

**Máster Universitario en Profesor de Educación Secundaria Obligatoria y  
Bachillerato, Formación Profesional y Enseñanza de Idiomas**



Unidad didáctica: *Propuesta de mejora para el fomento de  
buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales*

**Modalidad: Mejora educativa**

**Especialidad: Lengua y Literatura Española**

**2021-2022**

**Tutora: Velando Casanova, Mónica**

**Alumno:** Usó Pitarch, Alejandro

**DNI:** 53725533V

**SAP429:** Trabajo Final de Máster

## 0. RESUMEN

El presente Trabajo Final de Máster, perteneciente a la especialidad de Lengua y Literatura Española y realizado de acuerdo con la modalidad de *Mejora Educativa*, expone de una forma precisa y específica la unidad didáctica implementada en el IES Francisco Tárrega de Vila-real para el fomento de las buenas prácticas comunicativas del alumnado en entornos virtuales. Por tanto, con la implementación de esta unidad didáctica en el aula, se pretende abordar una serie de contenidos curriculares específicos de 1.º de ESO con el objetivo de aproximar a los alumnos a las diferentes situaciones comunicativas que pueden encontrarse en los entornos virtuales mediante una dinámica de aprendizaje cooperativo, y, asimismo, mejorar la Competencia en Comunicación Lingüística, una de las competencias básicas en la Educación Secundaria.

La unidad didáctica trata de acercar la realidad de los entornos virtuales para identificarlos como elementos fundamentales en la estructuración sociocultural actual. Además, aunque son determinantes para la comunicación y las relaciones personales y profesionales, se caracterizan por una habitual falta de empatía a la hora de aplicar conductas y comportamientos adecuados, que permitan evitar peligros como puede ser el ciberacoso. Por otra parte, también se ha identificado una falta de interés por la corrección ortográfica y la adquisición de buenos hábitos en las prácticas comunicativas y el uso del lenguaje. Por tanto, esta unidad didáctica es adecuada para ayudar a mejorar las prácticas comunicativas del alumnado en entornos virtuales. Y esto se lleva a cabo mediante una metodología de aprendizaje cooperativo en la que cada alumno asume un rol dentro de un equipo de trabajo con unas tareas distintas a las de sus compañeros, con la intención de crear un producto final, que en este caso se trata de un cartel publicitario, para publicarlo en la revista del centro y difundirlo en el ámbito educativo.

Tras finalizar la unidad didáctica se verifica, con la evaluación de esta, que el alumnado ha sido capaz de mejorar su Competencia en Comunicación Lingüística, su capacidad para trabajar en equipo mediante roles y su conocimiento acerca de las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales, así como los riesgos que estos conllevan.

**Palabras clave: constructivismo social, aprendizaje cooperativo, unidad didáctica, roles, entornos virtuales, buenas prácticas comunicativas, publicidad**

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN .....	1
2. MARCO TEÓRICO.....	2
2.1 Perspectiva constructivista.....	3
2.2 Aprendizaje cooperativo y roles .....	4
2.3 El enfoque comunicativo de la lengua.....	6
2.4 Comunicación y riesgos en entornos virtuales .....	7
2.5 Comunicación publicitaria .....	9
3. CONTEXTUALIZACIÓN.....	11
4. PROGRAMACIÓN .....	13
4.1 Justificación de la programación .....	13
4.2 Objetivos de la programación .....	13
4.3 Competencias.....	14
4.4 Concreción curricular .....	15
4.5 Metodologías .....	21
4.6 Temporalización .....	21
4.7 Materiales .....	22
4.8 Evaluación .....	23
5. ACTIVIDADES .....	25
6. RESULTADOS .....	40
6.1 Resultados de la evaluación diagnóstica inicial .....	40
6.1.1 Resultados del cuestionario de Google .....	40
6.1.2 Resultado de las nubes de palabras creadas en 1.º ESO A y 1.º ESO E .....	40
6.2 Resultado del producto final evaluado a través de la rúbrica del docente.....	41
6.2.1 Resultado del producto final de 1.º de ESO A.....	42
6.2.2 Resultado del producto final de 1.º de ESO E .....	43
6.3 Resultados de la diana de autoevaluación final.....	43
6.4 Tablas de resultados.....	44
6.4.1 Tabla de resultados finales de la evaluación de la unidad didáctica en 1.º A .....	44
6.4.2 Tabla de resultados finales de la evaluación de la unidad didáctica en 1.º E .....	45
7. CONCLUSIONES .....	46
7.1 Implementación .....	46
7.1.1 Contratiempos.....	48
7.1.2 Materiales .....	48

7.1.3 Respuesta del alumnado .....	49
7.1.4 Cambios o adaptaciones en el momento de implementar la unidad didáctica .....	49
7.2 Evaluación .....	50
7.2.1 Evaluación diagnóstica .....	50
7.2.2 Evaluación final mediante la rúbrica del docente .....	51
7.2.3 Autoevaluación del alumnado .....	52
7.3 Propuesta de mejora .....	52
8. BIBLIOGRAFÍA .....	54
ANEXOS .....	56
Anexo 1: Evaluación diagnóstica: cuestionario con Google Forms .....	56
Anexo 2: Nube de palabras .....	71
Anexo 3: Presentación sesión 2 .....	72
Anexo 4: Presentación sesión 3 .....	77
Anexo 5: Ficha de roles de equipo y ficha de equipo .....	86
Anexo 6: Temas para el cartel publicitario .....	88
Anexo 7: Recursos visuales para el cartel publicitario .....	89
Anexo 8: Rúbrica de evaluación .....	90
Anexo 9: Diana de autoevaluación individual .....	91
Anexo 10: Productos finales de 1.º de ESO A .....	92
Anexo 11: Productos finales de 1.º de ESO E .....	98
Anexo 12: Revista anual del centro IES Francisco Tárrega .....	102

# 1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Máster ha sido ideado e implementado durante el curso académico 2021/2022 en el IES Francisco Tárrega de Vila-real, de acuerdo con la normativa expuesta en el Decreto 51/2018, de 27 de abril, del Consell, por el que se modifica el Decreto 87/2015 para seleccionar los contenidos curriculares y las competencias trabajadas durante la ejecución de las distintas sesiones (apartado 4.1) de la unidad didáctica.

Por una parte, se han seleccionado una serie de contenidos (apartado 4.4) relacionados con la adquisición de hábitos para la comunicación (el uso del lenguaje y la corrección ortográfica), y, por otra parte, contenidos vinculados con los riesgos en los entornos virtuales, como el ciberacoso, y la protección del propio individuo y de los demás en estos. Así pues, los objetivos (apartado 4.2) de esta unidad didáctica han sido la mejora de la Competencia en Comunicación Lingüística del alumnado con respecto a sus prácticas comunicativas e interacciones sociales en los entornos virtuales y su protección frente a los riesgos que caracterizan a los mismos.

En este sentido, ha sido interesante llevar a cabo las sesiones (apartado 5) de la unidad didáctica mediante una metodología de aprendizaje cooperativo (apartado 4.5), en la que el alumnado ha asumido un rol determinado dentro de un equipo de trabajo y elaborar de forma conjunta un producto final (anexo 10), que, como colofón, ha sido insertado como publicidad real en la revista (anexo 11) que edita y publica anualmente el centro educativo.

La evaluación (apartado 4.8) de la unidad didáctica se ha llevado a cabo mediante una rúbrica (anexo 8), facilitada por el docente, para valorar el producto final. Asimismo, se ha contado con una autoevaluación (anexo 9) en la que el alumnado ha revisado distintos aspectos, tales como: el trabajo en equipo, la interpretación de un determinado rol, la elaboración del producto final, el uso del lenguaje escrito, la investigación, la aportación de ideas, la creatividad y la motivación percibida durante el desarrollo del trabajo en equipo. Por último, se ha realizado un análisis final de los resultados obtenidos (apartado 6), se han verificado cuáles de los objetivos iniciales han sido alcanzados y se han identificado posibles propuestas de mejora (apartado 7) aplicables en el futuro.

## 2. MARCO TEÓRICO

La educación supone un reto constante en la actual sociedad del conocimiento. Por tanto, es fundamental anticiparse e identificar aquellos elementos que pueden ser determinantes en el futuro de la calidad educativa para tenerlos en cuenta a la hora de adaptarnos de la mejor forma posible a una nueva realidad social, que, sin duda, continuará supeditada a la generación de conocimientos a través de la innovación, la ciencia y la tecnología. En este sentido, como afirman Flórez et al. (2017: 39), es necesario tener en cuenta dos componentes fundamentales: las relaciones e interacción de las personas que se comunican con intercambio de información y experiencias, y el acceso a una gran cantidad de información adaptable según las necesidades de los miembros de las instituciones educativas.

En esta misma línea, podemos encontrar diversas recomendaciones, útiles para su aplicación en los retos educativos del mañana, en el Informe de la Unesco sobre Educación. De esta manera, tal y como afirma Delors (2013: 110), los cuatro pilares fundamentales de la educación nos indican varias recomendaciones útiles para entender el futuro de la educación. Estos cuatro pilares educacionales se centran en aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a vivir juntos y, por último, aprender a ser, el pilar que alberga elementos de los tres anteriores. Aprender a ser es una síntesis del aprender a conocer, hacer y vivir juntos, construido mediante el cúmulo de conocimientos, aprendizajes y experiencias personales del individuo.

Esto nos lleva a determinar que incluso sería beneficioso promover mucho más el aprendizaje de dos pilares como son el aprender a vivir juntos y el aprender a ser, en detrimento del aprender a conocer y aprender a hacer. Esta es una estrategia educativa, marcada por el constructivismo social, y será la que ayudará al alumnado a adquirir competencias día a día, construyendo su conocimiento y, en definitiva, su persona.

Por tanto, sería interesante priorizar, como se ha hecho en la siguiente unidad didáctica, algunas de las competencias del alumnado relacionadas con dos de los pilares fundamentales de la educación, aprender a vivir juntos y aprender a ser. Así pues, sería posible potenciar el desarrollo de la comprensión hacia el otro, las relaciones de interdependencia, la realización de proyectos comunes y la preparación del alumnado para tratar los conflictos, teniendo en cuenta, como afirma Delors (2013: 110), el

pluralismo, la comprensión mutua y la paz. En el informe *Aprender a Ser*, elaborado bajo el dictamen de la UNESCO, Faure (1972: 147) presentaba en sus líneas una visión más sobria, respecto a Delors, acerca de las condiciones del progreso tecnológico por el riesgo de que su implementación en el aula pudiera suponer una deshumanización progresiva del alumnado. Con el tiempo, se ha podido comprobar que esa integración tecnológica es posible, y, por tanto, los mayores retos están enmarcados en la dirección que apunta Delors (2013: 103), en el sentido de priorizar la adaptación de cualquier sistema de educación estructurado para potenciar las aptitudes del alumnado, de modo que pueda conocerse mejor a sí mismo y, posteriormente, poder relacionarse adecuadamente con los demás.

## **2.1 Perspectiva constructivista**

En la misma dirección, como afirma Barreto (2006: 14), la dimensión constructivista de la epistemología piagetiana se refiere a que el sujeto va construyendo sus sucesivas versiones del mundo al mismo tiempo que crea sus propias estructuras cognitivas, y su conocimiento no es copia de una realidad externa a él, sino el resultado de la estructuración de sus propias experiencias. Tanto a nivel epistemológico como psicológico, el constructivismo piagetiano defiende una concepción de la adquisición del conocimiento que se caracteriza por una relación dinámica entre sujeto y objeto de conocimiento, y en la que la forma con la que se organiza el conocimiento se adquiere a lo largo de la vida.

Según Moreira (1997: 29-56), “el proceso a través del cual una nueva información entendida como un nuevo conocimiento se relaciona de manera no arbitraria y sustantiva, es decir, de forma no literal con la estructura cognitiva de la persona que aprende”, es considerado como aprendizaje significativo. Durante este proceso de aprendizaje, el significado lógico del material de aprendizaje se transforma en significado psicológico para el sujeto. Por tanto, el contexto en el que el alumnado adquirirá los conocimientos y competencias de la posterior unidad didáctica estará enfocado desde una perspectiva constructivista del aprendizaje.

De este modo, también es importante destacar la importancia del docente en esta perspectiva de aprendizaje. El profesorado tiene el deber de facilitar una serie de estrategias que ayuden a fomentar el aprendizaje significativo del alumnado de una

manera interactiva y dinámica, propiciando su autonomía y capacidad de resolución de problemas en la sociedad (Parreño, 2019: 26).

Para permitir una transformación social del ser humano y del conocimiento, es fundamental tener en cuenta que el docente debe potenciar los procesos encargados de generar la construcción del conocimiento, para, de esta manera, favorecer la metacognición, la cognición, las habilidades socioafectivas y el aprendizaje activo (Parreño, 2019: 26). Así pues, la perspectiva constructivista ha sido uno de los puntos de referencia en la realización y en la aplicación de la unidad didáctica que se presenta más adelante.

El constructivismo social, surgido con los psicólogos Driver y Easley, profundamente vinculado con las investigaciones de Vygotsky, identifica otros factores que no se tienen en cuenta en el enfoque psicológico del constructivismo de Piaget. De esta manera, como señala Álvarez (1990: 110-111), el constructivismo social es la suma de los conocimientos previos, de las experiencias y de los factores psicológicos que se contemplan en el enfoque psicológico de Piaget, junto con el factor de mayor relevancia en este enfoque, la relación del individuo con el entorno y los aprendizajes que este puede obtener de la interacción con los demás y de la comparación de sus esquemas mentales con los esquemas que proyectan o que puede identificar en otros individuos (Álvarez, 1990). Desde una perspectiva constructivista del aprendizaje, es interesante destacar la importancia de las interacciones con los demás a la hora de adquirir los aprendizajes. Este hecho abre un abanico de posibilidades educativas en el que se consideran propuestas muy diversas, como el aprendizaje cooperativo, que podemos observar en la unidad didáctica que ha implementado el autor de este trabajo y que se desarrolla a continuación.

## **2.2 Aprendizaje cooperativo y roles**

Las relaciones interpersonales en el aula son uno de los elementos más valiosos para el aprendizaje. Tradicionalmente, se ha utilizado mucho el aprendizaje de forma individualizada, pero hay que tener en cuenta las ventajas que ofrece el aprendizaje cooperativo a la hora de reforzar competencias curriculares esenciales como la competencia social y cívica, además de contribuir positivamente a la experiencia de aprendizaje entre iguales.



En este sentido, Pujolàs (2008: 1) destaca que el aprendizaje cooperativo es el uso didáctico de equipos reducidos de alumnos para aprovechar al máximo la interacción entre ellos con el fin de maximizar el aprendizaje de todos. Los miembros de un equipo de aprendizaje cooperativo tienen una doble responsabilidad: aprender lo que el profesor les enseña y contribuir a que lo asimilen también sus compañeros de equipo. Y los equipos de esta índole persiguen una doble finalidad: interiorizar los contenidos escolares y aprender a trabajar en equipo. Es decir, cooperar para aprender y aprender a cooperar.

Así, el trabajo en equipo no es solo un método y un recurso para aprender mejor, sino un contenido más, algo que debemos enseñarles de forma sistemática, como les enseñamos los otros contenidos curriculares. En este sentido, podemos identificar metodologías basadas en el aprendizaje cooperativo como *The Jigsaw*, comúnmente conocida como Puzle de Aronson, de Elliot Aronson, o el aprendizaje cooperativo mediante la asignación de distintos tipos de roles dentro de un mismo equipo, como es el caso de la unidad didáctica que se desarrolla más adelante y que ha sido implementada bajo esa metodología.

Hablamos indistintamente de «trabajo en grupo» y de «trabajo en equipo» como de la misma cosa, aunque formalmente existan matices diferenciales: no siempre que se junta a un grupo de personas para alcanzar un fin común se trabaja en equipo. En esta línea, como afirma Domingo (2008: 234), solo con el hecho de juntar a un grupo de personas no será posible alcanzar un determinado objetivo “para que el trabajo sea en equipo debe haber *roles*. No es comprensible, por ejemplo, un equipo de fútbol en el que cada integrante de este no tenga un rol definido dentro del campo. Justamente esta distribución de papeles convierte a un grupo de futbolistas en un equipo de fútbol”. Por tanto, el trabajo en equipo mediante la asignación de determinados roles, como podría ser en cualquier equipo comunicativo o publicitario, en el que trabajan perfiles concretos como investigadores, redactores, diseñadores gráficos o coordinadores de equipo, puede verse reflejado como ejemplo aplicable en una unidad didáctica, como la que nos ocupa, en la que el alumnado ha generado un producto final como colofón a un aprendizaje adquirido mediante el trabajo cooperativo.

Así pues, asignar roles a los alumnos es una de las maneras más eficaces de asegurarse de que los miembros del grupo trabajen juntos sin tropiezos y en forma productiva (Johnson et al., 1999: 22).

Además, Johnson et al. (1999: 26) consideran que es adecuado emplear “fichas de los roles para ayudar a los alumnos a ejercitar ciertas prácticas sociales, a entender cómo han de cumplir sus roles y a saber qué decir cuando desempeñan un rol dado”. En este sentido, cuando el docente tiene constancia del número de grupos y los roles asumidos por cada uno de sus miembros, les hace entrega de una ficha de roles y una ficha de equipo a cada grupo, para que puedan formalizar la estructuración del equipo de trabajo. En la ficha de roles se indican las tareas vinculadas a todos los roles, de modo que el alumnado podrá conocer aquello de lo que debe responsabilizarse respecto a los demás miembros del equipo para elaborar correctamente el producto final y fomentar, de este modo, las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales. En relación con la unidad didáctica, es importante destacar que se han utilizado fichas con cuatro roles de equipo distintos (anexo 5): investigador, diseñador gráfico, redactor y coordinador. En la descripción adjunta a cada rol se explicaba con detalle la tarea que debía cumplir este para garantizar el correcto funcionamiento del equipo de trabajo.

### **2.3 El enfoque comunicativo de la lengua**

Al desarrollar una unidad didáctica vinculada al fomento de las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales, es primordial dotarla de un enfoque comunicativo que permita al alumnado el incremento del uso de la lengua en el aula para el desarrollo de su propia competencia comunicativa y, a su vez, la adquisición de conocimientos que le conduzcan a mejorar su competencia comunicativa, también en dichos entornos.

En relación con esto, en el campo de la enseñanza de lenguas, ha podido percibirse:

(...) el desarrollo de un nuevo paradigma que se fundamenta en una visión de la lengua como instrumento de comunicación, una preocupación por los procesos cognitivos que puedan hacernos entender el complejo fenómeno del aprendizaje de las lenguas y una visión humanista que sitúa al alumno en el centro de las decisiones que han de adoptarse a lo largo del proceso de enseñanza y aprendizaje (Beghadid, 2013: 118).

Durante el desarrollo de la unidad didáctica, se ha observado la utilidad de trabajar mediante un enfoque comunicativo que permite situar al alumnado en una posición

adecuada para el desarrollo de sus capacidades comunicativas y lingüísticas. En este sentido, ha sido mucho más práctico y productivo trabajar el aprendizaje cooperativo, la comunicación publicitaria como producto final y el uso y desarrollo de la comunicación entre individuos y en entornos virtuales. Trabajar bajo un mismo enfoque comunicativo ha propiciado una mejor cohesión y cooperación por parte del alumnado. Con todas estas partes vinculadas entre sí es factible la implementación de la unidad didáctica en el aula de Secundaria desde una perspectiva constructivista y mediante una dinámica de aprendizaje cooperativo a través de la cual se hace uso de la asignación de roles para la creación de un producto final de carácter publicitario. Todo ello con la intención de mejorar la Competencia Comunicativa y Lingüística del alumnado.

## **2.4 Comunicación y riesgos en entornos virtuales**

La comunicación y los riesgos en los entornos virtuales son dos de los principales elementos que se tratan en la unidad didáctica. Su relación se explica por la cantidad de interacciones que los más jóvenes realizan a diario en los entornos virtuales, muchas veces sin ningún tipo de supervisión, y que, como veremos a continuación, destacan por dos factores primordiales: el mejorable uso del lenguaje y de la corrección ortográfica a la hora de comunicarse en entornos virtuales y los riesgos a los que se expone el alumnado cuando interactúa en esta clase de entornos. Cabe recordar que en los entornos virtuales existen riesgos como: el ciberacoso, la suplantación de identidad, la falta de privacidad o las adicciones a redes sociales. Hay que señalar que el ciberacoso es uno de los contenidos que concreta el currículum oficial de la ESO.

Según Molina (2015: 13),

debido a la rapidez que necesitan los usuarios de las redes sociales para comunicar de una forma eficaz un mensaje, utilizan estrategias comunicativas propias del medio, como la elipsis vocálica o las sustituciones de dígrafos como *ch* o *ll* por *x* o *y* respectivamente confusiones en el uso de las grafías *b/v* (...); además, aparecen ejemplos de uso del dígrafo *ll* sustituyendo a *y*, (...) se advierten confusiones de escritura del verbo *haber* o *hacer* o en las formas del verbo *caer* y en expresiones « *echar de menos*» o «*a ver si nos vemos*» que aparecen representadas con variantes como *hechar* o *aber* entre otras.

Estos últimos ejemplos serían, por tanto, las verdaderas faltas de ortografía que cometen los usuarios de las redes sociales” (Molina Ortes, 2015: 13-14).

De esta manera, estas plataformas de socialización online son un lugar de interrelación entre amigos y conocidos donde parece existir un desinterés por mostrar una escritura cuidada y donde las normas ortográficas se desvanecen, por lo que se ha considerado oportuno trabajar la ortografía en la unidad didáctica implementada.

Además de las confusiones ortográficas, también se ha identificado, como afirma Mancera (2016: 25), el empleo de un lenguaje que, con frecuencia, trata de recrear la lengua hablada. En definitiva, otra problemática relacionada con las buenas prácticas comunicativas en los entornos virtuales.

Por otro lado, es necesario tener en cuenta no solo la importancia del uso del lenguaje y de la corrección ortográfica a la hora de comunicarnos en entornos virtuales, sino que también hay que conocer los riesgos a los que se expone el alumnado cuando interactúa en entornos virtuales, principalmente mediante redes sociales o mensajería instantánea. Hay que destacar la importancia del fomento de buenas prácticas comunicativas y comportamientos que ayuden a proteger al alumnado de las malas prácticas como pueden ser el ciberacoso, la falta de privacidad, la suplantación de la identidad o la adicción y conexión perenne a Internet. En contraposición a esta problemática, García (2014: 471) identifica un alto grado de confianza en los entornos virtuales, por parte de los adolescentes, que coexiste con el reconocimiento de haber padecido situaciones de riesgo en Internet (entre un 47% y un 51%).

