

## SITUACIÓ D'APRENTATGE

IDENTIFICACIÓ

TÍTOL	<i>Tú eres de Windows o de Linux?</i>				
ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	PXSI	NIVELL	1r BAT	TEMPORITZACIÓ	10 sessions
DESCRIPCIÓ	<p>Actualment, la majoria de l'alumnat té equips a casa amb el SO Windows. Tanmateix, quan estan al centre educatiu han d'enfrontar-se al repte que suposa l'ús d'un sistema operatiu totalment diferent com és LliureX. Per això, aquesta situació d'aprenentatge pretén oferir l'alumnat un escenari mitjançant el qual pugui familiaritzar-se amb dos dels sistemes operatius més emprats (Windows i Linux) per tal que tinguin un cert domini dels mateixos i criteris suficients per triar d'una forma crítica, raonada i voluntària la possibilitat de treballar amb qualsevol d'ells, atenent les seues necessitats. Aquesta situació d'aprenentatge es planteja com a projecte d'investigació on l'alumnat, de manera guiada pel professor, va implementant, sessió rere sessió, el «producte final».</p>				
REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	<p>Necessitat: «Tinc un ordinador Windows a casa i m'agradaria iniciar-me en el món de Linux, com podria fer-ho sense haver d'adquirir un nou equip o particionar el disc dur?» Aquesta situació se sol plantejar amb certa freqüència entre amics o familiars i també a l'aula, amb alumnes que els agrada el món de la informàtica i anar més enllà del que coneixen.</p>				
PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	<p>Creació d'una guia bàsica d'ús i/o referència dels dos sistemes operatius. Aquesta guia pot tindre la forma de «revista digital» així com d'una aplicació implementada en Scratch.</p>				

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	<input checked="" type="checkbox"/> CCL <input checked="" type="checkbox"/> CP <input checked="" type="checkbox"/> STEM /CMCT <input checked="" type="checkbox"/> CD <input checked="" type="checkbox"/> CPSAA <input checked="" type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input checked="" type="checkbox"/> CCEC	<p>Dissenyar, instal·lar, configurar i administrar sistemes informàtics en l'entorn personal i de xicotets grups de treball utilitzant-los de manera segura i sostenible. (CE2)</p> <p>Exercir una ciutadania digital crítica, responsable i solidària enfront dels principals reptes d'una societat digitalitzada. (CE5)</p>	2.3.	Instalar, configurar y administrar sistemas operativos de uso personal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Sistemes operatius per a ordinadors personals i dispositius mòbils.</li> <li>◆ Instal·lació, configuració i administració de sistemes operatius.</li> <li>◆ Instal·lació, configuració i administració d'aplicacions.</li> <li>◆ Estètica i llenguatge audiovisual.</li> </ul>
		2.4.	Instalar, configurar y administrar aplicaciones de uso personal.		
		5.1.	Buscar i seleccionar informació tècnica a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant la seua veracitat i fent ús de les eines de l'entorn personal d'aprenentatge.		
		5.2.	Participar en grups de treball i utilitzar estratègies comunicatives respectuoses entre iguals en espais virtuals d'aprenentatge col·laboratiu.		

<b>CCL:</b> Competència en comunicació lingüística	<b>CP:</b> Competència plurilingüe	<b>STEM:</b> Competència matemàtica i competència en ciència, tecnologia i enginyeria	<b>CD:</b> Competència digital
<b>CPSAA:</b> Competència personal, social i d'aprendre a aprendre	<b>CC:</b> Competència ciutadana	<b>CCEC:</b> Competència en consciència i expressió cultural	<b>CE:</b> Competència emprenedora



Autoria: M<sup>a</sup> José Ochando Gómez

ACTIVITATS / TASQUES

APRENTATGE ACCESSIBLE

DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1

Nom: *La finestra a una realitat virtual*

Objectius:

- Conèixer i entendre el software de virtualització VirtualBox i la seua utilitat.
- Revisar conceptes fonamentals de sistemes operatius per a equips de sobretaula: tipus, requeriments, instal·lació.

