

GUÍA DIDÁCTICA de **lawikidejuancar.wikispaces.com**

Una propuesta piloto para la aplicación de la **metodología cooperativa en TIC de Bachillerato**

1. Objetivos educativos

- Fomentar la motivación de los alumnos de Bachillerato por la Tecnología de la Información y la Comunicación a través de actividades que sitúen al alumno como protagonista de su propio proceso educativo.
- Saber hacer un uso eficaz de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y saber integrarlas en el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumno.
- Confeccionar y publicar un sitio web que incorpore contenidos multimedia y enlaces internos y externos así como actualizar los contenidos en servidores local y remoto, respetando los estándares de accesibilidad de la información.
- Identificar los modelos de distribución de software y contenidos y adoptar actitudes coherentes con los mismos.
- Utilizar marcadores sociales como principal gestor de información personal y colectiva.
- Publicar contenidos profundizando en la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro y presentación de informaciones, en forma de voz, imágenes y datos contenidos en señales de naturaleza acústica, óptica o electromagnética.
- Conocer y dominar las herramientas características de la web social y las funciones y posibilidades que ofrecen las plataformas de trabajo colaborativo.
- Participar activamente en redes sociales virtuales y redes cooperativas como emisores y receptores de información e iniciativas comunes, adquiriendo las nociones de funcionamiento de blogs, wikis y herramientas sitas en las redes sociales.
- Confeccionar presentaciones destinadas a apoyar un discurso verbal o exponer un tema determinado.

2. Aspectos curriculares¹

La participación del alumnado en esta actividad está ubicada en la materia de Tecnología de la Información y la Comunicación de primero de Bachillerato. Los contenidos desarrollados a lo largo de la optativa, están relacionados con aprendizajes relacionados con las TIC que se han ido viendo en cursos anteriores en la materia de Tecnologías, Tecnología e Informática. Esta materia pretende ser una herramienta que el alumnado pueda utilizar en otras materias y una profundización en el uso de utilidades digitales que faciliten al alumnado el desarrollo de una competencia digital aplicable en su entorno cotidiano.

Hemos extraído los bloques de contenidos del currículo² temporalizados en tres evaluaciones según la secuencia por bloques que determina la legislación para poder determinar qué aspectos se abordan en la actividad de la wiki. Subrayamos aquellos aspectos que se abordan en este proyecto.

1ª evaluación

Bloque 7: ***Internet y redes sociales virtuales***: Historia y fundamento técnico de la red Internet. Integración de redes de comunicaciones. La información y la comunicación como fuentes de comprensión y transformación del entorno social: comunidades virtuales y globalización. Chatrooms, foros, weblogs o blogs, wikis, CSCW. Actitud positiva hacia las innovaciones en el ámbito de las tecnologías de la información y la comunicación y hacia su aplicación para satisfacer necesidades personales y grupales. Acceso a servicios de administración electrónica y comercio electrónico: los intercambios económicos y la seguridad. La ingeniería social y la seguridad: estrategias para el reconocimiento del fraude, desarrollo de actitudes de protección activa ante los intentos de fraude. Encriptación, clave pública y privada. Certificados digitales. Las redes de intercambio como fuente de recursos multimedia. Derechos de autor, copyright y licencias libres. Situación actual. Acceso a recursos y plataformas de formación a distancia, empleo y salud. La propiedad y la distribución del software y la información: software libre y software privativo, tipos de licencias de uso y

¹ DECRETO 52/2007, de 17 de mayo, por el que se establece el Currículo de Educación Secundaria Obligatoria de la Comunidad de Castilla y León (BOCyL de 23 de mayo), modificado por el DECRETO 19/2010, de 22 de abril (BOCyL de 28 de abril)

DECRETO 42/2008, de 5 de junio, por el que se establece el currículo de Bachillerato en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL de 11 de junio)

