumento sugerido: Cuestionario escrito o discusión guiada en clase.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en la selección y organización del contenido, aplicación de herramientas digitales, diseño visual y ajustes realizados según retroalimentación.

Cómo se evalúa: Observación directa durante actividades, revisión de esquemas y presentaciones en desarrollo, y autoevaluación o coevaluación entre pares.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para cada etapa, rúbrica sencilla para diseño y contenido, registros de observación docente.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Producto final de la presentación digital: calidad del contenido, integración de recursos multimedia, diseño visual, claridad comunicativa y presentación oral, además del manejo ético de tecnologías.

Cómo se evalúa: Evaluación del proyecto completo mediante rúbrica detallada que incluya criterios de contenido, diseño, uso de multimedia, habilidades de presentación y reflexión ética.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación con indicadores claros y retroalimentación escrita para cada estudiante o grupo.

Unidad 6: Introducción a la Producción Multimedia: Imagen Digital**Objetivos de Aprendizaje**

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y describir las funciones básicas de las herramientas de edición de imágenes digitales utilizando software accesible.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar técnicas básicas de edición para modificar y mejorar imágenes digitales, cumpliendo con criterios de calidad visual establecidos.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de crear gráficos digitales originales integrando elementos visuales y textuales, demostrando creatividad y coherencia en el diseño.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de organizar y guardar archivos de imagen digital de forma adecuada para facilitar su acceso y uso en proyectos multimedia.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de explicar la importancia del uso ético y seguro de las imágenes digitales en entornos digitales, respetando derechos de autor y privacidad.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Imagen Digital

- Conceptos básicos de imagen digital: píxeles, resolución, formatos.
- Diferencias entre imágenes rasterizadas y vectoriales.
- Importancia de la imagen digital en la producción multimedia.

2. Herramientas básicas de edición de imágenes digitales

- Exploración de software accesible para edición de imágenes (ej. Paint.NET, GIMP, Canva).
- Funciones básicas: abrir, guardar, zoom, selección, recorte, rotación.
- Herramientas de dibujo y pintura: pinceles, formas básicas, rellenos.
- Uso de capas y su función en la edición digital (introducción simple).

3. Técnicas básicas de edición para mejorar imágenes

- Recorte y ajuste del tamaño de la imagen para mejorar composición.
- Ajustes de brillo, contraste y saturación para optimizar la calidad visual.
- Corrección de color básica y eliminación de imperfecciones simples.
- Aplicación de filtros y efectos básicos para realzar imágenes.

4. Creación de gráficos digitales originales

- Integración de elementos visuales: imágenes, formas y líneas.
- Incorporación de texto: selección de tipografía, tamaño, color y posición.
- Principios básicos de diseño: equilibrio, contraste, alineación y coherencia visual.
- Desarrollo creativo: planteamiento y diseño de un gráfico original para un proyecto específico.

5. Organización y almacenamiento de archivos de imagen

- Formatos de archivo comunes y su uso adecuado (JPEG, PNG, GIF, TIFF).
- Buenas prácticas para nombrar y organizar archivos digitales.
- Guardar y exportar imágenes con calidad adecuada para diferentes usos.
- Uso de carpetas y respaldos para facilitar el acceso y la gestión.

6. Uso ético y seguro de las imágenes digitales

- Conceptos básicos de derechos de autor y licencias de uso (Creative Commons).
- Importancia de respetar la privacidad y la propiedad intelectual en la web.
- Cómo buscar y usar imágenes libres de derechos o con licencia adecuada.
- Consecuencias del uso indebido de imágenes y cómo actuar responsablemente.

Actividades

Actividad 1: Explorando herramientas básicas de edición

Objetivo: Identificar y describir las funciones básicas de las herramientas de edición de imágenes digitales.

Descripción paso a paso:

- El docente presenta un software de edición accesible y guía a los estudiantes para abrir una imagen.
- Los estudiantes exploran funciones como zoom, selección, recorte, rotación y pinceles.
- Realizan anotaciones sobre la función de cada herramienta probada.
- Se realiza una puesta en común para compartir observaciones y aclarar dudas.

Organización: Individual

Producto esperado: Lista anotada con funciones básicas de las herramientas exploradas.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 2: Mejorando una imagen digital

Objetivo: Aplicar técnicas básicas de edición para modificar y mejorar imágenes digitales.

Descripción paso a paso:

- Se entrega a cada estudiante una imagen con aspectos a mejorar (baja iluminación, composición deficiente).
- Los estudiantes realizan recortes, ajustes de brillo y contraste, y aplican corrección de color básica.
- Se comparan las imágenes originales y editadas para analizar mejoras.
- Discusión grupal sobre criterios de calidad visual y cómo lograrlos con las herramientas.

Organización: Individual

Producto esperado: Imagen digital mejorada que cumpla criterios básicos de calidad visual.

Duración estimada: 1.5 horas

Actividad 3: Creación de un gráfico digital original

Objetivo: Crear gráficos digitales originales integrando elementos visuales y textuales.

Descripción paso a paso:

- Los estudiantes diseñan un gráfico para un tema asignado (por ejemplo, campaña de concientización ambiental).
- Planifican el diseño en papel con bocetos, considerando elementos visuales y texto.
- Utilizan el software para crear el gráfico digital, aplicando principios básicos de diseño.
- Presentan su trabajo explicando las decisiones creativas y de diseño tomadas.

