



Situacions  
d'aprenentatge per a  
matèries d'**Informàtica**

---

# Taller de Relacions Digitals Responsables

## SITUACIÓ D'APRENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Protegim a totes les persones en la xarxa				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1r ESO	TEMPORITZACIÓ	12 sessions
	DESCRIPCIÓ	En el seu dia a dia, l'alumnat adopta conductes de risc en la seua interacció en la xarxa. Per exemple, per a burlar la protecció i sistemes de pagament d'algunes APP, l'alumnat pot sentir-se temptat de descarregar fitxers APK des de repositoris en línia de dubtosa confiança. Al seu torn existeix una alta barrera d'accés a la informació sobre perills i mètodes de protecció, ja que la terminologia sol ser molt tècnica i els articles molt complexos per a alumnat de 1r d'ESO. Apareix, per consegüent, una bretxa digital per falta de coneixements tècnics.				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	<p>Repte: cada vegada estem més connectats a la xarxa, tant en temps com en nombre de dispositius. Coneixem els riscos als quals estem exposats? Seríem capaços d'explicar-li'ls a les persones majors de manera senzilla a través de la ràdio? Com a font d'informació es podria aportar una notícia que tractara el tema des d'un punt de vista generalista, no especialitzat en ciberseguretat, com per exemple aquesta:</p> <p><a href="https://www.20minutos.es/tecnologia/ciberseguridad/los-6-ciberataques-que-seran-mas-habituales-en-2023-5086823">https://www.20minutos.es/tecnologia/ciberseguridad/los-6-ciberataques-que-seran-mas-habituales-en-2023-5086823</a></p>				
	PRODUCTE INTERMEDI I/O FINAL	Elaboració d'un podcast amb explicacions senzilles sobre riscos i amenaces en la xarxa, i una sèrie de recomanacions per a previndre i fer front als ciberatacs.				



Autor: Vicente Esbrí González

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	X CCL X CP X STEM / CMCT X CD X CPSAA X CC <input type="checkbox"/> CE X CCEC	<input type="checkbox"/> Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible. (CE1) <input type="checkbox"/> Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals. (CE2) <input type="checkbox"/> Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals. (CE4)	1.3 1.5 2.1 2.6 4.4 4.5	Connectar dispositius digitals a Internet de manera segura. Mostrar hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius. Buscar, seleccionar i interpretar informació en funció de les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant la seua veracitat. Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria. Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals valorant el benestar personal i col·lectiu. Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals.	■ Hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius. ■ Propietat intel·lectual i drets d'autoria. ■ Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i frauds. ■ Addiccions: tecnoaddicció, nomofobia i ludopatia en línia. ■ Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web contrastant la seua veracitat. ■ Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals. ■ La bretxa digital. ■ Creació bàsica de continguts amb eines digitals. ■ Estètica i llenguatge audiovisual.

<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

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<div><input type="checkbox"/> Accessibilitat<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
<p>Nom: Què sabem de la ciberseguretat?</p> <p>Objectius: Reflexió sobre el punt de partida. Descobriment de vocabulari i conceptes de ciberseguretat.</p> <p>Temporalització: Primers 10': Escoltem un fragment d'un podcast sobre ciberseguretat i fem notar la dificultat en el lèxic i la interpretació de l'escoltat. Exposició d'una sèrie de paraules per a veure si el la classe les coneix, així com el seu significat. Es pot projectar una sopa de lletres amb termes clau i l'alumnat alça la mà quan troba un concepte i l'explica si sap el seu significat.</p> <p>Rest a de la classe: Webquest dels continguts sobre els quals, posteriorment, haurà d'aprofundir l'alumnat per a elaborar els seus podcast. A través d'una activitat h5p en Aules de tipus Fill de Gaps, l'alumnat haurà de contestar preguntes per a descobrir o afermar vocabulari relacionat amb la ciberseguretat, incloent per exemple: Malware, Adware, pyware, Enregistrador de teclat, Ransomware, Scareware, Spam, Hoax, Pharming, Phising, Scam, Troià,Cuc, Virus, Antivirus, Firewall, Còpia de seguretat, Actualització, Captcha, Xifratge, Contrasenya, Pegat de seguretat, WPA, Bug, Exploit, Vulnerabilitat, Zero-day, Bot, Cookie, Hacker, Cracker, Enginyeria social, Sexting, Grooming, Ciberbullying, Tecnoadicció, Nomofòbia...</p> <p>Prèviament es poden repassar algunes indicacions (5 minuts) sobre estratègies d'ús de cercadors web (vist en una SA prèvia).</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb els termes i les seues definicions primer, i activitats per a associar tots dos a continuació -Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.1	-Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interés...) -Segona part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat h5p, que proporciona nota numèrica i feedback a l'alumnat. És per tant un exercici individual clàssic.	
-Primera part: grupal (l'alumnat amb majors coneixements fa de guia per a la resta, foment del diàleg) -Segona part: individual	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules				



ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					<div><input type="checkbox"/> Accessibilitat<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
<p>Nom: Mural de vocabulari</p> <p>Objectius: Afermar el vocabulari treballat en l'activitat 1.</p> <p>Oferir la informació des d'un prisma diferent (interacció i diàleg, aprenentatge entre iguals) segons els principis del DUA: múltiples formes d'implicació i múltiples mitjans de representació.</p> <p>Temporització:</p> <p>Primera part: a cada alumne/a se li repartiran alguns termes en targetes de cartó, o algunes definicions dels termes. L'alumnat ha d'interactuar i parlar entre ells per a trobar parelles terme-definició. Quan creguen haver trobat una parella, aniran al professor per a comprovar-lo i, si és correcta, es pegarà en un mural en la paret.</p> <p>Segona part: el professorat mostrarà mètodes de protecció en el projector, per exemple amb una presentació. L'alumnat haurà d'anar dient quins mecanismes poden ser vàlids per a fer front a les diferents amenaces del mural.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb els termes i les seues definicions primer, i activitats per a associar tots dos a continuació	1.3 4.4	-Heteroevaluació: s'emprarà una guia d'observació.	
-Primera part: grupal (l'alumnat amb majors coneixements fa de guia per a la resta, foment del diàleg)	-Aula d'informàtica	-Comprovar que tot l'alumnat té la psicomotricitat fina suficient per a poder treballar amb les targetes			
-Segona part: individual	-Ordinador del professor				
	-Canó projector				
	-Targetes de cartó				
	-Mural de paper				

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3					<div><input type="checkbox"/> Accessibilitat<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
Nom: Editem àudio digital					
Objectius: Donar a l'alumnat destreses en l'ús d'eines informàtiques per a l'edició i muntatge d'àudio digital.					
Temporització: Es presentarà a l'alumnat una sèrie d'activitats a realitzar amb l'eina multiplataforma Audacity. El format serà de pràctiques curtes guiades en format pdf: <div><div>1.</div><div>Connectors de la targeta de so. Controls de volum del Sistema Operatiu.</div></div> <div><div>2.</div><div>Treball amb diverses pistes de so. Ajustos de volum i desplaçament en el temps. Exportació de projectes.</div></div> <div><div>3.</div><div>Enregistrament de veu. Efectes sonors. Eina de selecció. Llicències i propietat intel·lectual.</div></div> <div><div>4.</div><div>Combinació de música, veu i efectes. Efectes de fade in i fade out. Eina d'envolupant.</div></div>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Les pràctiques s'oferiran també explicades en format vídeo pas per pas per a l'alumnat que ho necessite -Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.6	-Heteroavaluació: L'alumnat entregará diversos enregistraments d'àudio. El professorat les avaluarà utilitzant una Escala numèrica.	
-Individual	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Altaveus -Auriculars amb micròfon				

ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4					<div><input type="checkbox"/> Accessibilitat<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
<p>Nom: Fem un podcast</p> <p>Objectius: Crear un producte combinant sabers i destreses adquirits en les tasques anteriors. Fomentar el raonament, la creativitat, l'autonomia i la independència de l'alumnat.</p> <p>Temporització:</p> <p>Introducció: Què és un Podcast. Escoltem un podcast curt que tracte algun tema sobre ciberseguretat, llenguatge audiovisual i recursos propis del mitjà.</p> <p>A cada parella d'alumnes se li assignarà un tema de ciberseguretat i haurà de:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Buscar informació en Internet per a aprofundir sobre el tema</li><li>• Elaborar el guió d'un podcast:<ul style="list-style-type: none"><li>◦ Introducció explicant en què consisteix el problema</li><li>◦ Citar un exemple concret buscant una notícia actual relacionada</li><li>◦ Donar almenys tres consells per a protegir-nos</li></ul></li></ul> <p>El podcast ha de ser clar i els consells fàcils d'entendre per a persones que no sàpien del tema, per exemple, ancians, d'aquesta manera treballem també la bretxa digital.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Buscar recursos musicals i efectes de so usant llibreries d'ús lliure, respectant els drets d'autor</li><li>• Gravar i muntar el podcast</li></ul>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Es proporcionarà a l'alumnat que el necessiten un banc de recursos on buscar la informació, així com àudios d'ús lliure	1.3 2.1 2.6 4.4	-Heteroavaluació: L'alumnat entregará l'enregistrament d'àudio, el guió elaborat, i un document amb enllaços als recursos emprats (fonts d'informació i biblioteques de recursos lliures). El professorat emprarà una rúbrica posada prèviament a la disposició de l'alumnat.	
-Activitat grupal, parelles heterogènies per a promocionar la interacció i la cooperació	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Altaveus -Auriculars amb micròfon	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional			

ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 5					<div><input type="checkbox"/> Accessibilitat<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
<p>Nom: Compartim allò après</p> <p>Objectius: Servir de retroalimentació per part del professorat per a corregir errors i afermar les respostes correctes amb la finalitat que l'alumnat conega el seu rendiment i identifiqui com pot millorar-lo.</p> <p>Facilitar que l'alumnat reflexione sobre quin ha après i com l'ha fet.</p> <p>Promoure l'adquisició de les estratègies, procediments, recursos i tècniques que l'ajuden a saber què ha fet bé i per què, què ha de millorar i de quina manera.</p>					
<p>Temporització:</p> <p>Primera part: Escoltem els podcasts de l'alumnat en classe. El professorat fa observacions sobre errors en contingut/presentació, així com suggeriments de millora.</p> <p>Segona part: Cada alumne o alumna avalua el treball escoltat segons els criteris establits pel professorat. En finalitzar cada avaluació, l'alumnat afeg una o dues idees que posarà en pràctica per a protegir-se, segons l'après en el podcast.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Mesures recollides en el pla d'aprenentatge de l'alumnat corresponent, elaborades conjuntament amb el departament d'orientació	1.5 4.5	-Autoavaluació i coavaluació: L'alumnat utilitzarà una Diana gràfica per a valorar el seu propi treball i el dels seus companys. A cada Diana s'afegiran una o dues idees recollides del Podcast sobre com protegir-se, per a assegurar l'escolta activa i crítica. En finalitzar la situació d'aprenentatge l'alumnat entregarà uns <i>Exit Tiquets</i> perquè el professorat tinga una retroalimentació final.	
-Primera part: grupal (l'alumnat amb majors coneixements fa de guia per a la resta, foment del diàleg i la interacció positiva) -Segona part: individual	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Altaveus -Paper i bolígraf				

SITUACIÓ D'APRENTATGE						
IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	De les TIC... Fes un bon ús, no un abús				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1ESO	TEMPORITZACIÓ	4 sessions
	DESCRIPCIÓ	El mòbil, els videojocs, les xarxes socials, ..., en definitiva, les tecnologies poden arribar a ser molt perjudicials si no se'n fa un ús responsable i adequat. És important prendre consciència de si l'ús que fem dels dispositius digitals és adient i no excessiu i si el compartim amb altres activitats de la nostra vida quotidiana.				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Creus que fas un ús adequat del mòbil? Jugues a videojocs sovint? Utilitzes les xarxes socials amb més freqüència que les interaccions amb els teus amics reals? L'ús d'aparells electrònics et lleva temps de descans? Si no tens el mòbil, et poses nerviós o nerviosa?				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Infografia amb consells per fer un bon ús, no abús, de les TIC				

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIESESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	<input checked="" type="checkbox"/> CCL <input checked="" type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> STEM/CMCT <input checked="" type="checkbox"/> CD <input checked="" type="checkbox"/> CPSAA <input checked="" type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC	<p>CE1: Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn-domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible.</p> <p>CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.</p> <p>CE4: Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals</p>	<p>1.4.</p> <p>4.3.</p> <p>4.4.</p> <p>4.5.</p> <p>2.1.</p> <p>2.5.</p>	<p>Reconèixer les implicacions de l'ús i consum de tecnologia sobre la salut i el medi ambient.</p> <p>Comprendre i aprofitar els avantatges de les interaccions en entorn digital.</p> <p>Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals tot valorant el benestar personal i col·lectiu.</p> <p>Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals.</p> <p>Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.</p> <p>Organitzar i gestionar l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Implicacions de l'ús dels dispositius digitals per a la salut, la sostenibilitat i el medi ambient. Obsolescència.</li> <li>Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat.</li> <li>Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals.</li> <li>Propietat intel·lectual i drets d'autoria.</li> <li>Creació bàsica de continguts amb eines digitals.</li> <li>Estètica i llenguatge audiovisual.</li> <li>Addiccions: tecnoaddicció, nomofòbia i ludopatia en línia.</li> </ul>