ORDEN EDU/1046/2007, de 12 de junio, por la que se regula implantación y el desarrollo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL de 13 de junio), modificada por la ORDEN EDU/605/2010, de 30 de abril (BOCyL de 10 de mayo)

ORDEN EDU/1061/2008, de 19 de junio, por la que se regula implantación y el desarrollo del Bachillerato en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL de 20 de junio)

² DECRETO 42/2008, de 5 de junio, por el que se establece el currículo de Bachillerato en la Comunidad de Castilla y León (BOCyL de 11 de junio)

distribución. Adquisición de hábitos orientados a la protección de la intimidad y la seguridad personal en la interacción en entorno virtuales: acceso a servicios de ocio. Canales de distribución de los contenidos multimedia: música, vídeo, radio, TV. Acceso a programas e información: descarga e intercambio, las redes P2P y otras alternativas para el intercambio de documentos. Fundamentos técnicos.

Bloque 1: **La sociedad de la información y el ordenador.** Historia de la informática. La globalización de la información. Nuevos sectores laborales. La fractura digital. La globalización del conocimiento. Hardware. La unidad central de proceso. La unidad central, la unidad aritmético-lógica y el registro. La memoria caché. Los buses de datos, de direcciones y de control. La placa base. Los puertos. La memoria. Los periféricos. Software. Software básico y aplicaciones. Software libre y privativo. Licencia de uso.

Bloque 2: **Estudio de sistemas operativos, redes con y sin cable:** Sistemas operativos y redes locales. Interfaz gráfico de usuario e intérprete de comandos. Manejo y utilidades principales. Archivos ejecutables. Estructura física y lógica de almacenamiento. Extensión de un archivo. Archivos ocultos. Gestión de archivos, carpetas y discos. Opciones de carpeta. Compresión de archivos y carpetas. Tipos de ficheros y organización y administración de ficheros. Formateo. Particiones. Tipos de redes. Redes de área local. Topología de una red. Configuración. Creación de redes locales. Mantenimiento. Creación de grupos de usuarios, adjudicación de permisos y puesta a disposición de recursos. Conexiones inalámbricas entre dispositivos móviles.

2ª evaluación

Bloque 3: **Seguridad informática:** Copias de seguridad. Restauración de equipos. Seguridad en Internet: malware, virus y crackers. El correo masivo y la protección frente a diferentes tipos de malware. Medidas de seguridad en software y hardware. Cortafuegos. Valoración de la importancia de la adopción de medidas de seguridad activa y pasiva.

Bloque 4: **Multimedia. Herramientas multimedia para el tratamiento digital de imágenes, sonido y vídeo. Diseño y maquetación digital:** Adquisición de imagen fija mediante periféricos de entrada. Tratamiento básico de la imagen digital: los formatos básicos y su aplicación, modificación de tamaño de las imágenes y selección de fragmentos, creación de dibujos sencillos, alteración de los parámetros de las fotografías digitales: saturación, luminosidad y brillo. Gráficos rasterizados y vectoriales. Edición de imágenes digitales. Procedimientos de diseño. Elementos, trazados y figuras geométricas fundamentales. El color. La edición. Recursos informáticos para la producción artística. Maquetación electrónica. Salida a diferentes soportes. Arte final. Dibujos vectoriales. Dibujos de mapas de bits. Herramientas. Compresión de dibujos. Formatos. Profundidad de bits. Paso de unos formatos a otros. Animaciones. Fotografía digital. Formatos. Modificación del tamaño. Selección de fragmentos. Saturación, luminosidad y brillo. Captura de sonido y vídeo a partir de diferentes fuentes. Formatos

básicos y compresión. Edición y montaje de audio y vídeo para la creación de contenidos multimedia. Elaboración y grabación en soporte físico. Edición de menús. Dispositivos de captura y reproducción de imágenes, sonido y vídeo. Edición de sonido y vídeo digitales. Compresión de los archivos de audio y vídeo. Formatos más utilizados. Los códecs. Aplicaciones interactivas multimedia. Botones de acción y líneas temporales.