Organización: Individual o parejas

Producto esperado: Gráfico digital original que demuestre creatividad y coherencia visual.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 4: Organización y guardado correcto de archivos

Objetivo: Organizar y guardar archivos de imagen digital de forma adecuada.

Descripción paso a paso:

- Se explica la importancia de los formatos y la organización digital.
- Los estudiantes guardan diferentes versiones de sus imágenes y gráficos con nombres descriptivos y en carpetas organizadas.
- Simulan la preparación de archivos para un proyecto multimedia, asegurando calidad y accesibilidad.
- Discuten estrategias para mantener organizada su carpeta de trabajo.

Organización: Individual

Producto esperado: Carpeta organizada con archivos guardados correctamente según normas indicadas.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 5: Debate sobre el uso ético y seguro de imágenes digitales

Objetivo: Explicar la importancia del uso ético y seguro de las imágenes digitales, respetando derechos de autor y privacidad.

Descripción paso a paso:

- El docente presenta casos reales y ejemplos de uso indebido y correcto de imágenes digitales.
- Los estudiantes se dividen en grupos para discutir temas como derechos de autor, privacidad y uso de licencias.
- Cada grupo expone sus conclusiones y recomendaciones para un uso responsable.
- Se reflexiona en conjunto sobre buenas prácticas para respetar la propiedad intelectual.

Organización: Grupos

Producto esperado: Presentación oral o escrita con conclusiones sobre el uso ético y seguro de imágenes.

Duración estimada: 1.5 horas

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre edición de imágenes digitales, funciones básicas y uso de software.

Cómo se evalúa: Cuestionario corto y práctica inicial de exploración de un software sencillo.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para observar manejo inicial del software y cuestionario de opción múltiple o preguntas abiertas.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en el uso de herramientas, aplicación de técnicas de edición, creación de gráficos y organización de archivos.

Cómo se evalúa: Revisión continua de actividades prácticas, retroalimentación individual y grupal, observación directa y autoevaluación.

Instrumento sugerido: Rúbrica para actividades prácticas y listas de observación del desempeño durante las actividades.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Competencia para identificar y usar herramientas, aplicar técnicas básicas, crear gráficos originales, organizar archivos y explicar aspectos éticos.

Cómo se evalúa: Proyecto final que incluya la creación de un gráfico digital original, presentación del trabajo, organización de archivos y un ensayo o exposición sobre ética en imágenes digitales.

Instrumento sugerido: Rúbrica integral que valore diseño, técnica, organización y argumentación ética; prueba escrita breve complementaria.

Unidad 7: Producción de Audio Digital

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de grabar audio utilizando software específico, asegurando la calidad y claridad del sonido para proyectos digitales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de editar grabaciones de audio aplicando técnicas básicas de corte, ajuste de volumen y eliminación de ruidos, para mejorar la calidad del contenido sonoro.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de mezclar diferentes pistas de audio integrando efectos y transiciones, con el fin de crear un producto final coherente y atractivo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de organizar y gestionar archivos de audio digital empleando criterios de orden y accesibilidad, facilitando su uso en proyectos multimedia.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de presentar contenidos sonoros complementarios en proyectos digitales, comunicando ideas con claridad y creatividad respetando normas éticas en el uso de recursos tecnológicos.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Producción de Audio Digital

- Conceptos básicos de audio digital: ondas sonoras, frecuencias y formatos de archivo.
- Importancia del audio en proyectos digitales: comunicación y creatividad.
- Presentación del software de grabación y edición (ejemplo: Audacity, GarageBand o similar).

2. Grabación de Audio

- Preparación para la grabación: selección y cuidado del micrófono, ambiente adecuado.
- Configuración del software para grabar audio: ajustes básicos, niveles de entrada.
- Práctica de grabación: técnicas para obtener sonido claro y sin interferencias.
- Revisión y evaluación de calidad del audio grabado.

3. Edición Básica de Audio

- Introducción a la interfaz de edición: líneas de tiempo, herramientas básicas.
- Técnicas de edición: cortar, copiar, pegar segmentos de audio.
- Ajuste de volumen y normalización para equilibrar el sonido.
- Eliminación de ruidos y sonidos no deseados utilizando filtros y herramientas específicas.
- Guardado y exportación de archivos editados en formatos comunes.

4. Mezcla de Pistas y Efectos Básicos

- Concepto de mezcla: combinación de varias pistas de audio.
- Uso de efectos simples: eco, reverberación, fundidos de entrada y salida.
- Creación de transiciones suaves entre pistas.
- Práctica de mezcla para crear un producto final coherente y atractivo.

5. Organización y Gestión de Archivos de Audio

- Importancia del orden en archivos digitales: carpetas, nombres y formatos.
- Criterios para organizar archivos de audio: fecha, proyecto, tipo de contenido.
- RespalDOS y almacenamiento seguro para facilitar su uso posterior.

