



## **FCOI15. Creación de contenidos digitales. Nivel básico.**

**Sku:** PSFCOI15

**Horas:** 40

**Formato:** HTML

### **OBJETIVOS**

- Creación de contenidos digitales. Nivel básico se pretende elaborar contenidos digitales sencillos en diferentes formatos, utilizando las funcionalidades básicas de las herramientas digitales y reconocer el lenguaje computacional y la aplicación de la tecnología digital en la fabricación de objetos.

### **CONTENIDOS**

- **1. Creación y edición de contenidos digitales sencillos**
  - **Objetivo**
    - Identificar las funcionalidades básicas de las herramientas digitales y elaborar contenidos digitales sencillos.
  - **Conocimiento / capacidades cognitivas y prácticas**
    - Identificación de los principales tipos de contenidos digitales
      - Extensión de los archivos
      - Asociación extensión-software
      - Archivos de texto
      - Archivos de imagen
      - Archivos de audio
      - Archivos de video
    - Distinción de diferentes recursos y aplicaciones para crear contenidos digitales básicos
      - Herramientas con las mismas funcionalidades
      - Herramientas según el formato final del contenido digital
    - Uso de las opciones básicas de las herramientas de creación
      - Menú Archivo: guardar e imprimir

- Visualización
      - Formas de exportar la creación realizada
    - Identificación de las opciones básicas de formato
      - Menú formado: tipo de fuente, altura y alineación
      - Insertar imagen y otros elementos gráficos
      - Configuración de página
    - Navegación en el entorno virtual de aprendizaje donde se realiza el programa formativo
      - Inicio y cierre de sesión
      - Utilización de los canales de comunicación: foro, chat, mensajería entre otros
      - Acceso a los contenidos de aprendizaje del programa
      - Entrega de actividades prácticas y realización de cuestionarios
  - **Habilidades de gestión, personales y sociales**
    - Interés por el uso de la herramienta más adecuada según el formato a desarrollar.
    - Demostración de una actitud respetuosa por las licencias de propiedad intelectual.
    - Desarrollo de una actitud creativa para expresarse a través de contenidos digitales.
    - Valoración de la importancia del uso de las tecnologías digitales para crear y diseñar contenidos digitales, así como para el aprendizaje en línea.
- **2. Diseño, integración y reelaboración de contenidos digitales sencillos**
  - **Objetivo**
    - Elaborar contenidos digitales y diseños gráficos creativos a través de la combinación e integración de contenidos en formato diverso.
  - **Conocimiento / capacidades cognitivas y prácticas**
    - Identificación y utilización de las funciones básicas de las herramientas que permiten la integración de formatos diversos
      - Formas de integración de diferentes tipos de contenido.
      - Funcionalidades propias de cada herramienta.
      - Paquete Oficina: presentaciones y procesadores de textos
      - Editores de vídeo
      - Gestores de contenidos /Blogs
    - Clasificación y utilización de bancos y repositorios de contenidos digitales
      - Bancos de imágenes
      - Biblioteca de audios: música y efectos sonoros
      - Bancos de videos
      - Bancos de animaciones
      - Proceso de descarga y carga
  - **Habilidades de gestión, personales y sociales**
    - Interés por el uso de la herramienta más adecuada según el formato a desarrollar.
    - Demostración de una actitud respetuosa por las licencias de propiedad intelectual.

- Desarrollo de una actitud creativa para expresarse de forma visual a través de contenidos digitales.
- **3. Tecnología digital y fabricación de objetos**
  - **Objetivo**
    - Identificar medios y dispositivos de fabricación digital, así como las bases del pensamiento computacional y el razonamiento lógico.
  - **Conocimiento / capacidades cognitivas y prácticas**
    - Identificación de medios y dispositivos de fabricación digital
      - Diferencias entre dispositivos y posibles utilidades según las funcionalidades propias.
      - Impresores 3D
      - Talladoras y grabadoras láser
      - Talladoras de vinilo y fresadoras
    - Identificación de repositorios de modelos de objetos para encargar su producción
      - Repositorios de objetos 3D
      - Espacios de producción digital disponibles.
    - Distinción y comparación de lenguajes de programación
      - Tipologías de lenguajes de programación
      - HTML
      - Python
      - Java
    - Conceptualización de las bases del pensamiento computacional
      - Abstracción
      - Pensamiento algorítmico
      - Descomposición
      - Patrones
    - Interpretación de instrucciones básicas en un sistema computacional
      - Programación por bloques
  - **Habilidades de gestión, personales y sociales**
    - Desarrollo de actitudes de interés y curiosidad por las posibilidades que ofrece la fabricación digital en diferentes campos.
    - Demostración de interés para conocer y visitar espacios de fabricación digital (FabLabs)
    - Concienciación de la importancia de conocer las bases del pensamiento computacional para comprender los lenguajes de programación.
    - Capacidad para realizar instrucciones básicas a través de la programación por bloques.