Temporització:

- 20': Mitjançant imatges i targetes amb enunciats, l'alumnat fa correspondre imatge-targeta per conèixer i comprendre què és VirtualBox, la seua utilitat i funcionament.
- 10': Debatre en grup-classe aquesta utilitat i comparar-la amb les possibilitats de tindre particionat el disc per tal d'allotjar diversos sistemes operatius. Parlar dels avantatges i de les limitacions d'un procediment i d'altre.
- 15': Visualització d'un vídeo on s'expliquen els aspectes fonamentals per configurar una màquina virtual (MV).
- Resta de la sessió i mitja de la següent: Iniciar la creació d'un diari/guia bàsica d'aquest projecte on s'anoten els directoris emprats per VirtualBox així com els arxius i paràmetres necessaris per a crear màquines virtuals.

- Accessibilitat
  - Física
  - Sensorial
  - Cognitiva
  - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.
- Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.
- Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.
- Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.
- Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.
- Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.
- Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.

MESURES DE RESPOSTA (I,II)

MESURES DE RESPOSTA (III, IV)

CODI CRITERIS D'AVUACIÓ

AVUACIÓ

METODOLOGIA/ AGRUPAMENT

RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS

- Primera part: Treball individual.
- Debat i vídeo: Classe sencera.
- Diari/guia: Treball individual.

- Aula d'informàtica
- Canó projector
- Ordinador amb connexió a Internet
- Software VirtualBox
- Targetes de cartolina amb imatges i enunciats.

- Eines SO accessibilitat: lector pantalla
- Targetes amb imatges i enunciats més complets (on només hi falta qualsevol paraula).

- 2.4.
- 5.1.
- 5.2.

- Observació directa (actitud activa, participació, interès...).
- Coavaluació a l'activitat de relacionar imatges amb enunciats amb llista de control.
- Portafoli per a l'activitat final.

ACTIVITATS / TASQUES

APRENTATGE ACCESSIBLE

DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2

Nom: *Dues cares d'una misma moneda...*

Objectius:

- Conèixer diferents formes de crear màquines virtuals a VirtualBox.
- Analitzar i familiaritzar-se amb els diferents requeriments de dos sistemes operatius d'ús quotidià.

Temporització:

- 20': Búsqueda dels requeriments del sistema necessaris per a crear al VirtualBox dos màquines virtuals: un Windows 10 i un Ubuntu 20.04.
- 20': Visualització d'un vídeo on se presenten dues formes diferents de creació de màquines virtuals a VirtualBox: una mitjançant la importació d'un arxiu .ova i l'altra, fent la instal·lació pas a pas de la màquina desitjada a partir de l'arxiu d'imatge .iso
- Resta de la sessió: Activitat *Exit Tiquet* amb el contingut tractat al vídeo.

- Accessibilitat
  - Física
  - Sensorial
  - Cognitiva
  - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.
- Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.
- Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.
- Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.
- Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.
- Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.
- Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.

MESURES DE RESPOSTA (I,II)

MESURES DE RESPOSTA (III, IV)

CODI CRITERIS D'AVUACIÓ

AVUACIÓ

METODOLOGIA/ AGRUPAMENT

RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS

- Primera i última part: Activitat individual
- Segona part: Grup-classe.

- Aula d'informàtica
- Canó projector
- Ordinador amb connexió a Internet

- Eines SO accessibilitat: lector pantalla
- Suport específic a l'aula.

2.4.  
5.1.

- Observació directa (actitud activa, participació, interès...).
- *Exit Tiquet* en acabar la sessió.

ACTIVITATS / TASQUES

APRENTATGE ACCESSIBLE

DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3

Nom: *Universos paral·lels*

Objectius:

- Configurar els paràmetres necessaris per crear dues màquines virtuals.
- Instal·lar un sistema operatiu.