6. Presentación y Uso Ético de Contenidos Sonoros

- Integración del audio en proyectos digitales: videos, presentaciones, podcasts.
- Comunicación clara y creativa a través del audio.
- Normas éticas en el uso de recursos tecnológicos: derechos de autor, licencias y citación.
- Buenas prácticas para compartir y presentar trabajos sonoros.

Actividades

Actividad 1: Grabación de un Podcast Breve

Objetivo: Desarrollar la capacidad de grabar audio con calidad y claridad.

Descripción paso a paso:

- Introducción al uso del software de grabación seleccionado.
- Preparar un guion corto (1-2 minutos) sobre un tema de interés personal o escolar.
- Configurar el micrófono y ambiente para la grabación.
- Realizar la grabación usando el software, prestando atención a niveles y claridad.
- Escuchar la grabación y comentar en grupo los aspectos técnicos y creativos.

Organización: Individual

Producto esperado: Archivo de audio grabado (podcast breve).

Duración estimada: 1 hora.

Actividad 2: Edición Básica de Audio Grabado

Objetivo: Aplicar técnicas básicas de edición para mejorar calidad del audio.

Descripción paso a paso:

- Importar el archivo grabado en la actividad anterior al software de edición.
- Practicar corte y eliminación de segmentos no deseados.
- Ajustar volúmenes para uniformar el sonido.
- Aplicar filtros para eliminar ruidos de fondo.
- Guardar y exportar el archivo editado.

Organización: Individual

Producto esperado: Archivo de audio editado y mejorado.

Duración estimada: 1.5 horas.

Actividad 3: Creación de una Mezcla de Audio con Efectos

Objetivo: Integrar y mezclar pistas de audio usando efectos y transiciones.

Descripción paso a paso:

- Seleccionar o grabar dos o más pistas de audio (por ejemplo, voz, música de fondo).
- Importar las pistas en el software y organizar en la línea de tiempo.
- Aplicar efectos básicos como eco, reverberación y fundidos para transiciones suaves.
- Ajustar volúmenes y balance para lograr mezcla coherente.
- Exportar el producto final y realizar presentación breve del trabajo.

Organización: Parejas o grupos pequeños (3-4 estudiantes)

Producto esperado: Archivo de audio mezclado con efectos.

Duración estimada: 2 horas.

Actividad 4: Organización y Presentación de Proyecto Sonoro

Objetivo: Gestionar archivos de audio y presentar un proyecto con buen uso ético.

Descripción paso a paso:

- Crear carpetas organizadas para el proyecto de audio digital, nombrando archivos adecuadamente.
- Preparar una presentación corta (oral o multimedia) que incluya el audio producido y explique el proceso creativotécnico.
- Incluir en la presentación referencias sobre el uso ético de recursos tecnológicos y derechos de autor.
- Exponer el proyecto al grupo y responder preguntas.

Organización: Grupos pequeños (3-4 estudiantes)

Producto esperado: Carpeta con archivos organizados y presentación final del proyecto.

Duración estimada: 2 horas.

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre audio digital y experiencia con software de grabación.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve y actividad práctica sencilla para grabar un audio corto.

Instrumento sugerido: Cuestionario escrito y observación directa durante la actividad práctica.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en habilidades de grabación, edición, mezcla y organización durante las actividades.

Cómo se evalúa: Revisión continua de los archivos producidos, retroalimentación individual y grupal, y observación de participación.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para cada actividad, registro anecdótico y feedback oral.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Producto final de audio digital editado, mezclado y organizado, además de la presentación y argumentación sobre el proceso y uso ético.

Cómo se evalúa: Calificación mediante rúbrica que incluye calidad técnica del audio, creatividad, organización y presentación oral.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación sumativa diseñada con criterios claros para cada objetivo.

Unidad 8: Producción de Video Digital

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y seleccionar las herramientas básicas de grabación de video para planificar una producción audiovisual simple.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de grabar videos utilizando técnicas básicas de encuadre y iluminación, asegurando la calidad visual adecuada para comunicar una idea.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de editar videos digitales integrando texto, imágenes y audio, aplicando criterios de coherencia y atractivo visual para mejorar el mensaje.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de organizar y gestionar archivos de video digital utilizando técnicas adecuadas que faciliten su acceso y presentación.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comunicar ideas mediante la producción de un video digital que demuestre autonomía, creatividad y responsabilidad en el uso ético de las tecnologías.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Producción de Video Digital

- Definición y aplicaciones del video digital en la comunicación.
- Importancia de la producción audiovisual en el contexto educativo y social.
- Elementos básicos de una producción de video.

2. Herramientas Básicas para la Grabación de Video

- Tipos de dispositivos para grabar video: cámaras, teléfonos móviles, tablets.
- Accesorios esenciales: trípodes, micrófonos, luces portátiles.
- Selección de herramientas según el tipo de producción y recursos disponibles.

3. Planificación de una Producción Audiovisual Simple

- Conceptualización de la idea y objetivo del video.
- Elaboración de un guion básico: estructura, escenas y diálogos.
- Storyboard: representación visual de las escenas.
- Planificación logística: ubicación, actores, materiales y tiempos.

4. Técnicas Básicas de Grabación de Video

- Principios del encuadre: planos (general, medio, primer plano), ángulos y composición.
- Iluminación básica: tipos de luz, uso de luz natural y artificial, evitar sombras no deseadas.
- Estabilidad y movimiento de cámara: uso de trípode, técnicas para tomas estables y dinámicas.
- Grabación de audio: importancia, técnicas para mejorar la calidad del sonido.

