

PLANTILLA FINAL. PROYECTO DE APRENDIZAJE SERVICIO

Nombre y apellidos del participante:	ANA ISABEL SERRADILLA FERNÁNDEZ
Centro escolar:	SALESIANAS PLAZA CASTILLA
Dirección del centro (calle, nº, población y C.P.)	C/San Benito, 6 Madrid 28029
Teléfono del centro	913151215
Título del proyecto:	JJEGA Y PROGRAMA
Asignatura /módulo:	Fundamentos de hardware Planificación y Administración de redes
Etapas en la que se enmarca:	C.F.G.S. Administración de Sistemas Informáticos en Red
Haz una breve reseña sobre tu proyecto, que lo describa:	Con este proyecto se pretende aplicar los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Fundamentos de hardware y Planificación y Administración de redes en un entorno determinado. En este caso se trata de montar un aula informática en la unidad de pediatría de un centro hospitalario de manera que los niños con ingresos de larga duración puedan compatibilizar sus largas horas de hospitalización con actividades lúdicas relacionadas con el mundo de las nuevas tecnologías

1. Diagnóstico

Actualmente la oferta de ciclos formativos de la rama de informática permite elegir entre tres enfoques distintos: la programación web (DAW - Desarrollo de Aplicaciones Web), la programación en todo tipo de plataformas (DAM - Desarrollo de Aplicaciones Multiplataforma) y la rama que engloba la informática en general, la administración de sistemas o el montaje de redes (ASIR - Administración de Sistemas Informáticos en Red). Para la realización de este proyecto se ha optado por trabajar con alumnos de este último ciclo formativo ya que su formación es más general y adecuada a lo que este proyecto pretende.

El perfil de este alumnado está en general bastante claro: son alumnos con una intención clara de incorporarse al mercado laboral, por lo que valoran especialmente los conocimientos prácticos y no tanto los teóricos. Cuestionan continuamente la utilidad real de lo que están estudiando para su futuro inmediato. Con estas características un proyecto de Aprendizaje y Servicio puede ser especialmente interesante.

En el mundo actual, la importancia de las nuevas tecnologías es evidente. Su utilidad tanto en un marco laboral como en el ámbito del ocio y el tiempo libre es indiscutible. Es por ello que el abanico de posibilidades para la aplicación de un proyecto de Aprendizaje y Servicio con estos alumnos de ASIR es bastante amplio.

Para la realización de este proyecto se ha seleccionado la aplicación de nuevas tecnologías en el ámbito hospitalario. En concreto se ha pensado montar un aula de informática en la unidad de pediatría, para los niños con necesidad de hospitalización de media o larga duración. Debido a su tratamiento, los candidatos más probables serán los niños ingresados en la unidad de oncología pediátrica.

La idea de trabajar con niños ha surgido de la buena acogida que han tenido algunas actividades anteriores realizadas en el centro y que han tenido como objetivo también a los más pequeños. En concreto, este año se ha llevado a cabo una campaña de recogida de juguetes para una asociación que ayuda a las familias más necesitadas del barrio. Los alumnos han colaborado trayendo juguetes y luego ayudando a seleccionarlos, organizarlos y empaquetarlos para que estuvieran listos. La valoración de esta actividad por parte de los alumnos fue muy positiva y eso ha dado pie a pensar en niños como destinatarios principales de este proyecto de Aprendizaje y Servicio.

Y las necesidades de los niños que están ingresados en un centro hospitalario son evidentes: cuando un niño debe pasar un tiempo en el hospital, las horas pueden ser para él muy largas. Además diversos estudios demuestran que la motivación y las actividades de ocio de los más pequeños pueden ayudar en su recuperación. Un aula de informática les permitirá seguir interactuando con un mundo que conocen muy bien y por el que la gran mayoría se sienten especialmente atraídos: el mundo de la informática y las nuevas tecnologías.

Una vez montada el aula de informática, en una segunda fase, se podría pensar en ofrecer diferentes talleres en ella como por ejemplo talleres de programación con *Scratch* o programación de dispositivos móviles.