			2.6.	Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	
--	--	--	------	--	--

<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: Marian Climent Martínez

DISENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<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>	
<p>Nom: Fem un bon ús de les TIC? O un abús?</p> <p>Objectius: Reflexió sobre el punt de partida</p> <p>Anàlisi de dades sobre ús de les TIC</p>					<input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.	
<p>Punt de partida per introduir el tema sobre el que anem a treballar(10')</p> <p>Visionat i comentari de diversos vídeos sobre la tecnoadicció: <a href="#">(des)CONECTA: Conéctate contra la tecnoadicció</a>, <a href="#">Sergio@SuAmigo: la aventura de un niño y su uso abusivo del ordenador y de Internet</a></p> <p>Prèviament a l'inici de l'activitat (5')</p> <p>Abordarem de forma breu les següents qüestions: Què és una infografia? Quins són els principals passos per elaborar-la?, Quines recomanacions s'han de tindre en compte? Amb quin programari comptem?</p> <p>Temàtica i destinataris de la infografia (5')</p> <p>Plantejar a les següents qüestions: Què volem contar? Recomanacions per fer un bon ús, no un abús, de les TIC A qui anirà dirigit? Als nostres companys i companyes de classe (si és possible, seria interessant plantejar-ho per exposar-ho en una tutoria, per exemple, a la resta de companys del seu grup-classe que no fan l'optativa)</p> <p>Recollida d'informació (30')</p> <p>Tenim prou dades per fer la infografia? A partir de la pròpia experiència de l'alumnat i també podem buscar en Internet sobre ús abusiu de les TIC. Aprofitar per explicar-los la importància de buscar informació en fonts fiables.</p> <p>Construcció d'un qüestionari per a recollir informació de l'alumnat. Es pot fer amb Forms per a Excel disponible en el compte de Micro-soft proporcionat per Conselleria. Si fora possible, es podria passar a l'alumnat del centre per tindre informació real.</p>					<input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix elrol actiu de l'alumnat.	
					<input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació detot 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 informacióa 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'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Presentació amb totes les preguntes de reflexió que es projectarà a la pissarra.	1.4. 2.1. 2.5.	-Primeres activitats: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interès...)		
- Primeres activitats: amb tot el grup classe	-Aula d'informàtica	- Interpret de llenguatge de signes que ve a l'aula per l'alumne amb hipoacusia.		-Segona part: l'avaluació es realitza a través del qüestionari de recollida de dades.		
-Recollida d'informació: en grups	-Canó projector					
	-Ordinador amb connexió a Internet					
	-Plataforma Aules					

DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix elrol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació detot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>	
Nom: Analitzar i sintetitzar la informació recollida Objectiu: Anàlisi de dades sobre ús de les TIC						
Valorar com ha anat el la recollida d'informació a través del formulari, si és que s'ha pogut fer (5')						
Analitzar la informació recollida (30')						
Organitzar-la en blocs, fer gràfics per afegir-los a la infografia, representar allò més significatiu.						
Disseny de infografia (20')						
Proposar alternatives d'eines de disseny, com ara Canva, Genially, Edu Gloster, o altres, per l'elaboració de la infografia. Donar-se d'alta i accedir a la plataforma per fer una primera ullada.						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Tutorials de Canva en vídeo - Interpret de llenguatge de signes que ve a l'aula per l'alumne amb hipoacusia.	2.1. 2.5.	-Primera activitat: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interès...) -Segona part: valoració, mitjançant rúbrica, de l'anàlisi que s'ha fet de les dades recollides		
- Primera activitat: amb tot el grup classe -Resta de l'activitat: en grups	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules					



DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física             <input type="checkbox"/> Sensorial             <input type="checkbox"/> Cognitiva             <input type="checkbox"/> Emocional           </div> <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.  <input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix elrol actiu de l'alumnat.  <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació detot 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: Elaborar la infografia Objectiu: Plasmar les recomanacions per evitar fer un ús abusiu de les TIC					
Pautes per a l'elaboració de la infografia (10') Explicar la importància de posar dades concretes, missatges directes, resumir la informació, incloure imatges, dades impactants. Aprofitar per donar-los recursos per buscar imatges amb llicències Creative Commons.  Elaboració de la infografia (40') Se li proporcionarà a l'alumnat el document "Uso excesivo de las TIC. Guión para el alumno", disponible a la página de is4k, que compta amb informació sobre aquest tema. Podrán fer ús d'aquest material i d'altre que puguen consultar per fer la seua infografia.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Tutorials de Canva en vídeo - Interpret de llenguatge de signes que ve a l'aula per l'alumne amb hipoacusia.	4.3. 4.4. 4.5. 2.6.	- Evaluació de la infografía mitjançant una rúbrica.	
- Primera activitat: amb tot el grup classe -Resta de l'activitat: en grups	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules				

DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4					<div> <input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional </div> <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica. <input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix elrol actiu de l'alumnat. <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació detot 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 diferents nivells. <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement. </div>	
<div> <div>Nom: Presentar la infografia</div> <div>Objectiu: Donar a conèixer al grup classe el producte final i valorar el producte dels altres</div> </div>						
<div> <div>Presentar la infografia (50')</div> <div>Per grups, es presenten les infografies a la resta del grup.</div> </div>						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<div>- Interpret de llenguatge de signes que ve a l'aula per l'alumne amb hipoacusia.</div>	<div>4.3.</div> <div>4.4.</div> <div>4.5.</div> <div>2.6.</div>	<div>- Tots els grups es valoraran entre ells mitjançant una rúbrica que els passarà el professorat.</div>		
-Activitat: en grups	<div>-Aula d'informàtica</div> <div>-Canó projector</div> <div>-Ordinador amb connexió a Internet</div> <div>-Plataforma Aules</div>					

## SITUACIÓ D'APRENENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Xarxes sostenibles i saludables. Fem anti- <i>vamping</i> !				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1º ESO	TEMPORITZACIÓ	8 sessions
	DESCRIPCIÓ	<p>La creació de xarxes implica també un impacte per al planeta.</p> <p>Segons la neurobiòloga Mara Dierssen, la sensació de plaer que genera veure novetats a les pantalles dels telèfons mòbils genera dopamina i fa que vulguem buscar més estímuls. Els adolescents (i no només ells) estan pendents de rebre un <i>like</i>, una contestació o el nombre de subscriptors a les seues xarxes. Però està demostrat que afecta no només a la capacitat d'atenció i de concentració sinó també de consolidació de la memòria. El seu ús és especialment perillós durant la nit, quan consultar les pantalles augmenta la segregació de serotonina i dificulta el cicle del son. És el que es coneix com <i>vamping</i>. En aquesta situació d'aprenentatge l'alumnat descobrirà tots aquests conceptes, reflexionarà sobre el tema i analitzarà el seu cas.</p>				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	<i>I tu, quant de temps passes mirant la pantalla el teu mòbil? Creus que afecta al teu rendiment diari? I a l'hora d'anar a dormir? També els passa als teus familiars i amics?</i>				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Investigació</i>: visualització d'un documental o vídeo breu per conèixer més sobre el tema.</li> <li><i>Reflexió i debat</i>: reflexionem conjuntament sobre aquesta circumstància i debatim casos.</li> <li><i>Disseny d'una infografia</i>: l'alumnat dissenyarà una infografia on farà un decàleg per fer anti-<i>vamping</i>, és a dir, reduir el temps de visualització del mòbil.</li> </ul>				

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	<input checked="" type="checkbox"/> CCL <input 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 checked="" type="checkbox"/> CE <input checked="" type="checkbox"/> CCEC	CE 1. Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible. CE 2. Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals. CE 4. Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals	1.1. 1.4. 2.1. 2.4. 2.6. 4.5. 4.6.	Identificar característiques bàsiques dels dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu. Reconèixer les implicacions de l'ús i consum de tecnologia sobre la salut i el medi ambient. Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat. Identificar i descriure les estratègies subjacents a la difusió i al consum de contingut en línia. Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria. Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals Mostrar empatia envers els membres del grup, reconeixent les seues aportacions i establint un diàleg igualitari i inclusiu per a resoldre conflictes i discrepàncies.	Ordinador personal, dispositius mòbils i altres dispositius d'ús domèstic i educatiu. Funcionament bàsic i característiques més importants dels dispositius digitals. Implicacions de l'ús dels dispositius digitals per a la salut, la sostenibilitat i el medi ambient. Obsolescència. Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat. Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals Propietat intel·lectual i drets d'autoria. Creació bàsica de continguts amb eines digitals Estètica i llenguatge audiovisual.

<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: Cristina Álvarez Villanueva

ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix elrol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació detot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
<p><i>Nom:</i> Els efectes secundaris de l'ús dels mòbils</p> <p><i>Objectius:</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• conèixer les repercussions de l'ús continuat dels telèfons mòbils i l'afecció a nivell biològic.</li><li>• Reflexionar i debatre sobre l'ús particular i de l'entorn.</li><li>• Aprendre nou vocabulari</li></ul> <p><i>Distribució temporal:</i> 2 sessions. En concret,</p> <p>- 1a sessió:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <u>15'- debat en torn a 3 preguntes:</u> comencem amb una pregunta al grup: <i>quant de temps useu el telèfon mòbil al dia?</i> I a continuació preguntem: <i>i per la nit al gitar-vos, mireu el telèfon? Quant de temps? Us costa dormir després?</i> Fem una reflexió conjunta al respecte i acabem la ronda d'intervencions amb l'última qüestió: <i>creieu que afecta al vostre rendiment diari?</i></li><li>• <u>40'- lecció magistral:</u> el docent explica, mitjançant una presentació digital el funcionament bàsic del telèfon respecte de la pantalla, cómo és la llum que emet i altres característiques dels dispositius, cómo afecta al cervell, introdueix el concepte de "neurotransmissors" i explica les conseqüències de l'ús abusiu i les addiccions.</li><li>• <u>5'-video cloenda:</u> termina la sessió amb un video breu/curtmetratge que explica tot el comentat abans.</li></ul> <p>- 2a sessió:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>• <u>5'- repàs:</u> comencem la sessió fent el docent un repàs del que es va veure a l'anterior i presenta el documental que es veurà a continuació</li><li>• <u>30'-documental:</u> veiem un documental relacionat</li><li>• <u>20'- nou vocabulari i debat final de cloenda:</u> en grup, reflexionem sobre el documental. També aprenem vocabulari nou (<i>screenager, vamping...</i>) Plantegem estratègies per reduir l'ús del telèfon que plasmarem en les properes sessions i valorem la seua aplicació en el nostre dia a dia.</li></ul>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Apunts resumits en aula virtual, en distints formats segons necessitats de l'alumnat	1.1. 1.4. 2.4. 4.5. 4.6.	(Heteroavaluació) Observació directa de l'alumnat (participació, respecte pel torn de paraula, respecte per les opinions dels demás, interés, etc.) Qüestionari individual sobre ús de telèfon.	
Grupal per al debat i individual la resta de la sessió	- Aula d'informàtica - Canó projector - Ordinadors amb connexió a l'Internet - Altaveus	- Enllaços d'informació d'ampliació i reforç - Materials també en vídeos explicatius			



ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2				
<p><i>Nom:</i> decàleg anti-vamping</p> <p><i>Objectius:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crear un producte digital en base als coneixements assolits en l'anterior tasca i al llar de l'assignatura.</li> <li>• Fomentar el treball en grup, la cooperació i la distribució de tasques</li> </ul> <p><i>Distribució temporal:</i> 4 sessions. En concret,</p> <p>- 1a sessió: creació de grups</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>10'-presentació de la tasca i agrupacions:</u> el docent crea els grups de 2-3 persones i explica en detall el treball a desenvolupar, així com la rúbrica d'avaluació. Es farà una infografia en la plataforma online i col·laborativa Genially, on cada grup haurà de dissenyar un decàleg anti-vamping i presentar-lo en l'última sessió a la classe. Es penjaran també en els blogs de classe de cada estudiant.</li> <li>• <u>42'- treball en grup:</u> el grup tria quins seran els elements del decàleg i busca informació tant en els materials de l'aula virtual com a Internet. El docent només intervé com a guia, suport i moderador.</li> <li>• <u>3'-conclusió:</u> el docent fa un breu resum sobre el que s'ha vist en aquestes sessions, el que s'espera i els dies que queden de treball per ajudar en la planificació de cada grup.</li> </ul> <p>- 2a-3a sessió: treball en la infografia</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>3'-estat de la situació:</u> el docent fa un breu resum de la tasca que s'està fent, repassa els termes apresos, els objectius a assolir i els dies que queden de treball per ajudar en la planificació de cada grup..</li> <li>• <u>50'- treball en grup:</u> els grups treballen col·laborativament en l'elaboració de la infografia. El docent revisa que s'estiguen complint els criteris i resol els dubtes que puguin aparèixer.</li> <li>• <u>2'-conclusió:</u> el docent repassa els aspectes que hagen aparegut en la sessió i recorda els dies que queden de treball per ajudar en la planificació de cada grup.</li> </ul> <p>- 5a sessió: presentacions i cloenda</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <u>35'-presentacions:</u> els grups presenten la seua infografia a la resta de la classe mitjançant el canó de l'ordinador del professor. El docent fa al menys una pregunta a cada membre del grup.</li> <li>• <u>20'-cloenda del tema:</u> el docent fa un resum del que s'ha vist, planteja un ràpid debat a classe amb les preguntes que es van treballar a l'anterior tasca per comprovar si hi ha hagut canvi d'opinió rere el treball i tanca el tema amb una conclusió final.</li> </ul>				<input type="checkbox"/> <b>Accessibilitat</b> <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"/> <b>Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</b> <input type="checkbox"/> <b>Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</b> <input type="checkbox"/> <b>Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</b> <input type="checkbox"/> <b>Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</b> <input type="checkbox"/> <b>Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</b> <input type="checkbox"/> <b>Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</b> <input type="checkbox"/> <b>Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</b>
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS			
Treball col·laboratiu en grups de 2-3 persones	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula d'informàtica</li> <li>- Canó projector</li> <li>- Ordinadors amb connexió a Internet</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apunts resumits en aula virtual, en distints formats segons necessitats de l'alumnat</li> <li>- Enllaços d'informació d'ampliació i reforç, amb vídeos explicatius</li> <li>- Enllaç a banc d'imatges gratuïtes perquè puguin afegir-les a la infografia</li> </ul>	1.1. 1.4. 2.1. 2.4. 2.6. 4.5. 4.6.	(Heteroavaluació) -Rúbrica d'avaluació de la infografia - Observació directa de l'alumnat (participació en el grup, en la presentació, en el debat, respecte pel torn de paraula, respecte per les opinions dels demés, interès, etc.)

## SITUACIÓ D'APRENTATGE

DEN TIFIC ACIÓ	TÍTOL	Internet és la teua casa del segle XXI				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1 ESO	TEMPORITZACIÓ	6 SESSIONS
	DESCRIPCIÓ	Utilitzar Internet implica en algun moment per motius acadèmics o per oci haver de registrar-se per accedir als serveix que ofereixen les empreses. La creació d'usuaris amb contrasenyes segures així com un anàlisi crític de quines dades ens demanen són tasques necessàries per a la seguretat i privacitat en la xarxa.				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Quantes claus portes al teu clauver? Seria segur tindre una única clau mestra que obrira totes les portes?				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Elaboració per grups d'una infografia amb consells de seguretat informàtica i una explicació gràfica d'un algoritme per a la creació de contrasenyes segures.				

CON CRE CIÓ CUR RICU LAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
<input type="checkbox"/> CCL <input type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> STEM <input type="checkbox"/> /CMCT <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC		CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals CE3: Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la CE4: Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.	2.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar i descriure les estratègies subjacents a la difusió i al consum de contingut en línia.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La identitat personal en Internet.</li> <li>Exposició personal en la xarxa. La petjada digital.</li> <li>Conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital.</li> <li>La privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal. Informació i consentiment.</li> <li>Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i frauds.</li> <li>Creació bàsica de continguts amb eines digitals.</li> <li>Propietat intel·lectual i drets d'autoria.</li> <li>Creació bàsica de continguts amb eines digitals.</li> </ul>
			2.6	<ul style="list-style-type: none"> <li>Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.</li> </ul>	
			3.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i la petjada digital que deixen.</li> </ul>	
			3.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa.</li> </ul>	
			3.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals.</li> </ul>	
			4.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals tot valorant el benestar personal i col·lectiu.</li> </ul>	

**CCL:** Competència en comunicació lingüística

**CP:** Competència plurilingüe

**STEM:** Competència matemàtica i competència en ciència, tecnologia i enginyeria

**CD:** Competència digital

**CPSAA:** Competència personal, social i d'aprendre a aprendre

**CC:** Competència ciutadana

**CCEC:** Competència en consciència i expressió cultural

**CE:** Competència emprenedora

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<input type="checkbox"/> Accessibilitat
<p>Nom: <b>Quantes portes obri la teua clau?</b></p> <p>Objectiu: Reflexió sobre el punt de partida. Importància de no fer servir sempre la mateixa contrasenya.</p> <p>Temporalització:</p> <p>Introducció: Es mostra un clauer on cada clau obri una porta diferent. Hi ha claus mestres que obrin portes diferents. Seria segur tindre un única clau mestra? Què passa si la extraviem o ens la furten?</p> <p><b>Pregunta de grup:</b> Quí de vosaltres utilitza la mateixa contrasenya per a més d'una aplicació o servei? (S'arreglen les dades )</p> <p><b>1 activitat:</b> Visualitzem la informació: En grups de quatre alumnes representen les dades recollides de forma gràfica en un full que s'ha d'engantxar en un suro o paret. Es fa un repàs a com s'ha representat la informació valorant tant la correcció com la interpretació de les dades. Es realitza un anàlisi dels resultats que ens aprofitaran per a enllaçar la següent activitat.</p> <p><b>2. activitat:</b> Si fem servir la mateixa contrasenya a diversos llocs, posem en perill la nostra identitat digital. Fem la pregunta a la classe: què creieu que pot passar quan algú té accés, amb la nostra contrasenya, als nostres serveis? Cada grup ha de reflexionar al voltant dels perills de tindre una única contrasenya. Ha de detectar almenys tres (les que considere més importants) i escriure'ls en un pòstic físic o virtual (Padlet).</p> <p><b>Posada en comú.</b> Un portaveu de cada grup comparteix amb la resta els perills detectats.</p> <p>Reflexió final en gran grup.</p>					<input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRI_AV	AVALUACIÓ	<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"/> Dur a terme un seguiment continu proporcionant feedback.
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Esquema em paper de possibles perills per a completar o identificar com a Verdader o Fals.	2.4 2.6 3.4	1 activitat: Escala (No fet/intentat/correcte/supera l'esperat) Observació directa: (participació, interès) * Al començar la SA se li presenta a l'alumnat una rúbrica amb la que tindrà que autoavaluar-se la participació: - Participa al debat aportant reflexions pròpies i coherents. - Respecta el torn de paraula. - Respecta les opinions d'altres. - Reflexiona sobre les aportacions d'altres. - Les seues aportacions ajuden a dinamitzar el debat.	<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.
La sessió comença i acaba en gran grup, les activitats 1 i 2 es realitzen en grups heterogenis de 4 alumnes.	- Pòstics o tablets (si es vol fer servir Padlet).				



DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2				<div><input type="checkbox"/> Accessibilitat</div> <div><input type="checkbox"/> Física</div> <div><input type="checkbox"/> Sensorial</div> <div><input type="checkbox"/> Cognitiva</div> <div><input type="checkbox"/> Emocional</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>	
<p>Nom: <b>Construim contrasenyes segures. 1 part.</b></p> <p>Temporalització (2 sessions)</p> <p><b>1ª sessió</b></p> <p>Introducció: Se li pregunta a la classe com guarden les seues contrasenyes? Memoritzades o apuntades (a més a més junt al nom d'usuari).</p> <p><b>Pluja d'idees:</b> Com ha de ser una contrasenya segura? Difícil d'esbrinar i robustes.</p> <p><b>1. Activitat.</b> Cal esbrinar tres contrasenyes. (1ª la contrasenya més utilitzada del món (123456), 2ª data naixement (ingenieria social)</p> <p><b>3ª Aleatòria.</b> (Que tingui com a mínim 10 caràcters, amb majúscules, minúscules, xifres i símbols)</p> <p><b>2 Activitat.</b> Contrasenya segura → <a href="#">S@qyvss!3vR.OF</a>(Però com la recorde?).</p> <p>Explicació → «Seras aquella que vas voler ser seras la tres voltes revel» A partir d'una cançó que m'agrada utilitze les primeres lletres i canvie la a per @ i la l per !. La OF vol dir que eixa contrasenya és única per Netflix després del punt agafe la següent lletra de l'alfabet de les dos primeres lletres del sevei.</p> <p>Per grups pensar un mètode per crear contrasenyes que únicament siguen fàcils de recorda per a la persona que les ha creades.</p> <p><b>2n sessió</b></p> <p>Per grups han de fer servir una eina de presentacions per a representar l'algoritme de codificació de contrasenyes que han pensat en la sessió anterior. (30m)</p> <p>Un portaveu de cada grup serà l'encarregat de presentar l'algoritme que han pensat. Es farà un exemple que es comprovarà la seua robustesa en <a href="https://howsecureismypassword.net/">https://howsecureismypassword.net/</a> i <a href="https://password.kaspersky.com/">https://password.kaspersky.com/</a></p> <p><b>** Es pot aprofitar aquesta activitat per canviar les contrasenyes del correu corporatiu @alu.edu.gva.es</b></p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRI_AV		AVALUACIÓ
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Esquema completar o identificar contrasenyes com a segures o insegures.	3.2 3.4 4.4		Observació directa individual (participació interès). Heteroavaluació-Rúbrica Coavaluació- Semàfor
La sessió comença gran grup, les activitats 1 i 2 és realitzen en grups heterogenis de 4 alumnes	-Pissara o monitor digital. - Un ordinador per grup.				



DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3				<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>	
Nom: <b>SOS ...M'han hackejat!!!</b> Temporització (1 sessió) Introducció Les contrasenyes són la primera línia de defensa dels nostres comptes; no obstant això, no són 100% infal·libles. Què he de fer no puc accedir al meu conter i el vull recuperar? Per grups treballaran una infografia sobre seguretat en la xarxa. Contingut: Com és una contrasenya segura? Diagrama de creació de contrasenyes segures (creat en la sessió anterior) Noves recerques a explicar en la infografia.- → Què és el segon factor d'autenticació? Què fer si m'ha hackejat? (Poden trobar informació en alguna pàgina com ara <a href="https://www.osi.es/es/actualidad/blog/2020/11/18/me-robaron-la-cuenta-que-hago">https://www.osi.es/es/actualidad/blog/2020/11/18/me-robaron-la-cuenta-que-hago</a> ). Les infografies es corregiran i es compartiran via digital o s'imprimiran per a compartir-ho amb la resta d'alumnat.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRI_AV		AVALUACIÓ
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Accés a conceptes senzill de seguretat informàtica. Ordinador adaptat a les necessitats per a la diversitat funcional.	3.4		Heteroavaulació: Rúbrica.
Per grups de 4 persones. (els mateixos que en les activitats anteriors)	Aula informàtica.				

DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional
Nom: Regales les teues dades? Apren a dir que NO. Temporalització 1 sessió. Introducció.- → Vídeo --> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3cl3uMsqqc">https://www.youtube.com/watch?v=3cl3uMsqqc</a> Resta de les classe → Activitat h5p al voltant de quines dades són necessaries i quines no.					<input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRI_AV	AVALUACIÓ	<input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Ordinador adaptat a les necessitats per a la diversitat funcional.	3.4	Primera part: Introducció.Observació de la participació	<input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.
Video de introducció en gran grup. Segona part: individual.	- Aula d'informàtica. - Canó projector. - Aules (h5p)			Segona part: Avaluació a traves d'Aules.	<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.