5. Edición Básica de Video Digital

- Introducción a software de edición accesible para estudiantes (ej. OpenShot, Shotcut, iMovie).

- Importación y organización de archivos multimedia.
- Corte y montaje de clips para construir la narrativa.
- Integración de texto: títulos, subtítulos y créditos.
- Inserción de imágenes y efectos visuales simples para mejorar el mensaje.
- Edición de audio: ajuste de volumen, incorporación de música y efectos sonoros.

6. Organización y Gestión de Archivos de Video Digital

- Buenas prácticas para la nomenclatura de archivos y carpetas.
- Almacenamiento seguro y respaldo de proyectos y materiales.
- Exportación de videos en formatos adecuados para diferentes plataformas.
- Presentación y compartición de videos digitales.

7. Comunicación de Ideas a través del Video Digital

- Elementos para lograr una comunicación clara y efectiva en video.
- Creatividad y originalidad en la producción audiovisual.
- Uso responsable y ético de las tecnologías y contenidos digitales.
- Reflexión sobre el impacto social y cultural del video digital.

Actividades

Actividad 1: Explorando las Herramientas de Grabación

Objetivo: Identificar y seleccionar las herramientas básicas de grabación para planificar una producción audiovisual simple.

Descripción:

- Dividir la clase en grupos pequeños.
- Cada grupo recibe diferentes tipos de dispositivos y accesorios para grabar video.
- Investigar y discutir las características y posibles usos de cada herramienta.
- Presentar ante el grupo las herramientas seleccionadas para una producción específica (por ejemplo, un video corto sobre un tema escolar).

Organización: Grupos

Producto esperado: Presentación grupal con justificación de la selección de herramientas para una producción audiovisual.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 2: Grabación Práctica de Video con Técnicas Básicas

Objetivo: Grabar videos utilizando técnicas básicas de encuadre e iluminación para comunicar una idea.

Descripción:

- Planificar un breve guion o idea para un video de 1 a 2 minutos.
- Aplicar técnicas de encuadre y composición durante la grabación.
- Utilizar luz natural o artificial para mejorar la calidad visual.
- Grabar el video en grupos o parejas, asegurando la estabilidad y calidad del audio.

Organización: Parejas o grupos pequeños

Producto esperado: Video grabado que aplique técnicas básicas de encuadre e iluminación.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 3: Edición Básica de Video

Objetivo: Editar videos digitales integrando texto, imágenes y audio, aplicando criterios de coherencia y atractivo visual.

Descripción:

- Importar el material grabado en el software de edición.
- Realizar cortes para organizar la narrativa de forma clara y coherente.
- Añadir títulos, subtítulos y créditos.
- Incorporar música de fondo y efectos de sonido adecuados.
- Exportar el video en formato estándar para su presentación.

Organización: Individual o en parejas

Producto esperado: Video editado con integración de elementos multimedia que mejore la comunicación.

Duración estimada: 3 horas

Actividad 4: Organización y Presentación del Proyecto Final

Objetivo: Organizar y gestionar archivos de video digital y comunicar ideas mediante la producción final.

Descripción:

- Crear una estructura de carpetas para guardar todos los archivos del proyecto (grabaciones, imágenes, audios, proyectos de edición).
- Nombrar correctamente los archivos según un sistema acordado.
- Preparar una presentación donde se explique el proceso creativo y técnico del video producido.
- Compartir el video final con la clase y reflexionar sobre la experiencia y el uso responsable de las tecnologías.

Organización: Individual o grupos según proyecto

Producto esperado: Proyecto final organizado y video presentado con explicación y reflexión.

Duración estimada: 2 horas

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre herramientas de grabación y conceptos básicos de producción de video.

Cómo se evalúa: Cuestionario oral o escrito breve y discusión grupal para identificar ideas previas y expectativas.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo y preguntas abiertas.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Desarrollo de habilidades prácticas durante las actividades de grabación, edición y organización.

Cómo se evalúa: Observación directa, revisión de avances en proyectos, retroalimentación continua y autoevaluación entre pares.

Instrumento sugerido: Rúbrica de desempeño para grabación y edición, diario de aprendizaje o portafolio de evidencias.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para producir y presentar un video digital que comunique una idea clara, aplicando técnicas aprendidas y mostrando responsabilidad ética.

Cómo se evalúa: Evaluación del video final y presentación oral donde se exponga el proceso y reflexión sobre el uso responsable de la tecnología.

Instrumento sugerido: Rúbrica que considere criterios técnicos (calidad visual y sonora, edición, organización), creativos y éticos.