En relación con esto, García (2014: 473) también identifica diferencias según edad, género y titularidad del centro. Los de menor edad están menos expuestos, voluntaria e involuntariamente, a contenidos inapropiados, y tienen mayor precaución a la hora de contactar con personas desconocidas, facilitar información o quebrantar los controles paternos. Con el aumento de la edad, se incrementan las situaciones de riesgos para los menores y el tiempo en que estos están conectados, además también aumenta la percepción que tienen sobre el uso de Internet y la repercusión que ello puede tener en sus calificaciones, sus horas de sueño y las relaciones establecidas con los amigos. Por todo ello, educar para mejorar la comunicación en los entornos virtuales desde el aula se convierte en fundamental para fomentar y establecer relaciones sólidas y de confianza entre amigos y compañeros de clase y evitar el fomento del ciberacoso.

El ciberacoso es otro tipo de violencia escolar a la ya existente (física, verbal, sexual, por exclusión o contra la misma propiedad), que se ha incorporado como otra forma de acoso. Esta se caracteriza por herir repetidamente y de manera intencionada a una persona a través de medios electrónicos como teléfonos móviles o internet (Mateo et al, 2010: 47). Además, se trata de un acto realizado en un periodo de tiempo prolongado en el que un grupo o un individuo tiene comportamientos hostiles hacia la víctima y de los cuales esta no puede defenderse (Mateo et al., 2010: 47).

En este sentido, esta unidad didáctica es una manera eficaz de presentar y trabajar en la protección frente a uno de los contenidos curriculares de la Educación Secundaria: el ciberacoso.

## **2.5 Comunicación publicitaria**

Como veremos más adelante, la comunicación es una competencia fundamental en el currículo de Secundaria. Esto nos transfiere la oportunidad de acercar distintos géneros comunicativos al aula, como la publicidad, con el objetivo de trabajar distintos géneros textuales como la descripción, la exposición o la argumentación, así como conocimientos de Lengua esenciales para el fomento de una buena comunicación en entornos virtuales. Según la definición elaborada por Thompson (2005: 10):

La publicidad es una forma de comunicación impersonal y de largo alcance que es pagada por un patrocinador identificado (empresa lucrativa, organización no gubernamental, institución del estado o persona individual) para informar, persuadir o recordar a un grupo objetivo acerca de los productos, servicios, ideas u otros que promueve, con la finalidad de atraer a posibles compradores, espectadores, usuarios, seguidores u otros.

La importancia curricular de la comunicación nos permite realizar una pequeña aproximación a la comunicación publicitaria, donde la investigación, el análisis, el trabajo cooperativo y la importancia de la comunicación interpersonal son totalmente indispensables para el desarrollo de esta.

Además, trabajar la comunicación a través de la cartelería publicitaria es una buena ocasión para que el alumnado mejore la Competencia de Comunicación y Lingüística, y amplíe sus aprendizajes e interacciones comunicativas mediante el aprendizaje cooperativo, con una dinámica de asignación de roles, como se ha hecho en esta unidad didáctica, en la que los miembros del equipo de trabajo han desarrollado su actividad

como un verdadero equipo comunicativo en el que se pueden identificar perfiles especializados como el de investigador, redactor, diseñador gráfico o coordinador de equipo.

A su vez, ha sido una oportunidad para implementar de forma real una pieza de comunicación publicitaria en una plataforma de difusión como puede ser la revista que edita el propio centro educativo.

### 3. CONTEXTUALIZACIÓN

El Instituto de Educación Secundaria Francisco Tárrega es un centro educativo público situado en la localidad de Vila-real y cuenta con un total de 1300 alumnos y 140 profesores, teniendo en cuenta la docencia por la mañana y por la tarde. En este centro se llevan a cabo estudios de Educación Secundaria Obligatoria (ESO), Bachillerato y Formación Profesional.

Es un instituto que se puso en funcionamiento el año 1966 y, por tanto, ha sido siempre el principal referente académico del municipio. Dada su dilatada trayectoria, es un centro que cuenta con un elenco de profesionales, en activo y ya retirados, que forman parte de la cultura y la vida social del municipio, convirtiendo el centro educativo en un espacio donde, tradicionalmente, se ha creado un fuerte arraigo por la cultura vila-realense desde su aparición como primer centro educativo de estas características en el municipio.

El IES Francisco Tárrega está situado en una zona del municipio muy cercana al centro histórico y con bastante vida social. El mismo centro educativo fue un reclamo para la ciudad y a su alrededor se situaron dos parques, un centro polideportivo, una biblioteca y dos colegios: el CEIP Escultor Ortells y el CEIP Cervantes, que es limítrofe al IES Francisco Tárrega. Además, también hay que tener en cuenta que el instituto está situado en una zona residencial con una gran heterogeneidad en cuanto al nivel socioeconómico y cultural. Durante los últimos años, cabe destacar que se ha identificado un mayor número de alumnos extranjeros o procedentes de otras zonas geográficas de España, así como un mayor número de alumnos que provienen de familias desestructuradas y con importantes dificultades socioeconómicas.

En cuanto al equipamiento del centro educativo, este cuenta con una pequeña biblioteca y distintos recursos de carácter tecnológico en sus aulas. Generalmente, las aulas están equipadas con una pizarra interactiva, ordenador y un proyector, todo ello con acceso a internet.

Cabe destacar que, a causa de los acontecimientos provocados por el coronavirus SARS-CoV-2 (COVID-19), el centro se ha visto obligado a cerrar la cantina y reconvertirla en una sala de reuniones, utilizar la biblioteca como una zona multifunción según las necesidades surgidas por la pandemia y a dividir la zona del patio y asignar cada una de las zonas a un curso distinto. Además, la situación generada por el coronavirus ha

provocado un número de bajas, a diario, por parte de docentes y alumnos provocando bastantes desajustes en lo que debería haber sido el desarrollo normal de un instituto.

La Unidad Didáctica que se explica a continuación ha tenido como objetivo su implementación en los cursos de 1.º de ESO A y 1.º de ESO E del IES Francisco Tárrega. La clase de 1.º de ESO A tenía un total de 20 alumnos y la clase de 1.º de ESO E un total de 17 alumnos. En general, estos dos grupos han adoptado buen comportamiento, han trabajado bien y han demostrado una actitud bastante receptiva en las clases, aunque hay que destacar que la clase de 1.º de ESO E contaba con un pequeño grupo de alumnos con un rendimiento inferior al de sus compañeros derivado de su mala actitud a la hora de afrontar las sesiones en el aula.

En este sentido se ha trasladado el contenido y las actividades de la Unidad Didáctica a las aulas de estos cursos con el conocimiento y consentimiento de las tutoras de los dos cursos y del departamento de Lengua y Literatura Castellana del centro. Todos ellos han mostrado en todo momento su predisposición y apoyo para facilitar la coordinación e implementación de esta unidad didáctica durante la estancia de prácticas del alumno del máster en el instituto.



## 4. PROGRAMACIÓN

### 4.1 Justificación de la programación

La programación que se presenta a continuación ha tratado de solventar carencias del alumnado de 1.º de ESO en relación con la comunicación en entornos virtuales. Para su justificación se ha tenido en cuenta los contenidos curriculares marcados por el Decreto 87/2015 de 5 de junio modificado por el Real Decreto 51/2018, de 27 de abril, de la Comunidad Valenciana. En él se pone de manifiesto la importancia del fomento de buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales, tales como la corrección ortográfica del alumnado a la hora de comunicarse con los demás en redes sociales y mediante mensajería instantánea, la identificación de riesgos de estos entornos como el ciberacoso, la puesta en práctica de roles de equipo y la realización de un producto final elaborado mediante dinámicas de aprendizaje cooperativo que se ha insertado en la revista anual del centro.

Más concretamente, se ha utilizado la comunicación publicitaria como vehículo de aprendizaje para aprovechar sus características a la hora de hacer uso del lenguaje, su capacidad para captar la atención del alumnado, su capacidad para trabajar en equipo asumiendo distintos roles y la posibilidad de generar un producto final en relación con dicha comunicación de carácter persuasivo. Además, cualquier centro en el que exista la edición anual de una revista sobre el aprendizaje del alumnado durante el curso, como ha ocurrido en este caso, ofrece una inmejorable oportunidad para insertar una o varias de las producciones finales del alumnado como si de una pieza de comunicación publicitaria real se tratara. De este modo, se ha logrado que el trabajo y aprendizaje del alumnado no tenga solamente una evaluación de carácter académico, sino que ha ido más allá al implementarse como un producto final y genere un impacto social real, un aspecto que puede ser muy interesante y motivador desde el punto de vista del alumnado.

### 4.2 Objetivos de la programación

Los objetivos que ha pretendido alcanzar la unidad didáctica son los siguientes:

1. Conocer buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales e identificar errores respecto al uso del lenguaje y la corrección ortográfica.
2. Conocer los riesgos en los entornos virtuales, como el del ciberacoso, y las recomendaciones para protegerse de estos y para proteger a los demás.

3. Trabajar mediante una metodología de aprendizaje cooperativo, más concretamente mediante una dinámica roles de equipo para la elaboración de un producto final.
4. Mejorar la competencia en Comunicación Lingüística del alumnado.
5. Difundir el producto final, con características de la comunicación publicitaria, mediante la revista del centro.

Los objetivos de la programación han tenido una estrecha relación con los contenidos del currículum oficial de Lengua Castellana, tal y como aparecen en el Decreto 87/2015 de 5 de junio modificado por el Real Decreto 51/2018, de 27 de abril, de la Comunidad Valenciana, nombrado con anterioridad y en el que se han podido encontrar los contenidos curriculares distribuidos de la siguiente manera:

Bloque 1: Escuchar y Hablar; Bloque 2: Leer y Escribir Bloque 3: Conocimiento de la Lengua; Bloque 4: Educación Literaria.

En este caso, solo han trabajado contenidos curriculares pertenecientes a los Bloques 1: Escuchar y Hablar, Bloque 2: Leer y Escribir y Bloque 3: Conocimiento de la Lengua. En el caso del Bloque 4: Educación Literaria, no se ha considerado conveniente incluirlo a causa de la saturación de contenidos que podría producir en la presente unidad didáctica, aunque cabe mencionar que habría sido verdaderamente interesante juntar elementos presentes en esta unidad didáctica con la Educación Literaria.

### 4.3 Competencias

Las principales competencias que se han trabajado en esta unidad didáctica, según la normativa legislativa, son las siguientes:

- **Competencia en comunicación lingüística. (CCLI).** Referida al uso del lenguaje verbal y no verbal, así como a la habilidad de cada individuo para expresarse e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.
- **Competencia digital. (CD).** Trata sobre la capacidad que tiene el individuo para implicarse en el uso seguro, crítico y responsable de las TIC para encontrar, analizar, elaborar y compartir recursos e información.
- **Aprender a aprender. (CAA).** Es una de las competencias más importantes debido a que de ella depende que el individuo desarrolle su capacidad para

incorporar nuevos aprendizajes, así como para mejorar la forma de adquirirlos mediante la gestión del tiempo, la organización de tareas y la capacidad para adaptarse y trabajar de forma individual o en equipo según la tarea lo requiera.

- **Competencias sociales y cívicas. (CSC).** Esta competencia hace alusión a las aptitudes de cada persona para ser capaz de relacionarse con los demás de manera participativa y democrática. Entender que para vivir en comunidad es necesario implicarse, formar parte de la vida social y respetar las normas básicas la convivencia pacífica.
- **Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. (SIEE).** Requiere de las destrezas necesarias para transformar las ideas en acciones. Es decir, tener la capacidad de ponerse en marcha con un determinado proyecto, asumiendo el trabajo de organización y planificación para alcanzar los objetivos, así como aprender a gestionar los posibles riesgos que puedan aparecer.
- **Conciencia y expresiones culturales. (CEC).** En esta competencia se tiene en cuenta la capacidad del alumnado para percibir y valorar una determinada idea a través del arte, la música, las letras, la comunicación y cualquier otro aspecto que pueda ser considerado parte de una manifestación cultural.

#### 4.4 Concreción curricular

<b>CONCRECIÓN CURRICULAR DE LA TAREA</b>	
<b>BLOQUE 1: Escuchar y Hablar</b>	
<b>CONTENIDO</b>	Escucha activa, comprensión, interpretación y análisis de textos orales y audiovisuales conversacionales, narrativos y descriptivos (conversaciones telefónicas formales e informales, descripciones de itinerarios, relatos audiovisuales, canciones, fragmentos teatrales, poemas, adivinanzas, trabalenguas, secuencias narrativas y descriptivas de reportajes, noticias, entrevistas, etc.), y los que generen sus aprendizajes y proyectos de trabajo. Interpretación de textos orales y audiovisuales de géneros, tipologías y registros diferentes propios del ámbito personal, académico y social.  Asunción de distintos roles en equipos de trabajo.

<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>	<p>1°CLL.BL1.3. Interpretar textos orales y audiovisuales de géneros, tipologías y registros diferentes, especialmente conversacionales, narrativos y descriptivos propios del ámbito personal, académico y social próximos a los intereses del alumnado, analizando las características formales y de contenido y los elementos no verbales, utilizando, siguiendo modelos, las estrategias de comprensión oral adecuadas al texto y al propósito de la escucha.</p> <p>1°CLL.BL1.2. Participar en equipos de trabajo para conseguir metas comunes asumiendo diversos roles con eficacia y responsabilidad, apoyar a compañeros y compañeras demostrando empatía y reconociendo sus aportaciones, así como utilizar el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias.</p>
<p><b>INDICADORES DE LOGRO</b></p>	<p>1°CLL.BL1.3.1. Interpreta, con ayuda, textos orales y audiovisuales de géneros, tipologías y registros diferentes, especialmente conversacionales, narrativos y descriptivos propios del ámbito personal, académico y social próximos a los intereses del alumnado.</p> <p>1°CLL.BL1.3.2. Interpreta textos orales y audiovisuales analizando las características formales y de contenido y los elementos no verbales.</p> <p>1°CLL.BL1.3.3. Interpreta textos orales y audiovisuales utilizando, siguiendo modelos, las estrategias de comprensión oral adecuadas al texto y al propósito de la escucha.</p> <p>1°CLL.BL1.2.1. Participa en equipos de trabajo para conseguir metas comunes asumiendo diversos roles con eficacia y responsabilidad, con la ayuda de modelos y del profesorado.</p> <p>1°CLL.BL1.2.2. Participa en equipos de trabajo para conseguir metas comunes, apoyando a compañeros y compañeras, demostrando</p>

	<p>empatía y reconociendo sus aportaciones, con la ayuda de modelos y del profesorado.</p> <p>1ºCLL.BL1.2.3. Participa en equipos de trabajo para conseguir metas comunes utilizando el diálogo igualitario para resolver conflictos y discrepancias, con la ayuda de modelos y del profesorado.</p>
<b>CCLV</b>	<p>CCLI</p> <p>CAA</p> <p>CSC</p> <p>SIEE</p>
<b>ACTIVIDADES</b>	Sesión 3 y 4
<b>BLOQUE 2: Leer y Escribir</b>	
<b>CONTENIDO</b>	<p>Adquisición de hábitos y conductas para la comunicación y la protección del propio individuo y para proteger a otros de las malas prácticas, como el ciberacoso, en entornos virtuales.</p> <p>Revisión de producciones propias y ajenas, identificando y corrigiendo los errores ortográficos, gramaticales y léxicos, de acuerdo con las normas de corrección determinadas para el nivel educativo.</p> <p>Planificación y realización, con ayuda de guías y modelos y la dirección del profesorado, de proyectos de trabajo individuales y en equipo, siguiendo las fases del proceso: presentación (conocimiento del objetivo del proyecto, activación de conocimientos previos, organización y planificación), búsqueda de información (planificación, obtención, selección, reorganización y puesta en común de la información), elaboración del producto final (proceso de escritura), presentación (exposición del producto final) y evaluación (evaluación, autoevaluación y coevaluación del producto final y del proceso de elaboración del proyecto).</p> <p>Actuación eficaz en equipos de trabajo, de manera guiada: participar en la planificación y división del trabajo, realizar las tareas personales y el rol asignado, aportar ideas constructivas, colaborar con los</p>

	<p>compañeros y aceptarlos, utilizar el diálogo para la resolución de conflictos, usar estrategias de supervisión y resolución de problemas, tomar decisiones razonadas en común, etc.</p> <p>Búsqueda, localización y extracción de información en diferentes tipos de textos y fuentes documentales y no documentales, con la ayuda de guías, de los compañeros y del profesorado.</p> <p>Utilización de diferentes tipos de bibliotecas (aula, centro, pública, personal, virtual) para obtener información.</p>
<p><b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b></p>	<p>1ºCLL.BL2.6. Realizar proyectos de trabajo individuales y en equipos cooperativos, sobre temas del currículo (con especial interés por las obras literarias) o sobre temas sociales, científicos y culturales, del nivel educativo, buscando y seleccionando información en medios digitales de forma contrastada; crear contenidos por medio de aplicaciones informáticas de escritorio y colaborar y comunicarse con otros filtrando y compartiendo información y contenidos digitales de forma segura y responsable.</p> <p>1ºCLL.BL2.3. Evaluar, con ayuda de guías, del profesorado, individualmente y en equipo, los textos escritos propios o ajenos, como parte del proceso de escritura, identificando los errores de adecuación, coherencia, cohesión y corrección del nivel educativo, resolviendo las dudas de forma reflexiva y dialogada, con la ayuda de diccionarios impresos o digitales y otras fuentes de consulta.</p> <p>1ºCLL.BL2.5. Realizar con creatividad tareas o proyectos de trabajo individuales o colectivos, con ayuda de guías y modelos y la dirección del profesorado, sobre temas motivadores para el alumnado, siguiendo las fases del proceso de un proyecto de trabajo, para obtener un producto final original de carácter narrativo o descriptivo, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, adaptarlo a cambios e imprevistos</p>

	<p>transformando las dificultades en posibilidades, evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.</p>
<p><b>INDICADORES DE LOGRO</b></p>	<p>1°CLL.BL2.6.1. Realiza proyectos de trabajo buscando y seleccionando información en medios digitales, registrándola en papel de forma cuidadosa o almacenándola digitalmente en dispositivos informáticos y servicios de la red, con la ayuda de modelos y del profesorado.</p> <p>1°CLL.BL2.6.2. Colabora y se comunica para construir un producto o tarea colectiva compartiendo información y contenidos digitales y utilizando las herramientas de comunicación TIC y entornos virtuales de aprendizaje, con la ayuda de modelos y del profesorado.</p> <p>1°CLL.BL2.6.3. Realiza proyectos de trabajo, con la ayuda de modelos y del profesorado, creando contenidos digitales (documentos de texto y presentaciones multimedia) por medio de aplicaciones informáticas de escritorio.</p> <p>1°CLL.BL2.6.4. Aplica buenas formas de conducta en la comunicación en entornos virtuales y previene denuncia y protege a otros de malas prácticas como el ciberacoso, con la ayuda de modelos y del profesorado.</p> <p>1°CLL.BL2.3.1. Evalúa, con ayuda de guías, del profesorado, individualmente y en equipo, los textos escritos propios o ajenos, como parte del proceso de revisión de la escritura, identificando errores de adecuación, coherencia y cohesión del nivel educativo.</p> <p>1°CLL.BL2.3.2. Evalúa, con ayuda de guías, del profesorado, individualmente y en equipo, los textos escritos propios o ajenos, como parte del proceso de revisión de la escritura, identificando los errores de corrección (ortográfica y gramatical) del nivel educativo.</p>

	<p>1°CLL.BL2.3.3. En el proceso de revisión de textos escritos resuelve las dudas, con el apoyo de guías, del profesorado, individualmente y en equipo, de forma reflexiva y dialogada, con la ayuda de diccionarios impresos o digitales y otras fuentes de consulta.</p> <p>1°CLL.BL2.5.1. Realiza, con creatividad, la ayuda de guías y modelos y la dirección del profesorado, proyectos de trabajo de carácter narrativo o descriptivo, individuales y en equipos cooperativos, sobre temas diversos siguiendo las fases del proceso de elaboración (planificación, supervisión, evaluación y comunicación).</p> <p>1°CLL.BL2.5.3. Hace, con la ayuda de modelos y del profesorado, una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos, la adapta a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades.</p> <p>1°CLL.BL2.5.4. Evalúa, con ayuda de modelos, guías y del profesorado, el proceso y el producto final.</p>
<b>CCLV</b>	<p>CD</p> <p>CAA</p> <p>SIEE</p>
<b>ACTIVIDADES</b>	Sesión: 3, 4, 5 y 6. Actividades: 1, 2, 3, 4 y 5
<b>BLOQUE 3: Conocimiento de la lengua</b>	
<b>CONTENIDO</b>	Uso de grafemas y secuencias de grafemas especiales ( <i>b, v, w; c</i> , grupos <i>-ct, -cc, k, q, z</i> , grupo <i>-zc-</i> ; <i>ch; g, j; h; i, y, ll; m; ñ; p; t; x; r</i> , dígrafo <i>rr</i> ).
<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</b>	Crear y revisar textos escritos aplicando correctamente las normas ortográficas de la lengua propias del nivel educativo.
<b>INDICADORES DE LOGRO</b>	1°CLL.BL3.2.1. Crea y revisa textos narrativos y descriptivos utilizando correctamente las categorías gramaticales.
<b>CCLV</b>	<p>CCLI</p> <p>CAA</p>



<b>ACTIVIDADES</b>	Sesiones: 2, 3 y 6.
<b>BLOQUE 4: Educación Literaria</b>	
La presente unidad didáctica no ha utilizado contenidos de este bloque curricular.	

## **4.5 Metodologías**

La principal metodología utilizada durante el desarrollo de la presente unidad didáctica ha sido el aprendizaje cooperativo. Más concretamente, se ha utilizado el aprendizaje cooperativo mediante una dinámica de roles de equipo en la que cada uno de los alumnos ha tenido la responsabilidad de asumir unas determinadas tareas para lograr un objetivo común (para un mayor desarrollo, véase apartado 5: sesión 4). De este modo, el alumnado ha podido ampliar sus destrezas a la hora de trabajar cooperativamente y, a su vez, desarrollar su Competencia en Comunicación Lingüística. Todo ello a partir de las continuas interacciones que ha mantenido con los miembros de su equipo para lograr elaborar un producto final acorde a las exigencias de la rúbrica de evaluación proporcionada por el docente.

Además, cabe destacar que en las sesiones iniciales de esta unidad didáctica también se han utilizado metodologías de participación activa, en las que se ha realizado una aproximación didáctica a los temas principales de esta unidad didáctica, como son el fomento de buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales, más concretamente, errores en el uso del lenguaje y corrección ortográfica. Y, por otra parte, la identificación de riesgos en los entornos virtuales, como el ciberacoso, así como la identificación de recomendaciones para protegerse a uno mismo y a los demás.