3ª evaluación

Bloque 5: ***Elaboración y publicación de documentos:*** Edición de texto. Fuentes. Formato. Tabulaciones. Estilos y plantillas. Inserción de imágenes. Tablas de contenido e índices. Encabezados y pies de página. Maquetación. Conversión de documentos de texto al formato PDF. Presentaciones. Creación de diapositivas. Inserción de elementos multimedia. Botones de acción. Efectos. Transiciones. Hojas de cálculo. Operadores. Fórmulas. Funciones. Referencias relativas y absolutas. Búsqueda de objetivos. Confección de gráficos. Resolución de problemas mediante hojas de cálculo. Gestores de bases de datos. Diseño de una base de datos. Los registros y los campos. Ordenación y selección de registros. Los filtros. Tablas, consultas, formularios e informes. Campos clave. Relaciones entre tablas. Integridad referencial.

Bloque 6: ***Publicación y difusión de contenidos:*** Diseño de presentaciones. Elaboración de la información: esquemas y notas. Formalización: plantillas y estilos. Incorporación de elementos multimedia y animaciones. Botones de acción e interactividad. Integración y organización de elementos textuales, numéricos, sonoros y gráficos en estructuras hipertextuales. Creación y publicación en la Web. Estándares de publicación. Nociones básicas de html. Editores. Administración y publicación. Editores y herramientas de administración integradas para un sitio web. Integración de elementos multimedia e interactivos. Streaming. Accesibilidad de la información. W3C, WAI y WCAG.

3. Temporalización

Podemos observar que esta actividad río que proponemos aparece fundamentalmente en el último trimestre y que aborda un tercio de la programación. Esta circunstancia va a determinar una ubicación temporal de una sesión de las tres disponibles a la semana durante todo el curso. En la 1ª evaluación se abordarán los programas de la wiki, en la 2ª la webgrafía de la materia y en la tercera la elaboración de presentaciones y tutoriales.

4. Metodología

Exposición magistral.

Trabajo individual y en grupo.

Seguimiento personalizado del trabajo realizado.

El diseño del proceso enseñanza-aprendizaje de estas actividades se basan en el Constructivismo que ve el aprendizaje como un proceso en el cual el estudiante construye activamente nuevas ideas o conceptos basados en conocimientos presentes y pasados. En otras palabras, "el aprendizaje se forma construyendo nuestros propios conocimientos desde nuestras propias experiencias"³.

La metodología es un conjunto de decisiones sobre los procedimientos a emprender y los recursos a utilizar en las diferentes fases de un plan organizados de acuerdo a los objetivos para dar una respuesta a la finalidad de la tarea educativa.

Actualmente los enfoques metodológicos son globalizadores: se ofrecen los materiales de formas reales para potenciar la construcción de aprendizajes significativos, esto lleva el uso de diversificar los métodos.

Este proyecto va a experimentar el método cooperativo propio de la forma de trabajar una wiki. Si en el curso anterior el trabajo realizado y plasmado en la wiki se basaba en el aprendizaje colaborativo, en el próximo damos un salto cualitativo a nivel metodológico pasando de colaborar a cooperar, lo que implica mayor organización, motivación e implicación por parte del alumnado y profesor.

Nos basamos en una investigación sobre las diferentes metodologías de un grupo de investigación de la Universidad de Oviedo dirigido por Mario de Miguel⁴ para concretar esta particular metodología.

APRENDIZAJE COOPERATIVO

Definición: Enfoque interactivo de organización del trabajo en el aula en el cual los alumnos son responsables de su aprendizaje y del de sus compañeros en una estrategia de corresponsabilidad para alcanzar metas e incentivos grupales.