Unidad 9: Integración de Contenidos Digitales y Proyectos Multimedia

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de combinar textos, imágenes, audio y video utilizando software multimedia para crear proyectos digitales integrales que reflejen creatividad y funcionalidad.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de organizar y estructurar contenidos digitales en presentaciones multimedia aplicando criterios de coherencia, claridad y atractivo visual.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de evaluar y seleccionar herramientas digitales adecuadas para integrar diferentes formatos de contenido en un proyecto multimedia, demostrando autonomía en su uso.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comunicar ideas mediante proyectos multimedia, aplicando normas éticas y de seguridad en el manejo de información digital.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a los proyectos multimedia integrales

- Conceptos básicos de multimedia: definición y formatos (texto, imagen, audio, video)
- Importancia de la integración de contenidos digitales para la comunicación efectiva
- Ejemplos de proyectos multimedia en contextos educativos y creativos

2. Selección y evaluación de herramientas digitales para proyectos multimedia

- Revisión de software multimedia común: editores de texto enriquecido, editores de imagen, programas de edición de audio y video
- Criterios para seleccionar herramientas: facilidad de uso, compatibilidad, funciones, costo y licencia
- Autonomía en la elección de herramientas según necesidades del proyecto

3. Técnicas para la integración de contenidos digitales

- Importación y edición básica de texto, imágenes, audio y video en un software multimedia
- Sincronización y montaje de elementos multimedia para crear coherencia narrativa
- Uso de capas, transiciones y efectos para mejorar la presentación visual y auditiva
- Organización y estructuración lógica de contenidos digitales para facilitar la comprensión

4. Diseño y organización de presentaciones multimedia

- Principios básicos de diseño visual: equilibrio, contraste, alineación, repetición y proximidad
- Aplicación de criterios de claridad y atractivo visual en la presentación
- Uso adecuado del color, tipografía y distribución de elementos multimedia
- Creación de guiones o storyboards para planificar el proyecto multimedia

5. Comunicación efectiva y ética en proyectos multimedia

- Normas éticas en el uso de contenidos digitales: derechos de autor, licencias y atribución
- Seguridad en el manejo de información digital: privacidad, protección de datos y uso responsable
- Buenas prácticas para comunicar ideas claras y respetuosas mediante medios digitales

6. Elaboración de un proyecto multimedia integral

- Planificación y desarrollo de un proyecto que combine texto, imágenes, audio y video
- Aplicación de los conocimientos adquiridos sobre diseño, organización y ética
- Revisión, retroalimentación y mejora del proyecto antes de su presentación final

Actividades

Actividad 1: Explorando herramientas multimedia

Objetivo: Evaluar y seleccionar herramientas digitales adecuadas para integrar diferentes formatos de contenido en un proyecto multimedia, demostrando autonomía en su uso.

Descripción:

- El docente presenta un listado de software multimedia (editores de texto, imagen, audio, video) disponibles para los estudiantes.

- En parejas, los estudiantes investigan las principales características, ventajas y limitaciones de dos herramientas asignadas.
- Discuten entre todos para comparar las opciones y eligen las más adecuadas para un proyecto propuesto (por ejemplo, crear una presentación multimedia sobre un tema escolar).
- Presentan sus conclusiones y justifican su elección ante el grupo.

Organización: Parejas y plenaria

Producto esperado: Informe breve con evaluación y justificación de herramientas seleccionadas.

Duración estimada: 1 sesión de 50 minutos

Actividad 2: Creación de un guion storyboard para un proyecto multimedia

Objetivo: Organizar y estructurar contenidos digitales en presentaciones multimedia aplicando criterios de coherencia, claridad y atractivo visual.

Descripción:

- Individualmente, los estudiantes eligen un tema para su proyecto multimedia integrador.
- Elaboran un storyboard o guion gráfico que detalle la secuencia de contenidos: textos, imágenes, audios y videos a incluir, y cómo se organizarán visualmente.
- Incluyen notas sobre el diseño visual, efectos y transiciones que planean usar.
- El docente revisa y retroalimenta para asegurar coherencia y claridad.

Organización: Individual

Producto esperado: Guion storyboard detallado del proyecto multimedia.

Duración estimada: 1-2 sesiones de 50 minutos

Actividad 3: Integración práctica de contenidos digitales

Objetivo: Combinar textos, imágenes, audio y video utilizando software multimedia para crear proyectos digitales integrales que reflejen creatividad y funcionalidad.

Descripción:

- Con base en el storyboard elaborado, los estudiantes utilizan el software multimedia seleccionado para importar y editar los diferentes formatos (texto, imagen, audio, video).
- Realizan la integración de los contenidos, aplican efectos, transiciones y organizan la presentación siguiendo los principios de diseño aprendidos.
- Guardan versiones intermedias para revisión y mejoras posteriores.

Organización: Individual o en parejas

Producto esperado: Proyecto multimedia en formato digital listo para presentar.

Duración estimada: 3-4 sesiones de 50 minutos

Actividad 4: Presentación y reflexión sobre ética y seguridad en proyectos multimedia

Objetivo: Comunicar ideas mediante proyectos multimedia, aplicando normas éticas y de seguridad en el manejo de información digital.

Descripción:

- Los estudiantes presentan su proyecto multimedia final al grupo.
- Después de cada presentación, se realiza una discusión guiada sobre el uso ético de contenidos, atribuciones y medidas de seguridad que se aplicaron durante la elaboración.
- Se reflexiona sobre la importancia de respetar derechos de autor y proteger la privacidad en entornos digitales.

Organización: Grupal

Producto esperado: Presentación multimedia y participación en reflexión crítica.