## **4.6 Temporalización**

La presente unidad didáctica se ha implementado durante 6 sesiones, siendo la primera sesión una evaluación diagnóstica del alumnado respecto a sus conocimientos previos con relación a los contenidos que se tratan posteriormente en la unidad didáctica.

En cuanto a las fechas de consecución de esta unidad didáctica, hay que tener en cuenta que la primera actividad, correspondiente a una evaluación diagnóstica, se realizó el jueves 3 de marzo y la sesión final fue el 15 de marzo.

La unidad didáctica ha contado con un total de 6 sesiones que se han distribuido cronológicamente, para implementarse en dos clases distintas de forma consecutiva, de la siguiente manera:

<b>MARZO 2022</b>						
<i>L</i>	<i>M</i>	<i>X</i>	<i>J</i>	<i>V</i>	<i>S</i>	<i>D</i>
	1	2	3 1.º A	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17 1.º E	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

#### **SESIONES**

1. DIAGNÓSTICA	2. USO DEL LENGUAJE Y PUBLICIDAD	3. RIESGOS ENTORNOS VIRTUALES
4. ROLES DE EQUIPO	5. ELABORACIÓN CARTEL PUBLICITARIO	6. ENTREGA Y AUTOEVALUACIÓN

### **4.7 Materiales**

- Cuestionario en la plataforma digital Google Forms elaborado por el docente (anexo 1).
- Preguntas, elaboradas por el docente, para la creación de la nube de palabras de Mentimeter (anexo 2).
- Presentación de diapositivas elaborada por el profesor (anexo 3 y 4).

- Ejemplos, en formato audiovisual, del correcto uso del lenguaje en la comunicación publicitaria y en entornos virtuales (anexo 3 y 4).
- Documento de presentación sobre las buenas conductas comunicativas en entornos virtuales (anexo 3).
- Ejemplos, en formato audiovisual, de anuncios sobre el fomento de buenas conductas comunicativas en entornos virtuales o sobre recomendaciones acerca de la protección personal en los mismos (anexo 4).
- Presentación características y responsabilidades de cada rol (anexo 5).
- 4 fichas de equipo. 1 por equipo. (anexo 5).
- 1 dispositivo electrónico por equipo.
- Cartulinas Din A3 de colores pastel o blanco para utilizarlas como cartel publicitario.
- Cartulinas Din A4 de colores para la mejora de la apariencia del cartel publicitario.
- 1 hoja impresa con emoticonos (anexo 7).
- 1 hoja impresa con recursos para la elaboración del anuncio y los textos (interfaz de aplicaciones, logo de aplicaciones, símbolos de prohibición, alerta, exclamación y de carácter expresivo). (anexo 7)
- Rúbrica del cartel publicitario (anexo 8).
- Ficha de autoevaluación individual (anexo 9).

## **4.8 Evaluación**

En esta unidad didáctica se han realizado dos actividades en la Evaluación diagnóstica de los alumnos para saber qué nivel de conocimientos previos tenían de forma individual y grupal. De este modo, se ha generado un punto de referencia desde el que poder partir con mayor confianza.

Durante el transcurso de las sesiones 2 y 3, en las que la carga de conceptos teóricos ha sido mayor, se ha realizado una evaluación formativa del alumnado teniendo en cuenta su comportamiento. De la misma forma, en la sesión 4 también se ha realizado una evaluación formativa del alumnado teniendo en cuenta los plazos de entrega de las *Fichas de Grupo* al profesor tras la creación de los equipos de trabajo, el reparto de roles y la elección del tema con el que trabajarían las siguientes sesiones.

Durante la sesión 5, se ha trabajado en la elaboración del producto final. En la sesión 6 se ha realizado la entrega y evaluación del producto final y del trabajo desempeñado por el equipo durante la elaboración de este. En este caso, la evaluación se ha realizado mediante una rúbrica facilitada por el docente y que los alumnos han tenido a su disposición desde el inicio de la actividad.

Antes de finalizar la sesión 6, el alumnado ha recibido una *Ficha de Autoevaluación Individual* (anexo 9) con una diana de autoevaluación individual en la que han valorado diversos aspectos relacionados con: el trabajo en equipo, el cumplimiento de un determinado rol, el producto final, la motivación, la investigación, la creatividad, la aportación de ideas y el uso del lenguaje escrito.

Para obtener la puntuación numérica final de cada uno de los alumnos ha tenido en cuenta tres aspectos con los siguientes porcentajes sobre la nota final de la unidad didáctica:

- La evaluación formativa del docente teniendo en cuenta las evaluaciones diagnósticas de todo el alumnado: 20%.
- Evaluación del producto final mediante la utilización de la rúbrica: 50%.
- Autoevaluación individual: 30%.

## 5. ACTIVIDADES

La presente unidad didáctica ha tenido como objetivo el desarrollo y la mejora de las competencias de comunicación lingüística del alumnado de 1.º de la ESO mediante la elaboración de un producto final y el trabajo en el aula con metodologías de aprendizaje cooperativo.

El alumnado ha trabajado en equipos para llevar a cabo la creación de un cartel publicitario y cada alumno ha asumido un determinado rol para lograrlo. La creación de estos carteles ha tenido como finalidad el fomento de las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales y han sido evaluados siguiendo los criterios marcados en la rúbrica ofrecida por el profesor. Además, todos los participantes han realizado una autoevaluación individual al finalizar la actividad. Por último, los carteles han sido enviados a la editorial del centro educativo para ser insertados como publicidad real en la revista de este.

Durante el desarrollo de la unidad didáctica se han realizado una serie de actividades que destacan por su carácter innovador y para las que ha sido necesario: la aplicación de las TIC, el uso de dispositivos electrónicos para la búsqueda de información, la elaboración de un producto final a través de la metodología de aprendizaje cooperativo, la autoevaluación de los roles de equipo y la evaluación mediante la rúbrica del profesor de todos los carteles que, posteriormente, serán insertados como publicidad real en la revista del instituto.

<b>SESIÓN 1</b>
<b>ACTIVIDAD 1: Evaluación diagnóstica. Cuestionario inicial.</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b>
La primera parte de la evaluación diagnóstica de los conocimientos previos del alumnado se realiza mediante un cuestionario (anexo 1) en la plataforma digital Google Forms. El alumnado debe utilizar un dispositivo electrónico para acceder a la página web del cuestionario y rellenarlo. El docente proporcionará el código que el alumnado debe introducir para acceder al cuestionario. Esta parte de la sesión tiene una duración de 20 minutos.

<p>Posteriormente, el docente utiliza el ordenador y el proyector para presentar los resultados que ha obtenido la clase tras rellenar el cuestionario. Durante esta exposición de resultados, el docente identifica las carencias del alumnado respecto a las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales, así como sus conocimientos sobre los riesgos que estos conllevan. Asimismo, expone los resultados obtenidos en torno a aquellas preguntas que tratan de identificar la postura del alumnado respecto a la comunicación publicitaria, así como su predisposición para trabajar en equipo. El docente utiliza 10 minutos de sesión para el análisis de resultados en gran grupo.</p>	
<b>OBJETIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer cuál es el nivel de conocimientos del alumnado en relación con: la comunicación en entornos virtuales, los riesgos que estos entornos conllevan, la postura del alumnado respecto a la comunicación publicitaria y la predisposición de este a trabajar en equipo</li> </ul>
<b>CONTENIDOS:</b>	<p>Adquisición de hábitos y conductas para la comunicación y la protección del propio individuo, y para proteger a otros de las malas prácticas, como el ciberacoso, en entornos virtuales.</p>
<b>COMPETENCIAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación Lingüística (CCL).</li> <li>• Competencia Digital (CD).</li> <li>• Aprender a Aprender (AA).</li> <li>• Competencias Sociales y Cívicas (CSC).</li> <li>• Conciencia y Expresiones Culturales (CEC).</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA:</b>	<p>Respuesta a un cuestionario individual en la plataforma digital Google Forms.</p>
<b>TEMPORALIZACIÓN:</b>	<p>1 sesión. 30 minutos.</p>
<b>MATERIALES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuestionario en la plataforma digital Google Forms elaborado por el docente (anexo 1).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 dispositivo electrónico por alumno.</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN:</b>	El resultado de la evaluación será el resultado obtenido por cada alumno en el cuestionario de la plataforma Google Forms.
<b>ACTIVIDAD 2: Evaluación diagnóstica. Mentimeter.</b>	
<b>DESCRIPCIÓN:</b>	
<p>La segunda parte de la evaluación diagnóstica de los conocimientos previos del alumnado se realiza mediante la creación de una nube de palabras con la plataforma digital Mentimeter (anexo 2) y la posterior puesta en común del resultado en gran grupo.</p> <p>El alumnado utiliza un dispositivo electrónico y un código proporcionado por el docente para acceder a la plataforma digital con la que se crea la nube de palabras. Cuando toda la clase se ha unido a la plataforma, el docente les solicita que, en 10 minutos, piensen un mínimo de 3 palabras relacionadas con la comunicación en los entornos virtuales, con especial atención a las redes sociales. Posteriormente, el alumnado introduce las palabras en la plataforma digital Mentimeter mediante el dispositivo electrónico.</p> <p>En los 15 minutos finales de la sesión, el docente genera la nube de palabras y la muestra a toda la clase mediante el proyector. Identifica aquellas palabras más utilizadas y pregunta al alumnado sobre ellas. De este modo, el docente identifica la perspectiva del alumnado respecto a la comunicación en entornos virtuales.</p>	
<b>OBJETIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer cuál es el nivel de conocimientos del alumnado en relación con la comunicación en entornos virtuales.</li> </ul>
<b>CONTENIDOS:</b>	Adquisición de hábitos y conductas para la comunicación y la protección del propio individuo y para proteger a otros de las malas prácticas, como el ciberacoso, en entornos virtuales.
<b>COMPETENCIAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación Lingüística (CCL).</li> <li>• Competencia Digital (CD).</li> <li>• Aprender a Aprender (AA).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Competencias Sociales y Cívicas (CSC).</li> <li>• Conciencia y Expresiones Culturales (CEC).</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA:</b>	Creación de una nube de palabras en plataforma digital Mentimeter (anexo 2).
<b>TEMPORALIZACIÓN:</b>	1 sesión. 20 minutos.
<b>MATERIALES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Preguntas, elaboradas por el docente, para la creación de la nube de palabras de Mentimeter (anexo 2).</li> <li>• 1 dispositivo electrónico por alumno.</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN:</b>	El resultado de esta evaluación diagnóstica será establecido por los términos que configuren la nube de palabras.

<b>SESIÓN 2</b>	
<b>Textos publicitarios: características y visionado de ejemplos.</b>	
<b>DESCRIPCIÓN:</b>	
<p>Durante esta sesión, el docente traslada al alumnado la idea de trabajar la comunicación en entornos virtuales a través de la comunicación publicitaria y de uno de sus soportes más conocidos: el cartel publicitario. Expone una presentación Power Point (anexo 3), en la que el alumnado tiene la oportunidad de conocer los elementos que configuran el cartel publicitario, así como de profundizar en la importancia de los siguientes elementos característicos de la comunicación publicitaria: el eslogan, los elementos gráficos y los textos persuasivos.</p> <p>A continuación, el docente expone las fases que debe conocer el alumnado respecto al proceso de elaboración del cartel publicitario. Destaca la importancia de la investigación, la planificación, la creación, la revisión y el trabajo en equipo.</p> <p>Una vez realiza esta aproximación a la comunicación publicitaria, propone al alumnado el análisis de varios ejemplos de comunicación publicitaria. En esta parte de la clase, para la que se utilizan 30 minutos, a partir de distintos carteles publicitarios, se</p>	



<p>identifican, en gran grupo, los siguientes aspectos: el eslogan, la tipología textual, los elementos gráficos y el anunciante. El docente aprovecha para desarrollar el pensamiento crítico del alumnado y realiza preguntas para que este explique cómo se han utilizado los elementos del cartel publicitario para conseguir el carácter persuasivo.</p>	
<b>OBJETIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprender las principales características de los textos publicitarios.</li> <li>• Observar modelos publicitarios en los que el lenguaje facilita la efectividad de la comunicación.</li> <li>• Identificar los elementos más importantes de la comunicación publicitaria.</li> </ul>
<b>CONTENIDOS:</b>	<p>Revisión de textos escritos aplicando correctamente las normas ortográficas de la lengua propias del nivel educativo.</p> <p>Interpretación de textos orales y audiovisuales de géneros, tipologías y registros diferentes, propios del ámbito personal, académico y social.</p> <p>Uso de grafemas y secuencias de grafemas especiales (<i>b, v, w; c, grupos -ct, -cc, k, q, z, grupo -zc-; ch; g, j; h; i, y, ll; m; ñ; p; t; x; r, dígrafo rr</i>).</p>
<b>COMPETENCIAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación Lingüística (CCL).</li> <li>• Aprender a Aprender (AA).</li> <li>• Competencias Sociales y Cívicas (CSC).</li> <li>• Conciencia y Expresiones Culturales (CEC).</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA:</b>	<p>Presentación de diapositivas en gran grupo y visionado de ejemplos de carácter audiovisual.</p>
<b>TEMPORALIZACIÓN:</b>	<p>1 sesión.</p>

<b>MATERIALES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentación de diapositivas elaborada por el profesor (anexo 3).</li> <li>• Ejemplos, en formato audiovisual, del correcto uso del lenguaje de los elementos que conforman la comunicación publicitaria (anexo 3).</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN:</b>	Se evaluará mediante la observación del docente el comportamiento, la actitud e implicación del alumnado durante la sesión.

<b>SESIÓN 3</b>	
<b>Comunicación en entornos virtuales: Características y visionado de ejemplos de buenas prácticas comunicativas y recomendaciones para protegerse.</b>	
<b>DESCRIPCIÓN:</b>	<p>Introducción del tema la comunicación en entornos virtuales y sus principales características.</p> <p>El docente utiliza una presentación PowerPoint (anexo 4) sobre las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales, en la que expone, a toda la clase, la importancia de la corrección ortográfica en estos entornos, así como los riesgos que el alumnado puede encontrarse en ellos.</p> <p>En la primera parte de la presentación, para la que el docente utiliza 20 minutos, se exponen los principales errores ortográficos cometidos en entornos virtuales, sobre todo en redes sociales y mensajería instantánea. El docente traslada errores comunes relacionados con el mal uso de: “hay, ahí y ¡ay!”, la confusión entre “a ver y haber”, “echa y hecha”, la S en lugar de la C y el mal uso entre la C, K y Q. Además, también se hace hincapié en el uso correcto del imperativo, las tildes, el punto y la coma.</p> <p>Durante la presentación, el docente interactúa con el alumnado por medio de preguntas sobre la identificación de todas estas faltas de ortografía y sobre su corrección.</p> <p>En la segunda parte de esta sesión, el docente utiliza 15 minutos para el visionado de 3 vídeos IS4K (Internet Segura 4 Kids), incluidos en la misma presentación</p>

PowerPoint. Estos vídeos pertenecen al Incibe (Instituto Nacional de Ciberseguridad) del Ministerio de asuntos económicos y transformación digital del Gobierno de España y pueden descargarse de forma gratuita en la página web: [www.is4k.es/](http://www.is4k.es/). En ellos, se ofrecen consejos y recomendaciones sobre buenas prácticas comunicativas en entornos sociales; tratan sobre comunicación en redes sociales y mensajería instantánea, el cuidado y protección de la identidad personal en estos entornos y el consumo de publicidad en ellos.

En la última parte de la sesión, se pone en contacto al alumnado con carteles publicitarios centrados en el fomento de las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales, tema central del trabajo que deben desarrollar. Se trata de la elaboración de un cartel publicitario, en grupos, para el fomento de las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales, así como para la protección frente a los riesgos que estos atañen. Y estos carteles se insertarán en la revista del centro educativo.

Por último, el docente propone una serie de temas para que el alumnado trabaje el cartel y el fomento de las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales: problemas con la privacidad, la suplantación de identidad, la adicción a las redes sociales, el ciberacoso, las *fake news* o el riesgo de los retos virales.

**OBJETIVOS:**

- Aprender las principales características de la comunicación en entornos virtuales.
- Fomentar las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales.

**CONTENIDOS:**

Adquisición de hábitos y conductas para la comunicación y la protección del propio individuo y para proteger a otros de las malas prácticas.

Creación y revisión de textos escritos aplicando correctamente las normas ortográficas de la lengua propias del nivel educativo.

	<p>Interpretación de textos orales y audiovisuales de géneros, tipologías y registros diferentes propios del ámbito personal, académico y social.</p> <p>Uso de grafemas y secuencias de grafemas especiales (<i>b, v, w; c</i>, grupos <i>-ct, -cc, k, q, z</i>, grupo <i>-zc-</i>; <i>ch; g, j; h; i, y, ll; m; ñ; p; t; x; r</i>, dígrafo <i>rr</i>).</p>
<b>COMPETENCIAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación Lingüística (CCL).</li> <li>• Competencia Digital (CD).</li> <li>• Aprender a Aprender (AA).</li> <li>• Competencias Sociales y Cívicas (CSC).</li> <li>• Conciencia y Expresiones Culturales (CEC).</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA:</b>	Presentación de diapositivas en gran grupo y visionado de ejemplos de carácter audiovisual (anexo 4).
<b>TEMPORALIZACIÓN:</b>	1 sesión.
<b>MATERIALES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Documento de presentación sobre las buenas conductas comunicativas en entornos virtuales.</li> <li>• Ejemplos, en formato audiovisual, de anuncios sobre el fomento de buenas conductas comunicativas en entornos virtuales o sobre recomendaciones acerca de la protección personal en los mismos.</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN:</b>	Se evaluará mediante la observación del docente el comportamiento, la actitud e implicación del alumnado en el transcurso de la sesión.

## SESIÓN 4

### ACTIVIDAD 3: Ficha de equipo y tema elegido.

#### DESCRIPCIÓN:

Formación de equipos de trabajo de 4 personas y reparto de una ficha de equipo (anexo 5) que se entrega al final de la sesión con la siguiente información: nombre de los integrantes del equipo, rol que asume cada uno de los integrantes del equipo y el tema que van a trabajar.

Reparto de Ficha de roles (anexo 5): Presentación de los 4 roles para el trabajo en equipo: *Investigador, Redactor, Diseñador y Coordinador*.

Los miembros de cada equipo reparten los roles de la manera que consideren que es más correcta para realizar el desarrollo del trabajo adecuadamente.

En el caso de que algún equipo cuente con 5 personas, puede repetirse un mismo rol, exceptuando el rol de *Coordinador*, que debe ser asumido por una sola persona. En caso de que exista cualquier conflicto o problemática con el reparto de roles, el docente es la persona que indica el rol de cada integrante del grupo.

Seguidamente, el docente propone una serie de temas (anexo 6) vinculados con el fomento de las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales. Cada equipo elige uno de ellos e inicia la investigación para encontrar la información clave para la elaboración de su cartel.

#### OBJETIVOS:

- Trabajar de forma cooperativa.
- Conocer distintos roles de trabajo, saber adaptarse a las características de estos y asumir las responsabilidades que le sean asignadas en cada rol.
- Uso de las TIC para la búsqueda de información.
- Fomentar las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales.

<b>CONTENIDOS:</b>	<p>Realización de tareas o proyectos de trabajo individuales o colectivos, con la ayuda del profesorado, sobre temas motivadores para el alumnado, siguiendo las fases del proceso de un proyecto de trabajo, para obtener un producto final original donde se citen las fuentes de información, adoptando un punto de vista crítico y creativo, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos; adaptarlo a cambios e imprevistos, transformando las dificultades en posibilidades; evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final.</p> <p>Utilización de diferentes tipos de bibliotecas (aula, centro, pública, personal, virtual) para obtener información.</p>
<b>COMPETENCIAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación Lingüística (CCL).</li> <li>• Competencia Digital (CD).</li> <li>• Iniciativa y Espíritu Emprendedor (IEE).</li> <li>• Aprender a Aprender (AA).</li> <li>• Competencias Sociales y Cívicas (CSC).</li> <li>• Conciencia y Expresiones Culturales (CEC).</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA:</b>	Aprendizaje cooperativo mediante una dinámica de role-playing.
<b>TEMPORALIZACIÓN:</b>	1 sesión.
<b>MATERIALES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 ficha de roles por equipo (anexo 5).</li> <li>• 4 fichas de equipo - 1 por equipo (anexo 5).</li> <li>• 1 dispositivo electrónico por equipo.</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN:</b>	La evaluación de esta actividad estará realizada mediante la ficha de equipo.