Fundamentación:

Prioriza la cooperación y colaboración frente a la competición. La trama de compromisos y complicidades que implica esta estructuración de la tarea da excelentes resultados en los ámbitos cognoscitivo y aptitudinal pero, sobre todo, es apropiada para adquirir competencias respecto a la interacción entre iguales, la resolución de problemas y la adquisición de actitudes y valores.

³ (Ormrod, J. E., Educational Psychology: Developing Learners, Fourth Edition. 2003, p. 227).

⁴ de MIGUEL DÍAZ, Mario (Dir.). ALFARO ROCHER, I.J.; APODACA URQUIJO, P.; ARIAS BLANCO, J.M.; GARCÍA JIMÉNEZ, E.; LOBATO FRAILE, C.; PÉREZ BOULLOSA, A..

Modalidades de enseñanza centradas en el desarrollo de competencias. Universidad de Oviedo. 2006

Desde el enfoque cognitivo se enfatiza que con este método la propia interacción entre iguales es un revulsivo para lograr aprendizajes activos y significativos. Los alumnos aprenderían mejor unos de otros precisamente por poseer niveles similares de competencia. Los componentes esenciales que fundamentan un aprendizaje cooperativo efectivo son los siguientes según Johnson, Johnson y Holubec⁵:

- Interdependencia positiva: cada miembro es responsable del éxito del grupo y debe ser consciente de que su éxito individual depende del éxito de los demás.
- Interacción cara a cara: la dinámica de la tarea implica interacciones continuas y directas entre los miembros, comparten recursos, se ayudan, se refuerzan y gratifican mutuamente.
- Responsabilidad individual: cada alumno es corresponsable del éxito o logros del grupo asumiendo como propias las conclusiones o procedimientos consensuados.
- Habilidades inherentes a pequeños grupos: el alumno debe adquirir, desarrollar y emplear habilidades básicas de trabajo en grupo.
- Evaluación de los resultados y del proceso: el grupo debe desarrollar actividades de reflexión y evaluación del trabajo en grupo.

Descripción:

- Es un método que puede desarrollarse dentro o fuera del aula, con presencia del profesor o sin ella, en el cual el grupo grande es dividido en pequeños grupos de entre 4 y 6 alumnos. En nuestro caso será de cuatro alumnos.
- Los grupos reciben unas consignas o protocolo de actuación por parte del profesor. A partir de este protocolo deben organizar y planificar la tarea del grupo mediante el consenso. Cada miembro del grupo será responsable de áreas o tareas específicas y de las que será el "experto". A cada grupo se le va asignar como trabajo la elaboración de una webgrafía de uno de los bloques de contenidos de la asignatura que están recibiendo, TIC. Cada miembro del grupo se encargará especialmente de una parte de esos contenidos.
- Los pequeños grupos se forman buscando más la diversidad que la homogeneidad o afinidad. El aprendizaje de las competencias de cooperación e interacción social se alcanza mejor afrontando la diferencia y el contraste entre perspectivas e intereses distintos. Por ello habrá un equilibrio de género y de alumnos que cursaron la optativa Informática en 4º ESO. Por otra parte, se evaluará si la pertenencia a uno de los pueblos adscritos al instituto es objeto de esta medida.

⁵ JOHNSON, D. W., JOHNSON, R.T. Y HOLUBEC. E.J. *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós.. Buenos Aires. 1999