Temporització:

- 15': Partint d'una imatge del sistema operatiu (.iso) Ubuntu 20.04 proporcionada pel professor, i tenint en compte els requeriments del sistema i el vídeo de la sessió anterior, l'alumne crearà la màquina virtual d'Ubuntu.
- Resta de la sessió: Partint d'un arxiu de màquina virtual .ova del sistema operatiu Windows 10 proporcionat pel professor, i tenint en compte els requeriments del sistema i el vídeo de la sessió anterior, l'alumne farà la importació de la màquina virtual de Windows. (La importació d'aquesta màquina pot tardar prou, per la qual cosa, durant aquest període de temps de classe, l'alumnat anirà reflectint al diari/guia, els requeriments de cadascú dels sistemes operatius així com les diferents formes de crear les màquines virtuals al VirtualBox).

- Accessibilitat
  - Física
  - Sensorial
  - Cognitiva
  - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.
- Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.
- Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.
- Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.
- Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.
- Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.
- Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.

MESURES DE RESPOSTA (I,II)

MESURES DE RESPOSTA (III, IV)

CODI CRITERIS D'AVAUACIÓ

AVALUACIÓ

METODOLOGIA/ AGRUPAMENT

RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS

- Eines SO accessibilitat: lector pantalla

- 2.3.
- 2.4.
- 5.1.

- Observació directa (actitud activa, participació, interès...).
- Portafoli.

- Tota la sessió: Treball individual.

- Aula d'informàtica
- Canó projector
- Ordinador amb connexió a Internet
- Software VirtualBox

ACTIVITATS / TASQUES

APRENTATGE ACCESSIBLE

DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4

Nom: *Benvingut a Ubuntu!*

Objectius:

- Conèixer la interfície gràfica de un sistema operatiu Linux: Ubuntu

Temporització:

- 25': Arrancar la MV d'Ubuntu, explorar l'escriptori i l'accés a algunes eines fonamentals: gestió d'usuaris, administració del sistema, gestor de paquets i actualitzacions,...
- 10': Activitat H5P en Aules per etiquetar les parts fonamentals de l'escriptori d'Ubuntu (docks, launcher, notifikacions, menú d'accés a les aplicacions, icones, carpetes,...).
- Resta de la sessió: Actualització del diari/guia afegint les parts principals de la IGU d'Ubuntu i l'accés a les diferents eines del sistema.

- Accessibilitat
  - Física
  - Sensorial
  - Cognitiva
  - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.
- Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.
- Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.
- Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.
- Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.
- Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.
- Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.

MESURES DE RESPOSTA (I,II)

MESURES DE RESPOSTA (III, IV)

CODI CRITERIS D'AVUACIÓ

AVUACIÓ

METODOLOGIA/ AGRUPAMENT

RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS

- Eines SO accessibilitat: lector pantalla

2.3.  
2.4.  
5.1.

- Observació directa (actitud activa, participació, interès...).
- Avaluació numèrica amb feedback (exercici tradicional) a l'activitat H5P.
- Portafoli.

- Tota la sessió: Treball individual.

- Aula d'informàtica
- Canó projector
- Ordinador amb connexió a Internet
- Plataforma d'Aules
- Software VirtualBox

ACTIVITATS / TASQUES

APRENTATGE ACCESSIBLE

DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 5

Nom: *Benvinguts a Windows!*

Objectius:

- Conèixer la interfície gràfica del sistema operatiu Windows

Temporització:

- 25': Arrancar la MV de Windows, explorar l'escriptori i l'accés a algunes eines fonamentals: comptes usuaris, eines administratives, instal·lació i desinstal·lació programes, gestor d'actualitzacions, ...
- 10': Activitat H5P en Aules per etiquetar les parts fonamentals de l'escriptori de Windows (notificacions, barra d'inici, barra de tareas, iconas, carpetes,...).
- Resta de la sessió: Actualització del diari/guia afegint les parts principals de la IGU de Windows i l'accés a les diferents eines del sistema.