	<p>La correcta entrega en tiempo y forma, así como la correcta cumplimentación de la ficha, supondrá un punto extraordinario que será sumado al resultado obtenido, sobre la evaluación del producto final.</p>
--	---

<b>SESIÓN 5</b>	
<b>ACTIVIDAD 4: Elaboración del cartel publicitario.</b>	
<b>DESCRIPCIÓN:</b>	
<p>El alumnado debe finalizar la investigación que iniciaron en la sesión anterior al elegir un tema para trabajar el cartel publicitario.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Selección de la información clave relacionada con el tema.</li> <li>• Producción del cartel publicitario, que contendrá: un eslogan, un texto con recomendaciones y un aspecto persuasivo. Sin olvidar, la importancia de las emociones en la comunicación.</li> <li>• Entrega de una rúbrica de evaluación (anexo 8), por equipo, por parte del docente para que todos los alumnos conozcan cuál es el criterio de evaluación de la actividad y qué requisitos deben cumplir los carteles publicitarios.</li> <li>• El alumnado dispone de toda la sesión para trabajar en la elaboración del cartel publicitario en equipo.</li> </ul>	
<b>OBJETIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conocer las fases de elaboración de un cartel publicitario.</li> <li>• Elaborar los carteles publicitarios por equipos asumiendo distintos roles.</li> <li>• Utilizar las TIC para la búsqueda de información.</li> <li>• Fomentar las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales.</li> </ul>

<b>CONTENIDOS:</b>	<p>Planificación y escritura, con adecuación, coherencia, cohesión, corrección ortográfica, gramatical y léxica del nivel educativo.</p> <p>Uso de técnicas de síntesis de la información: esquema, tabla, resumen de textos.</p> <p>Realización de tareas o proyectos de trabajo individuales o colectivos, con la ayuda del profesorado, sobre temas motivadores para el alumnado, siguiendo las fases del proceso de un proyecto de trabajo, para obtener un producto final original donde se citen las fuentes de información, adoptando un punto de vista crítico y creativo, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos; adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades; evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final.</p>
<b>COMPETENCIAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación Lingüística (CCL).</li> <li>• Competencia Digital (CD).</li> <li>• Iniciativa y Espíritu Emprendedor (IEE).</li> <li>• Aprender a Aprender (AA).</li> <li>• Competencias Sociales y Cívicas (CSC).</li> <li>• Conciencia y Expresiones Culturales (CEC).</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA:</b>	Aprendizaje cooperativo mediante role-playing.
<b>TEMPORALIZACIÓN:</b>	1 sesión.
<b>MATERIALES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cartulinas Din A3 de colores pastel o blanco para utilizarlas como cartel publicitario.</li> <li>• Cartulinas Din A4 de colores para la mejora de la apariencia del cartel publicitario.</li> </ul>



	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 hoja impresa con recursos para la elaboración del anuncio y los textos (interfaz de aplicaciones, logo de aplicaciones, símbolos de prohibición, alerta, exclamación y de carácter expresivo). (Anexo 7).</li> <li>• Rúbrica de evaluación (anexo 8).</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN:</b>	Formativa

<b>SESIÓN 6</b>	
<b>ACTIVIDAD 5: Finalización y entrega del cartel publicitario.</b>	
<b>DESCRIPCIÓN:</b>	
<p>Finalizar y revisar la producción del cartel.</p> <p>Entrega al docente del cartel publicitario para su posterior inserción en la revista del centro (anexo 11).</p> <p>El alumnado dispone de toda la sesión para finalizar y entregar el cartel publicitario al docente, siguiendo los criterios de la rúbrica de evaluación (anexo 8).</p> <p>Para esta parte de la sesión el docente utiliza 40 minutos.</p>	
<b>OBJETIVOS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Finalizar la elaboración del cartel publicitario.</li> <li>• Revisar el material elaborado con el uso de una rúbrica de evaluación.</li> <li>• Trabajar cooperativamente mediante roles</li> <li>• Fomentar las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales.</li> </ul>
<b>CONTENIDOS:</b>	<p>Planificación y escritura, con adecuación, coherencia, cohesión, corrección ortográfica, gramatical y léxica del nivel educativo.</p> <p>Uso de técnicas de síntesis de la información: esquema, tabla, resumen de textos.</p>

	<p>Realización con creatividad tareas o proyectos de trabajo individuales o colectivos, con la ayuda del profesorado, sobre temas motivadores para el alumnado, siguiendo las fases del proceso de un proyecto de trabajo, para obtener un producto final original donde se citen las fuentes de información, adoptando un punto de vista crítico y creativo, haciendo una previsión de recursos y tiempos ajustada a los objetivos propuestos; adaptarlo a cambios e imprevistos transformando las dificultades en posibilidades; evaluar con ayuda de guías el proceso y el producto final; y comunicar de forma personal los resultados obtenidos.</p>
<b>COMPETENCIAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comunicación Lingüística (CCL).</li> <li>• Competencia Digital (CD).</li> <li>• Iniciativa y Espíritu Emprendedor (IEE).</li> <li>• Aprender a Aprender (AA).</li> <li>• Competencias Sociales y Cívicas (CSC).</li> <li>• Conciencia y Expresiones Culturales (CEC).</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA:</b>	<p>Aprendizaje cooperativo.</p> <p>Role-playing.</p>
<b>TEMPORALIZACIÓN:</b>	1 sesión. 40 minutos.
<b>MATERIALES:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica del cartel publicitario (anexo 8).</li> </ul>
<b>EVALUACIÓN:</b>	<p>Evaluación sumativa del cartel publicitario con un resultado numérico y mediante la rúbrica del docente.</p>

<b>ACTIVIDAD 6: Autoevaluación</b>	
<b>DESCRIPCIÓN:</b>	
<p>En la parte final de la sesión, el alumnado rellena una diana de autoevaluación individual (anexo 9) en la que evalúa: su intervención en el equipo de trabajo, la interpretación de un determinado rol, la elaboración del producto final, el uso del lenguaje escrito, la investigación, la aportación de ideas, la creatividad y la motivación percibida durante el desarrollo del trabajo en equipo. Una vez cumplimentada la diana de autoevaluación individual, todo el alumnado la entrega al docente.</p> <p>En esta parte final de la sesión el alumnado dispone de 10 minutos para rellenar y entregar la diana de autoevaluación individual al docente.</p>	
<b>OBJETIVOS:</b>	Autoevaluar el rol que se ha asumido en el equipo durante la elaboración del producto final.
<b>CONTENIDOS:</b>	Evaluación, con ayuda de guías y de los compañeros, del proceso y el producto final.
<b>COMPETENCIAS:</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Comunicación Lingüística (CCL).</li> <li>○ Iniciativa y Espíritu Emprendedor (IEE).</li> <li>○ Aprender a Aprender (AA).</li> <li>○ Competencias Sociales y Cívicas (CSC).</li> <li>○ Conciencia y Expresiones Culturales (CEC).</li> </ul>
<b>METODOLOGÍA:</b>	Autoevaluación del rol asumido durante la actividad de aprendizaje cooperativo.
<b>TEMPORALIZACIÓN:</b>	1 sesión. 10 minutos.
<b>MATERIALES:</b>	1 ficha con una diana autoevaluación individual por alumno (anexo 9).
<b>EVALUACIÓN:</b>	Autoevaluación de roles mediante las fichas proporcionadas por el docente.

## 6. RESULTADOS

### 6.1 Resultados de la evaluación diagnóstica inicial

La evaluación diagnóstica inicial se planificó y realizó con el objetivo de saber el nivel de conocimientos previos del alumnado en relación con los contenidos de la unidad didáctica. En ese sentido, el alumnado realizó dos actividades durante la evaluación diagnóstica: un cuestionario con preguntas relacionadas con los contenidos de la unidad didáctica y la creación de una nube de palabras con la colaboración de toda la clase.

#### 6.1.1 Resultados del cuestionario de Google

En cuanto al cuestionario realizado por el alumnado a través de la plataforma Google Forms, se pueden identificar varios aspectos destacables a la hora de evaluar los conocimientos previos del alumnado:

- Más del 90% tiene redes sociales.
- El 100% utiliza aplicaciones de mensajería instantánea.
- La mitad admite cometer muchos errores ortográficos en entornos virtuales.
- Un tercio reconoce no cuidar correctamente su identidad.
- La mayoría reconoce la suplantación de identidad, la falta de privacidad, las adicciones y el ciberacoso como riesgos de los entornos virtuales.
- Más del 90% admite consumir mucha publicidad en entornos virtuales.
- La mayoría entiende la relación entre el cartel publicitario y las redes sociales, en el sentido que marque su aplicación, según sea en entornos físicos o virtuales.
- Más del 75% de la clase entiende cómo se trabaja en equipo mediante roles.
- En general, todos entienden las principales utilidades y aplicaciones que puede tener el cartel publicitario para el fomento de las buenas prácticas comunicativas, para conocer los riesgos de los entornos virtuales, para difundir un mensaje en entornos físicos o virtuales y para trabajar mediante equipo y roles.

#### 6.1.2 Resultado de las nubes de palabras creadas en 1.º

##### ESO A y 1.º ESO E

En cuanto al resultado de las nubes de palabras generadas en Mentimeter mediante los términos proporcionados por el alumnado a través de sus dispositivos electrónicos, cabe destacar que tanto en el curso de 1.º de ESO A como en el curso de 1.º de ESO E los

resultados han sido similares. En este sentido, el alumnado no ha optado solo por palabras con un carácter descriptivo, sino que han preferido definir las redes sociales mediante acciones que se realizan en estos entornos o mencionando a personas o empresas que tienen una importante relevancia en este medio. Por tanto, ante la homogeneidad de las nubes de palabras generadas por las dos clases podemos destacar los siguientes aspectos:

- En muchos casos, pese a remarcarle al alumnado la importancia de utilizar términos con un carácter más descriptivo, han recurrido a nombres de *influencers* o personajes bastante reconocibles en el ámbito de las redes sociales y de los entornos virtuales en general.
- La mayoría percibe los entornos virtuales solo como entretenimiento, pero unos pocos también han considerado la posibilidad de buscar información que desconocen en su vida cotidiana o de utilizar estos entornos como una herramienta útil para realizar tareas de clase.
- No han considerado los riesgos ni han mencionado terminología al respecto.
- La mayoría se ha centrado en describir las redes sociales como un lugar donde conocer gente, compartir con los amigos y divertirse viendo vídeos y fotos sobre deportes, animales, comida, ropa o personajes famosos.
- En las dos clases se ha detectado que ningún alumno ha puesto el acento en la importancia de la protección en los entornos virtuales. Nadie ha aportado palabras relacionadas con esta temática, tales como identidad, privacidad, ciberacoso o adicciones.
- Además, en las dos nubes de palabras generadas se han identificado errores ortográficos cometidos por el alumnado a la hora de introducir palabras como: fútbol, música o vídeos.

## **6.2 Resultado del producto final evaluado a través de la rúbrica del docente**

El resultado del producto final (anexos 10 y 11) supone la valoración, exclusivamente, del cartel publicitario y de aquellos componentes que lo conforman. En este sentido, se tiene en cuenta la ponderación del contenido utilizado por el alumnado en la configuración del cartel publicitario, la organización de los elementos que lo configuran,

el uso del lenguaje y la creatividad, entendida esta como la originalidad de la propuesta ofrecida por el alumnado en sus carteles.

La calificación obtenida por el alumnado tras la elaboración del producto final ha supuesto un 50% de la nota en la evaluación final de esta unidad didáctica. En este caso, la rúbrica de evaluación (anexo 8), disponible para el alumnado en todo momento, ha servido como referencia y guía para realizar el trabajo bajo los criterios que el profesor proponía. Por otro lado, la rúbrica ha sido esencial para la evaluación del producto final y, por tanto, una herramienta fundamental para la valoración y corrección de los productos finales por parte del docente.

### **6.2.1 Resultado del producto final de 1.º de ESO A**

En general, el resultado del producto final de 1.º de ESO A (anexo 10) fue muy bueno. En esta clase se organizaron en un total de 6 grupos, todos ellos de entre 3 y 5 personas, exceptuando a un equipo formado por una pareja. El alumnado en todo momento entendió la dinámica de aprendizaje cooperativo mediante roles que el docente proponía y todos los grupos fueron capaces de trabajar en la confección de su producto final. Además, la mayoría fueron capaces de trabajar el cartel publicitario, con el tema que habían escogido para esta actividad, siguiendo las pautas indicadas en la rúbrica de evaluación. También cabe destacar la mejora en las Competencias de Comunicación Lingüística del alumnado, sobre todo a la hora de potenciar el trabajo en equipo, así como el interés mostrado por conocer las cuestiones relacionadas con las buenas prácticas en entornos virtuales. En el anexo 10, junto con cada cartel, se incluye una reseña más detallada del trabajo realizado por cada equipo. A continuación, se puede observar la tabla con la nota del producto final de cada equipo, los nombres de los equipos y, entre paréntesis, el número de integrantes de cada uno de ellos.

<b>Equipo*</b>	<b>Nota del producto final</b>
Las Divinas (4)	10
Las Vilarealenses (4)	10
Los Cunumi (3)	6
Score Match (2)	6
Torrijas (4)	8
MAB (3)	9

\*Entre paréntesis número de integrantes.

### 6.2.2 Resultado del producto final de 1.º de ESO E

El resultado del producto de 1.º de ESO E (anexo 11) fue muy positivo. En este grupo se formaron un total de 4 equipos: dos de ellos de 5 miembros, uno de 4 y otro formado por una pareja. Las sesiones en esta clase se caracterizaron por la alta participación del alumnado aportando ideas y colaborando, con sus respectivos equipos, en la elaboración del producto final. Todas estas interacciones, entre los distintos miembros de cada equipo, contribuyeron a la mejora de su Competencia de Comunicación Lingüística y, además, el alumnado tuvo la oportunidad de mejorar sus aptitudes en torno a las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales, así como conocer los riesgos vinculados a estos. A continuación, se puede observar la tabla con la evaluación del producto final con la nota del producto final, el nombre de los equipos y, entre paréntesis, el número de integrantes de cada uno de ellos. En el anexo 11, junto con cada cartel elaborado por 1.º de ESO E, se incluye una breve reseña del trabajo realizado por cada equipo.

<b>Equipo*</b>	<b>Nota del producto final</b>
Las Supergirls (4)	9
Team Mc Flurry (2)	8
Las Ramonas (5)	10
Los Pixas (5)	6

\*Entre paréntesis número de integrantes.

### 6.3 Resultados de la diana de autoevaluación final

La diana de autoevaluación individual ha generado mucha curiosidad entre los alumnos, por lo que la predisposición de todos ellos a la hora de rellenar la autoevaluación individual ha sido muy buena. En general, los resultados obtenidos en los dos grupos han sido bastante similares y transmite a la perfección el desempeño realizado por el alumnado en clase. Esto se traduce en que la gran mayoría del alumnado ha obtenido, o, mejor dicho, se ha autoevaluado, con calificaciones altas (entre un 7 y un 10).

Con todo, se han detectado ciertos casos de alumnos que, por su desempeño en el grupo, en alguno de los ocho apartados de la autoevaluación individual, se han evaluado con calificaciones más bajas. Esto, pese a que desde el punto de vista del alumnado se pueda

traducir en una peor calificación, denota una actitud crítica con el trabajo realizado y con el desempeño del equipo en la consecución de este. Es muy positivo que los alumnos aprendan a detectar sus propios errores y a asumirlos para que, de esta forma, puedan aprender de ellos y evitar que se repitan en el futuro.

## 6.4 Tablas de resultados

En las siguientes tablas podemos encontrar todas las calificaciones obtenidas por el alumnado de 1.º de ESO A y 1.º de ESO E durante la implementación de la unidad didáctica en el aula. En ellas podemos observar cómo cada alumno tiene asignado un número, para proteger su identidad. En las posteriores columnas encontramos las calificaciones correspondientes a: la evaluación diagnóstica, el producto final, la autoevaluación individual y, por último, la evaluación final, obtenida de la suma de todas las anteriores. Además, en cada columna se halla, de forma específica, el valor de cada actividad en forma de porcentaje, respecto al resultado de la evaluación final de la unidad didáctica. Por último, en cada columna de cada actividad el alumnado puede observar dos calificaciones. La primera corresponde a la calificación de la actividad sobre un total de 10 puntos. La segunda corresponde a la calificación de esa actividad respecto al total de la evaluación final.

### 6.4.1 Tabla de resultados finales de la evaluación de la unidad didáctica en 1.º A

<b>RESULTADO EVALUACIÓN 1.º ESO A*</b>				
<b>Alumnado</b>	<b>Evaluación diagnóstica 20%</b>	<b>Producto final 50%</b>	<b>Autoevaluación 30%</b>	<b>Evaluación final 100%</b>
<b>1</b>	<b>10 (2)</b>	<b>10 (5)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>9,7</b>
<b>2</b>	<b>10 (2)</b>	<b>10 (5)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>9,7</b>
<b>3</b>	<b>10 (2)</b>	<b>10 (5)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>9,7</b>
<b>4</b>	<b>10 (2)</b>	<b>10 (5)</b>	<b>8 (2,4)</b>	<b>9,4</b>
<b>5</b>	<b>10 (2)</b>	<b>10 (5)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>9,7</b>
<b>6</b>	<b>10 (2)</b>	<b>10 (5)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>9,7</b>
<b>7</b>	<b>10 (2)</b>	<b>10 (5)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>9,7</b>
<b>8</b>	<b>10 (2)</b>	<b>10 (5)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>9,7</b>
<b>9</b>	<b>10 (2)</b>	<b>6 (3)</b>	<b>7 (2,1)</b>	<b>7,1</b>
<b>10</b>	<b>10 (2)</b>	<b>6 (3)</b>	<b>0 (0)</b>	<b>5</b>
<b>11</b>	<b>10 (2)</b>	<b>6 (3)</b>	<b>2 (0,6)</b>	<b>5,6</b>
<b>12</b>	<b>10 (2)</b>	<b>6 (3)</b>	<b>8 (2,4)</b>	<b>7,4</b>
<b>13</b>	<b>10 (2)</b>	<b>6 (3)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>7,7</b>
<b>14</b>	<b>10 (2)</b>	<b>8 (4)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>8,7</b>
<b>15</b>	<b>10 (2)</b>	<b>8 (4)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>8,7</b>
<b>16</b>	<b>10 (2)</b>	<b>8 (4)</b>	<b>8 (2,4)</b>	<b>8,4</b>



<b>17</b>	<b>10 (2)</b>	<b>8 (4)</b>	<b>8 (2,4)</b>	<b>8,4</b>
<b>18</b>	<b>10 (2)</b>	<b>9 (4,5)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>9,2</b>
<b>19</b>	<b>10 (2)</b>	<b>9 (4,5)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>9,2</b>
<b>20</b>	<b>10 (2)</b>	<b>9 (4,5)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>9,2</b>

\*Entre paréntesis podemos ver la calificación de la actividad, según su porcentaje, respecto a la nota final.

#### **6.4.2 Tabla de resultados finales de la evaluación de la unidad didáctica en 1.º E**

<b>RESULTADO EVALUACIÓN 1.º ESO E*</b>				
<b>Alumnado</b>	<b>Evaluación diagnóstica 20%</b>	<b>Producto final 50%</b>	<b>Autoevaluación 30%</b>	<b>Evaluación final 100%</b>
<b>1</b>	<b>10 (2)</b>	<b>9 (4,5)</b>	<b>10 (3)</b>	<b>9,5</b>
<b>2</b>	<b>10 (2)</b>	<b>9 (4,5)</b>	<b>10 (3)</b>	<b>9,5</b>
<b>3</b>	<b>10 (2)</b>	<b>9 (4,5)</b>	<b>10 (3)</b>	<b>9,5</b>
<b>4</b>	<b>10 (2)</b>	<b>9 (4,5)</b>	<b>10 (3)</b>	<b>9,5</b>
<b>5</b>	<b>10 (2)</b>	<b>8 (4)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>8,7</b>
<b>6</b>	<b>10 (2)</b>	<b>8 (4)</b>	<b>8 (2,4)</b>	<b>8,4</b>
<b>7</b>	<b>10 (2)</b>	<b>10 (5)</b>	<b>8 (2,4)</b>	<b>9,4</b>
<b>8</b>	<b>10 (2)</b>	<b>10 (5)</b>	<b>9 (2,7)</b>	<b>9,7</b>
<b>9</b>	<b>10 (2)</b>	<b>10 (5)</b>	<b>8 (2,4)</b>	<b>9,4</b>
<b>10</b>	<b>10 (2)</b>	<b>10 (5)</b>	<b>8 (2,4)</b>	<b>9,4</b>
<b>11</b>	<b>10 (2)</b>	<b>10 (5)</b>	<b>8 (2,4)</b>	<b>9,4</b>
<b>12</b>	<b>10 (2)</b>	<b>6 (3)</b>	<b>6 (1,8)</b>	<b>6,8</b>
<b>13</b>	<b>10 (2)</b>	<b>6 (3)</b>	<b>6 (1,8)</b>	<b>6,8</b>
<b>14</b>	<b>10 (2)</b>	<b>6 (3)</b>	<b>7 (2,1)</b>	<b>7,1</b>
<b>15</b>	<b>10 (2)</b>	<b>6 (3)</b>	<b>8 (2,4)</b>	<b>7,4</b>
<b>16</b>	<b>10 (2)</b>	<b>6 (3)</b>	<b>7 (2,1)</b>	<b>7,1</b>
<b>17</b>	<b>10 (2)</b>	<b>0(0)</b>	<b>0 (0)</b>	<b>NP</b>

\*Entre paréntesis podemos ver la calificación de la actividad, según su porcentaje, respecto a la nota final.

## 7. CONCLUSIONES

En relación con las conclusiones de esta unidad didáctica, cabe destacar que ha sido implementada en dos clases distintas con resultados muy positivos en los dos casos. Es decir, ha podido llevarse a cabo, sin grandes sobresaltos en dos grupos, de principio a fin. Se han logrado alcanzar todos los objetivos planteados al inicio de la unidad didáctica a través de la metodología de aprendizaje cooperativo mediante roles.

Por tanto, tras la consecución de esta unidad didáctica, el alumnado ha conocido buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales y ha aprendido a identificar errores respecto al uso del lenguaje y a la corrección ortográfica. También ha logrado conocer los riesgos en los entornos virtuales, como el del ciberacoso, y las recomendaciones para protegerse de estos y para proteger a los demás.

Por otra parte, ha aprendido a trabajar mediante una metodología de aprendizaje cooperativo, más concretamente mediante una dinámica de roles de equipo para la elaboración de un producto final. Ha mejorado su competencia en Comunicación Lingüística y ha conseguido difundir el producto final, con características de la comunicación publicitaria, mediante la revista del centro.

Con esta unidad didáctica, el alumnado ha agradecido el uso de una rúbrica de evaluación, disponible para su consulta en todo momento, que indicase los criterios que debían seguir para superar la actividad. Posteriormente, han realizado una autoevaluación individual, una actividad que la gran mayoría nunca había realizado.

### **7.1 Implementación**

Durante la implementación de la unidad didáctica en el instituto, se ha seguido la programación establecida en este documento. En este sentido, hay que subrayar que todas las partes de la unidad didáctica se han realizado de acuerdo con la temporalización prevista, con la excepción de la elaboración del cartel publicitario. Es decir, pese a que algunos grupos de alumnos han trabajado de forma muy efectiva y rápida, la mayoría del alumnado ha necesitado una sesión más para poder concretar todas sus ideas y trasladarlas al cartel conforme a los requisitos y criterios marcados en la rúbrica facilitada por el profesor al inicio de la actividad. Por tanto, es conveniente tener en cuenta que, en futuras implementaciones de la unidad didáctica, será interesante planificar la elaboración del

cartel publicitario con una sesión más para dar tiempo suficiente a todos los grupos para que trabajen en él.

Por otra parte, cabe destacar que, a través de la elaboración del cartel publicitario, el alumnado ha aprendido a trabajar en equipo, a desempeñar un determinado rol en el equipo y a comunicarse continuamente con sus compañeros para verificar que todo el equipo está trabajando en la misma línea. En este sentido, el trabajo en equipo depende mucho de la implicación del alumnado con sus compañeros. Por eso, ha sido fundamental, desde la perspectiva del docente, recordar continuamente que los roles son responsabilidad individual de cada uno y el cumplimiento de estos es totalmente indispensable para la correcta elaboración del producto final.