## SITUACIÓ D'APRENENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Qui vull ser al món digital i com dec interactuar a la xarxa?				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1r d'ESO	TEMPORITZACIÓ	10 sessions
	DESCRIPCIÓ	Hui en dia és fonamental que l'alumnat sàpiga que la interacció social a la xarxa ha d'estar basada amb l'educació i el respecte cap als demés. Per tant, l'objectiu d'esta SA és que l'alumnat aprenga els diferents tipus de ciberassetjament que es poden trobar a món digital, a qui deu i pot sol·licitar ajuda, i com es deuen de resoldre este tipus de problemes.				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Visualització del següent <a href="#">vídeo</a> i qüestionari de reflexió sobre la resolució del conflicte de ciberassetjament plantejat.				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Al llarg de les sessions dedicades a esta SA l'alumnat elaborará 2 productes: <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Conte escrit per parelles en el que plantegen un conflicte en una xarxa social i com el resoldrien. Cada un dels membres del grup assumirà un rol (un serà el "assetjador" i l'altre serà la "víctima"), i hauran de definir les seues actuacions.</li> <li>2. A partir del conte, elaboraran un còmic amb els seus propis avatars i l'exposaran a la resta de la classe.</li> </ol>				

	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIESESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
CONCRECIÓ CURRICULAR	X CCL <input type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> STEM /CMCT X CD X CPSAA X CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC	CE 2. Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals. CE 3. Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la. CE 4. Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.		2.3. Detectar els discursos d'odi i reconèixer les seues implicacions en el desenvolupament de la societat. 2.5. Organitzar i gestionar l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals. 2.6. Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria. 3.1. Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i l'empremta digital que deixen. 3.2. Gestionar adequadament l'autoconcepte i la percepció externa a través de la imatge personal en entorns digitals. 3.3. Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa. 3.4. Adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals. 4.2. Adoptar conductes bàsiques que fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores. 4.3. Comprendre i aprofitar els avantatges de les interaccions en entorn digital. 4.4. Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals valorant el benestar personal i	CE2 Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals. Creació bàsica de continguts amb eines digitals Estètica i llenguatge audiovisual CE 3 La identitat personal en Internet. Alias i avatars. Autoconcepte i percepció externa de la identitat digital. Referències socioculturals en la construcció de la identitat digital. Persones influents. Exposició personal en la xarxa. L'empremta digital. Conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital. La privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal. Informació i consentiment. CE 4 Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i frauds.

			col·lectiu. 4.6. Mostrar empatia cap als membres del grup reconeixent les seues aportacions i establint un diàleg igualitari i inclusiu per a resoldre conflictes i discrepàncies.	
--	--	--	---	--

<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



ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<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
Com a primera activitat d'esta SA l'alumnat veurà el vídeo inicial i respondrà a una conjunt de preguntes que l'ajuden a reflexionar sobre la importància de protegir-se a Internet per a evitar sofrir qualsevol tipus de problema. Al concloure, les respostes seran compartides i comentades entre tots i totes junt amb la professor/a.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Ajuda entre iguals.	2.6. 3.1. 3.3. 3.4. 4.2. 4.4. 4.6.	- Observació directa mentre l'alumnat realitza l'activitat - Qualificació mitjançant una rúbrica del document de text elaborat responent a les preguntes plantejades per la professora. La rúbrica valora la correcta escriptura digital, el format uniforme i coherent del text (enunciats ressaltats i	
Realització individual però poden debatre en xicotets grups les seues respostes.	Maquinari: ordinadors i projector. Programari: navegador web (amb connexió a Internet), equip virtual de classe (TEAMS) i processador de text.				

				numerats i les respostes adequades i coherents), la correcció ortogràfica i gramatical (deuen utilitzar correctors en línia) i la participació i interès mostrat durant la realització i la correcció de l'activitat.	<p>tot l'alumnat.</p> <p><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</p> <p><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</p> <p><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</p> <p><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</p>
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					
En la següent activitat, l'alumnat a partir d'una pàgina web facilitada pel professor/a haurà de d'escriure el principals conceptes relacionats amb el ciberassetjament (sextorsion, grooming, etc.) i pensar en algun cas proper o d'alguna persona coneguda que li haja ocorregut algun d'estos problemes. Mitjançant un debat a classe, s'analitzarà com podrien haver-se evitat eixos problemes coneguts per l'alumnat.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Ajuda entre iguals i agrupaments d'alumnat heterogeni.	2.3. 2.5. 3.3. 4.6.	- Mitjançant un kahoot es valorarà l'aprenentatge de l'alumnat - Mitjançant l'observació directa de l'alumnat durant la realització del debat	
Esta activitat la realitzarem per parelles per tal que l'alumnat comente casos de ciberassetjament coneguts per ells i elles.	Maquinari: ordinadors i projector. Programari: navegador web (amb connexió a Internet), equip virtual de classe (TEAMS) i processador de text.				

ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div>
A la següent activitat l'alumnat realitzarà i jugarà amb un “ <a href="#">comecomos</a> ” creat per l'INCIBE per a que, de forma lúdica, coneguen altres aspectes de la ciberseguretat, com són la elecció de contrasenyes segures o els llocs on poden sol·licitar ajuda.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Ajuda entre iguals i agrupaments d'alumnat	3.3.	- Mitjançant l'observació directa de l'alumnat durant la	

	Per parelles.	Tisores, ordinadors i processador de text.	heterogeni.	3.4. 4.3. 4.4.	realització de l'activitat.	<input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.
	DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4					<input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.
	En la següent activitat, l'alumnat a partir del que ha après a les activitats anteriors, haurà de redactar un conte que descriga un conflicte entre dos o més alumnes de la seua edat produït a una xarxa social i, presentar, almenys, dos formes de resoldre el problema.					<input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.
	MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	<input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.
	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Ajuda entre iguals.	2.5. 2.6. 3.1. 3.2. 3.3. 3.4. 4.4. 4.6.	- Qualificació mitjançant una rúbrica del document de text elaborat. La rúbrica valora la correcta escriptura digital, el format uniforme i coherent del text, la correcció ortogràfica i gramatical (deuen utilitzar correctors en línia) i la participació i interès mostrat durant la realització de l'activitat.	<input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.
	Individual.	Maquinari: ordinadors. Programari: navegador web (amb connexió a Internet), equip virtual de classe (TEAMS) i processador de text.				<input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.

ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 5					<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.
A partir del conte descrit a la tasca anterior, hauran de crear un còmic per a reproduir el conte però de forma gràfica i visual. L'aplicació web utilitzada serà pixton i en esta aplicació poden crear el seu propi avatar i utilitzar els dels seus companys/yes					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Ajuda entre iguals.	2.5. 2.6.	- Observació directa durant la realització de l'activitat.	

	Individual	Maquinari: ordinadors. Programari: navegador web (amb connexió a Internet), equip virtual de classe (TEAMS).		3.1. 3.2. 3.3. 3.4. 4.4. 4.6.		<input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.
	DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 6					<input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.
	Finalment, cada alumne/a exposarà el seu còmic i, al concloure, en forma de pluja d'idees es donaran alternatives per a evitar els problemes plantejats a cada un d'ells.					<input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.
	MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	<input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.
	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Ajuda entre iguals.	4.6	- Mitjançant un qüestionari en línia creat per la professora on quedarà recollida la rúbrica de l'activitat, l'alumnat avaluarà el còmic de cada company/a, aplicant el concepte de co-avaluació. La nota de cada còmic serà la mitjana de les notes dels companys/es.	<input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.
Individual	Maquinari: ordinadors, projector i connexió a Internet.	<input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.				

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN

TÍTULO

Me cambio de ordenador

ÁREA/MATERIA/ÁMBITO

Taller Relaciones Digitales  
Responsables (TRDR)

NIVEL

1º ESO

TEMPORIZACIÓN

4 Semanas (8 sesiones)

DESCRIPCIÓN

En una vida cada vez más digital, es necesario tener en casa un ordenador personal para trabajar con el. El alumnado conocerá los tipos y las características de los dispositivos digitales actuales, poniendo el énfasis en las características necesarias en función del uso. Además, se presentarán conceptos como obsolescencia (debatiremos el de obsolescencia programada) e implicación medio ambiental y sostenibilidad.

RETO, PREGUNTA, PROBLEMA,  
NOTICIA, NECESIDAD...

Estamos ante el reto de cambiarnos de ordenador. Tengo un presupuesto limitado así que tendré que justificar las decisiones. Además, existen implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la sostenibilidad y el medio ambiente. Pero, ¿por qué tengo que cambiarlo? ¿es necesario? ¿debo elegir todos los componentes nuevos?

PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL

Presupuesto del ordenador elegido junto con características. También se realizará una infografía sobre las implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la sostenibilidad y el medio ambiente y el concepto de obsolescencia.



CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	X CCL X CP X STEM X CD X CPSAA X CC <del>CE</del> <del>CCEC</del>	CE1. Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible. CE2. Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.	1.1	Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.	Bloque 1: Dispositivos digitales <ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo.</li> <li>• Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales.</li> <li>• Redes de dispositivos. Fundamentos y formas de acceso a Internet.</li> <li>• Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la sostenibilidad y el medio ambiente.</li> <li>• Obsolescencia</li> </ul>
			1.2	Determinar qué dispositivo y forma de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades.	
			1.3	Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.	
			1.4	Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente.	
			1.5	Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.	
			2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.	

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



Autoría: Antonio Rivas Soriano

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1 (3 sesiones)					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
	Objetivos: ¿Qué ordenador necesito? ¿Qué ordenador quiero? ¿Por qué ese no lo quiero? 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.					
	Temporalización: en la primera parte aquel alumnado con más conocimientos (o que ya hayan configurado un ordenador) junto con el profesor, se explicarán las características y se decidirán las más adecuadas. Visionaremos un vídeo con los principales componentes. En la segunda parte el alumnado elaborará una lista con los componentes y las características más importantes teniendo en cuenta el uso principal que vaya a dar a su equipo.					
	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"><li>• Dossier en papel con los conceptos y características; también incluye actividades para asociar ambos.</li><li>• Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ...</li><li>• Portátil adaptado para diversidad funcional</li></ul>	1.1 1.2 1.3  2.1	En la plataforma Aules tienen un cuestionario para contestarlo antes de empezar, y luego tiene otro diferente tras aclarar los componentes y sus características.  El alumnado deberá subir el fichero con las características a la plataforma Aules.	
	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"><li>• Aula de informática</li><li>• Proyector</li><li>• Pc con conexión a Internet</li><li>• Plataforma Aules</li></ul>				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2 (2 sesiones)				<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
	Objetivos: Elaboración de un presupuesto en la hoja de cálculo LibreOffice Calc. Se les introducirá en el manejo básico de la hoja de cálculo (formato de celdas, cálculo de totales...)				
	Temporalización: la actividad está planteada para abarcar el tiempo de 2 sesiones. En la primera veremos la forma de trabajar con la hoja de cálculo, y en el resto buscarán información en una tienda de informática online.				
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CriterosEVA	
	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES			
	Se trabaja de manera individual con el ordenador de clase	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula de informática</li><li>Proyector</li><li>Pc con conexión a Internet</li><li>Plataforma Aules</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ...</li><li>Portátil adaptado para diversidad funcional</li></ul>	1.1 1.2  2.1	Subiremos el presupuesto a la plataforma Aules.

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3 (3 sesiones)				<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
	Objetivos: Creación de una infografía con información sobre las implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la sostenibilidad y el medio ambiente y el concepto de obsolescencia. Se les presentará un vídeo en el que se habla de estos conceptos, estableceremos un diálogo en clase, para finalmente exponer sus resultados en el hall del instituto.				
	Temporalización: la primera sesión introduciremos conceptos teóricos con una presentación y un vídeo. El resto trabajarán e parejas creando su infografía.				
	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"><li>Se proporcionará al alumnado que lo necesite un banco de recursos adaptado a sus necesidades.</li><li>Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ...</li><li>Portátil adaptado para diversidad funcional</li></ul>	1.4 1.5  2.1	El alumnado subirá la infografía a la plataforma Aules de la clase, ésta será evaluada mediante una rúbrica.

## SITUACIÓ D'APRENTATGE

### IDENTIFICACIÓ

TÍTOL	«To Believe, or not To Believe, that is the question...»				
ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1r ESO	TEMPORITZACIÓ	8 sessions
DESCRIPCIÓ	El fet de viure en l'era digital i estar permanentment connectats a Internet fa més fàcil que mai l'accés a tota mena d'informació i notícies. No obstant això, l'exposició a tal multitud de canals de divulgació també pot tornar-se en la nostra contra, ja que, d'igual manera, mai havia resultat tan senzill la propagació de boles i notícies falses sobre qualsevol tema. Les boles i notícies falses estan cada vegada més presents en el contingut que rebem diàriament, sobretot en xarxes socials, aplicacions de missatgeria,... i, a vegades, resulta difícil contrastar la seua veracitat especialment si no comptem amb criteris per fer-ho. A més de mostrar eines de detecció de notícies falses, és important que l'alumnat entenga la motivació darrere d'aquests, igual que dels discursos d'odi, així com que desenvolupe capacitats crítiques davant aquests missatges. Per altra banda, cal posar en relleu les conseqüències emocionals i socials d'aquests comportaments, i previndre la participació de l'alumnat en la seua difusió i exaltació.				
REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Titular: « <i>L'activista Greta Thunberg demana al poble xinès que deixen de fer ús dels bastonets xinesos per tal de salvar els arbres</i> » Creus tot allò que es diu a Internet? Quines estratègies fas servir per a creure/descartar les notícies que reps per xarxes socials? Una part important de la informació que consumim a Internet té implicacions al nostre estat emocional i, en conseqüència, afecta la nostra salut mental.				
PRODUCTE INTERMEDI I/O FINAL	Creació d'una guia visual (mural, infografia, presentació, producció multimèdia, i/o senzilla aplicació en Scratch) la qual oriente i done pautes a l'alumnat a l'hora d'analitzar, detectar i previndre el seguiment de notícies falses i/o discursos d'odi en Internet.				