2. Apoyo e implicación

Este proyecto se llevará a cabo de forma conjunta con una parte del profesorado. En concreto, los profesores que participarán más activamente serán los dos docentes de las asignaturas más relacionadas con el proyecto:

- Fundamentos de hardware
- Planificación y Administración de redes

Además se contará también con la participación del tutor del curso y con todos aquellos agentes de la comunidad educativa que estén interesados.

De los dos cursos que componen este ciclo formativo se ha decidido que sean los alumnos de primer curso los que participen en él. Las razones para ello son:



- En muchas ocasiones los alumnos de primer curso necesitan una dosis extra de motivación para ver que realmente lo que están estudiando tiene su aplicación práctica.
- La carga lectiva de los alumnos de segundo curso está muy concentrada en los dos primeros trimestres ya que tienen que dedicar el tercer trimestre completo a la realización de prácticas en un centro de trabajo (Formación en Centros de Trabajo - FCT) y al desarrollo de su proyecto final. Por ello disponen de menos tiempo para organizar con ellos un proyecto de este tipo.
- Si el proyecto comienza con alumnos de primer curso, algunos de ellos puede que sigan vinculados al proyecto durante el siguiente curso mientras dura también su vinculación con el centro educativo.

Para implicar a los alumnos y al resto de la comunidad educativa en esta iniciativa se llevarán a cabo las siguientes acciones:

- Sesión de concienciación. Se planteará el proyecto a los alumnos de manera que conozcan la situación de los niños ingresados en el hospital, la necesidad que tienen de actividades lúdicas que normalicen su situación en la medida de lo posible y los objetivos que se plantean para este proyecto.
- Sesión de reconocimiento. Tras esta primera toma de contacto los alumnos realizarán una primera salida para conocer de primera mano el hospital y en concreto la unidad de pediatría. En esta sesión conocerán a algunas de las personas de contacto del hospital, con las que previamente habremos contactado, nuestros socios comunitarios.
- A continuación vendrán todas las sesiones de diseño y de trabajo en el hospital que sean necesarias. En concreto, el apartado de diseño del aula de informática se trabajará en algunas horas de las dos asignaturas comentadas anteriormente: la parte del hardware se realizará en la asignatura de Fundamentos de hardware y el diseño de la red que conectará todos los ordenadores del aula en Planificación y Administración de Redes.

3. Socios comunitarios

Para la realización de este proyecto los socios comunitarios serán los miembros de la unidad pediátrica del hospital. Ellos serán los encargados de facilitarnos información acerca del hospital y del perfil de los niños ingresados en la unidad de pediatría.

En principio se contactará con el jefe de servicio de la unidad de pediatría y se sugerirá que sea el propio personal del hospital el que designe una o varias personas como enlaces entre el centro educativo y el centro hospitalario.

Se valorará positivamente que alguno de los miembros del personal sanitario pueda participar activamente en la sesión de concienciación que se realizará en el centro educativo.

También tendrán una parte activa en la sesión de reconocimiento que se llevará a cabo en la unidad de pediatría del hospital.

Se establecerá un calendario de actuaciones conjuntas para la fase de diseño y de trabajo en el hospital de manera que no se interrumpa el trabajo del personal sanitario y que los alumnos puedan contar con la información necesaria para el diseño y desarrollo del aula informática.

El centro hospitalario concreto con el que se va a trabajar queda pendiente de concretar, pero por cercanía con el centro educativo se contactará con el Hospital Universitario de La Paz.

Una alternativa que no se debe descartar a la hora de seleccionar socios comunitarios es la de contactar con alguna asociación que trabaje especialmente con niños con cáncer, como por ejemplo la Federación Española de Padres de Niños con Cáncer (<http://cancerinfantil.org/>). Entre sus áreas de actuación destacan la humanización de los hospitales y la mejora del día a día de los enfermos con esta enfermedad.

4. Objetivos Curriculares

Algunas de las competencias profesionales, personales y sociales que se pretenden cubrir con este proyecto son las siguientes:

- a) Liderar situaciones colectivas que se puedan producir, mediando en conflictos personales y laborales, contribuyendo al establecimiento de un ambiente de trabajo agradable y actuando en todo momento de forma sincera, respetuosa y tolerante.
- b) Participar de forma activa en la vida económica, social y cultural con actitud crítica y responsable.
- c) Proporcionar a los alumnos la oportunidad de desarrollar habilidades profesionales y ciudadanas como el trabajo en equipo o habilidades comunicativas.