COMPETENCIAS		
1. Conocimientos	1.1. Generales para el aprendizaje.	Búsqueda, selección, organización y valoración de información.
	1.2. Académicos vinculados a una materia.	Comprensión profunda de conceptos abstractos esenciales para la materia.
	1.3. Vinculados al mundo profesional.	Adaptación y aplicación de conocimientos a situaciones reales.
2. Habilidades y destrezas	2.1. Intelectuales.	Resolución creativa de problemas. Resumir y sintetizar.
	2.2. De comunicación.	Expresión oral; planificación y estructuración del discurso, manejo de la asertividad, claridad en la exposición, readecuación del discurso en función del feed-back recibido. Invitar a expresarse. Plantear cuestiones, etc.
	2.3. Interpersonales.	Desempeño de roles (líder, facilitador, secretario,...). Reconocer aportaciones. Expresar desacuerdo. Animar a otros. Expresar apoyo. Pedir aclaraciones. Reducir tensiones. Mediar en conflictos.
	2.4. Organización/gestión personal.	Afrontar la incertidumbre. Verificar existencia de consenso. Verificar comprensión. Centrar al grupo en su trabajo. Elaborar a partir de ideas de otros. Seguir consignas. Regular el tiempo de trabajo. Ceñirse a la tarea.
3. Actitudes y valores	3.1. De desarrollo profesional.	Expresar sentimientos. Demostrar aprecio. Vivir satisfactoriamente la interacción con individuos o grupos. Afrontar las perspectivas y aportaciones de otros como oportunidades de aprender.
	3.2. De compromiso personal.	Practicar la escucha activa. Compromiso con el cambio y el desarrollo social. Tomar conciencia de lo comunitario, de la cooperación frente a la competición. Asumir la diferencia y lo pluriidentitario.

Estrategias de enseñanza y tareas del profesor

El profesor organiza, promueve y monitoriza, mediante el desempeño de diversos roles, actividades que desarrollarán los alumnos para alcanzar objetivos educativos tanto del ámbito cognoscitivo como social y afectivo. El profesor como facilitador:

- Prepara el material de trabajo.
- Cuida la composición de los grupos y su seguimiento.
- Estructura procedimientos para que los grupos verifiquen la eficacia del trabajo.
- Ayuda a formular problemas, a definir tareas, etc.
- Verifica que cada miembro conozca los objetivos del trabajo.
- Se asegura que las funciones del grupo sean rotatorias.
- Estimula el intercambio de ideas, la justificación de las decisiones adoptadas y la valoración del trabajo realizado.
- Ayuda a buscar distintos procedimientos y ensayar otras soluciones.
- Fomenta el reconocimiento y la expresión libre de sentimientos que permita la definición y comprensión de conflictos y problemas.
- Aporta al grupo criterios de valoración y evaluación de las tareas o productos realizados.
- Plantea evaluaciones que comprenden tanto el proceso como el aprendizaje grupal e individual.

El profesor como modelo:

- Bajo la estrategia del 'modelaje' el profesor despliega ante sus alumnos el repertorio de conductas y actitudes (verbales, gestuales, etc.) que desea aprendan los alumnos.

Estrategias de enseñanza y tareas del profesor

El profesor como regulador de conflictos:

- Ayuda a resolver situaciones problemáticas en los grupos provenientes de factores de dificultad tales como: un alumno dominador, una alumna que no quiere trabajar en grupo, un alumno marginado, etc.

El profesor como observador:

- Observa de forma sistemática, fijando su atención en aspectos o conductas externas.
- Distingue con claridad entre lo que observa y la interpretación de lo que observa.

El profesor como refuerzo y evaluador:

- Da retroalimentación a cada grupo estableciendo canales de comunicación y reflexión a lo largo del trabajo, contribuye a la reducción de malentendidos que dificultan tanto la tarea como la satisfacción del grupo.

Estrategias de aprendizaje y tareas del estudiante

Debemos distinguir diferentes tipos y niveles de estrategias y tareas del estudiante. En primer lugar cabe identificar las estrategias cognitivas. Dentro de ellas el alumno deberá ser capaz de gestionar la información de manera eficaz mediante estrategias tales como buscar, seleccionar, organizar, estructurar, analizar y sintetizar. También deberá saber utilizar las estrategias de inferir, generalizar y contextualizar principios y aplicaciones.