Además, durante las sesiones previas a la elaboración del cartel, el alumnado tuvo la oportunidad de realizar una aproximación a la comunicación publicitaria para conocer, más concretamente, qué elementos son indispensables para que esta funcione correctamente y sea eficaz. En relación con esto, el alumnado (como se pudo comprobar en la evaluación diagnóstica) está en contacto continuo con la comunicación publicitaria. con la que interactúa en entornos virtuales, por lo que ya es conocedor del funcionamiento de este tipo de comunicación. A la hora de unir todos los elementos en el cartel publicitario, en general, no hubo problemas para identificar los recursos gráficos adecuados, así como los elementos de carácter textual extraídos de la investigación sobre el tema elegido por cada grupo para trabajar el cartel.

Otro aspecto importante de esta unidad didáctica ha sido el conocimiento del lenguaje demostrado por el alumnado. En este sentido, esta unidad didáctica ha acercado a la clase distintos errores ortográficos, muy comunes en este tipo de entornos, para que el alumnado sea consciente de estos errores y de la importancia de escribir de la mejor manera posible para evitar malentendidos derivados de las malas prácticas comunicativas en entornos virtuales. Asimismo, cabe destacar que parte del alumnado ha puesto mucho interés en conocer estos errores, con la finalidad de no seguir cometiéndolos, pero han descuidado la ortografía en otras expresiones menos comunes. Por tanto, ha sido necesario señalar estos errores en los productos finales y recordarles, por parte del docente, que es importante cuidar la ortografía para que la comunicación sea lo más efectiva posible.

Con lo comentando acerca de la implementación de la unidad didáctica, queda claro que la tónica general de la clase ha sido la mejora de sus competencias comunicativas y lingüísticas a través de la dinámica de aprendizaje cooperativo de roles de equipo. Por tanto, el alumnado ha mejorado en este aspecto, así como en la aplicación de buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales a través de la elección de un tema, vinculado con los riesgos en entornos virtuales, y la posterior investigación y selección e información acerca de este para generar ideas con las que trabajar la elaboración del cartel publicitario.

En cuanto a la parte final de la implementación, es necesario señalar que la revista del centro se edita la última semana del curso, para que los alumnos puedan llevarse un ejemplar y consultarlo durante el verano. En este sentido, al alumnado le hubiese gustado ver sus carteles insertados en la revista del centro mucho antes, pero, por razones organizativas, esto no ha sido posible. Por tanto, el alumnado podrá disfrutar de sus elaboraciones insertadas en la revista a finales del mes de junio.

### **7.1.1 Contratiempos**

En cuanto a los contratiempos que se han podido observar durante el desarrollo de la unidad didáctica, cabe destacar la falta de dispositivos electrónicos por parte del centro. Este hecho se traduce en la aportación de este material, por parte del alumnado, para poder llevar a cabo algunas de las actividades que se han propuesto en la implementación de la unidad didáctica.

Además, en relación con la formación de los grupos de trabajo, algunos alumnos han mostrado ciertas preferencias o reticencias a trabajar con otros compañeros. Este ha sido un aspecto que se ha tenido en cuenta a la hora de poder llevar a cabo la elaboración de los carteles publicitarios de la manera más cohesionada posible. En relación con esto, se han dado un par de situaciones, en clases distintas, en las que los alumnos querían trabajar en parejas y asumir dos roles cada persona. Asimismo, cabe reseñar las múltiples dificultades que ha tenido un grupo formado por cinco integrantes para planificarse y coordinarse, así como la falta de consenso a la hora de realizar el cartel publicitario, lo que ha mermado el resultado del producto final.

### **7.1.2 Materiales**

Tanto los materiales proporcionados por el docente como los aportados por el alumnado se han adecuado a las necesidades de las tareas propuestas durante la unidad didáctica.

En relación con esto cabe destacar que el alumnado ha trabajado con dos aplicaciones virtuales, ha analizado carteles publicitarios y ha visto vídeos relacionados con el fomento de las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales. Además, ha incrementado su motivación al disponer de libertad para aportar sus propios materiales o modificar los materiales que el docente les ha proporcionado. También hay que destacar que el alumnado ha utilizado fichas de roles, fichas de equipo, una rúbrica de evaluación, una diana de autoevaluación individual, así como un ejemplar de la revista del centro donde finalmente son insertados los carteles elaborados en clase.

### **7.1.3 Respuesta del alumnado**

En general, la respuesta del alumnado ha sido muy positiva. En todo momento se ha podido percibir una buena predisposición por su parte para realizar las tareas propuestas durante la unidad didáctica y han mostrado mucho interés durante la elaboración del cartel publicitario. Desde el punto de vista del docente ha sido muy gratificante observar como el alumnado comprendía y se esforzaba por adquirir conocimientos en relación con las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales. Además, también ha sido muy satisfactorio observar cómo algunos alumnos se han tomado muy en serio la dinámica de roles. Es decir, han respetado en todo momento las tareas asociadas a su rol de trabajo en el equipo y han entendido el funcionamiento y los beneficios que les puede proporcionar una dinámica de aprendizaje cooperativo como la que han puesto en práctica.

### **7.1.4 Cambios o adaptaciones en el momento de implementar la unidad didáctica**

Como ya se ha apuntado en apartados anteriores, los principales cambios y adaptaciones en la implementación de esta unidad didáctica han tenido relación con el tiempo necesario para llevar a cabo la elaboración del cartel publicitario y con el número de personas por grupo a la hora de formar estos. En relación con lo primero, ha sido necesario alargar una sesión más la elaboración del cartel publicitario para que el alumnado tuviera tiempo suficiente para terminarlo. En cuanto a la segunda cuestión, ha sido necesaria una pequeña reconfiguración de la dinámica para aquellos grupos de 5 personas o aquellos que preferían, por afinidad, trabajar por parejas. En estos casos ha sido necesario hacer un reparto de roles distintos. Las parejas asumieron dos roles cada uno y, en el caso de los grupos de cinco personas, se hizo imprescindible que dos personas asumieran un mismo rol.

## **7.2 Evaluación**

### **7.2.1 Evaluación diagnóstica**

En cuanto a la evaluación diagnóstica del alumnado, cabe destacar la buena predisposición de este a la hora de utilizar aplicaciones digitales para completar las actividades. Por una parte, el cuestionario (anexo 1) ha significado el primer contacto del alumnado con los contenidos con los que trabajarían en las siguientes sesiones. Esta parte de la evaluación diagnóstica requirió de varios minutos de concentración, por parte del alumnado, para entender las preguntas y valorar las opciones que había como respuesta. El resultado obtenido de este cuestionario, muy similar en las dos clases en las que se ha realizado, refleja los siguientes aspectos:

- Gran parte del alumnado utiliza tanto redes sociales como mensajería instantánea para comunicarse.
- Un gran porcentaje del alumnado ha admitido que no se comunica correctamente en entornos virtuales y no aplica bien las normas ortográficas.
- Una gran mayoría admite que no cuida de su identidad en entornos virtuales.
- El alumnado identifica sin dificultad distintos riesgos en los entornos virtuales, como: la suplantación de identidad, la falta de privacidad, las adicciones o el ciberacoso. Por otra parte, presenta mayores dificultades a la hora de interpretar los retos y las noticias falsas como un riesgo de los entornos virtuales.
- Una parte importante de alumnado ha considerado acertadas ciertas opciones como posibles utilidades del cartel publicitario: el fomento de las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales, su adaptabilidad a contextos físicos y virtuales, así como su adaptabilidad a una dinámica de aprendizaje cooperativo.
- La mayoría entiende lo que es trabajar en equipo y asumir una determinada tarea para que esto funcione. En este sentido, ven la comunicación como un elemento importante en la cohesión del equipo y se consideran capaces de elaborar un cartel publicitario con sus compañeros.
- Casi todos admiten que consumen mucha publicidad, a diario, en entornos virtuales como las redes sociales.

Por otra parte, realizaron una nube de palabras (anexo 2) de forma interactiva. Cada alumno, desde su dispositivo, tuvo la oportunidad de introducir aquellas palabras que considerase más adecuadas a la hora de definir un entorno virtual como las redes sociales. Durante esta actividad, con un carácter más cooperativo, el alumnado realizó muchas interacciones entre ellos en las que hacían propuestas distintas, las comparaban con los demás y, en definitiva, se ayudaban para introducir el mayor número de palabras posible en la plataforma digital. Gran parte del alumnado no conocía este tipo de dinámica y, en general, se sorprendieron y, a su vez, les atrajo bastante la idea de generar una nube de palabras. Con el resultado obtenido, el docente les realizó cuestiones relacionadas con las palabras más destacadas de la nube, para conocer de primera mano la visión del alumnado acerca de las redes sociales. En este sentido, se identificaron distintas palabras con las que los dos grupos en los que se implementó la actividad coincidieron. Además, el alumnado también incluyó distintas opciones, con un carácter menos descriptivo, pero interesantes, a la hora de analizar la relación que el alumnado le otorga respecto a su propia concepción de las redes sociales.

Asimismo, cabe destacar que con esta actividad se pudo observar la falta de conocimientos del alumnado acerca de las redes sociales. Es importante destacar que ningún alumno hizo hincapié en la protección frente a los riesgos que conllevan los entornos virtuales. Prueba de ello es que en ninguna de las dos nubes de palabras generadas aparecen palabras como: privacidad, identidad, ciberacoso o adicciones. En relación con esto último, hay que subrayar que la palabra *retos* sí que ha sido utilizada y, por tanto, aparece en las nubes de palabras. Este es el único término que podemos identificar como parte de los conocimientos previos del alumnado respecto al contenido que ofrece la unidad didáctica con la que han continuado trabajando y en la que han tenido la oportunidad de conocer los términos mencionados anteriormente: privacidad, identidad, ciberacoso o adicciones.

### **7.2.2 Evaluación final mediante la rúbrica del docente**

La utilización de una rúbrica (anexo 8) como instrumento de evaluación ha sido otro de los elementos que la gran mayoría del alumnado desconocía. En primer lugar, les pareció algo complicado, pero en pocos minutos entendieron que era un documento similar a un mapa o una guía que podían utilizar para desarrollar correctamente el trabajo que se les encomendaba durante la unidad didáctica.

Desde el punto de vista del docente, la utilización de la rúbrica como herramienta para evaluar ha supuesto una experiencia práctica y útil para el futuro. La rúbrica es la que recuerda en todo momento cuáles son los criterios de evaluación y, con su apoyo a la hora de evaluar las actividades, facilita enormemente el trabajo del docente.

### **7.2.3 Autoevaluación del alumnado**

En cuanto a la autoevaluación del alumnado, cabe destacar que se ha utilizado una ficha con una diana de autoevaluación individual. Esta ha sido otra actividad que nunca habían realizado y que, en general, han aceptado con agrado y con una gran capacidad de autocritica. En este sentido, algunos alumnos han sido más críticos y otros más benevolentes con ellos mismos, pero todos han tenido la oportunidad de reflexionar sobre su papel en el cumplimiento de su rol, el trabajo en equipo, el cartel publicitario, la investigación, la aportación de ideas, la creatividad, el uso del lenguaje escrito y la motivación. En general, el resultado de la autoevaluación ha sido positivo. Esto se debe, sobre todo, al buen desempeño por parte del alumnado durante las sesiones de la unidad didáctica, en las que han demostrado saber trabajar en equipo, asumir un determinado rol y llevar a cabo la elaboración de un producto final.

### **7.3 Propuesta de mejora**

En cuanto a la propuesta de mejora, después de la experiencia adquirida a través de la implementación de la presente unidad didáctica, se han detectado diversos aspectos que se deben considerar:

- La elaboración del cartel publicitario podría realizarse mediante dispositivos electrónicos. Para ello, sería necesario dotar al alumnado de conocimientos y recursos suficientes para poder desempeñar esta actividad de manera satisfactoria, y ampliar la temporalización algunas sesiones más para que el alumnado pueda conocer las aplicaciones con las que podría desarrollar el trabajo. Por último, sería importante tener en cuenta la viabilidad de esta propuesta, desde el punto de vista del acceso del alumnado a un dispositivo electrónico por parte del centro. En este sentido, deberían incluirse sesiones de planificación en equipo en el aula y sesiones de trabajo con los dispositivos electrónicos, para no perder la perspectiva del aprendizaje cooperativo y el trabajo en equipo.



- Por otra parte, sería interesante explorar distintos formatos publicitarios. Esta es una propuesta extraída de las sugerencias de los alumnos durante el periodo de implementación de esta unidad didáctica en el aula. Desde su punto de vista, era más interesante modificar el formato de cartel a su gusto. Un ejemplo de esto sería la colocación de marquesinas u otros soportes, elaborados con cartón por el alumnado, en los que se colocarían los carteles publicitarios elaborados por el alumnado. Los soportes publicitarios de cartón con los carteles elaborados por el alumnado se distribuirían por todo el centro para la difusión del fomento de las buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales.

El trabajo cooperativo y la dinámica de roles que ofrece esta unidad didáctica puede ser adaptado a distintos contenidos. Cabe destacar la facilidad y el agrado con el que alumnado recibe este tipo de actividades. En este sentido, sería interesante realizar una unidad didáctica integrada, en la que, mediante una dinámica de aprendizaje cooperativo, como la utilizada en la presente unidad didáctica en la que intervienen roles de equipo, el alumnado deba trabajar algún contenido del bloque 4 del currículum oficial y elaborar un producto final en relación con este.

En definitiva, no hay que olvidar que, desde una unidad didáctica como esta, el alumnado puede trabajar distintos contenidos curriculares y, a su vez, está aprendiendo a trabajar en equipo, asumir responsabilidades y comunicarse con sus compañeros para que todo salga de la mejor manera posible. Y para el docente, aunque supone un gran reto organizativo, también es muy satisfactorio observar cómo los alumnos aprenden a desarrollar sus capacidades comunicativas y elaboran el producto final conjuntamente. Sin duda, toda la dinámica extraída de esta unidad didáctica es muy enriquecedora para el alumnado, y, además, su trabajo no solo queda como una calificación más fruto del transcurso del curso. El cartel elaborado puede difundirse, a través de la revista en este caso, e ir más allá de una mera calificación. Con este tipo de unidades didácticas se puede generar cierta influencia positiva desde las aulas y repercutir directamente en la sociedad.

## 8. BIBLIOGRAFÍA

Álvarez, A., & Del Río, P. (1990). Educación y desarrollo: la teoría de Vigotsky y la zona de desarrollo próximo. *Desarrollo psicológico y educación*, 2, 93-120.

Barreto Tovar, C. H., Gutiérrez Amador, L. F., Pinilla Díaz, B. L., & Parra Moreno, C. (2006). Límites del constructivismo pedagógico. *Educación y educadores*, 9(1), 11-31.

Decreto 87/2015, de 27 de abril, del Consell, por el que se modifica el Decreto 87/2015, por el que establece el currículo y desarrolla la ordenación general de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato en la Comunitat Valenciana. Diari Oficial. Disponible en: [https://dogv.gva.es/datos/2018/04/30/pdf/2018\\_4258.pdf](https://dogv.gva.es/datos/2018/04/30/pdf/2018_4258.pdf)

Delors, J. (2013). Los cuatro pilares de la educación. *Galileo*, (23).

De Molina Ortés, E. F. (2015). LA INTERACCIÓN LINGÜÍSTICA EN LAS REDES SOCIALES. ASPECTOS ORTOGRÁFICOS. In *Estudios sobre ortografía del español* (pp. 39-51). Editorial Axac.

Domingo, J. (2008). El aprendizaje cooperativo. *Cuadernos de trabajo social*, 21, 231-246.

Faure, E., & Paredes de Castro, C. (2011). Aprender a ser: la educación del futuro

Florez, M., Aguilar, A. J., Hernández, Y. K., Salazar, J. P., Pinillos Villamizar, J. A., & Pérez, C. A. (2017). Sociedad del conocimiento, las TIC y su influencia en la educación. *Revista ESPACIOS*, 38(35).

García, B. C., de Ayala López, M. L., & Jiménez, A. G. (2014). Los riesgos de los adolescentes en Internet: los menores como actores y víctimas de los peligros de Internet. *Revista latina de comunicación social*, (69), 462-485.

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). El aprendizaje cooperativo en el aula.

Mancera Rueda, A. (2016). Usos lingüísticos alejados del español normativo como señal de identidad en las redes sociales. *Bulletin of Spanish Studies*, 93(9), 1469-1493.

Mateo, V. F., Ferrer, M. S., Mesas, C. G., & Vicente, S. S. (2010). El ciberacoso en la enseñanza obligatoria. *Aula abierta*, 38(1), 47-58.

Moreira, M. A., Caballero, M. C., & Rodríguez, M. L. (1997). Aprendizaje significativo: un concepto subyacente. *Actas del encuentro internacional sobre el aprendizaje significativo*, 19(44), 1-16.

Parreño, C. M. T. (2019). El Constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina de Educación*, 2(1), 25-28.

Pujolàs, P. (2008). El aprendizaje cooperativo como recurso y como contenido. *Aula de innovación educativa*, 170, 37-41.

Thompson, I. (2005). Definición de publicidad. *Recuperado el*, 6, 9-15.

# ANEXOS

## Anexo 1: Evaluación diagnóstica: cuestionario con Google Forms

### 1.º ESO A

#### Comunicación en entornos virtuales y publicidad 1 ESO A

Responde a las siguientes preguntas para completar tu evaluación diagnóstica.

1. Nombre:

---

2. ¿Tienes redes sociales?

Marque un *només* un oval.

- Sí  
 No  
 NS/NC

3. ¿Utilizas aplicaciones de mensajería instantánea?

Marque un *només* un oval.

- Sí  
 No  
 NS/NC

4. ¿Te comunicas correctamente con los demás en redes sociales y/o mensajería instantánea?

Marque un *només* un oval.

- Sí  
 No  
 NS/NC

5. ¿Cometes muchos errores ortográficos cuando te comunicas mediante dispositivos electrónicos?

Marque un *només* un oval.

- Sí  
 No  
 NS/NC

6. ¿Cuidas de tu identidad digital cuando te comunicas en redes sociales y/o mensajería instantánea?

Marque un *només* un oval.

- Sí  
 No  
 NS/NC

7. De los siguientes conceptos, ¿Cuáles son considerados un riesgo en los entornos virtuales?

*Seleccioneu totes les opcions que corresponguin.*

- Suplantación de identidad
- Problemas de privacidad
- Consultar un diccionario virtual
- Adicciones a las redes sociales
- Buscar información para un trabajo de clase
- El ciberacoso
- Realizar retos virales peligrosos
- Consultar un perfil de redes sociales de carácter educativo
- Las noticias falsas o fake news
- Consultar la fiabilidad de las fuentes que dan la información

8. ¿Qué recomendaciones darías a tus compañeros para protegerlos de estos riesgos?

---

---

---

---

---

9. ¿Ves mucha publicidad en redes sociales?

*Marqueu només un oval.*

- No
- Sí
- NS/NC

10. Indica, con tus propias palabras e ideas, qué es para ti cartel publicitario:

---

---

---

---

---

11. ¿Observas algún tipo de relación entre el cartel publicitario y la publicidad en redes sociales?

*Marqueu només un oval.*

- No, ninguno
- Sí, son el mismo formato comunicativo. La diferencia es el ámbito en el que se expone: físico o virtual.
- NS/NC

12. ¿Serías capaz de crear un cartel publicitario en equipo con tus compañeros?

Marqueu només un oval.

- Sí, sin ninguna duda.
- Considero que no, sería muy complicado.
- Creo que sí, pero lo haría mucho mejor de forma individual.
- NS/NC

13. Selecciona las opciones que, para ti, definen mejor el concepto de "rol" en un equipo de trabajo:

Seleccioneu totes les opcions que corresponguin.

- Cumpló un perfil determinado
- No apporto nada al equipo
- Tengo una responsabilidad concreta que debo cumplir
- El equipo funciona si todos los miembros cumplen con sus tareas
- Soy estático/a y solo hago lo indispensable para asumir mi papel en un equipo
- Soy proactivo/a, creo que es importante implicarse para que el equipo funcione
- Me comunico con mis compañeros para entrelazar sus ideas con las mías
- No me importa lo que piensen los demás, claramente mi idea siempre es la mejor
- Poner en común las ideas de todos supone perder tiempo

14. Indica, de las siguientes funciones, las que encajan con tu personalidad:

Seleccioneu totes les opcions que corresponguin.

- Me gusta comunicarme y coordinar a mis compañeros para que todo este bajo control
- Me encanta investigar, buscar información y aprender cosas nuevas cada día.
- Se me da bien dibujar y pintar. Considero que tengo mucha creatividad.
- Me gusta escribir e intento hacerlo respetando la ortografía y las normas de la lengua.

15. ¿Para qué podríamos utilizar un cartel publicitario?

Seleccioneu totes les opcions que corresponguin.

- Para el fomento de buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales.
- Para informar sobre los riesgos de los entornos virtuales.
- Para recomendar formas útiles de proteger a las personas de los riesgos de las redes sociales.
- Para desarrollar nuestras capacidades de trabajo en equipo.
- Para difundirlo en entornos físicos y virtuales.
- Para nada de lo anterior.

---

Google no ha creat ni aprovat aquest contingut.

Google Formularis

# 1.º ESO E

## 1 ESO E - Comunicación en entornos virtuales y publicidad

1. Nombre:

---

2. ¿Tienes redes sociales?

*Marqueu només un oval.*

- Sí  
 No  
 NS/NC

3. ¿Utilizas aplicaciones de mensajería instantánea?

*Marqueu només un oval.*

- Sí  
 No  
 NS/NC

4. ¿Te comunicas correctamente con los demás en redes sociales y/o mensajería instantánea?

*Marqueu només un oval.*

- Sí  
 No  
 NS/NC

5. ¿Cometes muchos errores ortográficos cuando te comunicas mediante dispositivos electrónicos?

*Marqueu només un oval.*

- Sí  
 No  
 NS/NC

6. ¿Cuidas de tu identidad digital cuando te comunicas en redes sociales y/o mensajería instantánea?

*Marqueu només un oval.*

- Sí  
 No  
 NS/NC

7. De los siguientes conceptos, ¿Cuáles son considerados un riesgo en los entornos virtuales?

*Seleccionen totes les opcions que corresponguin.*

- Suplantación de identidad
- Problemas de privacidad
- Consultar un diccionario virtual
- Adicciones a las redes sociales
- Buscar información para un trabajo de clase
- El ciberacoso
- Realizar retos virales peligrosos
- Consultar un perfil de redes sociales de carácter educativo
- Las noticias falsas o fake news
- Consultar la fiabilidad de las fuentes que dan la información

8. ¿Qué recomendaciones darías a tus compañeros para protegerlos de estos riesgos?

---

---

---

---

---

9. ¿Ves mucha publicidad en redes sociales?

*Marqueu només un oval.*

- No
- Sí
- NS/NC

10. Indica, con tus propias palabras e ideas, qué es para ti cartel publicitario:

---

---

---

---

---

11. ¿Observas algún tipo de relación entre el cartel publicitario y la publicidad en redes sociales?