En cuanto a objetivos curriculares específicos, este proyecto utiliza conocimientos principalmente de dos módulos del grado, por lo que se han seleccionado los objetivos curriculares de cada módulo que están más vinculados con el proyecto.

FUNDAMENTOS DE HARDWARE

- d) Configurar dispositivos hardware, analizando sus características funcionales, para optimizar el rendimiento del sistema.
- e) Identificar condiciones de equipos e instalaciones, interpretando planes de seguridad y especificaciones de fabricante, para supervisar la seguridad física.
- f) Aplicar técnicas de protección contra pérdidas de información, analizando planes de seguridad y necesidades de uso para asegurar los datos.
- g) Identificar los cambios tecnológicos, organizativos, económicos y laborales en su actividad, analizando sus implicaciones en el ámbito de trabajo, para mantener el espíritu de innovación.

PLANIFICACIÓN Y ADMINISTRACIÓN DE REDES

- h) Administrar servicios de red (web, mensajería electrónica y transferencia de archivos, entre otros) instalando y configurando el software, en condiciones de calidad.
- i) Determinar la infraestructura de redes telemáticas elaborando esquemas y seleccionando equipos y elementos.
- j) Integrar equipos de comunicaciones en infraestructuras de redes telemáticas, determinando la configuración para asegurar su conectividad.

5. Objetivos del servicio

En cuanto a los objetivos del servicio se consideran los siguientes:

- a) Dotar al hospital de un equipamiento como puede ser un aula de informática dentro de la unidad de hospitalización infantil.
- b) Proporcionar a los niños ingresados un lugar en el que distraerse y olvidar en la medida de lo posible la situación por la que están allí.
- c) Permitir que este aula pueda ser utilizada bajo supervisión para la realización de talleres específicos como por ejemplo programación con Scratch o programación de dispositivos móviles para aquellos niños de mayor edad.

6. Viabilidad

Existen diferentes aspectos que deben tenerse en cuenta a la hora de estudiar la viabilidad del proyecto. Estos aspectos se detallan a continuación.

- Es muy importante el grado de motivación de los docentes implicados en el desarrollo del proyecto.
- Estos docentes deberán tener en cuenta las tareas propias del proyecto e incluirlas en su programación de aula como aplicación práctica de la parte teórica correspondiente.
- El centro educativo debe tener claros los objetivos que se persiguen con este proyecto para que desde él se pueda dar respuesta a las preguntas que puedan formular las familias de los alumnos. Y también porque es fundamental que el centro educativo respalde la labor de los profesores que trabajan en él.
- Se deben encontrar también apoyos en el centro hospitalario que aprueben y colaboren con el proyecto.
- En cuanto a medios materiales, el hospital debe disponer de una sala en la que se pueda instalar el aula de informática y una conexión a Internet.
- Los equipos informáticos necesarios pueden ser donaciones que los alumnos puedan poner al día o comprados si no fueran suficientes las donaciones.
- Las tareas de diseño y organización de equipos se llevarán a cabo en las horas lectivas de las dos asignaturas relacionadas con el proyecto. Y se procurará que en la medida de lo posible el montaje del aula se realice también en dichas horas lectivas.

7. Planificación

A continuación se recoge el plan detallado de tareas a realizar, junto con una posible calendarización. En cada una de las tareas se indicarán las responsabilidades y las personas que deben intervenir.

Para las fechas se ha asumido que el proyecto se llevará a cabo durante un curso académico, entre los meses de septiembre y junio.

