

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	¡Monta tu propio ordenador!				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	PRSIR	NIVEL	Bachillerato	TEMPORIZACIÓN	10 sesiones
	DESCRIPCIÓN	<p>En el aula de informática cada uno de nuestros alumnos tiene un ordenador y en su mayoría también en casa disponen de un PC que usan a diario al realizar distintas actividades como jugar a videojuegos, realizar trabajos para distintas asignaturas o navegar por internet. Pero nos podemos preguntar, ¿cómo funcionan los ordenadores?, ¿cuáles son los elementos que los componen?, ¿qué características debe tener mi ordenador considerando el uso que yo le doy?</p> <p>En esta SA los alumnos aprenderán cuáles son los componentes físicos de un ordenador y cuáles son sus características. Se familiarizarán con páginas web de venta de componentes y serán capaces de, con un presupuesto determinado y teniendo en cuenta el uso que se va a dar a un ordenador, elegir los componentes adecuados para el posterior montaje del mismo. Todo ello está relacionado con los ODS 11 y 12.</p>				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	¿Serías capaz de elegir y comprar los componentes más adecuados para después montar tú mismo un ordenador para tu familia?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	<p>-Guía de los elementos básicos que conforman un ordenador con su descripción y características.</p> <p>-Listado de componentes concretos que compraríamos para montar nuestro ordenador ajustándonos a un presupuesto.</p> <p>-Documentación del proceso de montaje de un ordenador, pasos a seguir, precauciones que debemos tomar...</p> <p>-Como producto final cada grupo elaborará un video-tutorial, con lo que al finalizar la SA la clase dispondrá de 3 tutoriales que podrán consultar cuando lo necesiten:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo funciona un PC? • Y con este presupuesto, ¿qué componentes compro? • Así se monta un ordenador. 				



CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
	X CCL X CP X STEM / CMCT X CD X CPSAA X CC X CE <input type="checkbox"/> CCEC	<p>CE2. Diseñar, instalar, configurar administrar sistemas informáticos en el entorno personal y de pequeños grupos de trabajo utilizándolos de manera segura y sostenible.</p> <p>CE5. Ejercer una ciudadanía digital crítica, responsable y solidaria frente a los principales retos de una sociedad digitalizada.</p>	2.1 2.2 5.1 5.2 5.4 X.X	<p>Utilizar con precisión las unidades de medida y sistemas de representación de la información.</p> <p>Razonar la selección e interacción de componentes de un sistema informático en el entorno personal en base a los requerimientos.</p> <p>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.</p> <p>Participar en grupos de trabajo y utilizar estrategias comunicativas respetuosas entre iguales en espacios virtuales de aprendizaje colaborativo.</p> <p>Identificar las aportaciones de la Informática a lo largo de la historia, valorar sus implicaciones éticas y ecosociales para ejercer una ciudadanía digital crítica que promueva el desarrollo de una sociedad igualitaria.</p> <p>Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ Unidades de Medida. Sistemas de representación de la información. ■ 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. ■ Implicaciones del uso de los dispositivos digitales sobre el bienestar digital, la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. ■ Creación de contenidos con herramientas digitales. ■ Estética y lenguaje audiovisual.

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

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1				<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>Nombre: Y este PC...¿cómo funciona?</p> <p>Descripción: Para esta actividad dividiremos a los alumnos en grupos de 4 personas. Cada grupo deberá realizar una investigación en internet, consultando y contrastando distintas fuentes con el objetivo de elaborar un glosario donde se incluyan los elementos que forman parte de un ordenador. Cada elemento deberá estar acompañado de una imagen, su descripción y características básicas.</p> <p>Pondremos en común la información que los grupos han encontrado, de manera que puedan completar sus propias guías si consideran que les faltaba algún detalle importante.</p> <p>Por último, realizarán de manera individual un test en Aules sobre los conceptos que han aprendido en estas primeras sesiones.</p> <p>Temporalidad: 3 sesiones</p>				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional - Medidas elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación.	2.1 2.2 5.1 5.2 5.4	- Observación directa - Lista de control - Test en Aules
- grupos de 4 personas - test individual	- Aula de Informática - PC con conexión a Internet			

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					
<p>Nombre: El mejor producto al mejor precio.</p> <p>Descripción: Para esta actividad empezaremos visitando distintas tiendas online especializadas en los componentes que necesitamos para el montaje de nuestro ordenador, comparando precios y características de los mismos.</p> <p>A continuación presentaremos una actividad en la que, dado un presupuesto concreto, debemos comprar los componentes para montar un ordenador que será utilizado en nuestra casa por nuestra familia. Además del presupuesto, deberán tener en cuenta qué uso se le va a dar al PC y considerar si alguno de los componentes del ordenador viejo que se va a retirar nos podría servir.</p> <p>Elaborarán un listado detallado con los componentes a comprar acompañados del enlace a la tienda online donde han encontrado el mejor precio o mejores prestaciones, así como los componentes que van a reutilizar.</p> <p>Temporalidad: 2 sesiones</p>				<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.	
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional - Medidas elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación.	2.1 2.2 5.1 5.2 5.4	- Observación directa - Rúbrica	
- grupos de 4 personas	- Aula de informática - PC con conexión a Internet				

ACTIVIDADES / TAREAS

APRENDIZAJE ACCESIBLE

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3

Nombre: ¡Manos a la obra! Montaje de un ordenador.

Descripción: En esta actividad los alumnos se enfrentarán al montaje real de un ordenador. Cada grupo destinará una sesión al montaje de un ordenador con la ayuda de la profesora, manuales y vídeos facilitados. Durante las sesiones en las que el grupo no tenga que realizar el montaje, deberá estar realizando la actividad 4.

Temporalidad: 1 sesión/grupo

- 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/
AGRUPAMIENTORECURSOS
MATERIALES, PERSONALES
Y ESPACIALES

- Medidas elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación según el alumnado.

5.2
5.4

- Lista de control

- Grupos de 4 personas

-Aula de Informática

-Ordenador destinado a la práctica de montaje y desmontaje (material que pediremos a los compañeros de ciclos formativos)

-Herramientas necesarias para el montaje y desmontaje