*Marqueu només un oval.*

- No, ninguno
- Sí, son el mismo formato comunicativo. La diferencia es el ámbito en el que se expone: físico o virtual.
- NS/NC



12. ¿Serías capaz de crear un cartel publicitario en equipo con tus compañeros?

*Marqueu només un oval.*

- Sí, sin ninguna duda.
- Considero que no, sería muy complicado.
- Creo que sí, pero lo haría mucho mejor de forma individual.
- NS/NC

13. Selecciona las opciones que, para ti, definen mejor el concepto de "rol" en un equipo de trabajo:

*Seleccioneu totes les opcions que corresponguin.*

- Cumpló un perfil determinado
- No apporto nada al equipo
- Tengo una responsabilidad concreta que debo cumplir
- El equipo funciona si todos los miembros cumplen con sus tareas
- Soy estático/a y solo hago lo indispensable para asumir mi papel en un equipo
- Soy proactivo/a, creo que es importante implicarse para que el equipo funcione
- Me comunico con mis compañeros para entrelazar sus ideas con las mías
- No me importa lo que piensen los demás, claramente mi idea siempre es la mejor
- Poner en común las ideas de todos supone perder tiempo

14. Indica, de las siguientes funciones, las que encajan con tu personalidad:

*Seleccioneu totes les opcions que corresponguin.*

- Me gusta comunicarme y coordinar a mis compañeros para que todo este bajo control
- Me encanta investigar, buscar información y aprender cosas nuevas cada día.
- Se me da bien dibujar y pintar. Considero que tengo mucha creatividad.
- Me gusta escribir e intento hacerlo respetando la ortografía y las normas de la lengua.

15. ¿Para qué podríamos utilizar un cartel publicitario?

*Seleccioneu totes les opcions que corresponguin.*

- Para el fomento de buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales.
- Para informar sobre los riesgos de los entornos virtuales.
- Para recomendar formas útiles de proteger a las personas de los riesgos de las redes sociales.
- Para desarrollar nuestras capacidades de trabajo en equipo.
- Para difundirlo en entornos físicos y virtuales.
- Para nada de lo anterior.

---

Google no ha creat ni aprovat aquest contingut.

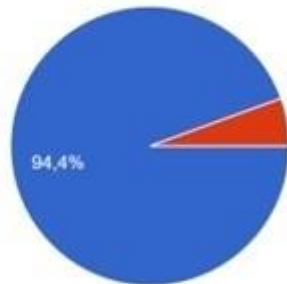
Google Formularis

## Resultados de 1.º de ESO A

1.º ESO A - 20 alumnos. 18 respuestas.

¿Tienes redes sociales?

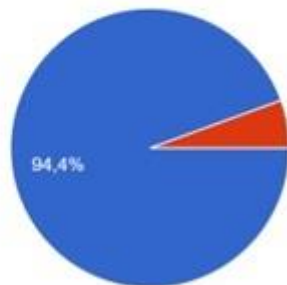
18 respuestas



● Sí  
● No  
● NS/NC

¿Utilizas aplicaciones de mensajería instantánea?

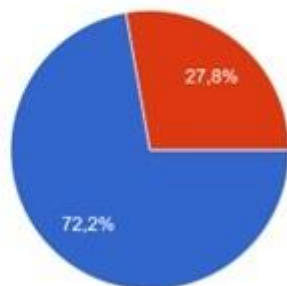
18 respuestas



● Sí  
● No  
● NS/NC

¿Te comunicas correctamente con los demás en redes sociales y/o mensajería instantánea?

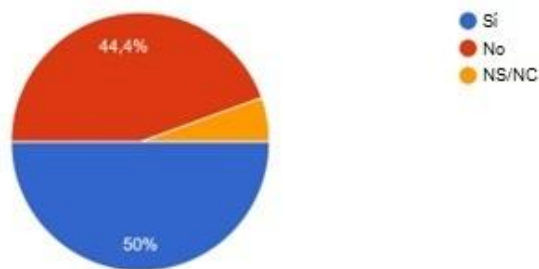
18 respuestas



● Sí  
● No  
● NS/NC

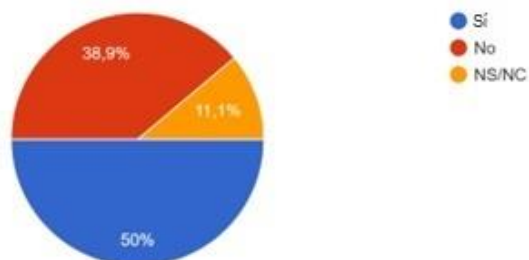
¿Cometes muchos errores ortográficos cuando te comunicas mediante dispositivos electrónicos?

18 respuestas



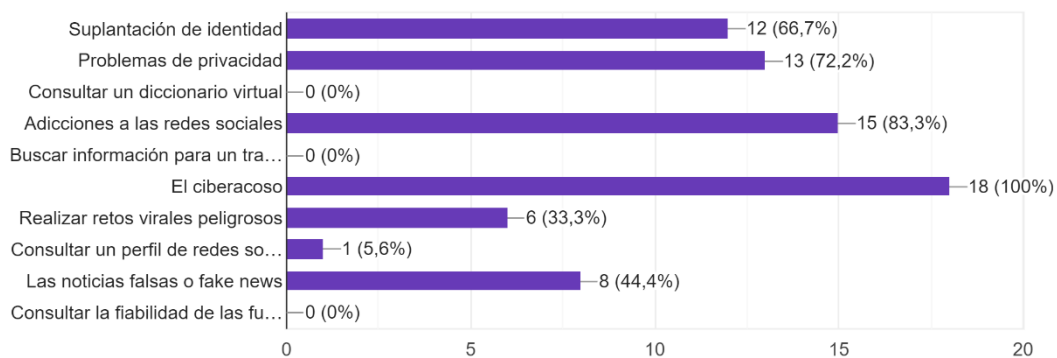
¿Cuidas de tu identidad digital cuando te comunicas en redes sociales y/o mensajería instantánea?

18 respuestas



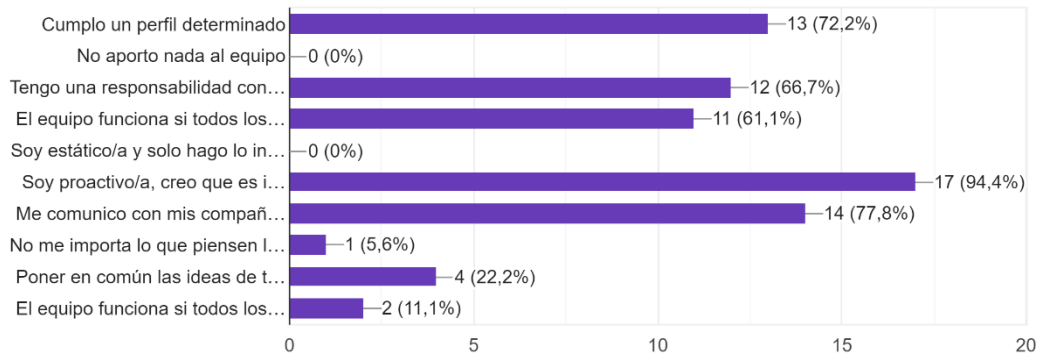
De los siguientes conceptos, ¿Cuáles son considerados un riesgo en los entornos virtuales?

18 respuestas



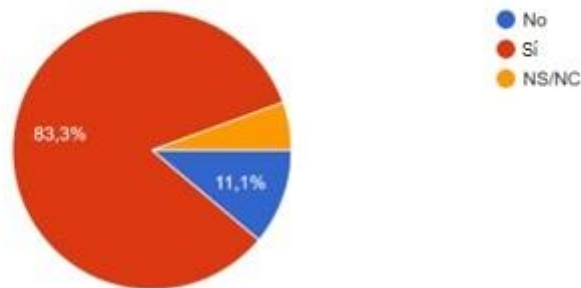
Selecciona las opciones que, para ti, definen mejor el concepto de "rol" en un equipo de trabajo:

18 respuestas



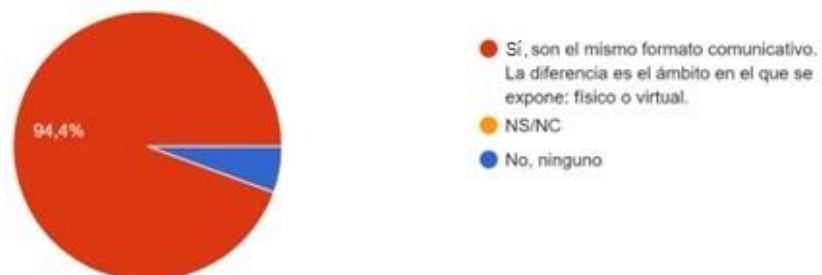
¿Ves mucha publicidad en redes sociales?

18 respuestas



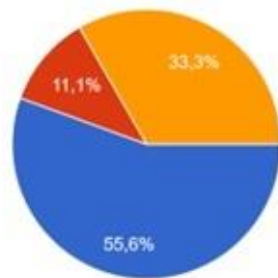
¿Observas algún tipo de relación entre el cartel publicitario y la publicidad en redes sociales?

18 respuestas



### ¿Serías capaz de crear un cartel publicitario en equipo con tus compañeros?

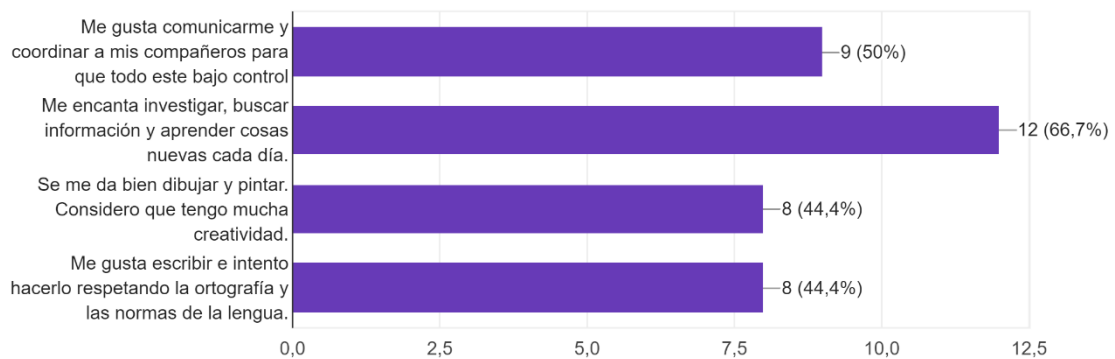
18 respuestas



- Sí, sin ninguna duda.
- Considero que no, sería muy complicado.
- Creo que sí, pero lo haría mucho mejor de forma individual.
- NS/NC

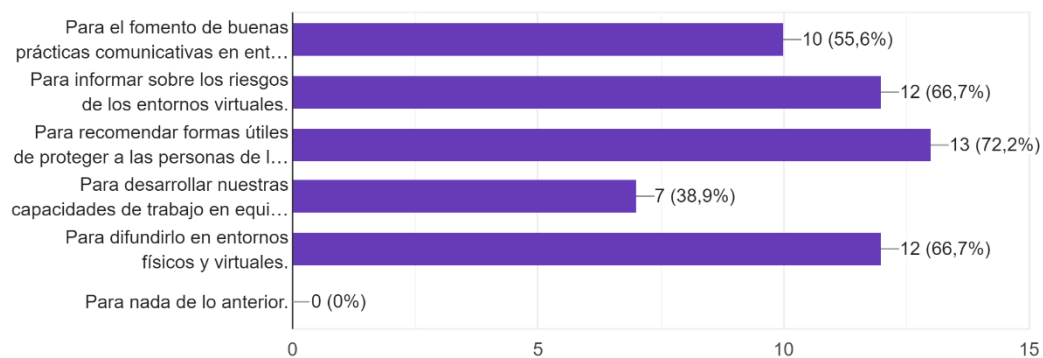
### Indica, de las siguientes funciones, las que encajan con tu personalidad:

18 respuestas



### ¿Para qué podríamos utilizar un cartel publicitario?

18 respuestas

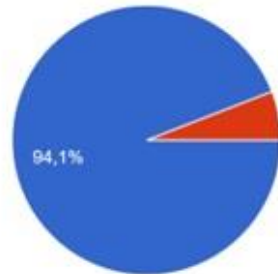


## Resultados de 1.º de ESO E

1.º ESO E - 18 alumnos. 17 respuestas.

¿Tienes redes sociales?

17 respuestas



● Si  
● No  
● NS/NC

¿Utilizas aplicaciones de mensajería instantánea?

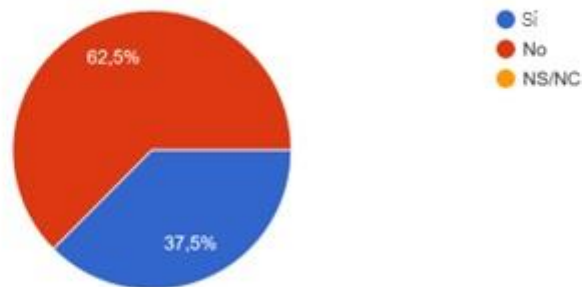
17 respuestas



● Si  
● No  
● NS/NC

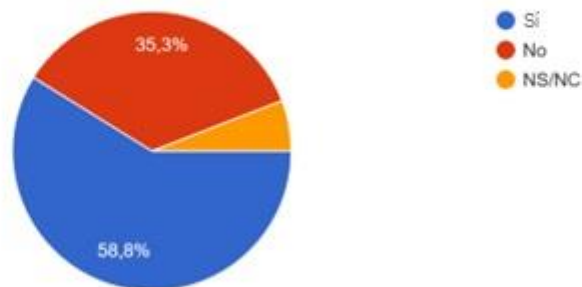
¿Te comunicas correctamente con los demás en redes sociales y/o mensajería instantánea?

16 respuestas



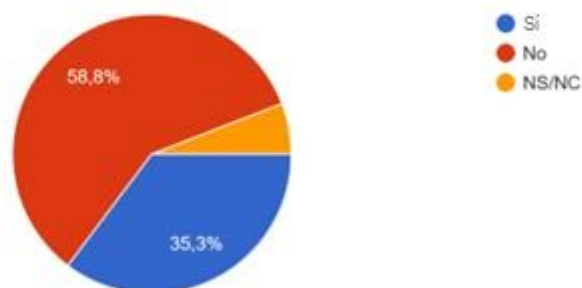
¿Cometes muchos errores ortográficos cuando te comunicas mediante dispositivos electrónicos?

17 respuestas



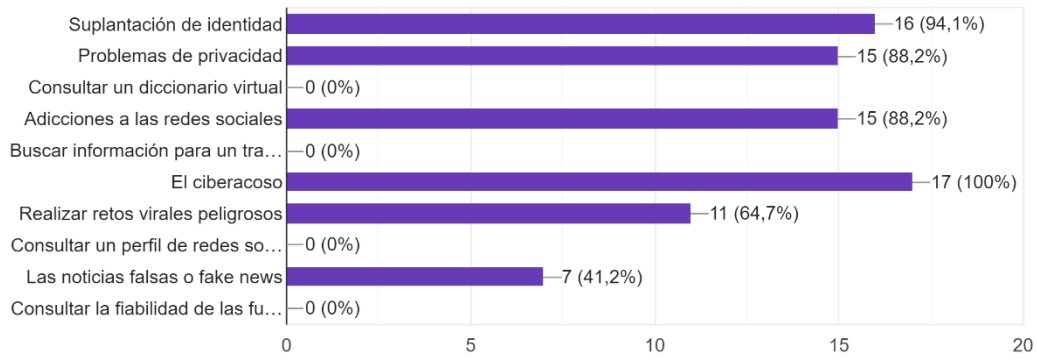
¿Cuidas de tu identidad digital cuando te comunicas en redes sociales y/o mensajería instantánea?

17 respuestas



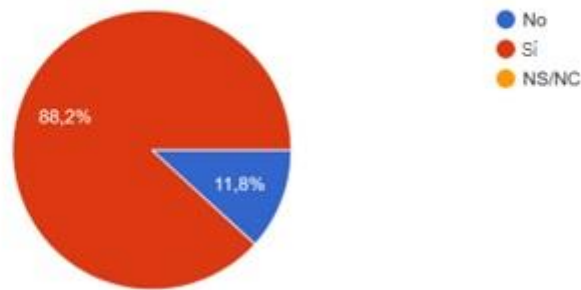
De los siguientes conceptos, ¿Cuáles son considerados un riesgo en los entornos virtuales?

17 respuestas



¿Ves mucha publicidad en redes sociales?

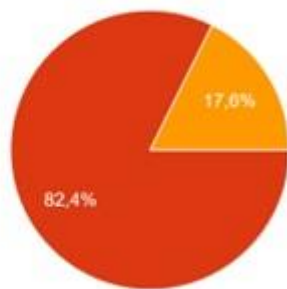
17 respuestas





¿Observas algún tipo de relación entre el cartel publicitario y la publicidad en redes sociales?

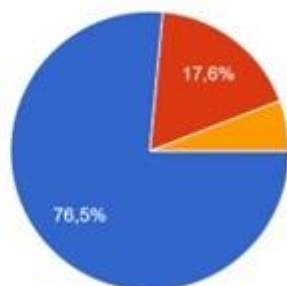
17 respuestas



- No, ninguno
- Sí, son el mismo formato comunicativo. La diferencia es el ámbito en el que se expone: físico o virtual.
- NS/NC

¿Serías capaz de crear un cartel publicitario en equipo con tus compañeros?

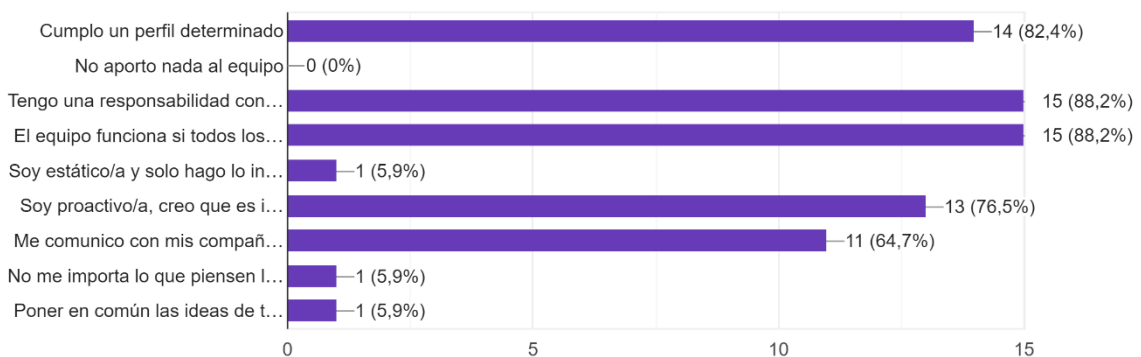
17 respuestas



- Sí, sin ninguna duda.
- Considero que no, sería muy complicado.
- Creo que sí, pero lo haría mucho mejor de forma individual.
- NS/NC

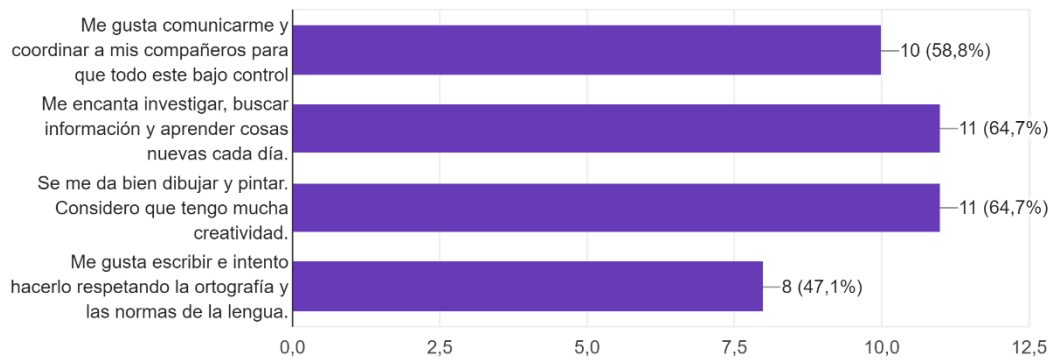
Selecciona las opciones que, para ti, definen mejor el concepto de "rol" en un equipo de trabajo:

17 respuestas



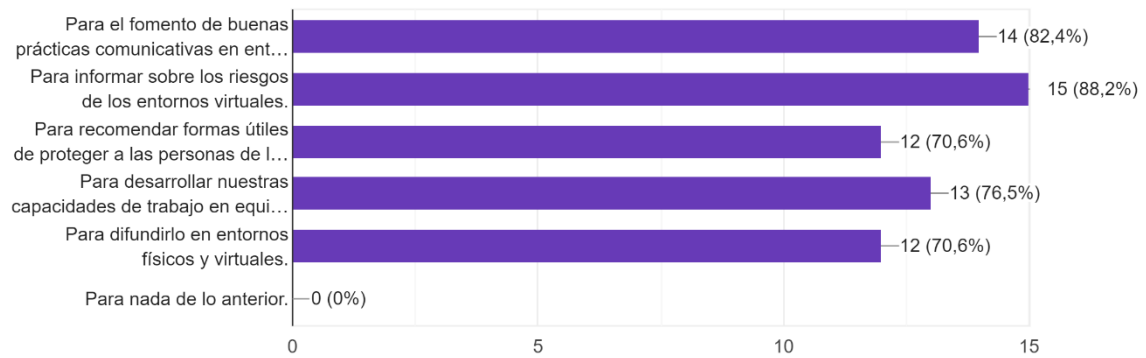
Indica, de las siguientes funciones, las que encajan con tu personalidad:

17 respuestas



¿Para qué podríamos utilizar un cartel publicitario?

17 respuestas





# EL CARTEL PUBLICITARIO

## ¡ELABORANDO UN CARTEL PUBLICITARIO!

### ■ ELEMENTOS DE UN CARTEL PUBLICITARIO:

- 1. ESLOGAN:** Frase corta, expresiva y fácil de recordar.
- 2. ELEMENTOS GRÁFICOS:** Imágenes, ilustraciones o símbolos.
- 3. TEXTOS PERSUASIVOS:** Descriptivos, expositivos o argumentativos.

# ¡ELABORANDO UN CARTEL PUBLICITARIO!

## ■ FASES:

1. INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS. Información clave.
2. PLANIFICACIÓN DE LA IDEA O MENSAJE.
3. CREACIÓN: Eslogan, elementos gráficos y textos.
4. REVISIÓN. ¿Hemos reflejado la idea o mensaje?

www.aud.es/a1

“Lo reconozco,  
soy un mantenido.”  
Audi A1.