TAREA	FECHAS	RESPONSABILIDADES	IMPLICADOS
DIAGNÓSTICO DE LA REALIDAD Y MOTIVACIÓN			
Contacto con los socios comunitarios (centro hospitalario)	Octubre	<ul style="list-style-type: none"> - Identificación y delimitación del proyecto - Diseño del proyecto - Realización de un acuerdo de colaboración firmado por ambas partes con los compromisos asumidos por cada uno de los implicados 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado - Socios comunitarios
Presentación del proyecto a la comunidad educativa	Noviembre	<ul style="list-style-type: none"> - Los docentes responsables comparten el proyecto con el resto del centro educativo, en concreto con el claustro de ciclos formativos 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado - Centro educativo
Presentación del proyecto a los alumnos	Noviembre	<ul style="list-style-type: none"> - Los docentes responsables preparan una presentación para los alumnos donde compartirán los detalles del proyecto - Concienciación de las necesidades que presentan los beneficiarios del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado - Alumnos
Visita al centro hospitalario	Última semana de noviembre	<ul style="list-style-type: none"> - Se programará una salida para conocer la realidad de la unidad de pediatría del hospital 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado - Alumnos - Socios comunitarios

DISEÑO			
Identificación de los elementos hardware necesarios	Diciembre	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en el aula, en las horas de la asignatura de <i>Fundamentos de Hardware</i> para elaborar una lista de los elementos necesarios en la realización del proyecto (CPUs, pantallas, teclados, cables, ...) 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado - Alumnos
Diseño de la red del aula de informática	Diciembre Enero	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en el aula en las horas de la asignatura de <i>Planificación y Administración de redes</i> para diseñar la topología de la red, los elementos necesarios y el enlace entre dichos elementos 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado - Alumnos
EJECUCIÓN			
Búsqueda de recursos y compra de materiales	Febrero	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de un listado de los elementos necesarios para el aula informática (equipos, teclados, ratones, routers, cables, ...) - Realización de actividades para obtener el dinero necesario para dichas compras - Solicitud de donaciones de equipamientos informáticos sobrantes a empresas 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado - Alumnos - Socios comunitarios
Montaje de la red	Febrero Marzo	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en el propio hospital para montar la red diseñada en una etapa anterior del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado - Alumnos
Montaje y configuración de equipos	Marzo Abril	<ul style="list-style-type: none"> - Montaje de los equipos informáticos. - Elaboración de un listado con las necesidades de software que se puedan tener en los equipos del aula informática - Configuración de dichos equipos con el software identificado en la tarea anterior 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado - Alumnos

Pruebas del sistema	Abril	<ul style="list-style-type: none"> - Elaboración de una batería de pruebas en las que se compruebe el correcto funcionamiento de la red y de los distintos equipos - Realización de las pruebas elaboradas en la tarea anterior 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado - Alumnos
REALIZACIÓN DE ACTIVIDADES OPCIONALES			
Taller de programación Scratch	Mayo	<ul style="list-style-type: none"> - Como actividad opcional, y dependiendo del desarrollo del curso, se propondrá a los alumnos diseñar y realizar un taller de programación para los niños de la unidad pediátrica utilizando Scratch 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado - Alumnos
Taller de programación para móviles	Junio	<ul style="list-style-type: none"> - Con los mismos condicionantes de la actividad anterior, se propondrá en este caso la realización de un taller en el que se programen aplicaciones para dispositivos móviles, dirigido prioritariamente a los niños más mayores de la unidad de pediatría 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado - Alumnos
EVALUACIÓN Y CIERRE			
Difusión del proyecto	Junio	<ul style="list-style-type: none"> - Difusión de las diferentes fases del proyecto utilizando para ello los artefactos digitales que se crean más convenientes: blog, página web, infografía, entorno Google, ... 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado - Alumnos - Socios comunitarios
Evaluación final	Junio	<ul style="list-style-type: none"> - Valoración por parte de alumnos, docentes y socios del servicio realizado, tanto la parte social como la académica - Realización de un documento en el que se recojan las perspectivas de futuro del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado - Alumnos - Socios comunitarios

8. Implicación agentes

Existen tres agentes necesarios para la realización del proyecto: profesorado, alumnado y socios comunitarios.

Profesorado: son los encargados de poner en marcha y dar vida al proyecto. Se encargarán de los contactos con los socios comunitarios, en este caso con el centro hospitalario y coordinarán el trabajo de los alumnos tanto en el aula como en el hospital. Todo el claustro del centro educativo estará al tanto del proyecto pero será el tutor del curso y algún profesor interesado más los que tendrán mayor peso en su desarrollo.