En el nivel metacognitivo, el alumno deberá utilizar estrategias que le permitan conocer su propia manera de aprender. En este nivel será muy importante que el alumno realice ejercicios que le permitan ser consciente de su propia manera o estilo de aprender en comparación a las utilizadas por otros compañeros. Asimismo, deberá realizar actividades para elaborar nuevas estrategias de aprendizaje que sean particularmente adecuadas a su propia naturaleza, al objeto y objetivos de aprendizaje así como al contexto de aplicación de los mismos.

Por último, es especialmente relevante que el alumno lleve a cabo actividades y entrenamiento en estrategias de autoapoyo. En un primer nivel el alumno deberá ser consciente de su propio estado de ánimo (emociones), de su motivación hacia la tarea y de las dificultades que puede visualizar en su camino de aprendizaje. En un segundo nivel deberá desarrollar estrategias para mejorar su propia autoestima, el sentimiento de autocompetencia y la confianza en los demás. Asimismo deberá llevar a cabo estrategias que permitan mantener el nivel deseado de motivación y sentimientos positivos a lo largo de toda la actividad mediante pequeños refuerzos, focalización en aspectos de mayor interés o satisfacción para él, anticipación y resolución de aspectos conflictivos, etc.

5. Orientaciones didácticas

La secuencia temporal será de un día de los tres disponibles a la semana durante todo el curso como ya hemos argumentado.

Se irá desarrollando el resto de la programación en los otros dos días. Si aparecen aspectos no impartidos en el desarrollo de la wiki se adelantarán los contenidos generales en lo imprescindible para evitar la dispersión.

La metodología cooperativa, que es la dominante en el desarrollo del proyecto, recomienda en cuanto a los recursos necesarios los siguientes aspectos:

- Grupos de menos de 40 alumnos. El profesor no podrá realizar adecuadamente la organización, observación y seguimiento de más de 6 o 7

grupos de unos 4-6 alumnos. Se calcula que el grupo rondará los 25 alumnos, y en principio se hará grupos de 4.

- Las sesiones de trabajo en grupo en el aula-clase requieren mobiliario adecuado para que los alumnos se muevan y agrupen con facilidad (mesas o sillas movibles, etc.) y pequeñas mesas redondas de 130 cm. de diámetro. Nuestra situación de aula difiere notablemente de esta organización recomendada al tener que usar un ordenador estático por alumno no habría esa movilidad en esa aula clásica de informática. Por ello se planificarán sesiones en un aula con estas características de movilidad aunque sin disponibilidad de uso de las herramientas informáticas por el alumno y una pizarra digital de exposición común.

- Las sesiones de trabajo fuera del aula-clase requieren de salas de libre acceso adaptadas para el trabajo en pequeños grupos con el mobiliario arriba mencionado. En nuestro caso, el trabajo fuera de la clase requiere un ordenador y conexión a Internet del alumno en su casa, la de un familiar o amigo o en el Telecentro del pueblo, rebautizados como Cibercentros, que son Centros Públicos de Acceso a Internet dotados de varios ordenadores donde cualquier persona puede disponer de acceso gratuito a Internet de Banda Ancha en la Comunidad de Castilla y León. Este aspecto de disponibilidad de ordenador y conexión a Internet del alumno será prioritario de investigar e incluso ir al ayuntamiento si hay problemas. Existen alumnos que están en una residencia deportiva y una visita a las instalaciones será imprescindible para advertirles de las necesidades de uso informático de estos alumnos.

También hay que destacar que el trabajo en grupo se hará bajo la plataforma de *Docs* de Google, de tal forma que no es necesaria la presencia física de los componentes de cada grupo. También el gestor de marcadores *Diigo* va a permitir ese trabajo cooperativo. La utilización de las redes sociales de Buzz, Tuiteer y Google +, más el uso particular de Tuenti o Facebook facilitará estas tareas grupales.