Qué más puedo decir con 4 años de mantenimiento y 4 años de garantía.

Soy un afortunado. Lo admito. Soy el Audi A1. Todo en mí está pensado para gustarte. Pero quiero gustarte aún más. Por eso te ofrezco el Mantenimiento Audi para que durante cuatro años sólo te preocupes de disfrutar al conducir. Y, además, cuatro años de garantía Audi. Bien pensado, ¿verdad? Soy el afortunado. Información Audi: 902 45 45 75.

Ahora al 0% TAE a 36 meses hasta 12.000 € (importe restante al contado).

Audi A1 de 85 a 185 CV. Emisión CO<sub>2</sub> (g/km): de 103 a 122. Consumo medio (l/100 km): de 3,9 a 5,9.

Red de Concessionarios Oficiales Audi

Audi  
A la vanguardia de la técnica

Oferta recomendada en Persepolis y Rubens. Modelo mostrado con equipamiento opcional. TIN 0%. Comisión de Apertura: 0 €. Oferta Volkswagen Financiamiento SA 81% válida hasta el 31/03/2011 para clientes particulares. Se incluye garantía legal de dos años sin límite de kilometraje. Para más información de garantía contactar al 800 900 900 los días de oficina o llamar al primer concesionario del vehículo y Mantenimiento Audi Beneficio 4 años + 40.000 en un coste adicional para vehículos financiados.

EJEMPLOS  
DESCRIPTIVOS

**Brava!**



**POR FUERA Y POR DENTRO!**

**NUEVA PICK-UP CHEVROLET**


**CATEGORICAMENTE ¡LA MEJOR DEL MUNDO!**

Sólo la CHEVROLET posee la exclusiva complementación de una pick-up ganadora. Es Brava por fuera y por dentro. Su potencia interior es total: desde la Brava interior de 16 plazas hasta su formidable volante de freno automático. Para una más amplia experiencia, sólo se necesita mirar los interiores de la caja de carga reforzada con doble panel de acero. Todo será posible sólo si se mira con atención: en cada pick-up Chevrolet, y se mira impasible por el presente y exclusivo motor 7 cilindros. Por eso, la NUEVA PICK-UP CHEVROLET es Brava... por fuera y por dentro.

El Chevrolet Chevrolet tiene una historia que dura 60 años. Tradición como sólo los autos americanos de INTERNATIONAL S.A.P. y de FINANCIERA DE AUTOS S.A.P. y C.

EJEMPLOS DESCRIPTIVOS

**Las VUELTAS DAN MUCHA VIDA**



Sara Martí  
después de darse una vuelta de 18 días por Chile

200 oficinas  
902 811 811  
nautalaviajes.com


**NAUTALIA**  
Conecta con lo mundo

EJEMPLOS EXPOSITIVOS

correos  
Publicidad

Hacernos 20 selfies  
para acabar subiendo  
una foto de pies

Algo muy nuestro.  
Como Correos.



EJEMPLOS  
ARGUMENTATIVO

**#ESTO  
NO ES  
UN  
JUEGO**

SI NO SEGUIMOS LAS  
RECOMENDACIONES SANITARIAS,  
PONEMOS EN PELIGRO NUESTRA  
VIDA Y LA DE LOS DEMÁS.

AYÚDANOS A CUMPLIRLAS.



EJEMPLOS  
ARGUMENTATIVOS



ENTENDEMOS  
QUE LA COMPETENCIA  
NO NOS LLAME  
PARA FELICITARNOS.  
LES SALE MUY CARO.

VERDAD VERDADERA.

Cumplimos dos años con casi un millón de clientes.

EL MÓVIL SIN CUESTOS  
YOIGO.COM  
LLAMA AL  
1708

yoigo

EJEMPLOS  
ARGUMENTATIVOS

*Tus  
Sueños  
tan cerca  
que los puedes  
tocar*

POQUE 1 DE CADA 3  
DÉCIMOS TIENE PREMIO



Lotería Nacional

EJEMPLO CON  
TEXTO EXPOSITIVO  
Y ARGUMENTATIVO.



## **Anexo 4: Presentación sesión 3**



USO DEL  
LENGUAJE Y  
COMUNICACIÓN:  
BUENAS  
PRÁCTICAS

## ERRORES ORTOGRÁFICOS MÁS COMUNES:

- Ahí, ¡Ay! y hay.
- Haber y a ver.
- Echa y hecha.
- C / K / Q.
- S en lugar de C.

<https://www.20minutos.es/noticia/2822014/0/faltas-ortograficas-mas-comunes-redes-sociales/?autoref=true>

USO DEL  
LENGUAJE Y  
COMUNICACIÓN:  
BUENAS  
PRÁCTICAS

## ERRORES ORTOGRÁFICOS MÁS COMUNES:

- Imperativo. Cerrar/cerrad.
- Había verbo impersonal:  
Había tres sacos de patatas.  
Habían conseguido terminar los deberes a tiempo.
- Tildes.
- El punto y la coma.

<https://www.20minutos.es/noticia/2822014/0/faltas-ortograficas-mas-comunes-redes-sociales/?autoref=true>

VIDEOS CON RECOMENDACIONES SOBRE LA COMUNICACIÓN  
EN ENTORNOS VIRTUALES: **COMUNICACIÓN**



VIDEOS CON RECOMENDACIONES SOBRE LA COMUNICACIÓN  
EN ENTORNOS VIRTUALES: **COMUNICACIÓN**



**VIDEOS CON RECOMENDACIONES SOBRE LA COMUNICACIÓN  
EN ENTORNOS VIRTUALES: IDENTIDAD**



**VIDEOS CON RECOMENDACIONES SOBRE LA COMUNICACIÓN  
EN ENTORNOS VIRTUALES: IDENTIDAD**





VIDEOS CON RECOMENDACIONES SOBRE LA COMUNICACIÓN  
EN ENTORNOS VIRTUALES: **PUBLICIDAD**



VIDEOS CON RECOMENDACIONES SOBRE LA COMUNICACIÓN  
EN ENTORNOS VIRTUALES: **PUBLICIDAD**



CARTELES PUBLICITARIOS CON RECOMENDACIONES SOBRE LA COMUNICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES.

ante el ciberacoso

no cuentas  
con mi apoyo



en internet

#YOTAMBIÉN  
DEFIENDO



CARTELES PUBLICITARIOS CON RECOMENDACIONES SOBRE LA COMUNICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES.

ante el ciberacoso

mis palabras  
no hacen daño



en internet

#YOTAMBIÉN  
DEFIENDO



CARTELES PUBLICITARIOS CON RECOMENDACIONES SOBRE LA COMUNICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES.



CARTELES PUBLICITARIOS CON RECOMENDACIONES SOBRE LA COMUNICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES.



## CARTELES PUBLICITARIOS CON RECOMENDACIONES SOBRE LA COMUNICACIÓN EN ENTORNOS VIRTUALES.



¡¡¡EL CARTEL  
GANADOR  
SERÁ  
INSERTADO  
COMO  
PUBLICIDAD  
EN LA  
REVISTA DEL  
INSTITUTO!!!

### ACTIVIDAD

*Crea un cartel publicitario para fomentar buenas prácticas comunicativas en entornos virtuales.*

1. Crea un equipo de trabajo (4/5p).
2. Elige un tema.
3. Asígnate un rol de equipo.
4. Prepara los materiales.
5. Crea un cartel publicitario con: eslogan, elementos gráficos y textos.
6. ¡Publica tu cartel en la revista del centro!



## TEMAS PARA EL CARTEL PUBLICITARIO

### PRINCIPALES PELIGROS DE LAS REDES SOCIALES PARA LOS JÓVENES

-  Problemas para la privacidad
-  Suplantación de identidad
-  Adicción a las RRSS
-  Cyberbullying
-  Contacto con desconocidos que pueden ser peligrosos
-  Fake news y la distorsión de la realidad
-  Challenge o retos muy peligrosos, en ocasiones delictivos

## Anexo 5: Ficha de roles de equipo y ficha de equipo

### Ficha de roles de equipo

# FICHA DE ROLES DE EQUIPO

## INVESTIGADOR / INVESTIGADORA

BÚSCAR Y ANALIZAR LA INFORMACIÓN.



## DISEÑADOR GRÁFICO / DISEÑADORA GRÁFICA

COMUNICAR UN MENSAJE O IDEA DE FORMA CREATIVA Y VISUAL.



## REDACTOR / REDACTORA

ESCRIBIR LOS TEXTOS UTILIZANDO CORRECTAMENTE EL LENGUAJE.



## COORDINADOR / COORDINADORA

SINCRONIZAR Y AYUDAR AL EQUIPO A ALCANZAR LA META.



# FICHA DE EQUIPO

## NOMBRE DEL EQUIPO

## ROLES DEL EQUIPO

- INVESTIGADOR / INVESTIGADORA:
- DISEÑADOR / DISEÑADORA:
- REDACTOR / REDACTORA:
- COORDINADOR / COORDINADORA:

## TEMA

## INSTRUCCIONES PARA RELLENAR LA FICHA

Rellenar la ficha:

1. Nombre del equipo: Elegir un nombre para el equipo.
2. Roles del equipo: Asignar un rol a cada miembro del equipo.
3. Tema: Elegir un tema para el panel publicitario.

Entregar la "Ficha de equipo" al profesor.

## Anexo 6: Temas para el cartel publicitario



## Anexo 7: Recursos visuales para el cartel publicitario





## Anexo 8: Rúbrica de evaluación

# RÚBRICA DE EVALUACIÓN

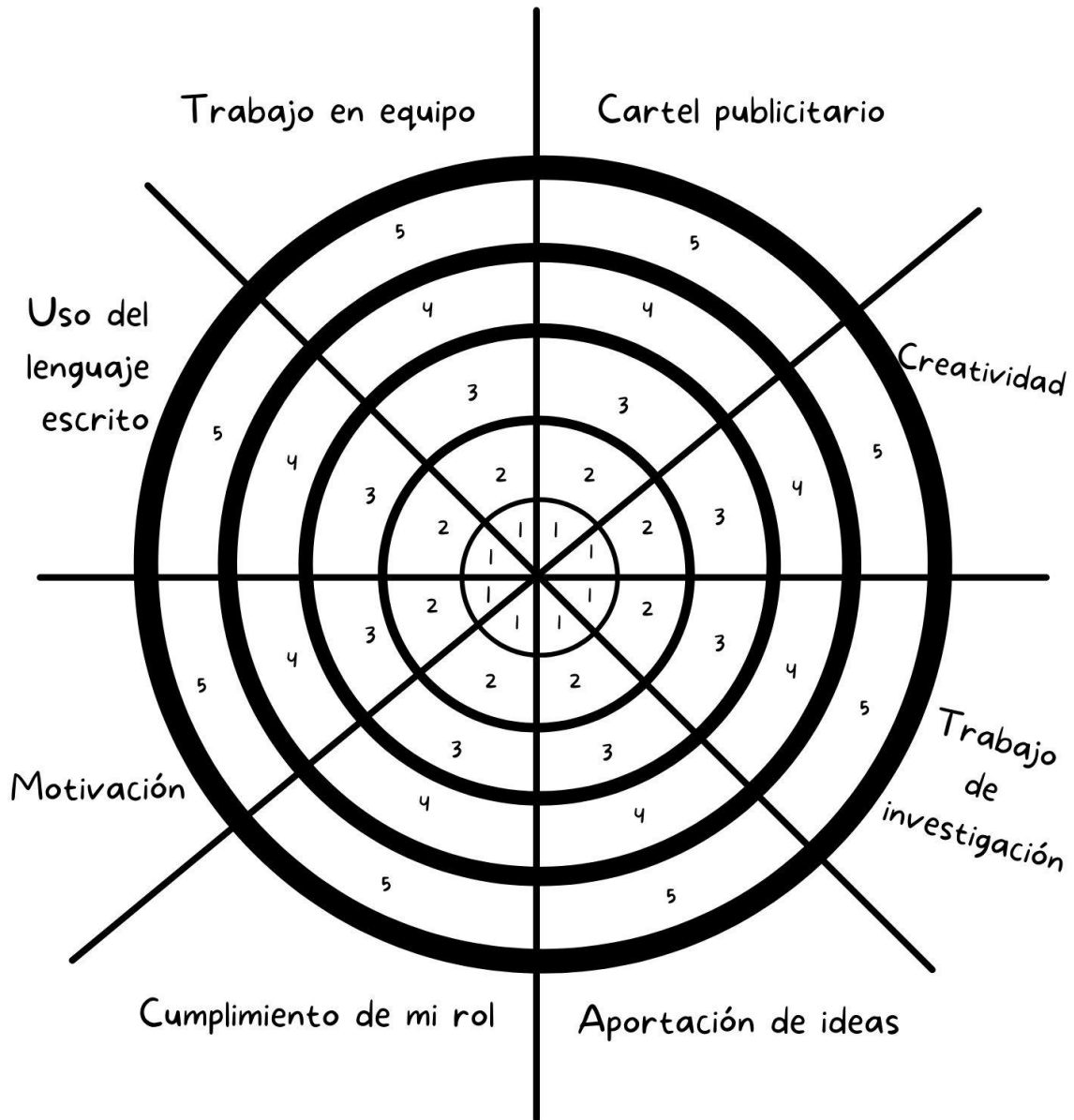


	EXCELENTE	NOTABLE	BIEN/APROBADO	INSUFICIENTE
CONTENIDO	Eslogan, texto con recomendaciones del tema elegido y uno o más elementos gráficos.	Recomendaciones o elementos gráficos inacabados.	Cartel publicitario sin recomendaciones	Ausencia de eslogan o elementos gráficos.
ORGANIZACIÓN	Construye una comunicación muy efectiva de la idea o mensaje.	Construye una buena comunicación de la idea o mensaje.	Existen pequeños errores en organización textual o gráfica.	Ausencia total de algún tipo de orden.
USO DEL LENGUAJE	Uso perfecto del lenguaje escrito.	Pocas faltas ortográficas y de puntuación. Léxico adecuado.	Algunas faltas de ortografía y de puntuación. Léxico mejorable.	Muchas faltas de todo tipo y léxico inadecuado.
CREATIVIDAD	Gráficamente destaca por ser innovadora y muy original.	Destaca por su tipografía o algún otro elemento gráfico.	Creación con pocos elementos que potencien la creatividad.	Ausencia de creatividad.

## Anexo 9: Diana de autoevaluación individual

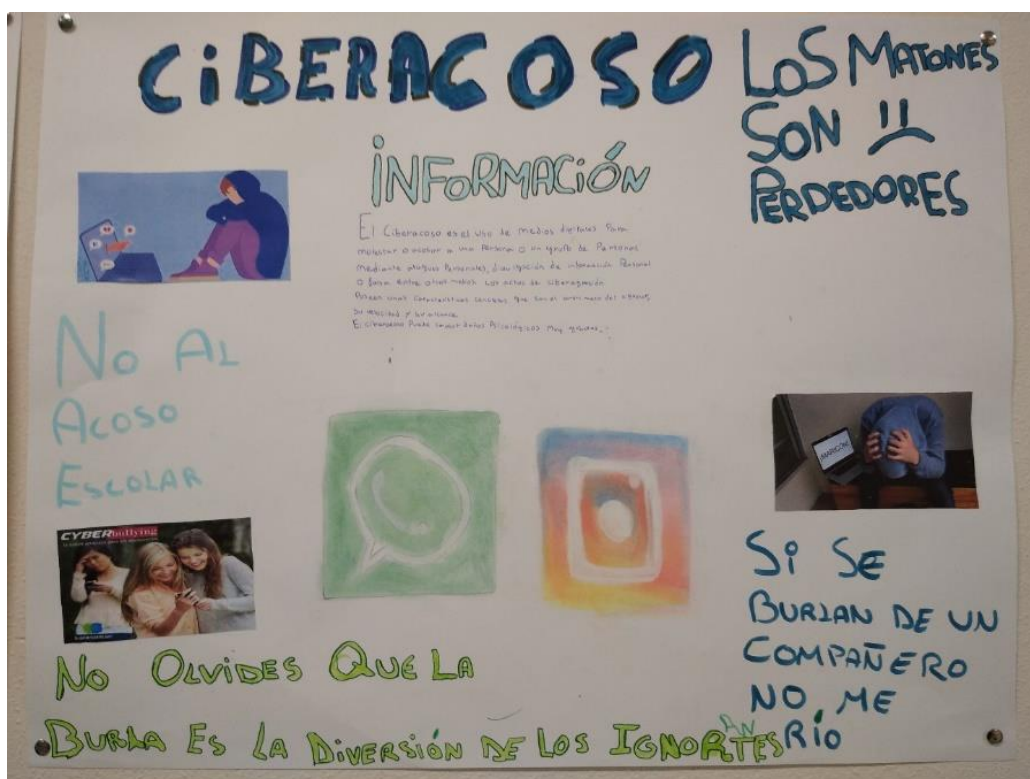
### Diana de autoevaluación individual

NOMBRE: \_\_\_\_\_



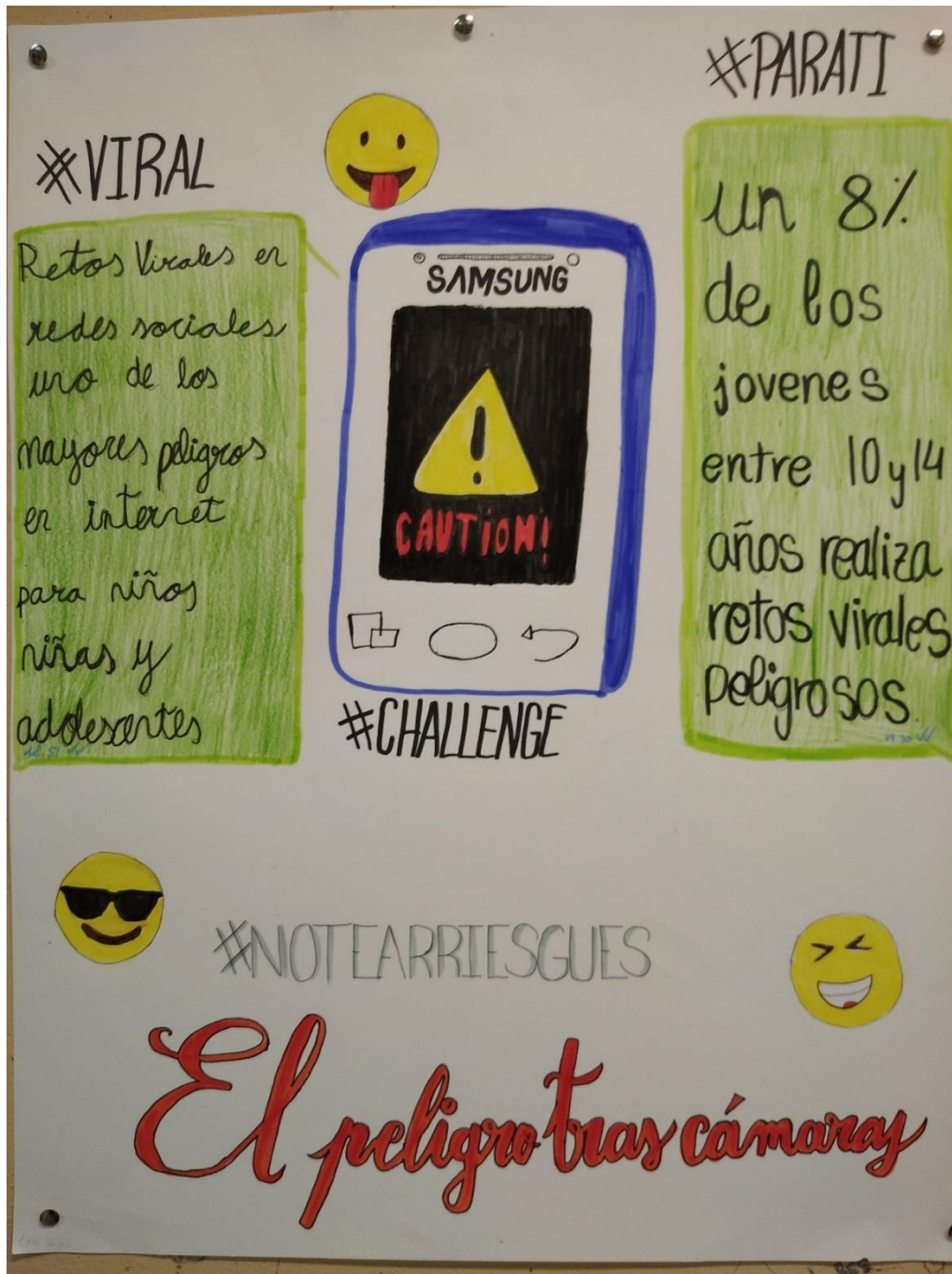
## Anexo 10: Productos finales de 1.º de ESO A

Cartel 1 – Torrijas: Ha trabajado de forma intensa y con un gran debate interno, entre los miembros del grupo, acerca del ciberacoso. En este sentido, ha sido un grupo en el que los roles estaban muy claros y su capacidad para generar ideas en base a la investigación realizada ha sido muy alta. Han trabajado bien el aspecto gráfico, pero han cometido muchos errores ortográficos fruto de la rapidez con la que querían terminar, cada miembro, su parte correspondiente. La competencia entre ellos ha llegado a tal punto que parecía una competición entre miembros del equipo, más que una dinámica de cooperación. En general, han trabajado correctamente, pero el exceso de faltas de ortografía impide que su cartel pueda considerarse para ser insertado como publicidad en la revista del centro.

