

## Objetivos Pedagógicos de la Actividad

El diseño y desarrollo de esta actividad de aprendizaje-servicio tiene como finalidad no solo fomentar la aplicación de herramientas digitales en un contexto real, sino también promover valores de compromiso social, pensamiento crítico y trabajo en equipo. A continuación, se detallan los objetivos pedagógicos divididos en diferentes ámbitos de aprendizaje:

---

### 1. Objetivos Cognitivos (Conocimientos y comprensión)

- **Desarrollar conocimientos sobre la creación de páginas web** mediante plataformas accesibles (Google Sites, Wix, WordPress, HTML/CSS, etc.).
  - **Comprender la estructura y planificación de un proyecto digital**, desde la identificación de una necesidad hasta la implementación de una solución.
  - **Explorar el impacto de la tecnología en la sociedad**, reflexionando sobre su uso responsable y ético en la resolución de problemas.
  - **Familiarizarse con conceptos de diseño web y experiencia de usuario (UX/UI)**, asegurando que la plataforma creada sea funcional, accesible y atractiva.
  - **Comprender la importancia de la seguridad y privacidad digital**, especialmente en proyectos que involucren datos personales o el acceso público a la información.
  - **Aplicar conocimientos de investigación y análisis de datos** para comprender mejor la problemática abordada y fundamentar la propuesta de solución.
  - **Relacionar la tecnología con otras disciplinas** (educación, sociología, emprendimiento, comunicación), fomentando un enfoque interdisciplinario.
- 

### 2. Objetivos Procedimentales (Habilidades y destrezas)

- **Fomentar la investigación activa y el análisis crítico**, incentivando a los estudiantes a buscar información relevante y veraz sobre su problemática.
- **Desarrollar habilidades en el uso de herramientas digitales** para la planificación, desarrollo y difusión del proyecto web.
- **Mejorar la capacidad de organización y gestión de proyectos**, planificando tareas, distribuyendo responsabilidades y cumpliendo plazos de entrega.
- **Aplicar técnicas de diseño gráfico y comunicación visual**, asegurando que el contenido de la web sea comprensible y atractivo para los usuarios.
- **Desarrollar habilidades de redacción y creación de contenido digital**, adaptando el lenguaje al público objetivo de la iniciativa.

- **Aprender a realizar pruebas y mejoras iterativas**, evaluando la funcionalidad de la web y optimizándola según el feedback recibido.
  - **Utilizar herramientas colaborativas online** (Google Drive, Trello, Notion, Canva, etc.) para trabajar en equipo de manera eficiente.
  - **Potenciar habilidades de comunicación oral y escrita**, ya que los alumnos deberán presentar y defender su proyecto ante sus compañeros y otros miembros de la comunidad.
  - **Fomentar la resolución de problemas y el pensamiento creativo**, buscando soluciones innovadoras y factibles a problemas sociales reales.
- 

### 3. Objetivos Actitudinales (Valores y desarrollo personal)

- **Fomentar el compromiso social y la empatía**, permitiendo a los alumnos involucrarse activamente en la mejora de su comunidad.
  - **Desarrollar la autonomía y la iniciativa personal**, motivando a los estudiantes a liderar proyectos y tomar decisiones de manera independiente.
  - **Inculcar valores de responsabilidad y ética digital**, promoviendo el respeto a la privacidad y la correcta gestión de la información en la web.
  - **Trabajar en equipo de forma cooperativa**, valorando las aportaciones de cada miembro del grupo y respetando diferentes puntos de vista.
  - **Desarrollar la resiliencia y la capacidad de adaptación**, enfrentándose a problemas y buscando soluciones en un contexto real.
  - **Promover el espíritu emprendedor y la innovación**, incentivando a los alumnos a detectar oportunidades de mejora y diseñar soluciones creativas.
  - **Aumentar la confianza en sí mismos**, permitiendo que los estudiantes vean reflejado su trabajo en una iniciativa con impacto tangible.
  - **Desarrollar el sentido de pertenencia y responsabilidad con la comunidad**, haciendo que los estudiantes comprendan la importancia de su rol como ciudadanos activos.
  - **Fomentar la cultura de la colaboración y el trabajo intergeneracional**, ayudando a niños, adultos y ancianos con necesidades digitales.
- 

### 4. Objetivos Transversales

- **Integrar las competencias digitales en el proceso de enseñanza-aprendizaje**, alineándose con los marcos de competencia digital docente y de alumnado (DigCompEdu y DigComp).

- **Relacionar el aprendizaje con la vida real**, mostrando a los estudiantes que lo que aprenden en el aula tiene aplicaciones directas en su entorno.
- **Desarrollar la conciencia sobre los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)**, en especial los relacionados con educación de calidad, igualdad de oportunidades y reducción de desigualdades.
- **Fomentar una actitud crítica frente al uso de la tecnología**, entendiendo su potencial como herramienta de cambio social.
- **Promover la sostenibilidad y el consumo responsable**, impulsando iniciativas que fomenten el intercambio de recursos y la reutilización de materiales.
- **Generar un impacto positivo en la comunidad escolar**, facilitando la conexión entre alumnos, familias y el entorno mediante la tecnología.

---

### **Conclusión sobre los Objetivos Pedagógicos**

Este proyecto de aprendizaje-servicio no solo busca que los alumnos adquieran conocimientos técnicos, sino que también desarrollen habilidades sociales, emocionales y éticas que les permitan convertirse en ciudadanos activos y responsables. La combinación de tecnología y compromiso social ofrece una oportunidad única para que los estudiantes aprendan de manera significativa, aplicando lo aprendido en contextos reales y generando un impacto tangible en su comunidad.

El éxito de la actividad no se medirá solo en términos de la funcionalidad de la página web creada, sino en el desarrollo integral del alumno, su crecimiento personal y su capacidad para aportar soluciones innovadoras que mejoren la sociedad.