Duración estimada: 1-2 sesiones de 50 minutos

Evaluación

Evaluación diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre formatos multimedia, herramientas digitales y conceptos básicos de diseño y ética digital.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve y discusión grupal inicial.

Instrumento sugerido: Cuestionario escrito o digital con preguntas de opción múltiple y preguntas abiertas.

Evaluación formativa

Qué se evalúa: Progreso en la selección de herramientas, diseño de storyboard, integración de contenidos y aplicación de normas éticas.

Cómo se evalúa: Revisión continua de productos parciales (informe de herramientas, storyboard, versiones intermedias del proyecto), observación y retroalimentación en clase.

Instrumento sugerido: Rúbrica que considere criterios como coherencia, creatividad, funcionalidad, organización y cumplimiento ético.

Evaluación sumativa

Qué se evalúa: Proyecto multimedia final y presentación, considerando la integración efectiva de contenidos, organización clara y atractiva, selección adecuada de herramientas y cumplimiento de normas éticas y de seguridad.

Cómo se evalúa: Evaluación mediante rúbrica detallada, presentación oral y autoevaluación/reflexión del estudiante sobre su trabajo y aprendizaje.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación del proyecto final y guía para la autoevaluación.

Unidad 10: Seguridad Digital y Ética en el Uso de la Tecnología

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar las principales amenazas digitales y describir prácticas seguras para navegar en internet de manera responsable.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar medidas de protección como el uso de contraseñas seguras y configuraciones de privacidad en plataformas digitales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de analizar situaciones éticas relacionadas con el uso de tecnología y proponer conductas responsables y respetuosas en entornos digitales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de reconocer y respetar los derechos de autor y la propiedad intelectual al crear y compartir contenidos digitales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de comunicar y argumentar la importancia de la seguridad digital y la ética en el uso de tecnologías mediante presentaciones claras y coherentes.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Seguridad Digital

- **Concepto de seguridad digital:** Definición y relevancia en la vida cotidiana.
- **Principales amenazas digitales:** Virus, malware, phishing, suplantación de identidad (phishing), ciberacoso, y robo de información.
- **Importancia de la seguridad en el entorno digital:** Consecuencias de no protegerse adecuadamente.

2. Prácticas Seguras para Navegar en Internet

- **Navegación responsable:** Identificación de sitios web confiables y riesgos de compartir información personal.
- **Reconocimiento de señales de alerta:** Cómo identificar correos, mensajes o sitios sospechosos.
- **Uso adecuado de redes sociales:** Configuración básica de privacidad y manejo consciente de la información compartida.

3. Medidas de Protección Digital

- **Creación y gestión de contraseñas seguras:** Características de una contraseña fuerte y métodos para recordarlas.
- **Configuraciones de privacidad en plataformas digitales:** Ajustes en redes sociales, correo electrónico y aplicaciones.
- **Actualizaciones y antivirus:** Importancia de mantener software actualizado y uso de herramientas de protección.

4. Ética en el Uso de la Tecnología

- **Concepto de ética digital:** Definición y aplicación en la vida diaria.
- **Conductas responsables y respetuosas:** Respeto a la privacidad, comunicación adecuada y prevención del ciberacoso.
- **Análisis de casos éticos:** Situaciones comunes y toma de decisiones responsables.

5. Derechos de Autor y Propiedad Intelectual

- **Definición y tipos de propiedad intelectual:** Derechos de autor, licencias y contenido protegido.
- **Importancia de respetar los derechos de autor:** Consecuencias legales y éticas.
- **Buenas prácticas al crear y compartir contenidos digitales:** Uso de fuentes, licencias libres y creación original.

6. Comunicación y Argumentación sobre Seguridad y Ética Digital

- **Elaboración de presentaciones claras:** Estructura, uso de recursos visuales y lenguaje adecuado.
- **Argumentación sobre la importancia de la seguridad y ética digital:** Desarrollo de ideas y defensa de posturas.
- **Uso de ejemplos y casos prácticos:** Soporte para fortalecer el mensaje.

Actividades

Actividad 1: Identificación de Amenazas Digitales y Prácticas Seguras

Objetivo: Identificar las principales amenazas digitales y describir prácticas seguras para navegar en internet de manera responsable.

Descripción:

- El docente presenta un conjunto de situaciones reales o simuladas que representan diferentes amenazas digitales (por ejemplo, un mensaje sospechoso, un enlace falso, un caso de ciberacoso).
- Los estudiantes, en grupos pequeños, analizan cada situación, identifican la amenaza y proponen una práctica segura para evitarla o manejarla.
- Cada grupo comparte sus conclusiones con el resto de la clase para consolidar el aprendizaje.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Lista escrita de amenazas y prácticas seguras asociadas, con ejemplos.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 2: Creación y Evaluación de Contraseñas Seguras

Objetivo: Aplicar medidas de protección como el uso de contraseñas seguras.

Descripción:

- El docente explica las características de una contraseña segura (longitud, combinación de caracteres, no usar información personal).
- Los estudiantes crean cinco contraseñas siguiendo las pautas y las escriben en una hoja o documento.
- Luego, en parejas, intercambian sus contraseñas para evaluarlas con una lista de criterios y sugieren mejoras si es necesario.
- Finalmente, se reflexiona en plenaria sobre la importancia de las contraseñas seguras y cómo gestionarlas.