- Accessibilitat
  - Física
  - Sensorial
  - Cognitiva
  - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.
- Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.
- Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.
- Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.
- Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.
- Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.
- Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.

MESURES DE RESPOSTA (I,II)

MESURES DE RESPOSTA (III, IV)

CODI CRITERIS D'AVUACIÓ

AVUACIÓ

METODOLOGIA/ AGRUPAMENT

RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS

- Tota la sessió: Treball individual.

- Aula d'informàtica
- Canó projector
- Ordinador amb connexió a Internet
- Plataforma d'Aules
- Software VirtualBox

- Eines SO accessibilitat: lector pantalla

2.3.  
2.4.  
5.1.

- Observació directa (actitud activa, participació, interès...).
- Avaluació numèrica amb feedback (exercici tradicional) a l'activitat H5P.
- Portafoli.

ACTIVITATS / TASQUES

APRENTATGE ACCESSIBLE

DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 6 (2 sessions)

Nom: *Paquets, paquets i més paquets!*

Objectius:

- Conèixer terminologia relacionada amb el software i el seu manteniment dins d'un entorn Linux
- Instal·lar i configurar software en un sistema operatiu Linux

Temporització (Primera sessió):

- 20': Visualització d'un vídeo al qual es presenten diferents formes d'instal·lar software al sistema operatiu d'Ubuntu i vocabulari fonamental relacionat amb aquesta tasca: *paquet, dependència, origen del software, repositori, software lliure/privatiu, distribució, versió,...*
- 10': Qüestionari en Aules on l'alumne pugui reforçar els conceptes clau relacionats amb la instal·lació de programari en un entorn de Linux.
- Resta de la sessió: *Activitat Exit Tiquet.*

- Accessibilitat
  - Física
  - Sensorial
  - Cognitiva
  - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.
- Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.
- Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.
- Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.
- Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.
- Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.
- Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.

MESURES DE RESPOSTA (I,II)

MESURES DE RESPOSTA (III, IV)

CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ

AVALUACIÓ

METODOLOGIA/ AGRUPAMENT

RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS

- Eines SO accessibilitat: lector pantalla

2.4.  
5.1.

- Observació directa (actitud activa, participació, interès...).
- Avaluació numèrica amb feedback (exercici tradicional) al qüestionari.
- *Exit Tiquet.*

- Tota la sessió: Treball individual.

- Aula d'informàtica
- Canó projector
- Ordinador amb connexió a Internet
- Plataforma d'Aules



ACTIVITATS / TASQUES

APRENTATGE ACCESSIBLE

Objectius:

- Instal·lar i configurar software en un sistema operatiu Linux

Temporització (Segona sessió):

- 20': L'alumne realitzarà la instal·lació i configuració d'un software lliure d'edició gràfica (Gimp) mitjançant el centre de programari d'Ubuntu.
- Resta de la sessió: Actualització del diari/guia afegint-ne la part d'instal·lació de programari a un sistema operatiu linux.

- Accessibilitat
  - Física
  - Sensorial
  - Cognitiva
  - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.
- Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.
- Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.
- Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.
- Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.
- Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.
- Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.

MESURES DE RESPOSTA (I,II)

MESURES DE RESPOSTA (III, IV)

CODI CRITERIS D'AVAUACIÓ

AVALUACIÓ

METODOLOGIA/ AGRUPAMENT

RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS

- Eines SO accessibilitat: lector pantalla

2.4.  
5.1.

- Observació directa (actitud activa, participació, interès...).
- Portafoli.

- Tota la sessió: Treball individual.

