

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO	DISEÑO Y MONTAJE DE UN ORDENADOR PERSONAL				
ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	PSIR	NIVEL	1º BACH	TEMPORIZACIÓN	6 SESIONES
DESCRIPCIÓN	<p>Actualmente vivimos en mundo en proceso de digitalización en el cual el número de sistemas informáticos requiere que los ciudadanos posean destreza para la selección, diseño, instalación, configuración, administración, y uso de sus componentes. Esto implica conocer y valorar las diferentes alternativas y características de los sistemas más adecuados según las necesidades. Al alumnado o familiares, en algún momento les puede surgir la necesidad de comprarse un ordenador para uso doméstico. El alumnado tendrá que ser el que decida que características le hacen falta al ordenador para el uso que le va a dar.</p>				
RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	<p>¿Te atreves a decidir que características tiene que tener los componentes que necesitas para montar un ordenador personal adecuado a tus necesidades? Investigar de manera online, las características de los componentes necesarios, para poder montar tu ordenador. Observa que según las páginas que consultes encontrarás diferentes características y precios.</p>				
PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Diseñaremos y montaremos un ordenador personal				

COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
		Código	Descripción y concreción	
X CCL X CP X STEM X CD X CPSAA X CC <input type="checkbox"/> CCED X CE	CE2. Diseñar, instalar, configurar y administrar sistemas informáticos en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo utilizándolos de manera segura y sostenible. CE5. Ejercer una ciudadanía digital crítica, responsable y solidaria frente a los principales retos de una sociedad digitalizada	2.2 5.1 5.2	2.2 Razonar la selección e interacción de componentes de un sistema informático del entorno personal sobre la base de los requerimientos. 5.1 Buscar y seleccionar información técnica a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad y haciendo uso de las herramientas del entorno personal de aprendizaje. 5.2 Participar en grupos de trabajo y utilizar estrategias comunicativas respetuosas entre iguales en espacios virtuales de aprendizaje colaborativo.	3.2 Sistemas informáticos b) Arquitectura y diseño de un ordenador. Elementos, componentes físicos y sus características. c) Criterios de selección de los componentes de un ordenador. Montaje de ordenadores. Simuladores de hardware. Configuración de componentes.

CCL: Competencia en comunicación lingüística	CP: Competencia plurilingüe	STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología y ingeniería	CD: Competencia digital
CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender	CC: Competencia ciudadana	CCEC: Competencia en conciencia y expresión cultural	CE: Competencia emprendedora



Autoría: Gregoria Rubio Molina

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1

Nombre: **DISEÑAMOS NUESTRO ORDENADOR IDEAL**

Objetivo: ¿Qué sabemos sobre los componentes necesarios para montar un ordenador?
Conocer las características de los diferentes componentes de un ordenador.

Temporalización: 3 clases

Es conveniente hacer un breve repaso sobre los componentes básicos hardware de un ordenador, desde la placa madre hasta los periféricos.

Detectar el nivel de conocimientos sobre el tema del alumnado con un KPSI

Realización de actividades para valorar los conocimientos iniciales.

Ponemos videos en clase sobre las partes de un ordenador, cómo funciona un ordenador, cómo funciona un disco duro, etc

Comentamos los video.

Mostramos en clase las partes de un ordenador y su conexión.

Realizamos unas actividades preparadas en Aules.

El alumnado deberá de investigar las características de los componentes que necesita para diseñar su ordenador y luego lo expondrá para debatir en clase.

- Accesibilidad
 - Física
 - Sensorial
 - Cognitiva
 - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.
- Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.
- Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.
- Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.
- Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.
- Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.
- Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Dossier en papel con los términos y sus definiciones.	2.2 5.1	Observación directa del alumnado (participación, interés..) Puntuación de las actividades de Aules.
Individual: realizaran las actividades. Comentarán la información que han encontrado y decidido para diseñar su ordenador.	-Aula de informática -Proyector -Ordenador con conexión a internet -Plataforma Aules			

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2

Nombre: **¿TE ATREVES A DESMONATAR UN ORDENADOR?**

Objetivo: Desmonatremos un ordenador en clase y luego volveremos a montarlo.

Temporalización: 2 clases

Explicamos cómo desmontar, montar, el mantenimiento y posible ampliación y cambio de algunos de sus componentes. Por grupos desmontaran y volveran a montar un ordenador, Luego comprobaran su funcionamiento.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Se proporcionará al alumnado una ayuda más precisa, si fuese necesario, para poder participar en el montaje y desmontaje del ordenador.	2.2 5.2	Observación del trabajo en grupo (participación, interés..)
Grupo: desmontar y montar un ordenador Se proporcionará al alumnado la ayuda necesaria para poder participar en el montaje y desmontaje del ordenador.	-Aula de informática - Ordenadores que ya se han retirado por ser obsoletos.			