Ventajas a tener en cuenta del aprendizaje Cooperativo

- Motivación por la tarea.
- Actitudes de implicación y de iniciativa.
- Grado de comprensión de lo que se hace, cómo se hace y de por qué se hace (niveles cognitivo y metacognitivo).
- Aumento del volumen de trabajo realizado.
- Calidad del trabajo realizado.
- Grado de dominio de procedimientos y conceptos.
- Desarrollo del pensamiento crítico y de orden superior.
- Adquisición de estrategias de argumentación.
- Aprendizaje de las competencias sociales (comunicación, relación, resolución de conflictos, etc.).

Desventajas a tener en cuenta del aprendizaje cooperativo

Requiere:

- Una participación muy activa de todos y cada uno de los miembros del grupo lo cual no es fácil de conseguir. Además hay que tener en cuenta que la asignatura Tecnología de la Información y la Comunicación es una optativa en 1º de Bachillerato y no entra en el Examen de Selectividad. El alumno tiene en cuenta otras materias que cree más importantes a la hora de repartir el esfuerzo. Las cargas de trabajo fuera del aula se ubicarán en huecos de exámenes que nos dejan las otras materias más “importantes”.
- Grandes dosis de constancia y paciencia por parte del profesor en las fases iniciales. Al ser una metodología no usual y compleja de aprehender hay que mostrarla, venderla, como más cercana a la forma de trabajar en la Universidad, lo mismo que los contenidos de las TIC presentes en la inmensa mayoría de los grados universitarios.
- Por parte del profesor una confianza transparente y real en la capacidad de los alumnos de aprender y organizarse autónomamente.

6. Actividades propuestas

- Actividades presenciales
 - Teoría
 - Práctica
 - Presentación Trabajos
- Actividades no presenciales
 - Trabajo individual
 - Trabajo grupal
- Información en Google Docs, Box y redes sociales.
- Adquisición de Nuevas Habilidades y Destrezas
 - Trabajo en grupo
 - Comunicación Oral
- Trabajo Grupal:
 - Realización de una webgrafía de uno de los bloques de contenido de la materia TIC, que son:
 - La sociedad de la información y el ordenador
 - Estudio de sistemas operativos, redes con y sin cable
 - Seguridad informática
 - Multimedia

- Elaboración y publicación de documentos
 - Elaboración y publicación de documentos
 - Internet y redes sociales virtuales
- Cada grupo será responsable de unas determinadas páginas de la wiki dedicadas a los programas y otros aspectos como por ejemplo las redes sociales.
- Trabajo Individual
 - El alumno irá realizando un mínimo de entradas en la wiki y será libre de preparar y editar cuantas entradas considere incluso en páginas no asignadas a su grupo, con el visto bueno del alumno asignado por su grupo como responsable de la página y del profesor.
 - Cada alumno tendrá que realizar contenidos para su presentación en la wiki como tutoriales de programas de la wiki.
 - Cada alumno tendrá su propia web eligiendo entre Blogger, Wordpress, WikiSpaces o Google Sites, donde plasmará el trabajo realizado durante el curso.

Actividades relacionadas con los contenidos específicos:

1ª Evaluación (Creamos la infraestructura).

- El correo de “gmail” como herramienta de comunicación y plataforma con y entre los alumnos:
 - Crear una cuenta de Gmail.
 - Configurar Gmail.
 - Gestión de correo.
 - Importar y exportar de cuentas de correo.
 - Importar y exportar contactos respecto al teléfono móvil.
 - Docs: gestión de carpetas, ofimática en la “nube” (documentos de texto, hojas de cálculo, presentaciones.
 - Picasa y YouTube.
- Alojamiento web:
 - Blogger.
 - Wordpress
 - Wikispaces.
 - Sites de Google.
- Redes sociales:
 - Buzz.

- Twitter.
 - Google +.
- Marcadores sociales o favoritos para la elaboración de una webgrafía y recursos de programas libres:
 - Xmarks.
 - Diigo.
 - Delicious.
 - Mr. Wong
- Trabajo en grupo: Editar en la wiki los programas nuevos que se localicen (al menos 40).