- Aula d'informàtica
- Canó projector
- Ordinador amb connexió a Internet
- Software VirtualBox

ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 7 (2 sessions)				<input type="checkbox"/> Accessibilitat <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Física</li> <li><input type="checkbox"/> Sensorial</li> <li><input type="checkbox"/> Cognitiva</li> <li><input type="checkbox"/> Emocional</li> </ul> <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica. <input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat. <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat. <input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats. <input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.
Nom: <i>Ampliant les possibilitats del meu equip</i> Objectius: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conèixer terminologia relacionada amb el software i el seu manteniment dins d'un entorn Windows</li> <li>• Instal·lar i configurar programari en un sistema operatiu Windows</li> </ul> Temporització: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 10': Visualització d'un vídeo al qual es presenta la forma d'instal·lar software al sistema operatiu Windows i vocabulari fonamental relacionat amb aquesta tasca: <i>programa, llibreria, executable, versió, actualització,...</i></li> <li>• 10': Qüestionari en Aules on l'alumne pugui reforçar els conceptes clau relacionats amb la instal·lació de programari en un entorn de Windows.</li> <li>• Resta de la sessió: <i>Activitat Exit Tiquet</i>.</li> </ul>				
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eines SO accessibilitat: lector pantalla</li> </ul>	2.3. 2.4. 5.1.	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tota la sessió: Treball individual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula d'informàtica</li> <li>• Canó projector</li> <li>• Ordinador amb connexió a Internet</li> <li>• Plataforma d'Aules</li> </ul>			<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observació directa (actitud activa, participació, interès...).</li> <li>• Avaluació numèrica amb feedback (exercici tradicional) a l'activitat H5P.</li> <li>• Portafolis.</li> </ul>

ACTIVITATS / TASQUES

APRENTATGE ACCESSIBLE

Objectius:

- Instal·lar i configurar software en un sistema operatiu Windows

Temporització (Segona sessió):

- 20': L'alumne descarregarà el software d'edició gràfica de la pàgina oficial i realitzarà la instal·lació i configuració del mateix.
- Resta de la sessió: Actualització del diari/guia afegint-ne la part d'instal·lació de programari a un sistema operatiu Windows.

- Accessibilitat
  - Física
  - Sensorial
  - Cognitiva
  - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.
- Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.
- Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.
- Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.
- Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.
- Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.
- Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.

MESURES DE RESPOSTA (I,II)

MESURES DE RESPOSTA (III, IV)

CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ

AVALUACIÓ

METODOLOGIA/ AGRUPAMENT

RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS

- Tota la sessió: Treball individual.

- Aula d'informàtica
- Canó projector
- Ordinador amb connexió a Internet
- Software VirtualBox

- Eines SO accessibilitat: lector pantalla

2.4.  
5.1.

- Observació directa (actitud activa, participació, interès...).
- Portafoli.

ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 8					
<p>Nom: <i>Windows o Linux? Tinc raons per a triar-ne!</i></p> <p>Objectius:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conèixer en més profunditat i a nivel d'usuari dos sistemes operatius d'ús qüotidià.</li> <li>• Reflexionar els avantatges i limitacions de dos sistemes operatius coneguts.</li> </ul> <p>Temporització:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Tota la sessió: Formatació i unificació del diari/guia/aplicació final del projecte.</li> </ul>				<input type="checkbox"/> Accessibilitat <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Física</li> <li><input type="checkbox"/> Sensorial</li> <li><input type="checkbox"/> Cognitiva</li> <li><input type="checkbox"/> Emocional</li> </ul> <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica. <input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat. <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat. <input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback. <input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats. <input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.	
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVAUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Eines SO accessibilitat: lector pantalla</li> </ul>	2.4. 5.1.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Observació directa (actitud activa, participació, interès...).</li> <li>• Portafolis del producte final del projecte.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tota la sessió: Treball individual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula d'informàtica</li> <li>• Canó projector</li> <li>• Ordinador amb connexió a Internet</li> <li>• LibreOffice Writer i/o eina de presentacions o similar(si es fa una guia/diari); Kdenlive o similar si el producte final és un vídeo; Scratch o similar si el producte final és una aplicació.</li> </ul>				