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	Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals. (CE2)	2.1.  2.2.  2.3.  2.4.  2.5.  2.6.	Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.  Reconéixer la importància de les notícies falses en la desinformació de la societat.  Detectar els discursos d'odi i reconéixer les seues implicacions en el desenvolupament de la societat.  Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea.  Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.  Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web contrastant la seua veracitat.</li> <li>◆ Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals.</li> <li>◆ Detecció de notícies falses, boles i discursos d'odi. Implicacions socials.</li> <li>◆ Creació bàsica de continguts amb eines digitals.</li> <li>◆ Estètica i llenguatge audiovisual.</li> </ul>

<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



ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
<p>Nom: <i>Is it real?</i></p> <p>Objectius:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>Avaluar la fiabilitat i/o veracitat d'alguns continguts trobats a l'Internet.</li><li>Pressa de consciència de la situació (notícies falses, boles i «desinformació» a Internet), així com de les estratègies emprades per l'alumnat a l'hora de determinar la veracitat o no d'aquesta.</li></ul> <p>Temporització:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>5': Visualització de 3 imatges obtingudes de Pixabay i interacció amb l'alumnat per compartir: què tenen en comú, si pensen que es tracta d'imatges reals o creades digitalment i, en aquest cas, si hi podrien ser reals (o si ha estat creada digitalment), i quina finalitat hi poden tindre.</li><li>10': A continuació es llança aquesta pregunta a la classe: <i>Podem creure tot el que veiem i escoltem a Internet?</i> Es proposa a l'alumnat cercar quin ha sigut el millor mòbil del 2022. Compartint els resultats obtinguts parlarem de la subjectivitat a l'hora d'opinar sobre un tema, de la possible influència de patrocinadors i anunciants en els resultats i de la freqüència d'actualització de les pàgines trobades. Arran d'això es proposa un <i>brainstorming</i> per definir i clarificar el terme «Fake News».</li><li>Resta de la classe: Es proporcionen targetes a l'alumnat (en grups de 4) amb diversos titulars trobats a Internet. Els han de classificar segons siguin «Fake or Real» i apuntar les raons per les quals s'ha determinat d'un tipus o un altre. Per finalitzar, es posen en comú les «investigacions» dutes a terme per categoritzar qualsevol informació trobada a Internet com real o inventada (per exemple: si ha sigut un procés ràpid/lent, en què han basat la cerca, si conté part de veritat, si la classificació ha coincidit amb el seu instint...). Mitjançant aquesta activitat determinem si l'alumnat aplica la lògica, coneixements acadèmics, sabers populars, coneixements previs, ... i en quins aspectes focalitza la seua atenció quan analitza els continguts.</li></ul>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
<div><div>METODOLOGIA/ AGRUPAMENT</div><div><ul style="list-style-type: none"><li>Primera part: Classe sencera</li><li>Segona part: Treball col·laboratiu (aprenentatge entre iguals).</li></ul></div></div>	<div><div>RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS</div><div><ul style="list-style-type: none"><li>Aula d'informàtica</li><li>Canó projector</li><li>Ordinador amb connexió a Internet</li><li>Targetes de cartolina</li></ul></div></div>	<div><ul style="list-style-type: none"><li>Imatges projectades</li><li>Eines SO</li></ul><div>accessibilitat: lector pantalla</div></div>	<div>2.1.</div>	<div><ul style="list-style-type: none"><li>Observació directa (actitud activa, participació, interès...).</li><li>Registre de respostes sobre el procés de cerca i classificació dels titulars.</li></ul></div>	









## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

TÍTULO	ELABORACIÓN DE UN PRESUPUESTO DE UN ORDENADOR PERSONAL				
ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	6 SESIONES
DESCRIPCIÓN	Al alumnado o a su familia, en algún momenteo les puede surgir la necesidad de comprarse un ordenador para uso doméstico. Puede ser que en casa le puedan ayudar a decidir o tenga que ser él el que decida que características le hacen falta al ordenador para el uso que le va a dar.				
RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Investigar de manera online, los precios y características de los componentes necesarios, para poder comparar calidad y precio. Observaran que según las páginas que consulten encontraran diferentes características y precios.				
PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de un presupuesto, utilizando un procesador de textos, donde se describan los componentes y sus características				

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 <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE X CCEC	CE 1. Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible  CE 2. Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.	1.1 1.2 1.3          2.1 2.6	1.1. Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo. 1.2. Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades. 1.3. Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.   2.1. Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad. 2.6. Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría	Bloque 1: Dispositivos digitales e Internet.  Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo.  Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales.  Sistemas operativos comunes y aplicaciones.  Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet.  Obsolescencia.  Bloque 2: Búsqueda, selección, organización y creación de contenidos  Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado. Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad. Lectura e interpretación de información de medios digitales.  Creación básica de contenidos con herramientas digitales.

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



Autoría: Gregoria Rubio Molina



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1				<ul style="list-style-type: none"><li>• Accesibilidad<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></li><li><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</li><li><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</li><li><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</li><li><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</li><li><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</li><li><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</li><li><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</li></ul>	
	Nombre: ¿Qué sabemos sobre los componentes necesarios para montar un ordenador? Objetivo: Conocer las partes de un ordenador y cómo se conectan.  Temporalización: 3 clases  Detectar el nivel de conocimientos sobre el tema del alumnado. Realización de actividades para valorar los conocimientos iniciales. Ponemos un video en clase sobre las partes de un ordenador y de cómo se conectan. Comentamos el video. Mostramos en clase las partes de un ordenador y su conexión. Por grupos de alumnos montarán y conectarán un ordenador Realizamos unas actividades preparadas en Aules.					
	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. Actividades para asociar ambos .	1.1 1.2 1.3		Observación directa del alumnado (participación, interés..)  Puntuación de las actividades de Aules.
	Grupos de alumnos: conexión de las partes de un ordenador.  Individual: realizaran las actividades.	-Aula de informática -Proyector -Ordenador con conexión a internet -Plataforma Aules	- Teclado en pantalla,			
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					
	Nombre: ¿Qué sabemos sobre la búsqueda de información en internet? ¿sabemos crear contenidos digitales? Objetivo: Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla y crear contenidos digitales. Crear contenidos digitales.  Temporalización: 3 clases  Explicamos cómo Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes. Comentaremos cómo crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría. Realizamos en word un presupuesto.					
	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 que lo necesite un banco de recursos donde buscar la información.	1.1 1.2 2.1 2.6	Observación directa del alumnado (participación, interés..)	
	<p>Grupo: repaso de cómo crear contenidos digitales .</p> <p>Individual: eralización del presupuesto en writer.</p>	<p>-Aula de informática</p> <p>-Proyector</p> <p>-Ordenador con conexión a internet</p> <p>-Plataforma Aules</p>	-Teclado en pantalla.		<p>Puntuación numérica del trabajo en writer del presupuesto ( a través de rúbrica)</p>	

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	¿Cómo crear un juego digital responsable?				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	Taller de relaciones digitales responsables	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	8 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Esta situación de aprendizaje busca fomentar el uso saludable, seguro y responsable de los dispositivos digitales a través de la creación de un juego digital por parte de los alumnos. Durante 4 semanas, los estudiantes aprenderán sobre dispositivos digitales e internet, investigarán sobre juegos digitales y cómo éstos pueden afectar su salud y bienestar, organizarán la información obtenida, diseñarán un juego digital que fomente aspectos relacionados con la salud y bienestar, y presentarán sus creaciones al resto de la clase. Esta actividad permitirá a los estudiantes trabajar en equipo, fomentar su creatividad y habilidades digitales, y aprender a utilizar los dispositivos digitales de forma responsable.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Jugar nos encanta, nos transporta a otras realidades o mundos y nos hacen pasar un buen rato. Pero ¿conocemos los riesgos y peligros que puede presentar su uso? ¿Qué medidas podríamos tomar para prevenir estos efectos negativos?, ¿Cómo podemos hacer uso de los juegos digitales de manera saludable y responsable? ¿Qué tipo de juegos digitales nos pueden aportar beneficios?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Creación de un panfleto publicitario de consejos para prevenir los efectos negativos de los videojuegos y sugerencias de buenas prácticas y juegos alternativos que aporten beneficios a los usuarios.				

	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	X CCL	CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y responsable.	1.3	Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo.</li> <li>• Sistemas operativos comunes y aplicaciones.</li> <li>• Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet.</li> <li>• Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente.</li> <li>• Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado.</li> <li>• Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</li> <li>• Lectura e interpretación de información de medios digitales.</li> <li>• Propiedad intelectual y derechos de autoría.</li> <li>• Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas.</li> <li>• Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li> <li>• Estética y lenguaje audiovisual.</li> </ul>
	X CP		1.4	Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente.	
	X STEM / CMCT	CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.	2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.	
	X CD		2.4	Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea.	
	X CPSAA		2.5	Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.	
	☐ CC		2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	
	☐ CE				
	X CCEC				

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



Autoría: María Teresa Juan Díaz





DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS	APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1	
	<p><b>Nombre:</b> ¿Qué sabemos de los juegos digitales y la influencia en nuestra vida?</p> <p><b>Objetivos:</b> Reflexión y puesta en común de la información relativa a los juegos digitales. Consecuencias del uso de juegos digitales, positivas y negativas. Descubrimiento de vocabulario y conceptos sobre juegos en red.</p> <p><b>Temporalización:</b> Esta tarea está compuesta por 2 sesiones de clase, estructura de cada una de las sesiones:</p> <p><b>Sesión 1 (55 min):</b> Introducción (10 min): Comienza la clase con una breve introducción al tema de los juegos digitales. Pregúntales a los alumnos si han jugado alguna vez a juegos digitales y cuáles son sus favoritos. Anima a los estudiantes a compartir sus experiencias.</p> <p>Actividad en grupo (20 min) dividiendo a los alumnos en grupos de no más de 5 componentes pedirles que reflexionen sobre Listas de videojuegos que más usan en el grupo ¿Qué beneficios pueden tener los juegos digitales en nuestra vida? ¿Qué riesgos o peligros pueden surgir por el uso excesivo de los juegos digitales?</p> <p>Presentación de las conclusiones (20 min) al grupo completo por los portavoces de los diferentes subgrupos, deben discutir las similitudes y diferencias entre los diferentes grupos. Los portavoces deben notar vocabulario y conceptos. Proporcionar al grupo una lista de vocabulario y conceptos relacionados con los juegos digitales, como juegos en línea, multijugador, mundos virtuales, microtransacciones.</p> <p>Actividad final (5 min) sugerir videos de YouTube sobre beneficios y peligros del uso de videojuegos. Dar una introducción de cada video que van a visualizar para la sesión 2 de esta tarea 1. En positivo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=XWiUesdXZKs">https://www.youtube.com/watch?v=XWiUesdXZKs</a> y <a href="https://www.youtube.com/watch?v=18S_E32N6jw">https://www.youtube.com/watch?v=18S_E32N6jw</a> En negativo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=mGpIBTvlicE">https://www.youtube.com/watch?v=mGpIBTvlicE</a> y <a href="https://www.youtube.com/watch?v=vkTe7wRXhaQ">https://www.youtube.com/watch?v=vkTe7wRXhaQ</a></p> <p><b>Sesión 2 (55 min):</b> Introducción a la sesión recordando lo trabajado en la clase anterior (15 min). Los portavoces de los grupos deben hacer un repaso de la información recopilada. Visualización de parte de los videos en clase.</p> <p>Comentar los contenidos de los videos sugeridos, opiniones del grupo en general (10 min). Es fehaciente la información proporcionada en los videos visualizados. ¿Hay estudiantes que han profundizado en la búsqueda de más información? ¿Se puede rebatir esa información? Exposición en clase de la información aportada extra.</p> <p>Trabajo en cuaderno de forma individual para crear en un boceto con toda la información recopilada (25 min). ¿Tipos de video juegos más usados por los estudiantes, beneficios que reportan y aspectos negativos? Guía del profesor aportando definiciones, conceptos e información apropiada a las dudas que les surjan a los diferentes grupos.</p> <p>Autoanálisis de lo trabajado (5 min) los estudiantes deben poner en consenso qué es lo que han aprendido con esta tarea,</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Accesibilidad <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> </li> <li><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</li> <li><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</li> <li><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</li> <li><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</li> <li><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</li> <li><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</li> <li><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</li> </ul>

	cómo pueden ampliar sus conocimientos, que soluciones se pueden aportar de forma constructiva. Se pone a disposición un panel de Paddle compartido para cada grupo donde los estudiantes van poniendo sus conclusiones.			
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN
	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Dossier en papel con las preguntas y las actividades que se van a desarrollar en las dos sesiones. Herramientas del SO para accesibilidad. Dispositivos adaptados a las posibles diversidades funcionales.	1.4 2.1  Sesión 1 se evaluará con la observación directa de los estudiantes (actitud participativa, interés, etc)  Sesión 2 se evaluará con respecto a los diferentes grupos de clase. Evaluación de la participación y las ampliaciones de información. El boceto con la información se evaluará de forma individual.
	Sesiones grupales donde se nombran portavoces de los diferentes grupos para poder exponer la información recopilada.	Videos de Youtube Cuadernos de clase Lápices de colores Plataforma de Aules donde aparecen los contenidos relevantes con esta tarea. Paddle		

