

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN

TÍTULO	Me cambio de ordenador				
ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	PRSI	NIVEL	1º BACHILLERATO	TEMPORIZACIÓN	3 SEMANAS (9 sesiones)
DESCRIPCIÓN	<p>Presentaremos al alumnado los distintos elementos, componentes físicos y sus características, junto con los criterios de selección de los componentes de un ordenador. También realizaremos un montaje de algún ordenador que tengamos en el centro, configurando sus componentes y analizando sus prestaciones y rendimiento.</p> <p>Analizaremos los diferentes SO e instalaremos y configuraremos un Lliurex.</p> <p>Para terminar, debatiremos sobre las implicaciones del uso de los dispositivos digitales sobre el bienestar digital, la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente.</p>				
RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	<p>Estamos ante el reto de cambiarnos de ordenador. Tengo un presupuesto limitado así que tendré que justificar las decisiones.</p> <p>¿Qué pasa si algún día el ordenador deja de funcionar? ¿puedo intentar hacer algo? ¿es caro o puedo permitírmelo? ¿podría hacerlo yo?</p> <p>Conozco a un amigo que le entró un virus y perdió toda la información. ¿lo puedo evitar?</p>				
PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	<p>Presupuesto del ordenador elegido junto con características. También se realizará una infografía sobre el algoritmo y los pasos para evaluar el fallo y la posible solución ante un problema hardware y/o software en mi equipo.</p>				

CONCRECIÓN CURRICULAR	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 CE CCEC	CE2. Diseñar, instalar, configurar, administrar sistemas informáticos en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo utilizándolos de manera segura y sostenible.	2.1 2.2 2.3 2.4	2.1 Utilizar con precisión las unidades de medida y sistemas de representación de la información. 2.2 Razonar la selección e interacción de componentes de un SI en el entorno personal en base a los requerimientos. 2.3 Instalar, configurar y administrar sistemas operativos de uso personal. 2.4 Instalar, configurar y administrar aplicaciones de uso personal.	Bloque 3: Sistemas informáticos <ul style="list-style-type: none"> Arquitectura y diseño de un ordenador. Elementos, componentes físicos y sus características. Criterios de selección de los componentes de un ordenador. Montaje de ordenadores. Simuladores de hardware. Configuración de componentes. Interacción de los componentes del equipo informático en su funcionamiento. Prestaciones y rendimiento. Sistemas operativos para ordenadores personales y dispositivos móviles. Instalación, configuración y administración de SO Instalación, configuración y administración de aplicaciones Implicaciones del uso de los dispositivos digitales sobre el bienestar digital, la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente.

CCL: Competencia en comunicación lingüística	CP: Competencia plurilingüe	STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e 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: Antonio Rivas Soriano

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1 (3 sesiones)				<input type="checkbox"/> Accesibilidad <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica. <input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado. <input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado. <input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos. <input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles. <input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.
	<p>¿Qué ordenador necesito? ¿Qué ordenador quiero? ¿Por qué ese no lo quiero?</p> <p>Temporalización: Durante tres sesiones. Ayudados por el profesor y por aquel alumnado que ya disponga de conocimientos en el tema, buscaremos información y crearemos una lista con las características más importantes para cada uno de los componentes hardware que formarán mi futuro equipo. Elaboramos el presupuesto ayudándonos del programa de Hoja de Cálculo LibreOffice Calc.</p>				
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CriteriosEVA	EVALUACIÓN
	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ... • Portátil adaptado para diversidad funcional 	2.1 2.2	El presupuesto se debe subir a la plataforma Aules. Tras esto y una vez superada la tarea deberán contestar un cuestionario sobre el tema.
<ul style="list-style-type: none"> • Primera parte: grupal (el alumnado con mayores conocimientos hace de guía al resto, fomento del diálogo) • Segunda parte: individual 	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de informática • Proyector • Pc con conexión a Internet • Plataforma Aules 				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		ACTIVIDADES / TAREAS			APRENDIZAJE ACCESIBLE
		DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2 (3 sesiones)			<input type="checkbox"/> Accesibilidad <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica. <input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado. <input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado. <input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos. <input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles. <input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.
		Objetivos: Presentar distintos Sistemas operativos para ordenadores personales y dispositivos móviles. Incluye instalación, configuración y administración de SO y de Aplicaciones Temporalización: Durante 3 sesiones. Presentamos los distintos SO disponibles en la actualidad con sus principales características. Creamos y usamos Live-USB de Lliurex (también Ubuntu) para recuperar información del ordenador y evaluar/resolver un posible error software. Para terminar, instalamos un nuevo SO en el equipo de clase y también alguna aplicación desde repositorios de ubuntu.			
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CriteriosEVA	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> Dossier en papel con los conceptos y características; también incluye actividades para asociar ambos. Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ... Portátil adaptado para diversidad funcional 	2.3 2.4	Durante las prácticas deben ir rellenando una hoja con los pasos seguidos, las indicaciones y los problemas detectados (junto con la solución). Esta hoja deben subirla a la plataforma Aules para que sea evaluada.	
<ul style="list-style-type: none"> Trabajo en parejas 	<ul style="list-style-type: none"> Aula de informática Proyector Pc con conexión a Internet Plataforma Aules 				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3 (3 sesiones)				<input type="checkbox"/> Accesibilidad <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica. <input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado. <input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado. <input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos. <input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles. <input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.	
	Objetivos: Preparar infografía con el resumen de lo visto en clase durante las últimas sesiones. Se deberá incluir el algoritmo y los pasos para evaluar el fallo y la posible solución ante un problema hardware y/o software en mi equipo. Temporalización: 3 sesiones.					
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
	METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> • Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ... • Portátil adaptado para diversidad funcional 	2.1	Evaluaremos la infografía mediante la rúbrica correspondiente.	
Trabajo individual con el ordenador de clase.	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de informática • Proyector • Pc con conexión a Internet • Plataforma Aules 	2.2		2.3		2.4