2ª Evaluación

- Trabajo en grupo: Editar en la wiki una webgrafía sobre Informática de la ESO y TIC de Bachillerato.

3ª Evaluación

- Trabajo en grupo e individual: Crear presentaciones y tutoriales sobre manejo de programas de la wiki y editarlos en la wiki.
 - Creación, reutilización y publicación de contenidos:
 - Copyright, copyleft y derecho de cita..
 - SlideShare.
 - Box: Almacenamiento en la nube y presentación.

7. Recursos de evaluación

La característica de la evaluación auténtica de destrezas, procedimientos y conocimientos será la participación de los alumnos dentro de una evaluación continua y formativa.

La evaluación del aprendizaje cooperativo recomienda:

- Evaluación inicial de las competencias cooperativas básicas de los miembros del grupo: contribuye a conformar grupos diversos y a establecer actividades de aprendizaje específicas para alcanzar estas competencias. Imprescindible para la conformación equilibrada de los grupos, más si tenemos en cuenta que habrá alumnos que no habrán cursado Informática en 4º ESO.
- Evaluación continua: se establecen hitos o momentos de reflexión/valoración tanto individual, grupal y de aula sobre los

aspectos procedimentales del trabajo desarrollado con una orientación formativa (proponer mejoras y reorientar los trabajos).

- Evaluación final: al finalizar cada uno de los trabajos o etapas propuestas, el profesor articula estrategias de evaluación y autoevaluación de resultados o productos del trabajo, de los procedimientos y de las competencias de interacción alcanzadas.
 - Evaluación de cierre: al finalizar la materia se articulan procedimientos para evaluar los logros del programa y la actuación del profesor. Todo el trabajo realizado está en la wiki, y esta tiene un valor determinado por el número de visitas, por tanto tendríamos una valoración exterior a computar.
- Trabajo Grupal
 - Grupos de 4 estudiantes, podrían ser de tres en función del número de alumnos.
 - Multidisciplinares: grupos equilibrados en función de si cursaron la asignatura de Informática en 4º ESO fundamentalmente.

EVALUACIÓN: 50% T.I. (Trabajo Individual.) + 50% T.G. (Trabajo Grupal.)

- Evaluación T.I. (Trabajo Individual): será el 50% de la nota de final de curso.
 - Trabajos o Responsabilidades individuales
 - Presentación Oral
 - Apoyado por métodos audiovisuales
 - Evaluación TI: 50% (profesor) + 50% (alumnos). Evaluación de cada uno de los alumnos
- Evaluación T.G.: (Trabajo Grupal.) será el 50% de la nota de final de curso.
 - Trabajos en Grupo
 - Presentación Oral
 - Apoyado por métodos audiovisuales

- o Nota T.G.: 50% (profesor) + 50% (alumnos: 25% valoraciones individuales al grupo y 25% de valoraciones entre los miembros del grupo, (“evaluación por pares”).

Para las valoraciones se utilizará Formularios y la Hoja de Cálculo de Google Docs. Veamos el documento de evaluación por pares a trasladar a un formulario:

EVALUACIÓN POR PARES DEL TRABAJO GRUPAL
--

Se valorará el trabajo realizado por los miembros del Grupo Para la evaluación cada componente del grupo dará una calificación comprendida entre 1 (muy malo) a 5 (muy bueno) del trabajo realizado por los demás miembros durante todo el proceso de realización de la actividad. **Obviamente las respuestas son confidenciales** y solamente las conocerá el profesor.

Nombre alumno que cumplimenta esta hoja

Nombre	
---------------	--

Calificación trabajo Grupal

Calificación del trabajo efectuado (poner una cruz en la columna correspondiente)	1 muy malo	2 malo	3 normal	4 bueno	5 muy bueno
Nombre 1:					
Nombre 2:					
Nombre 3:					
Calificación de la presentación. Señalar el nombre de la persona que ha efectuado la presentación oral y dar la calificación					
Nombre:					