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS	APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2	
	<p><b><u>Nombre:</u></b> Vamos a buscar videojuegos que resulten positivos. Juegos digitales que trabajen la actividad física y una alimentación saludable.</p> <p><b><u>Objetivos:</u></b> Investigar que los videojuegos nos pueden aportar beneficios físicos en el deporte y la alimentación. Descubrimiento de productos que favorezcan estilos de vida saludables.</p> <p><b><u>Temporalización:</u></b> Esta tarea está compuesta por 2 sesiones de clase, estructura de cada una de las sesiones:</p> <p><b>Sesión 1 (55 min):</b>  Introducción (10 min): Comienza la clase con una reflexión que pueden existir juegos digitales que nos aporten funcionalidades positivas en el aspecto físico de nuestras vidas.</p> <p>Mediante un Symboloo que el profesor presenta con una recopilación de diferentes videojuegos que fomentan la actividad física. (35 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Juegos de baile: Los juegos de baile como "Just Dance" o "Dance Dance Revolution" pueden requerir movimientos de cuerpo completo para seguir la música. Estos juegos pueden ser divertidos y animar a los adolescentes a moverse y hacer ejercicio.</li> <li>Juegos de deportes: Los juegos deportivos como "FIFA" o "NBA" pueden ser una forma divertida de fomentar la actividad física, ya que los adolescentes pueden sentirse más motivados para jugar si se trata de un deporte que les gusta en la vida real.</li> <li>Juegos de realidad virtual: Los juegos de realidad virtual que requieren movimiento físico, como "Beat Saber" o "BoxVR", pueden ser una forma divertida de fomentar la actividad física, ya que los adolescentes pueden sentirse más inmersos y motivados para moverse mientras juegan.</li> <li>Juegos al aire libre: Los juegos digitales que se juegan al aire libre, como "Pokemon Go", pueden fomentar la actividad física mientras se exploran los alrededores y se buscan personajes virtuales.</li> </ul> <p>Actividad final (10 min) los alumnos visitan los websites propuestos y experimentan con los diferentes juegos propuestos.</p> <p><b>Sesión 2 (55 min):</b>  Introducción (10 min): Comienza la clase con una reflexión sobre los juegos presentados en la sesión anterior para cambiar impresiones entre todo el alumnado.</p> <p>Mediante un Symboloo que el profesor presenta con una recopilación de diferentes videojuegos que fomentan una alimentación saludable. (25 min):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>"Food Force": es un juego desarrollado por el Programa Mundial de Alimentos de las Naciones Unidas, en el que los jugadores deben enfrentar desafíos para distribuir alimentos en zonas de emergencia.</li> <li>"Fresh Pickings": es un juego de simulación que permite a los jugadores administrar un huerto urbano, donde deben aprender sobre el cultivo de frutas y verduras, así como también cómo usarlos para crear comidas saludables.</li> <li>"Super Healthy Challenge": es un juego interactivo que enseña a los jugadores sobre la importancia de comer una dieta equilibrada y cómo hacer elecciones saludables en cuanto a la alimentación.</li> </ul> <p>Análisis de lo trabajado en las dos sesiones (20 min) los estudiantes deben poner en consenso qué es lo que han aprendido con</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> Accesibilidad <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> </li> <li><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</li> <li><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</li> <li><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</li> <li><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</li> <li><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</li> <li><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</li> <li><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</li> </ul>

esta tarea, es útil que en su borrador inicial de la tarea 1 pongan aquellos productos que les han resultado más interesantes. Pueden rellenar un panel de Paddle inicial la nueva información.				
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 las preguntas y las actividades que se van a desarrollar en las dos sesiones. Herramientas del SO para accesibilidad. Dispositivos adaptados a las posibles diversidades funcionales.	1.3 2.1 2.4	Se evaluará mediante la observación la participación y el interés mostrado por los estudiantes.  Evaluación de cada uno de los paneles con la nueva información añadida.
.Trabajo individual y una puesta en común grupal.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aula de informática</li><li>- Cañon proyector</li><li>- Ordenador con conexión a Internet.</li><li>- Plataforma Aules</li><li>- Symbaloo</li><li>- Paddle</li></ul>			

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS	APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3	
	<p><b>Nombre:</b> ¿Podemos jugar y aprender a ponernos en el lugar de otras personas? ¿El trabajo en equipo hace un producto mejor y logra el éxito?.</p> <p><b>Objetivos:</b> Investigar que los videojuegos que nos ayuden a ponernos en el lugar de otras personas. Descubrimiento de productos que favorezcan el trabajo en equipo.</p> <p><b>Temporalización:</b> Esta tarea está compuesta por 2 sesiones de clase, estructura de cada una de las sesiones:</p> <p><b>Sesión 1 (55 min):</b> Introducción (10 min): Comienza la clase con una reflexión que pueden existir juegos digitales que nos aporten funcionalidades positivas en relación con la empatía y el trabajo en equipo.</p> <p>Mediante un Webquest que el profesor presenta con una recopilación de diferentes videojuegos para el trabajo de la empatía (35 min):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Life is Strange": este es un juego de aventuras en el que los jugadores toman decisiones que afectan la historia y el destino de los personajes. El juego trata temas como la amistad, el acoso escolar, la depresión y la violencia doméstica.</li> <li>• "That Dragon, Cancer": este es un juego basado en la experiencia personal de los creadores del juego, quienes perdieron a su hijo debido a un cáncer. El juego trata sobre la vida, la muerte y la pérdida, y fomenta la empatía y la compasión hacia aquellos que sufren.</li> <li>• "Never Alone": este es un juego de plataformas en el que los jugadores toman el papel de una niña inupiaq y su zorro ártico mientras exploran el mundo natural y cultural de Alaska. El juego trata sobre la historia y la cultura inupiaq y fomenta la empatía hacia las comunidades indígenas.</li> </ul> <p>Actividad final (10 min) los alumnos visitan los websites propuestos y experimentan con los diferentes juegos propuestos.</p> <p><b>Sesión 2 (55 min):</b> Introducción (10 min): Comienza la clase con una reflexión sobre los juegos presentados en la sesión anterior para cambiar impresiones entre todo el alumnado.</p> <p>Mediante un Symboloo que el profesor presenta con una recopilación de diferentes videojuegos que fomentan el trabajo en equipo (25 min):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• "Overcooked 2": es un juego de simulación de cocina en el que los jugadores trabajan juntos para preparar y servir comidas en un restaurante. Los jugadores deben coordinarse y comunicarse entre sí para completar los pedidos y mantener el restaurante funcionando sin problemas.</li> <li>• "Sea of Thieves": es un juego de aventuras de piratas en línea en el que los jugadores trabajan juntos para explorar islas, luchar contra enemigos y saquear tesoros. Los jugadores pueden formar equipos y asignar roles específicos para maximizar su eficacia en el juego.</li> <li>• "Rocket League": es un juego de deportes en el que los jugadores controlan vehículos que intentan anotar goles en una cancha con una pelota gigante. El juego requiere coordinación y comunicación para trabajar juntos y anotar goles en equipo.</li> </ul> <p>Análisis de lo trabajado en las dos sesiones (20 min) los estudiantes deben poner en consenso qué es lo que han aprendido con esta tarea, es útil que en su borrador inicial de la tarea 1 pongan aquellos productos que les han resultado más interesantes.</p>	<div> <input type="checkbox"/> Accesibilidad <div> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional </div> </div> <div> <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica. </div> <div> <input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado. </div> <div> <input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado. </div> <div> <input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback. </div> <div> <input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos. </div> <div> <input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles. </div> <div> <input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento. </div>

Pueden rellenar un panel de Paddle inicial la nueva información.				
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 las preguntas y las actividades que se van a desarrollar en las dos sesiones. Herramientas del SO para accesibilidad. Dispositivos adaptados a las posibles diversidades funcionales.	1.3 2.1 2.4	Se evaluará mediante la observación la participación y el interés mostrado por los estudiantes.  Evaluación de cada uno de los paneles con la nueva información añadida.
. Trabajo individual y una puesta en común grupal.	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula de informática</li> <li>- Cañon proyector</li> <li>- Ordenador con conexión a Internet.</li> <li>- Plataforma Aules</li> <li>- WebQuest</li> <li>- Paddle</li> </ul>			

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4				<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div>
<p><b>Nombre:</b> Folleto informativo sobre la prevención del uso de juegos digitales y propuestas positivas de su consumo.</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Dar a los alumnos destrezas para crear un producto mediante herramientas informáticas para la edición y montaje de un folleto informativo.</li><li>- Uso de Canva.</li></ul> <p><b>Temporalización:</b> Esta tarea está compuesta por 2 sesiones de clase. Durante estas dos sesiones se trabajará de forma individual en el ordenador.</p> <p>Paso 1: Accede a Canva</p> <p>Paso 2: Selecciona un tipo de diseño - Elige la opción de "Folleto" en la lista de tipos de diseños disponibles en Canva. Puedes seleccionar una plantilla preestablecida o crear un diseño desde cero.</p> <p>Paso 3: Personaliza el folleto - Utiliza las herramientas de diseño de Canva para personalizar el folleto con la información recopilada sobre los peligros y ventajas de los videojuegos, así como los ejemplos de videojuegos que fomenten diferentes habilidades como la actividad física, alimentación saludable, empatía y trabajo en equipo. Puedes agregar texto, imágenes, iconos y otros elementos visuales para hacer el folleto atractivo y fácil de entender. Hacer uso de los tableros de Paddle creados en las sesiones anteriores.</p> <p>Paso 4: Organiza la información - Organiza la información recopilada en secciones o bloques dentro del folleto para que sea fácil de seguir y comprender. Utiliza un diseño limpio y claro que facilite la lectura y comprensión de la información.</p> <p>Paso 5: Revisa y finaliza - Revisa cuidadosamente el folleto para asegurarte de que la información sea precisa y esté correctamente organizada. Una vez que estés satisfecho con el diseño, guarda y descarga el folleto en el formato deseado (PDF, imagen, etc.) y estará listo para ser compartido o impreso.</p>				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES		EVALUACIÓN	
...Trabajo individual y la supervisión del profesor que sirve para resolver dudas y de guía en todo el proceso.	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aula de informática</li><li>- Cañon proyector</li><li>- Ordenador con conexión a Internet.</li><li>- Plataforma Aules</li><li>- Canva</li></ul>	Dossier en papel con las preguntas y las actividades que se van a desarrollar en las dos sesiones. Herramientas del SO para accesibilidad. Dispositivos adaptados a las posibles diversidades funcionales.	2.5 2.6 Heteroevaluación: El alumnado entregará diversos folletos publicitarios en pdf. El profesor evaluará con una nota numérica.	

					<input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.
--	--	--	--	--	---



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE					
IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	NAVEGACIÓN SEGURA EN INTERNET. PROTECCIÓN ANTE VIRUS Y FRAUDES			
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN 8 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Esta situación de aprendizaje tiene el objetivo de informar y capacitar al alumnado para actuar de manera proactiva frente a los riesgos asociados a virus y fraudes informáticos extendidos a través de Internet, ofreciéndole recomendaciones, pautas y herramientas para su prevención y/o actuación en caso de verse afectados por ellos.			
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	<p>En su día a día, el alumnado se expone a la amenaza de virus y fraudes cuando navega por internet y/o redes sociales. Por ejemplo, cuando buscan ropa de una determinada marca, en ocasiones pueden acceder a páginas falsas e intentar comprar productos que ellos piensan que es el que están buscando pero realmente es un fraude y realizan la compra de un producto que no recibirán nunca, además de exponer datos como tarjetas bancarias o números de cuenta.</p> <p>Reto: Conocer los conceptos de ingeniería social, fraude y virus informáticos, sus características, medios y métodos de actuación, así como los riesgos que ambos – virus y fraudes – suponen para el usuario, analizando éstos mediante ejemplos y casos reales. Abordaremos también los mecanismos y pautas de prevención y actuación frente a virus y fraudes electrónicos, así como las entidades de referencia que pueden darnos soporte y ayuda ante éstos.</p>			
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaborar una infografía que informe sobre los distintos tipos de virus y fraudes, cómo protegernos de ellos y cómo actuar en caso de ser víctima de un virus informático o un fraude. Las infografías serán colgadas en los paneles del centro para que el resto de estudiantes puedan informarse.			