Organización: Individual para creación; parejas para evaluación.

Producto esperado: Lista de contraseñas creadas y evaluadas con sugerencias de mejora.

Duración estimada: 45 minutos

Actividad 3: Análisis de Casos Éticos en Tecnología

Objetivo: Analizar situaciones éticas relacionadas con el uso de tecnología y proponer conductas responsables y respetuosas.

Descripción:

- Se presentan a los estudiantes varios casos cortos que involucran dilemas éticos digitales (por ejemplo, compartir información sin permiso, ciberacoso, plagio digital).
- En grupos, discuten las posibles consecuencias y proponen una conducta ética adecuada en cada caso.
- Los grupos exponen sus conclusiones y se realiza una reflexión conjunta sobre la importancia de la ética digital.

Organización: Grupos de 3-4 estudiantes

Producto esperado: Registro escrito de análisis y propuestas de conducta ética para cada caso.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 4: Presentación sobre Seguridad Digital y Ética

Objetivo: Comunicar y argumentar la importancia de la seguridad digital y la ética en el uso de tecnologías mediante presentaciones claras y coherentes.

Descripción:

- Los estudiantes preparan una presentación breve (3-5 minutos) sobre un tema asignado dentro de la unidad (por ejemplo, contraseñas seguras, respeto a la propiedad intelectual, ciberacoso).
- Deben incluir definición del tema, importancia, ejemplos y recomendaciones prácticas.
- Presentan al grupo clase, y se realiza una sesión de preguntas y respuestas para fortalecer la argumentación.

Organización: Individual o parejas

Producto esperado: Presentación oral apoyada con material visual (diapositivas, carteles o digital).

Duración estimada: 2 horas (preparación y exposición)

Evaluación

Evaluación Diagnóstica

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre seguridad digital, amenazas, prácticas responsables y ética tecnológica.

Cómo se evalúa: Cuestionario breve con preguntas de opción múltiple y preguntas abiertas sobre experiencias personales con seguridad digital.

Instrumento sugerido: Cuestionario impreso o digital (Google Forms, Kahoot).

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Participación y comprensión durante las actividades prácticas, análisis ético y aplicación de medidas de seguridad.

Cómo se evalúa: Observación directa, revisión de productos parciales (listas de amenazas, contraseñas, análisis de casos) y retroalimentación continua.

Instrumento sugerido: Rúbrica de desempeño para actividades grupales e individuales y lista de cotejo para participación.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Capacidad para comunicar y argumentar sobre seguridad digital y ética, aplicación de medidas de protección, análisis ético y respeto de derechos de autor.

Cómo se evalúa: Presentación final individual o en parejas, donde se exponga un tema de la unidad con claridad, coherencia y fundamentación.

Instrumento sugerido: Rúbrica de evaluación de presentaciones que considere contenido, argumentación, claridad y uso de recursos.

Unidad 11: Comunicación y Colaboración en Entornos Digitales

Objetivos de Aprendizaje

- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de identificar y utilizar herramientas digitales de comunicación y colaboración en línea para trabajar en equipo de forma efectiva.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de organizar y compartir documentos digitales utilizando plataformas colaborativas, asegurando el acceso adecuado para todos los miembros del grupo.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de aplicar estrategias de comunicación clara y coherente en entornos digitales para presentar ideas y proyectos de manera atractiva y comprensible.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de colaborar en proyectos digitales integrando diferentes tipos de contenidos multimedia, fomentando la creatividad y la responsabilidad en el uso de recursos digitales.
- Al finalizar la unidad, el estudiante será capaz de demostrar prácticas éticas y seguras en la comunicación y colaboración digital, respetando las normas de convivencia y protección de datos personales.

Contenidos Temáticos

1. Introducción a la Comunicación y Colaboración Digital

- Conceptos básicos de comunicación digital: definición, importancia y beneficios.
- Características de la colaboración en entornos digitales.
- Tipos de herramientas digitales para comunicación y colaboración.

2. Herramientas Digitales para la Comunicación y el Trabajo en Equipo

- Plataformas de mensajería instantánea y video llamadas (ej. WhatsApp, Microsoft Teams, Google Meet).
- Aplicaciones para gestión de proyectos y tareas (ej. Trello, Asana).
- Foros y redes sociales para grupos de trabajo.
- Ventajas y limitaciones de cada herramienta.

3. Organización y Compartición de Documentos en Plataformas Colaborativas

- Introducción a las plataformas colaborativas (ej. Google Drive, OneDrive, Dropbox).
- Creación, almacenamiento y organización de documentos digitales.
- Configuración de permisos de acceso y edición para miembros del equipo.
- Buenas prácticas para la gestión de archivos en grupo.

4. Estrategias de Comunicación Clara y Coherente en Entornos Digitales

- Principios de comunicación efectiva: claridad, coherencia y adecuación al público.
- Redacción y presentación de ideas en mensajes, correos y documentos digitales.
- Uso de recursos visuales y multimedia para mejorar la comprensión.
- Técnicas para evitar malentendidos y fomentar la retroalimentación.