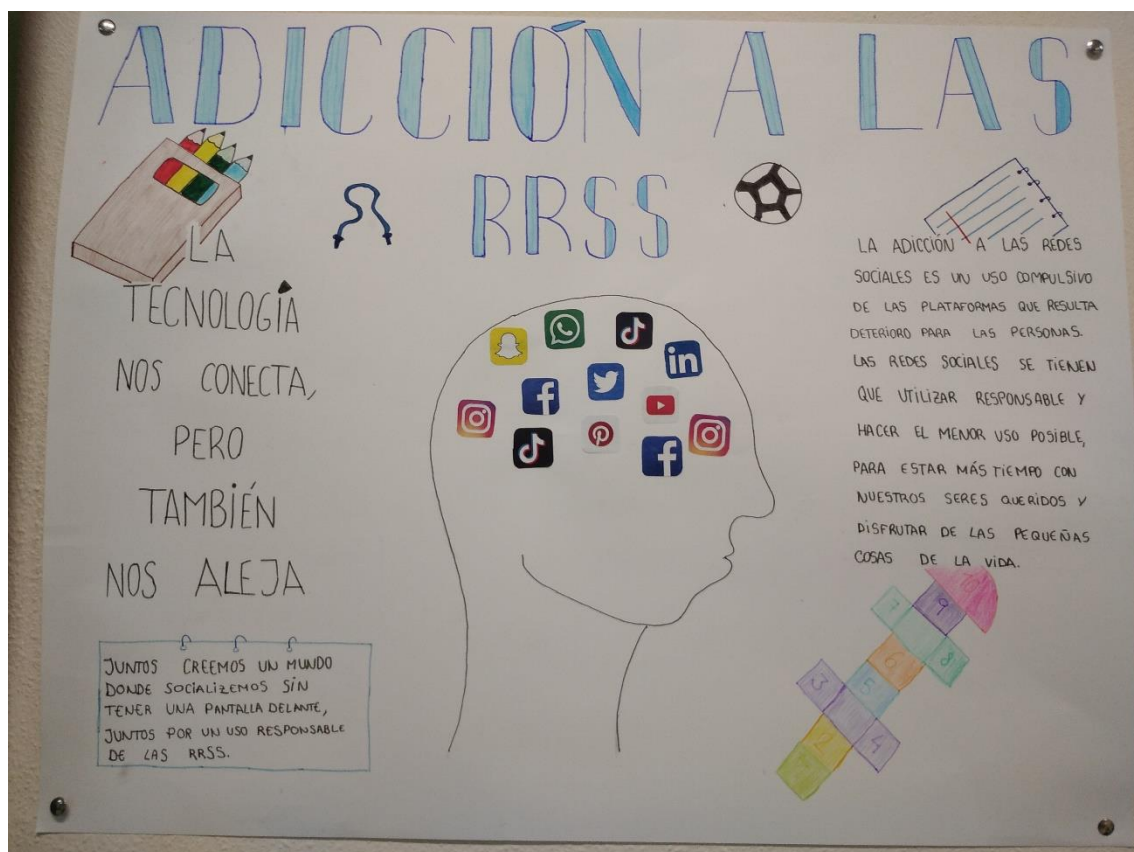




Cartel 2 - Las Divinas: Es un equipo que ha trabajado muy bien el producto final. Durante el proceso han cumplido con sus roles correctamente y han sabido trasladar la idea inicial al cartel publicitario. Han elaborado un cartel que cuida mucho los elementos gráficos y la corrección ortográfica. Además, no han tenido dificultades a la hora de sintetizar la información más importante y plasmarla en el cartel de acuerdo con los parámetros marcados por la rúbrica de evaluación. Este es uno de los tres carteles seleccionados en este curso para ser publicados en la revista del centro.



Cartel 3 - Las Vilarealenses: Es un grupo que también ha sabido trabajar correctamente mediante la dinámica de roles. Ha sido uno de los grupos que mayor interés ha mostrado en pulir todas las partes del producto final. Prueba de ello es el equilibrio que podemos encontrar entre elementos gráficos y elementos textuales pertenecientes a información extraída de la investigación realizada por este equipo. En general, su cartel cuenta con todos los elementos organizados cuidadosamente para reflejar la concepción que tienen sobre las adicciones en redes sociales. Sin duda, este es otro de los grupos seleccionados para la publicación de su producto final en la revista del centro.

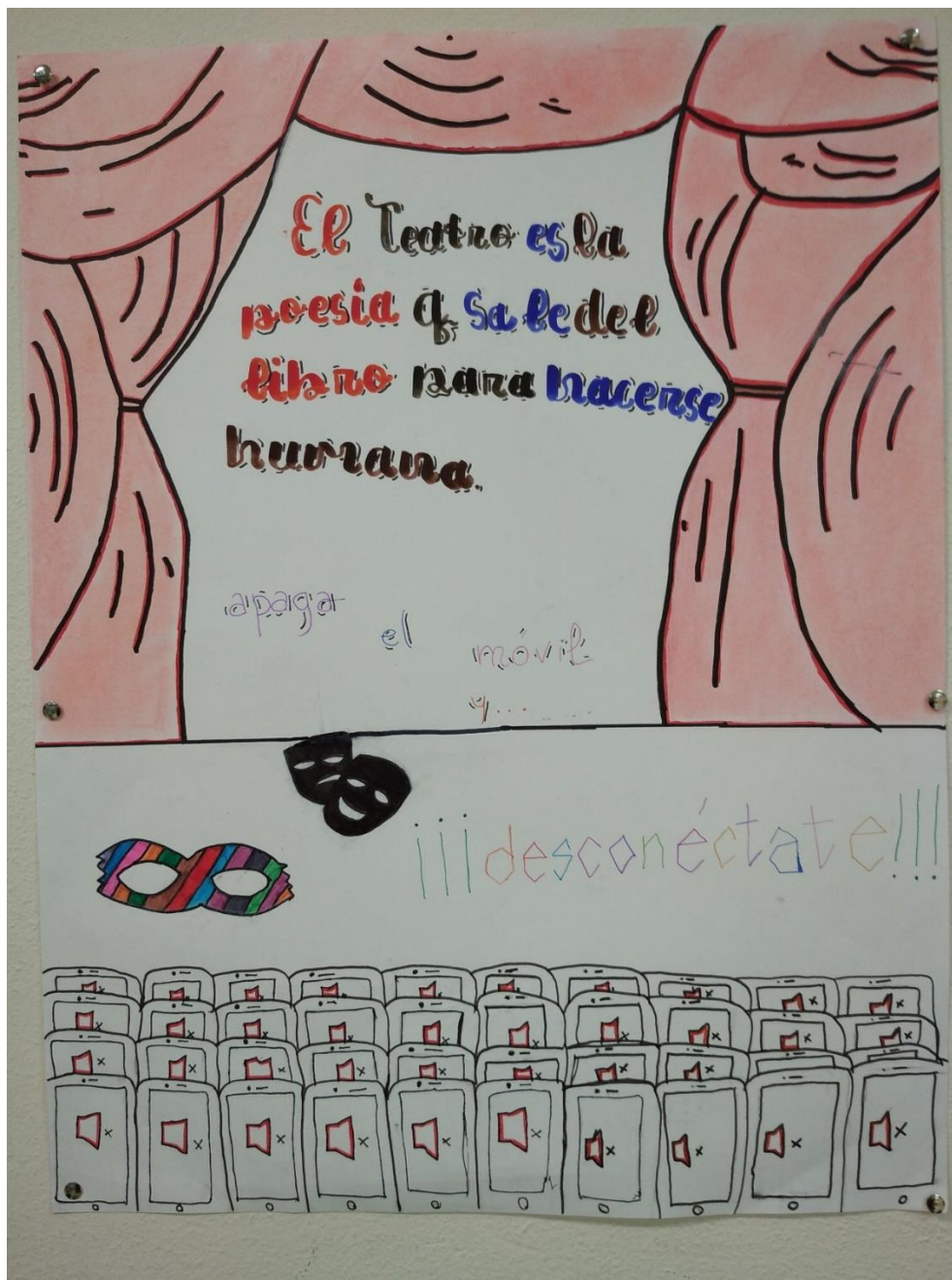


Cartel 4 - Score Macth: Es un grupo que ha trabajado con interés, pero no ha encauzado correctamente la idea inicial, en la que trabajarían con las adicciones en redes sociales. En este sentido, su idea giraba en torno a la gratuidad de muchos servicios de internet que generan cierta dependencia y que, por tanto, pueden generar un comportamiento adictivo hacia las redes sociales. En este sentido, cabe destacar que el cartel que han confeccionado trata sobre la gratuidad de las redes sociales, pero no profundiza, mediante algún texto o dato recurrente extraído de la investigación, acerca de la adicción que esto puede generar a los usuarios. También hay que apuntar que han cometido muchos errores ortográficos. En este sentido, el cartel realizado por Score Match no podrá incluirse en la revista del centro.

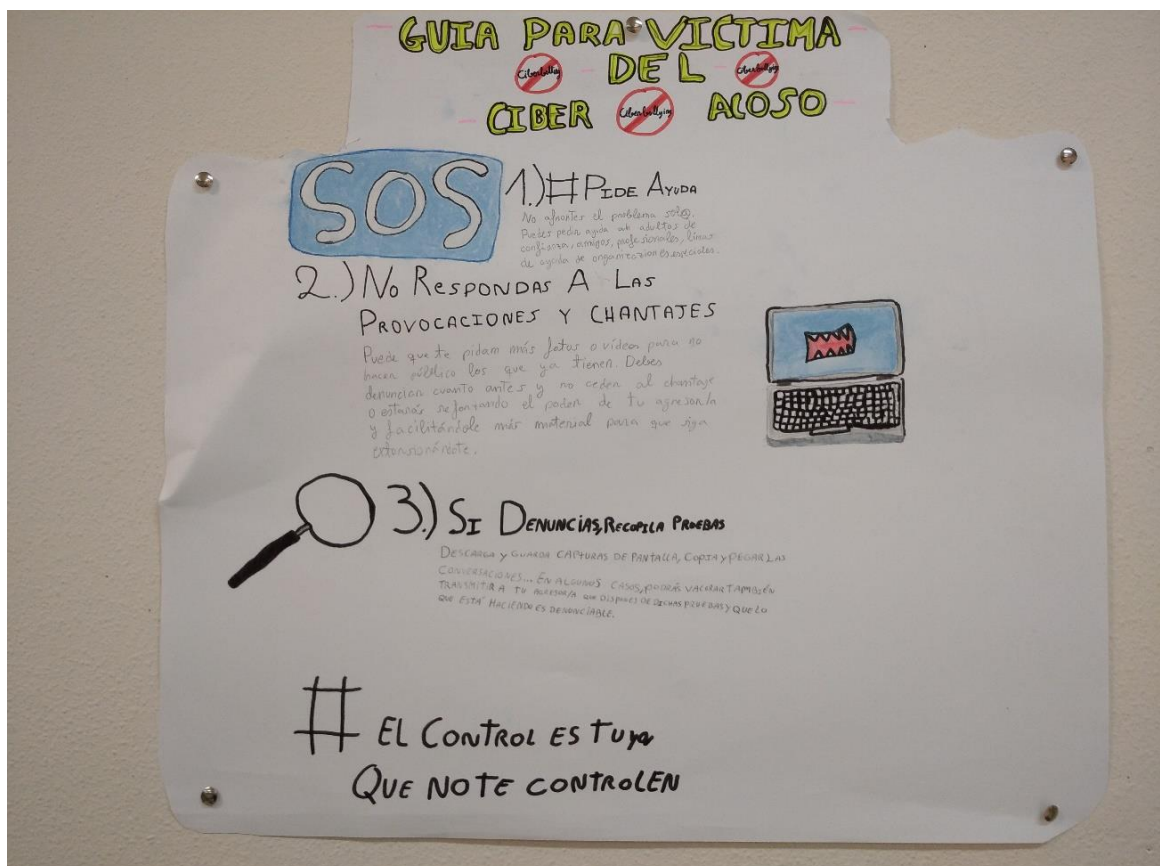




Cartel 5 – MAB: Sin duda es uno de los grupos, con menos personas, que mejor ha trabajado esta dinámica de aprendizaje cooperativo. Han sabido repartirse los roles, investigar, seleccionar la información y plasmar las ideas de una forma adecuada mediante elementos gráficos y textuales. Han sido muy originales en su propuesta sobre las adicciones en redes sociales. Su propuesta, muy cuidada en todos los aspectos, se ha acercado realmente a lo que es la comunicación publicitaria. Han realizado un buen uso del eslogan, de la información extraída de la investigación y de los elementos visuales. Este cartel cumple con todos los requisitos para ser insertado en la revista del centro.



Cartel 6 - Los Cunumi: Este ha sido uno de los grupos con mayor número de problemas a la hora de organizarse, investigar, seleccionar elementos gráficos y plasmar sus ideas sobre el ciberacoso en el cartel. Además, los miembros del grupo no han asistido a múltiples sesiones de esta unidad didáctica, un hecho que se ha reflejado de forma negativa en el trabajo que han desempeñado en clase. Ha sido un grupo al que le ha faltado más trabajo para alcanzar la meta. Su principal escollo ha sido falta de interés por asistir a clase, así como la falta de comunicación en el propio grupo. Han cometido muchos errores ortográficos y han descuidado los elementos gráficos del cartel. Este grupo, al no cumplir con las recomendaciones indicadas por la rúbrica, no podrá publicar su cartel en la revista del centro.



## Anexo 11: Productos finales de 1.º de ESO E

Cartel 7 - Las Supergirls: Este equipo ha trabajado de forma muy completa. Ha integrado la dinámica de roles a la perfección y el ambiente de trabajo ha sido envidiable. La comunicación y la toma de decisiones ha sido la correcta, así como los elementos seleccionados, a través de la investigación, para usarlos en el cartel. En definitiva, han sabido aunar distintos elementos gráficos y textuales para configurar un cartel que cumple con los requisitos de la rúbrica para hablar sobre las adicciones en redes sociales. Este cartel también ha sido incluido en la revista del centro educativo.

**Adictos a las Redes Sociales**

**Síntomas del adicto**

3 de cada 10 usuarios ENTRE 15 i 25 años ADICTOS A LAS REDES SOCIALES

54% HOMBRES ♂  
46% MUJERES ♀

**NOTA IMPORTANTE**  
EN ABRIL PASADO, SE DIO A CONOCER QUE 54% DE LOS HOMBRES ESTABLECIO RELACIONES HUMANAS VIRTUALES DE LAS CUALES SOLO 11% PERDIO RELACIONES PERSONALES.

**En el pasado eras lo que tenías. ahora eres lo que compartes.**

**Síntomas del adicto:**

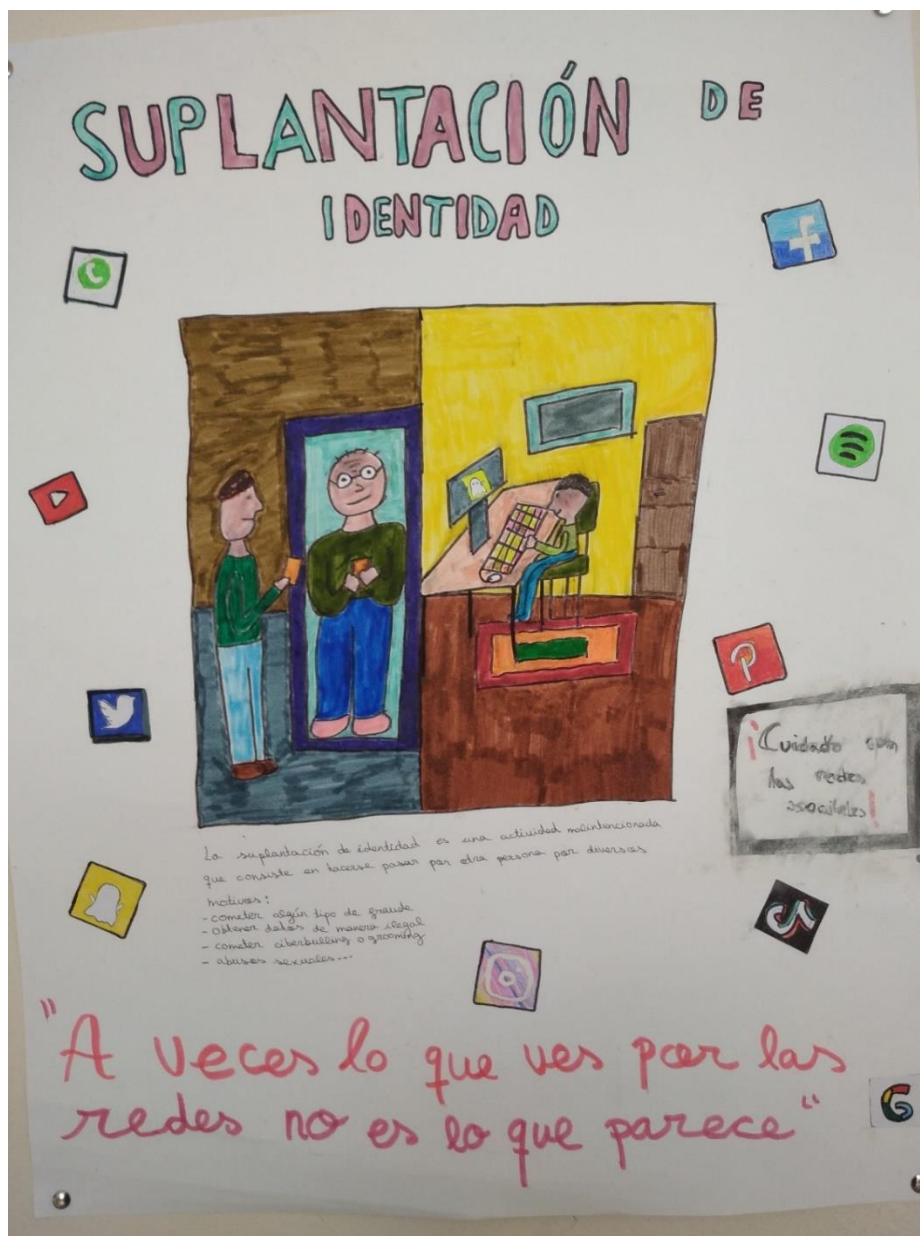
- Pérdida de control del uso de redes sociales.
- Episodios de uso compulsivo con gran inversión de tiempo y energía.
- Daño progresivo del la calidad de vida.
- Postejan labores por estar en las redes sociales.
- Las usan pese al daño familiar o a si mismo.
- Gran ansiedad si no encuentran conectados.
- Fantasía o sueños acerca de las redes sociales.

Cartel 8 – Los Pixas: Este es uno de los grupos que mayores dificultades ha presentado a la hora de elaborar el cartel. Es un grupo en el que los miembros no se comunicaban con el debido respeto. En muchas ocasiones no se respetaban los roles y utilizaban demasiado tiempo intentando imponer, cada uno, sus propias ideas respecto a las de los demás compañeros. En principio, querían trabajar el ciberacoso a través del deporte, pero durante la elaboración del cartel y con la falta de comunicación en el equipo, se fueron alejando de la idea inicial y de los requisitos que la rúbrica marcaba. En este sentido, su cartel da la sensación de incompleto, tiene muchas faltas de ortografía y transmite cierta falta de interés por parte del equipo que ha trabajado en él. Este cartel no ha sido considerado para su inserción en la revista del centro.



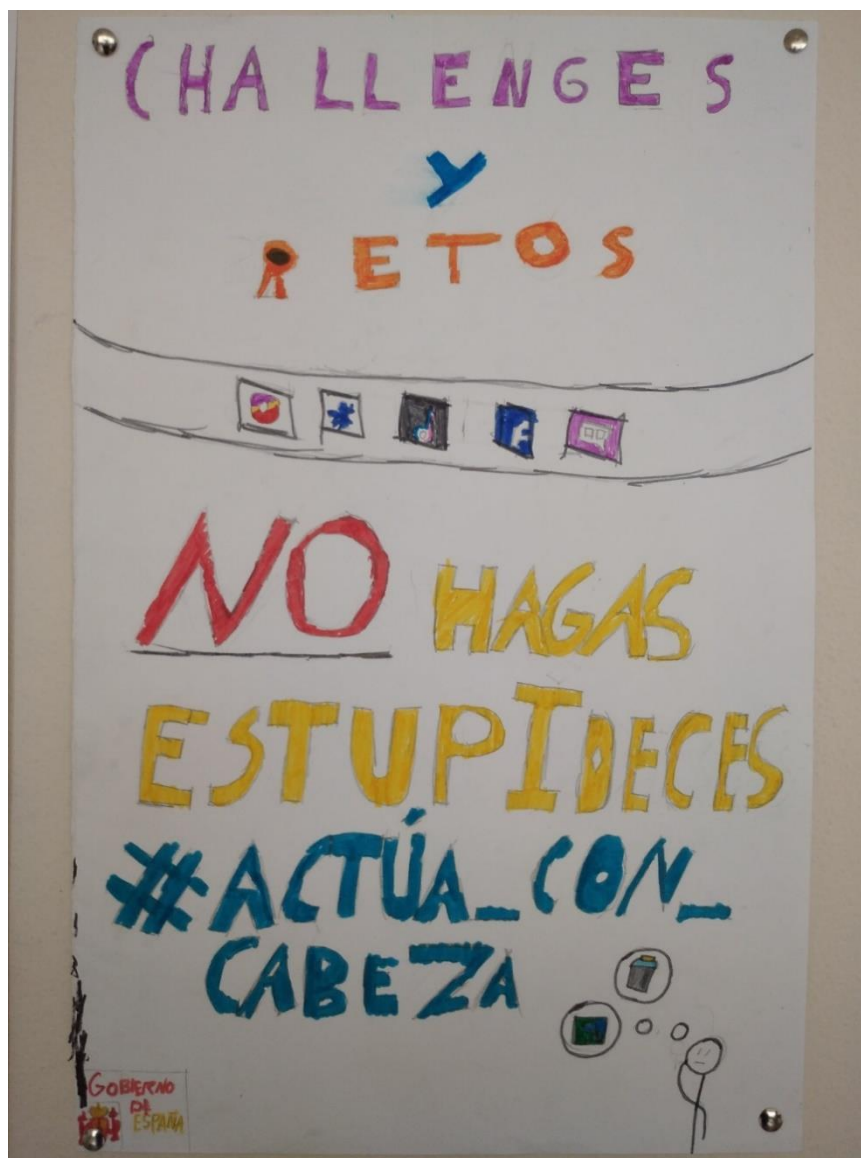


Cartel 9 - Las Ramonas: Este equipo ha hecho un trabajo realmente bueno. Han sabido conectar toda la información extraída de la investigación y reflejarla en el cartel, con buena ortografía y de manera equilibrada con los elementos gráficos que lo configuran. Han realizado el trabajo por roles de una forma muy precisa, de tal modo que todos sus miembros conocían qué debían hacer y cómo debían hacerlo. Además, ha sido el único grupo que se ha lanzado a trabajar con la suplantación de identidad, un tema complicado que han logrado trabajar a la perfección. En este sentido, su producto final será insertado en la revista del centro.





Cartel 10 - Team Mc FLurry: Este ha sido el grupo con un menor número de integrantes, solo dos. Este es un hecho, consensuado con el profesor, pero que sin duda ha limitado las capacidades de trabajo del equipo. Los dos miembros han asumido dos roles, quizás mucha carga de trabajo, en detrimento de la calidad del producto final, es decir, de la elaboración del cartel publicitario. Ello ha derivado en una falta de efectividad de los roles porque había demasiadas cosas que hacer. Hay que destacar que es uno de los grupos que más se ha cuestionado el formato del cartel, pero a su vez no han sido capaces de concretar todos los aspectos que aparecen en la rúbrica. En este sentido, este cartel no ha sido considerado para su inserción en la revista del centro educativo.



**Anexo 12: Revista anual del centro IES Francisco Tárrega**

