

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	¿Somos conscientes de los residuos informáticos que generamos?				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	Programación, redes y sistemas informáticos I	NIVEL	Bachillerato	TEMPORALIZACIÓN	4 sesiones
	DESCRIPCIÓN	El alto desarrollo de la tecnología y la imparable evolución de las TIC en particular ha propiciado una bajada de precio en cualquier tipo de dispositivo tecnológico. Este hecho, unido al desarrollo de nuevos y más potentes procesadores ha provocado que el derroche tecnológico se haga realidad. Móviles que desechamos en menos de tres años, ordenadores que no duran más de cinco, nuevas categorías que nos hacen comprar más dispositivos, como los relojes inteligentes o los asistentes de voz, esto provoca un consumo desmedido y por lo tanto un derroche de materiales que difícilmente vamos a poder recuperar algún día.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Te vas haciendo mayor y la economía de tu casa acaba dependiendo de ti mismo. En ese punto, empiezas a darte cuenta que el dinero no puede comprarlo todo y tienes que elegir con cuidado que compras y que no. Este hecho, te hace consciente del enorme gasto que llevas en tecnología solo este año. Te preguntas: ¿por qué compré el último modelo de móvil? ¿era necesario comprar una gráfica nueva para ver los juegos algo mejor?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	- Informe donde se estudian las ventajas sintéticas de la nueva tecnología frente a la vieja. - Vídeo en formato tiktok donde “convencen” a un compañero de las ventajas de quedarse con la tecnología que ya tienen.				

CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
<input type="checkbox"/> CCL <input type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CCEC	CE2. Diseñar, instalar, configurar 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 enfrente de los principales retos de una sociedad digitalizada.	2.2 2.4 5.1 5.3	Razonar la selección e interacción de componentes de un sistema informático en el entorno personal sobre la base de los requerimientos. Instalar, configurar y administrar aplicaciones de uso personal. 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. Tomar medidas de prevención para realizar un uso seguro y saludable en dispositivos digitales, redes informáticas y servicios en red.	<ul style="list-style-type: none"> ■ La industria del desarrollo del software. Producción y consumo de programas. Sesgo de género. ■ Interacción de los componentes del equipo informático en su funcionamiento. Prestaciones y rendimiento. ■ Dispositivos móviles y sus características. ■ 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 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: Daniel Ortega Fernández

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1 Nombre: Estudiamos nuestra última adquisición Objetivos: Concienciar del derroche tecnológico realizando un estudio sobre las características que cambian de nuestra última adquisición tecnológica				<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.
	Temporalización (1 sesión): Los alumnos leen la hoja de características de su último teléfono móvil y uno más actual que podrían comprar. Después elaboran una tabla comparativa con las diferencias de uno u otro añadiendo además resultados de benchmarks sintéticos. Finalmente, el alumno reflexiona sobre las características de su dispositivo actual y se realiza una serie de preguntas sobre si es necesario o no ese cambio.				
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	<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.
	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Páginas web de ejemplo de comparativas de teléfonos. Ejemplo desarrollado sobre el ejercicio.	2.2 5.1 5.3 Rubrica de autoevaluación con puntos sobre la comparativa realizada.	
	Individual	Aula de informática. Ordenador con conexión a internet. Aules			
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2 Nombre: Adaptamos nuestro dispositivo a nuestras necesidades Objetivos: descubrir que podemos hacer para optimizar nuestro dispositivo y alargar su uso				<input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes

	Temporalización (1 sesión): Primeros 30 minutos: los alumnos en parejas investigan y prueban diferentes aplicaciones para usar en su teléfono, como por ejemplo, diferentes navegadores o lectores de archivos. Comprueban y analizan las diferencias de rendimientos entre unas y otras. Resto de la clase: debate entre los diferentes grupos sobre el uso de estas aplicaciones y como pueden alargar el uso del dispositivo.			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	Conjunto de preguntas posibles para la elaboración del debate.		2.2 2.4	Observación directa
	Grupal	Aula de informática. Ordenador con conexión a internet.				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS			APRENDIZAJE ACCESIBLE	
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3 Nombre: divulgamos sobre nuestros conocimientos Objetivos: desarrollo de un vídeo corto sobre el consumo responsable de las tecnologías			<input type="checkbox"/> Accesibilidad <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional	
	Temporalización (2 sesiones): Primera sesión: visualizamos un vídeo sobre los minerales más perjudiciales en la elaboración de los productos tecnológicos como el coltrán. Debatimos diferentes maneras de reducir este consumo. Segunda sesión: de forma individual los alumnos graban un vídeo corto tipo tiktok donde, a través de lo aprendido en cuanto al uso responsable en las actividades anteriores, dan consejos a compañeros de otras optativas sobre como extender el uso de la tecnología que ya tienen.			<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.	
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Posibles preguntas a realizar en el debate.	2.2 5.3	Rubrica de evaluación sobre el vídeo.	
			<input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de		

	Individual	Aula de informática. Teléfono móvil. Ordenador con conexión a internet. Aules.	Puntos clave a la hora de desarrollar el video.			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.
--	------------	---	---	--	--	--