Alumnado: se trata de los alumnos de primer curso de Administración de Sistemas Informáticos en Red (en adelante, ASIR). Intervendrán en prácticamente todas las fases del proyecto, salvo en los contactos iniciales con el hospital. Tras la motivación inicial por parte del profesorado los alumnos trabajarán en el diseño y puesta en funcionamiento del aula de informática para la unidad de pediatría. Este trabajo se realizará principalmente en las horas asignadas para las asignaturas de *Fundamentos de hardware* y *Planificación y Administración de redes*.

Socios: como socio comunitario en este proyecto estará el personal del hospital. El primer contacto se establecerá con el jefe de servicio de la unidad de pediatría. A él se le pedirá que nos indique la persona de referencia en el hospital. Entre sus cometidos estarán organizar una visita para que los alumnos conozcan el centro, proporcionar la información que se vaya necesitando y habilitar un espacio donde se instalará el aula de informática.

En la planificación del apartado anterior se indica para cada tarea los agentes implicados en cada una de ellas.

9. Evaluación

La evaluación del proyecto será la suma de distintas evaluaciones: por un lado, los alumnos deben ser evaluados, tanto de la parte académica (criterios de evaluación de los módulos trabajados) como de la parte social del proyecto. Por otro lado se deben revisar todos los aspectos del propio proyecto, tanto el proceso seguido como el resultado alcanzado, así como la labor realizada por cada uno de los implicados.

Se propone además una evaluación participativa en la que todas las personas con participación activa en el proyecto puedan aportar su valoración.

El proceso de evaluación se trabajará a lo largo de todo el proyecto:

- Preparación del proyecto. Se establecerán las referencias que nos servirán de base para la evaluación posterior del proyecto: criterios de evaluación, indicadores, ...
- Ejecución del proyecto. Se realizará una revisión continua del mismo de manera que se puedan detectar y poner solución a los posibles problemas que puedan surgir.
- Finalización del proyecto. Revisar cómo se ha llevado a cabo todo el proyecto en conjunto, cuál ha sido el camino recorrido y los resultados obtenidos con el fin de aprender y mejorar.

A continuación se presentan los objetivos de cada fase y las personas implicadas en ellas. Los criterios de evaluación y las herramientas utilizadas para ello se detallan en el siguiente apartado.

TAREA	OBJETIVO	IMPLICADOS
Evaluación inicial	<ul style="list-style-type: none"> - Establecimiento de los criterios de evaluación que afectarán a la evaluación final de los alumnos - Definición de criterios de evaluación claves para una correcta valoración del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> - Profesorado
Evaluación durante la ejecución del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación continua de las tareas programadas de manera que se puedan realizar las modificaciones que se consideren oportunas a lo largo del proyecto 	<ul style="list-style-type: none"> - Alumnado - Profesorado - Socios comunitarios
Evaluación final	<ul style="list-style-type: none"> - Evaluación de los contenidos académicos adquiridos teniendo en cuenta los criterios de evaluación presentados en el siguiente apartado - Evaluar la experiencia adquirida por los alumnos en un proyecto social-comunitario - Evolución de los intereses y la motivación de todos los agentes implicados: alumnos, profesores y socios comunitarios - Valoración del trabajo en equipo y dinámicas de grupo: roles y resolución de conflictos - Valoración del proyecto por parte de los socios comunitarios 	<ul style="list-style-type: none"> - Alumnado - Profesorado - Socios comunitarios

10. Criterios de evaluación

Como se comentaba en el apartado anterior, el proyecto será evaluado no solo al final, sino durante todo su desarrollo, de manera que se puedan detectar desviaciones o problemas y poner remedio cuanto antes. Además, en este tipo de proyectos es fundamental una reflexión continua a lo largo de todo el proyecto, lo que ayudará a tener un mejor desarrollo.