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"/> STEM / CMCT <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC		<ul style="list-style-type: none"> <li>● CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.</li> <li>● CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.</li> <li>● CE4: Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.</li> </ul>	1.3	Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</li> <li>● La brecha digital.</li> <li>● Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</li> <li>● Lectura e interpretación de información de medios digitales.</li> <li>● Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li> <li>● Estética y lenguaje audiovisual.</li> <li>● Exposición personal en la red. La huella digital</li> <li>● La privacidad en la red. La protección de datos de carácter personal. Información y consentimiento.</li> <li>● Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes</li> </ul>
			1.5	Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.	
			2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando la veracidad.	
			2.5	Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.	
			2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autor.	
			4.4	Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo.	

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



Autoría: Lorena Marco Armero

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado</div>
<b>Nombre:</b> ¿Qué sabes a cerca de los virus y los fraudes informáticos?					
<b>Objetivos:</b> Conocer qué son y cómo funcionan los virus informáticos y los fraudes informáticos para poder prevenirse ante ellos.					
Temporalización: Primeros 10', visualización del vídeo: <b>‘Cómo proteger nuestros dispositivos de ataques de virus’</b> (1:01), en el que se presenta una acción conjunta de Policía Nacional y empresas desarrolladoras de antivirus. Exposición de los principales términos de los que se habla en el vídeo. Visualización y análisis de la web de amenazas en tiempo real de karpesky, para darse cuenta de la realidad de ataques informáticos constantes. Resto de la clase: trabajo sobre la terminología relacionada con los distintos tipos de virus y ataques informáticos. De manera que después el alumnado pueda profundizar en cada uno de los términos para ir recopilando información para poder realizar la tarea expositiva final.					
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 primer, y actividades que los relacionen. -Herramientas del SO de accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional	2.1 2.6	-Primera parte: Observación de la actitud y participación del alumnado. -Segunda parte: Observación del trabajo realizado durante la clase.	
- Primera parte: En grupo-	- Aula de informática				
- Segunda parte: individual	- Cañón proyector - Ordenador con conexión a Internet - Plataforma Aules				
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					
<b>Nombre:</b> Virus. Mecanismos y vías de infección					
<b>Objetivos:</b> Aplicar medidas y pautas para la protección de ordenadores y dispositivos móviles ante la amenaza de éstos.					

	<p>Temporalización</p> <p>Primeros 15', debate planteando la siguientes cuestiones: Teniendo en cuenta el trabajo realizado en la clase anterior, ¿Qué tipos de virus conocéis? ¿Os habéis visto amenazados en alguna ocasión por alguno de ellos? ¿Cuáles creéis que son los métodos más habituales de infección? ¿Qué crees que se podría haber hecho para evitarlos? ¿Afectan sólo a ordenadores? ¿Habéis detectado algún virus en vuestros dispositivos móviles? ¿Tenéis instalado y configurado un antivirus en vuestro Smartphone o Tableta?</p> <p>Resto de la clase: investigación a cerca de los principales mecanismos y vías de infección para seguir completando la infografía a finalizar en la siguiente actividad.</p>				diferentes maneras de expresión del conocimiento.
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Dossier en papel con los términos y sus definiciones primer, y actividades que los relacionen. -Herramientas del SO de accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional	1.5 2.1 2.6	
	- Primera parte: En grupo- - Segunda parte: individual	- Aula de informática - Cañón proyector - Ordenador con conexión a Internet - Plataforma Aules			
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3				
	<p><b>Nombre:</b> Ingeniería Social y fraude electrónico</p> <p><b>Objetivos:</b> Conocer en qué consiste la ingeniería social y los tipos de fraudes electrónicos existentes para evitar ser manipulados por los delincuentes y no ser víctimas de un fraude en Internet</p>				
	<p>Temporalización</p> <p>Primera parte: Se tratarán ejemplos de situaciones reales de fraudes electrónicos conocidos y denunciados en medios de comunicación mediante vídeos y/o noticias.</p> <p>Segunda parte: Finalización de la infografía que se comenzó a realizar en la primera actividad, recopilando la información de todas las tareas.</p>				
	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 primer, y actividades que los relacionen.	2.1 2.2 2.5 2.6	-Primera parte: Observación de la actitud y participación del alumnado. -Segunda parte: Evaluación por parte del profesorado de la infografía realizada por el alumnado en las sesiones anteriores mediante una rúbrica. Autoevaluación por parte del alumnado utilizando una rúbrica que facilitará el profesorado.	
	- Primera parte: En grupo- - Segunda parte: individual	- Aula de informática - Cañón proyector - Ordenador con conexión a Internet - Plataforma Aules	- Herramientas del SO de accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... - Portátil adaptado para diversidad funcional			

SITUACIÓ D'APRENTATGE						
IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Descombrim la nostra identitat digital				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1r ESO	TEMPORITZACIÓ	4 SESSIONS
	DESCRIPCIÓ	En cada interacció a les xarxes socials estem creant una part de la nostra identitat digital. I no només la informació que decidim publicar nosaltres sinó també aquella que ens afecta directa o indirectament perquè està relacionada amb nosaltres encara que no siga un post nostre explícitament. Així com publicacions a webs, fòrums, blogs, etiquetes, comentaris, recerques o seguiments, etc. afecten a la nostra identitat digital.				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Repte: Quin tipus d'informació queda registrada en Internet sobre tu? Quina informació voràs en 10 anys i et podries penedir? Creus que utilitzaran eixa informació per a la selecció de personal en les empreses? Reflexiona sobre cómo es forma la teua identitat digital, amb exemples concrets, i com et pot afectar les decisions actuals en la vostra vida en un futur. Notícia de la recollida de dades i creació de l'empremta digital. <a href="https://maldita.es/malditatecnologia/20200320/fingerprinting-o-como-se-crea-tu-huella-digital/">https://maldita.es/malditatecnologia/20200320/fingerprinting-o-como-se-crea-tu-huella-digital/</a>				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Elaborar una infografia amb informació sobre què és la nostra identitat digital i consells per a poder deixar una empremta digital decent i adequada.				

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	X CCL X CP X STEM / CMCT X CD X CPSAA X CC CE X CCEC	<b>CE2:</b> Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i <b>crear continguts digitals</b> .  <b>CE3:</b> Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la.  <b>CE4:</b> Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.	2.1.  2.6.  3.1.  3.2.  3.3.  3.4.  4.2.  4.5.	Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat. Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria. Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i la petjada digital que deixen. Gestionar adequadament l'autoconcepte i la percepció externa a través de la imatge personal en entorns digitals. Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa Adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals. Adoptar conductes bàsiques que fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores. Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals	Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals. Propietat intel·lectual i drets d'autoria. Creació bàsica de continguts amb eines digitals. Estètica i llenguatge audiovisual. La identitat personal en Internet. Àlies i avatars. Autoconcepte i percepció externa de la identitat digital. Referències socioculturals en la construcció de la identitat digital. Persones influents. Exposició personal en la xarxa. La petjada digital. Conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital. La privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal. Informació i consentiment. Estratègies per a una ciberconvivència igualitària, segura i saludable. Etiqueta digital. Avantatges i beneficis de les interaccions en entorn digital.

<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



ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
<p><b>Nom:</b> Què creus què és la identitat digital?</p> <p><b>Objectius:</b> Reflexió sobre el punt de partida. Descobriment del concepte identitat digital.</p> <p>Temporització:</p> <p>Primers 10': Reflexionem per parelles o grups reduïts sobre el concepte identitat digital. Escoltem un fragment d'un podcast sobre ciberseguretat i fem notar la dificultat en el lèxic. Visualitzar el vídeo <a href="https://www.youtube.com/watch?v=zBByVuvaNO4">https://www.youtube.com/watch?v=zBByVuvaNO4</a> i reflexionar sobre l'ús que fem en Internet i el rastre que deixem</p> <p>Rest a de la classe: A través d'una activitat h5p en Aules de tipus Fill de Gaps, l'alumnat haurà de contestar preguntes per a descobrir o afermar vocabulari relacionat amb la identitat digital, incloent per exemple: identitat digital, egosurfing, empremta digital, trolls, nick, avatar, ciberdelicte, suplantació d'identitat, reputació digital, egosearching o vanity searching</p> <p>Prèviament es poden repassar algunes indicacions (5 minuts) sobre estratègies d'ús de cercadors web .</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Dossier en paper amb els termes i les seues definicions primer, i activitats per a associar	2.1	-Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interès...)	
Primera part: parelles-grup (reflexió sobre el concepte) Segona part individual: Búsqueda d'informació i exercici en AULES.	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional		-Segona part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat h5p, que proporciona nota numèrica i feedback a l'alumnat. És per tant un exercici individual clàssic.	



DESCRIPCIÓ  
ACTIVITAT/TASCA 2

**Nom:** Investiguem sobre nostra la identitat digital?

**Objectius:** Aprofundiment sobre el concepte identitat digital.

**Temporització:** 5' minuts per refrescar el concepte de identitat digital

Tras visualitzar el vídeo [Un vídeo muy especial](#) Respondrem les següents preguntes entre tots:

Existeix un terme per a definir el que li passa a Virgínia, com es diu?

Reflexionem sobre els riscos de publicar les següents dades personals en la xarxa:

- La teua adreça real
- Les teues dades bancàries
- Les teues contrasenyes
- Els teus dies d'absència del teu habitatge
- Les teues situacions compromeses

La resta de la classe treballarem activitats de respostes curtes, a través de les quals identifiquem les parts per les que està formada i les conseqüències de la nostra identitat digital.

MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Dossier en paper amb els termes i les seues definicions primer, i activitats per a associar -Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	3.1 3.3	-Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interés...) -Segona part: l'avaluació es realitza per part del professor en corregir la tasca proposada amb la retroalimentació
Primera part: parelles-grup (reflexió sobre el concepte) Segona part individual: Recerca d'informació i exercici en AULES.	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules			

DESCRIPCIÓ  
ACTIVITAT/TASCA 3

**Nom:** Protegim la nostra la identitat digital?

**Objectius:** Detectar els possibles atacs de la identitat digital i saber com protegir-se.

**Temporització:** 10' per llegir, comprendre i analitzar un text on s'enumeren els riscos que pot sofrir la nostra identitat digital.

10' Entre tots fer una llista de consells per tindre una bona identitat digital i indicacions de com protegir-se.

Des de la pàgina <https://www.creartuavatar.com/> crearem el nostre avatar. I finalment fer un núvol de paraules en WordArt en el que apareguen mínim 20 conceptes relacionats en el tema.

MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Dossier en paper amb els termes i les seues definicions primer, i activitats per a associar -Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	3.2 3.4 4.2	-Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interés...) -Segona part: l'avaluació es realitza per part del professor en corregir la tasca proposada amb la retroalimentació corresponent
Primera part: parelles-grup (reflexió sobre el concepte) Segona part individual: Fer els exercicis proposats en AULES.	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules			

	DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4				
	<p><b>Nom:</b> Infografia sobre la Identitat Digital</p> <p><b>Objectius:</b> Elaborar una infografia amb informació sobre què és la nostra identitat digital i consells per a poder deixar construir una empremta digital decent i adequada.</p> <p><b>Temporització:</b> Dos sessions. Recopilar la informació treballada en les sessions anteriors. Per parelles elaborar una infografia amb informació sobre què és la nostra identitat digital i consells per a poder deixar una empremta digital decent i adequada. Incloure imatges representatives (sense drets d'autor). Ha de ser breu, en idees clares i concises, vistosa i atractiva. Poden utilitzar plantilles de aplicacions web com <a href="http://www.canva.es">www.canva.es</a></p> <p>Per últim resoldrem el qüestionari sobre identitat digital en AULES</p>				
	MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ
	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Dossier en paper amb els termes i les seues definicions primer, i activitats per a associar	2.6 3.1 3.3 3.4 4.2	Es valorarà la implicació del tots els membres del grup per observació.
	Treball per parelles.	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	diversitat funcional	S'utilitzarà una rúbrica on es valorarà tan el disseny com el contingut i la seua capacitat de síntesi.
					realitza part del professor en corregir la tasca proposada amb la retroalimentaci ó corresponent

## SITUACIÓ D'APRENTATGE

### IDENTIFICACIÓ

TÍTOL	SEGURETAT: VIRUS I ANTIVIRUS				
ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1ESO	TEMPORITZACIÓ	8 SESSIONS
DESCRIPCIÓ	Hui en dia utilitzem els dispositius per a tot: com a ferramenta de treball, per formació, estudis, jugar, comprar, reservar un hotel, xarxes socials, etc. Connectar-se a Internet té els seus riscos i tenim que previndre com protegir i preservar les nostres dades personals, contrasenyes, la nostra identitat, fitxers, imatges, videos, el bon funcionament del nostre programari i sistemes operatius.				
REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	<p>PREGUNTA: Som conscients a quins riscos estem exposats per estar connectats a Internet? Com podríem protegir la nostra informació i als nostres dispositius dels virus? Quines avantatges té instal·lar un antivirus?</p> <p>Per vore l'efecte que pot tindre un ciberatac als sistemes informàtics podem començar llegint la següent noticia:</p> <p><a href="https://elpais.com/espana/catalunya/2023-03-06/el-ciberataque-que-sufre-el-hospital-clinic-de-barcelona-procede-del-extranjero.html">https://elpais.com/espana/catalunya/2023-03-06/el-ciberataque-que-sufre-el-hospital-clinic-de-barcelona-procede-del-extranjero.html</a></p>				
PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Elaborar una presentació sobre diferents tipus de virus, les conseqüències negatives que ocasionen i descriure les característiques dels antivirus per a salvaguardar els sistemes.				