5. Colaboración en Proyectos Digitales con Contenidos Multimedia

- Integración de texto, imágenes, audio y video en proyectos colaborativos.
- Herramientas para creación y edición multimedia en línea.
- Roles y responsabilidades en equipos creativos digitales.
- Fomento de la creatividad y el respeto por los derechos de autor.

6. Prácticas Éticas y Seguridad en Comunicación y Colaboración Digital

- Normas de convivencia digital: respeto, cortesía y empatía.
- Protección de datos personales y privacidad en plataformas digitales.
- Identificación y prevención del ciberacoso y conductas inapropiadas.
- Uso responsable y legal de recursos digitales y contenido multimedia.

Actividades

Actividad 1: Explorando Herramientas de Comunicación en Línea

Objetivo: Identificar y utilizar herramientas digitales de comunicación y colaboración en línea para trabajar en equipo de forma efectiva.

Descripción:

- Formar grupos de 3-4 estudiantes.
- Cada grupo seleccionará una herramienta digital de comunicación (ej. Google Meet, Microsoft Teams o WhatsApp).

- Realizarán una videoconferencia o chat grupal para planificar un proyecto simple, por ejemplo, una presentación sobre un tema asignado.
- Documentar las funciones usadas y cómo facilitaron la comunicación.
- Presentar una breve reflexión al grupo clase sobre su experiencia.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Registro de la sesión y reflexión escrita o grabada.

Duración estimada: 1 hora

Actividad 2: Creación y Organización de Documentos Colaborativos

Objetivo: Organizar y compartir documentos digitales utilizando plataformas colaborativas, asegurando el acceso adecuado para todos los miembros del grupo.

Descripción:

- En grupos, crear un documento colaborativo en Google Drive o plataforma similar.
- Asignar roles para redactar, revisar y organizar la información.
- Establecer permisos para que todos puedan editar o comentar según corresponda.
- Compartir el documento con el docente y otros grupos para recibir retroalimentación.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Documento digital bien organizado y compartido correctamente.

Duración estimada: 1.5 horas

Actividad 3: Presentación Digital con Estrategias de Comunicación Clara

Objetivo: Aplicar estrategias de comunicación clara y coherente en entornos digitales para presentar ideas y proyectos de manera atractiva y comprensible.

Descripción:

- Cada estudiante o grupo preparará una presentación digital (PowerPoint, Google Slides, Canva, etc.) sobre un tema asignado.
- Incluirán texto claro, imágenes y otros recursos multimedia.
- Practicarán la presentación oral o grabada para mejorar la claridad y coherencia.
- Expondrán su trabajo frente a la clase o compartirán el archivo digital.

Organización: Individual o grupos pequeños

Producto esperado: Presentación digital y exposición oral o grabada.

Duración estimada: 2 horas

Actividad 4: Proyecto Multimedia Colaborativo con Enfoque Ético y Seguro

Objetivo: Colaborar en proyectos digitales integrando diferentes tipos de contenidos multimedia, fomentando la creatividad y la responsabilidad en el uso de recursos digitales, y demostrar prácticas éticas y seguras en la

comunicación y colaboración digital.

Descripción:

- Formar equipos para desarrollar un proyecto digital que incluya texto, imágenes, audio y video (por ejemplo, un video educativo o una revista digital).
- Asignar tareas y utilizar una plataforma colaborativa para integrar los contenidos.
- Investigar y aplicar normas de derechos de autor, citar fuentes y respetar la privacidad de las personas involucradas.
- Realizar una autoevaluación y evaluación entre pares sobre el cumplimiento de prácticas éticas y seguras.
- Presentar el proyecto final a la clase y discutir las estrategias utilizadas para garantizar la ética y seguridad digital.

Organización: Grupos pequeños

Producto esperado: Proyecto multimedia completo con evidencia de prácticas éticas y seguro uso digital.

Duración estimada: 3 a 4 horas, distribuida en varias sesiones

Evaluación**Evaluación Diagnóstica**

Qué se evalúa: Conocimientos previos sobre herramientas digitales de comunicación y colaboración, y nociones básicas de seguridad digital.

Cómo se evalúa: Encuesta o cuestionario breve con preguntas abiertas y de opción múltiple sobre experiencias previas y conceptos básicos.

Instrumento sugerido: Cuestionario digital (Google Forms o similar) aplicado al inicio de la unidad.

Evaluación Formativa

Qué se evalúa: Progreso en el uso de herramientas digitales, organización de documentos, claridad en comunicación y aplicación de prácticas éticas.

Cómo se evalúa: Observación directa durante actividades, revisión de productos parciales (documentos colaborativos, presentaciones) y retroalimentación continua.

Instrumento sugerido: Lista de cotejo para seguimiento de habilidades y rúbricas para actividades específicas.

Evaluación Sumativa

Qué se evalúa: Dominio integral de los objetivos: uso efectivo de herramientas, organización y compartición de documentos, comunicación clara, colaboración multimedia y prácticas éticas y seguras.

Cómo se evalúa: Evaluación del proyecto multimedia colaborativo final, presentación y reflexión escrita o grabada sobre el aprendizaje y la ética digital.

Instrumento sugerido: Rúbrica detallada que incluya criterios técnicos, comunicativos, creativos y éticos.

Unidad 12: Proyecto Final de Producción Digital