Para ello es necesario definir una serie de criterios de evaluación que ayudarán en esta tarea. Estos criterios se han agrupado dependiendo del aspecto evaluado:

ASPECTO	INDICADORES	HERRAMIENTAS
Aspectos académicos	<ul style="list-style-type: none"> - Se ha analizado y montado el equipamiento hardware necesario para un entorno concreto - Se han configurado parámetros básicos de los dispositivos - Se han analizado las necesidades específicas de software asociadas al uso de sistemas informáticos en un entorno productivo - Se ha instalado y evaluado software adaptado a las necesidades del entorno de trabajo - Familiarización con los componentes activos básicos con los que se implementan redes inalámbricas - Se sabe seleccionar el tipo de hardware más adecuado para resolver problemáticas sencillas de red - Se configuran routers y otros dispositivos de red para que realicen funciones determinadas que aseguren la conectividad - Se selecciona la mejor opción para la conexión a Internet de una empresa según sus necesidades particulares - Se ha generado un aprendizaje significativo 	- Rúbrica
Aspectos sociales	<ul style="list-style-type: none"> - Se saben aplicar los conocimientos a la práctica - Se genera una mayor responsabilidad social y compromiso ciudadano - Se desarrolla la capacidad de actuar en nuevas situaciones - Se trabajan las habilidades interpersonales - Se desarrolla la capacidad para identificar, plantear y resolver problemas - Se fomenta el trabajo en equipo y habilidades sociales como el liderazgo, el respeto a las opiniones de los demás o la resolución de conflictos 	- Rúbrica
Valoración del profesorado	<ul style="list-style-type: none"> - Se motiva al resto de participantes en el proyecto - Se buscan apoyos tanto dentro como fuera del ámbito educativo - Se da importancia tanto a los aspectos académicos como a los sociales - Se fomenta la comunicación y el trabajo en equipo - Se mantiene una comunicación fluida con los socios comunitarios 	- Cuestionario

Valoración por parte de los socios comunitarios	<ul style="list-style-type: none"> - Se ha proporcionado un servicio real a los beneficiarios - Se ha generado un impacto en el grupo objetivo del proyecto - Se ha mantenido una comunicación fluida con el personal del centro educativo - Los objetivos y las motivaciones del proyecto han estado en consonancia con los intereses de los socios comunitarios 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrevistas - Cuestionario
Valoración propia del proyecto	<ul style="list-style-type: none"> - Se organizan y planifican correctamente los tiempo - Se analiza la información que el proyecto va generando con el fin de remediar desajustes o imprevistos y proponer mejoras de calidad - Se han cumplido los objetivos programados, tanto académicos como sociales 	<ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario - Rúbrica

11. Seguimiento

Para el seguimiento del proyecto se establecerán diferentes canales de comunicación a través de los cuales se coordinará el proyecto y se intentarán detectar desviaciones con respecto a lo planificado. De esta manera será posible adelantarse a las dificultades y prever soluciones para ellas.

Se proponen las siguientes tareas de seguimiento:

- Reuniones quincenales de los docentes involucrados en el proyecto de manera que se puedan coordinar las tareas académicas relevantes para el proyecto.
- Entrevistas personales con los alumnos que colaborarán en la realización del aula de informática en el hospital.
- El contacto diario con los alumnos en el desempeño de la labor educativa será también fundamental para ir dando forma al proyecto y detectar posibles problemas o desviaciones del proyecto.
- Entrevistas mensuales con los socios comunitarios para coordinar las tareas, especialmente aquellas que tienen lugar en el propio hospital.
- La planificación y la documentación del proyecto se almacenará en alguna herramienta como G Suite de manera que todos los implicados en el proyecto puedan acceder a ella y trabajar de manera colaborativa en su elaboración.

12. Cierre (evento final)

En la fase final del proyecto se llevarán a cabo las siguientes acciones:

- Evaluaciones finales de los agentes implicados: alumnos, profesorado y socios comunitarios
- Informe final con toda la información del proyecto, tanto la documentación inicial como la valoración de las evaluaciones anteriores.
- Recogida de posibles mejoras y continuaciones al proyecto según sean propuestas por los implicados.
- Publicación y difusión de los resultados obtenidos utilizando los artefactos digitales que se consideren más adecuados: blog, página web, infografía, entorno Google, ...