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	X CCL X CP X STEM /CMCT X CD X CPSAA X CC CE X CCEC	CE1: Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible.  CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.  CE4: Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.	1.3.  1.5.  2.1.  2.6.  4.4  4.5	Connectar dispositius digitals a Internet de manera segura.  Mostrar hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.  Buscar, seleccionar i interpretar informació en funció de les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant la seua veracitat.  Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.  Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals tot valorant el benestar personal i col·lectiu.  Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals.	Hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.  Propietat intel·lectual i drets d'autoria.  Tipus de cercadors web i les seues eines de filtratge.  Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i frauds.  Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web contrastant la seua veracitat.  Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals.  Propietat intel·lectual i drets d'autoria.  Creació bàsica de continguts amb eines digitals.  Organització de la informació. Operacions bàsiques amb arxius i carpetes.  Estètica i llenguatge audiovisual.

<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



ACTIVITATS / TASQUES				APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1				<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:	Què són els virus informàtics			
Objectius:	Reflexió sobre el punt de partida. Descobriment de vocabulari i conceptes sobre els virus informàtics			
Temporització: <ul style="list-style-type: none"><li>• Inicialment fem un xicotet debat a classe per a comprovar què conèixen sobre el tema que els anem a plantejar.</li><li>• Introduïm una sèrie de paraules per a tantejar quin percentatge de la classe les reconeix, així com el seu significat (Malware, Adware, Ransomware, Spam, Hoax, Pharming, Phising, Troià, Cuc, Firewall, Hacker, Cracker,...)</li><li>• Posteriorment se fa una exposició bàsica introductòria per part del docent basada en una presentació que està penjada en Aules per deixar clar alguns conceptes que se van a tractar al llarg de les sessions de l'activitat, així com la manera en la que es va a treballar.</li><li>• A continuació per a que quede constància del què s'ha tractat l'alumnat resoldrà un qüestionari resum de forma individualitzada a través d'Aules. Posteriorment es donaran les solucions</li></ul>				
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Questionari digital associant els termes i les seues definicions.  -Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla.  -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.1	-Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interès...) -Segona part: qüestionari bàsic introductori.
Primera part: Grupal (l'alumnat amb majors coneixements fa de guia per a la resta, foment del diàleg, respecte de torn de paraula)	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules			
Segona part: individual				

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					<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:		Investigació i documentació			
Objectius:		Treball col·laboratiu per parelles per a la recerca i tractament d'informació. Producció de continguts digitals.			
Temporització: <ul style="list-style-type: none"><li>Per parelles per a potenciar i reforçar el treball col·laboratiu, assignem termes vist a la primera activitat sobre els virus i antivirus.</li><li>Repassem algunes indicacions sobre estratègies d'ús de cercadors web i seguidament l'alumnat passa a la fase d'investigació per l'elaboració d'un document amb alguna de les ferramentes instal·lades als dispositius com LibreOffice Writer o on line com el Word.</li><li>S'indica una rúbrica vista en altres SA sobre com estructurar el document (disponible a Aules).</li><li>Com és un tema molt tècnic es pot proporcionar a l'alumnat que el necessiten webs on buscar la informació (p.e.: <a href="https://www.incibe.es/aprendeciberseguridad">https://www.incibe.es/aprendeciberseguridad</a>)</li></ul>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Document digital incloent recomanacions sobre l'estètica d'un document.	1.3. 1.5. 2.1.	-Primera part: autoavaluació comprovant amb la rúbrica el nivell de detall del treball desenvolupat.	
Per parelles (treball col·laboratiu, promocionar la interacció)	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla.  -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.6. 4.4 4.5	-Segona part: revisió (feedback d'instrucció als alumnes per a fer millores)  -Tercera part: avaluació per part del docent amb nota numèrica.	

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3					<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:		Concreció presentació				
Objectius:		Aprendre a crear un document resumit i esquematitzat a partir de l'activitat anterior. Distinguir el llenguatge/ vocabulari clau a utilitzar i ressaltar. Producció de continguts digitals.				
Temporització: <ul style="list-style-type: none"><li>Per parelles preparar una presentació de l'activitat anterior.</li><li>Utilitzar alguna de les ferramentes instal·lades als dispositius com LibreOffice Impress o on line com el PowerPoint.</li><li>S'indica una rúbrica vista en altres SA sobre com estructurar la presentació (disponible a Aules).</li></ul>						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier amb ajudes per elaborar la presentació.	1.3	-Primera part: autoavaluació comprovant amb la rúbrica el nivell de detall del treball desenvolupat.		
Primera part: Per parelles (treball col·laboratiu, promocionar la interacció).	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules	-Eines del SO ps er a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla.  -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	1.5			
			2.1			
			2.6	-Segona part: revisió (feedback d'instrucció als alumnes per a fer millores)		
			4.4			
			4.5	-Tercera part: avaluació per part del docent amb nota numèrica.		





## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Aprendo a escribir un texto bien formateado en el ordenador				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	20 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Todos los alumnos escriben textos en el ordenador, pero no lo hacen con el formato y las herramientas adecuadas. No utilizan bien el corrector ortográfico, no usan bien las sangrías, márgenes, columnas, encabezados y pie de página, etc. Repiten muchas veces algunas cosas porque no saben dar estilos a los párrafos, lo que les hace perder tiempo.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Necesidad: Escribir textos que cumplan ciertos estilos de formato, con un mínimo esfuerzo, y un óptimo resultado.				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Recreación de un documento que contiene imágenes, tablas, sangrías, encabezado, pie de página, y todos los elementos aprendidos.				

CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
X CCL X CP <input type="checkbox"/> STEM / CMCT X CD X CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC		CE2. Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.	2.6	<p>Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autor.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Creación básica de contenidos con herramientas digitales</li> <li>Estética y lenguaje audiovisual</li> </ul>

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

Autoría: Noelia Hernández



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: ¿Qué es un procesador de textos? ¿Por qué es mejor que escribir en papel o con una máquina de escribir?					
Objetivos: Reflexión sobre el punto de partida					
Temporalización: 2 sesiones Primeros 10 minutos, debatimos sobre las ventajas e desventajas de usar un procesador de textos. Y vemos algunos ejemplos gráficos de textos bien formateados frente a otros que están mal. A continuación hacemos pruebas, todos juntos: abrir un documento, guardar, desplazamiento, cambiar el zoom, corregir con las teclas de borrar (retroceso vs supr), y el uso del modo sobreescribir vs insertar. Por último, realizan dos prácticas: P1: Uso del teclado (para que aprendan a escribir cualquier símbolo del teclado) P2: Copiar, Cortar y Pegar (para que sepan hacerlo tanto con el ratón, como con la combinación de teclas del teclado)					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Apuntes en papel - Herramientas del S.O. para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.	2.6	- Primera parte: observación directa (participación, interés, respeto a compañeros, etc) - Segunda parte: Rúbrica de %realizado y %correcto.	
- Primera parte: grupal, debate entre todos - Segunda parte: individual	- Aula de informática - Proyector - Ordenadores con conexión a Internet - Plataforma Aules				

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2

Nombre: Aprendo las herramientas básicas de un procesador de textos

Objetivo: Adquirir las destrezas mínimas necesarias para usar un procesador de textos de forma eficiente.

Temporalización: 14 sesiones

Los primeros 10 minutos de cada sesión consisten en una explicación en el proyector de cómo se utilizan los siguientes aspectos en un procesador de textos:

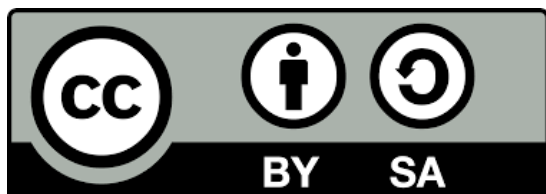
- Corrector ortográfico
- Aplicación del idioma utilizado
- Formato de página
- Formato de carácter. Caracteres especiales
- Formato de párrafo
- Numeración y viñetas
- Imágenes
- Autoformas y Títulos en 2D y 3D.
- Tablas

Los siguientes 45 minutos de cada sesión se dedican a realizar una práctica relacionada con el contenido explicado.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Apuntes en papel - Herramientas del S.O. para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.	2.6	Heroevaluación: rúbrica donde se evalúe el grado de realización de cada práctica y su corrección.
Individual	Aula de informática - Proyector - Ordenadores con conexión a Internet - Plataforma Aules			

	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3				
	Nombre: Realizo un documento completo yo solo/a: Las recetas de mis 3 comidas favoritas				
	Objetivo: Movilizar los saberes básicos adquiridos en las tareas anteriores, donde el alumno ponga en práctica todo lo aprendido.				
	Temporalización: 4 sesiones				
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Apuntes en papel - Herramientas del S.O. para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.	2.6	Coevaluación, utilizando un rúbrica facilitada por el profesor. + Heteroevaluación, por parte del profesor, comprobando que el uso de la rúbrica ha sido correcto.
Individual	Aula de informática - Proyector - Ordenadores con conexión a Internet - Plataforma Aules				

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE					
IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Conocemos nuestros derechos digitales			
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN 8 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Las tecnologías digitales están transformando la forma en que se ejercen, se protegen y se vulneran derechos básicos como la libertad de expresión y el acceso a la información, y también están dando lugar al reconocimiento de nuevos derechos. Hoy en día, muchas personas jóvenes, y sobre todo adolescentes y preadolescentes, no distingue prácticamente entre mundo físico y mundo virtual, y el uso de las redes sociales e internet es algo que tienen muy interiorizado y lo utilizan en muchas ocasiones sin pensar en las posibles consecuencias que pueden darse de un mal uso de las mismas. Esto se da, entre otras causas, porque no conocen bien cuales son los derechos y deberes que deben cumplir cuando hacen uso de estas tecnologías.			
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Pregunta: ¿Conoces cuáles son tus derechos digitales? ¿Sabrías cómo actuar cuando alguien publica una foto tuya en redes sociales sin tu consentimiento? ¿Sabes cuáles son los límites a la hora de publicar información en tus redes sociales que pueda afectar a otras personas? Fuentes de información: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="https://www.iberdrola.com/innovacion/que-son-derechos-digitales">https://www.iberdrola.com/innovacion/que-son-derechos-digitales</a></li> <li>• <a href="https://ayudaleyprotecciondatos.es/2018/10/03/derechos-digitales/">https://ayudaleyprotecciondatos.es/2018/10/03/derechos-digitales/</a></li> </ul>			
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de una infografía para cada uno de los derechos digitales que existen en internet, para colgar por las paredes del centro el Día Mundial de Internet (17 de mayo).			



**Autor: David López Castellote**

	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	<input type="checkbox"/> CCL <input type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> STEM / CMCT <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.</li> <li>• CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.</li> <li>• CE3: Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla.</li> <li>• CE4: Mostrar hábitos básicos que fomentan el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.</li> </ul>	1.4	Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia.</li> <li>• Lectura e interpretación de información de medios digitales.</li> <li>• Propiedad intelectual y derechos de autoría.</li> <li>• Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas.</li> <li>• Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li> <li>• Estética y lenguaje audiovisual.</li> <li>• La identidad personal en Internet.</li> <li>• Alias y avatares. Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital.</li> <li>• Referencias socioculturales en la construcción de la identidad digital. Personas influyentes.</li> <li>• Exposición personal en la red. La huella digital.</li> <li>• Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital.</li> <li>• La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal. Información y consentimiento.</li> <li>• Amistad virtual y física.</li> <li>• Estrategias para una ciberconvivencia igualitaria, segura y saludable. Hashtag digital.</li> <li>• Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital.</li> </ul>
			2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de varias fuentes con sentido crítico, contrastando la veracidad.	
			2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	
			3.1	Identificar y valorar diferentes maneras de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan.	
			3.2	Gestionar adecuadamente el autoconcepto y la percepción externa a través de la imagen personal en entornos digitales.	
			3.3	Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red.	
			3.4	Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales.	
			4.2	Adoptar conductas básicas que fomentan relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.	
			4.4	Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representan comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo.	

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



ACTIVIDADES / TAREAS

APRENDIZAJE ACCESIBLE

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1

**Nombre:** ¿Qué sabemos acerca de los derechos digitales?

**Objetivos:**

- Reflexionar sobre diversas situaciones en las que se pongan en juego sus derechos.
- Comprender qué son los derechos digitales y cuáles les afectan directamente en el uso de internet y redes sociales.

**Temporización:** 2 sesiones

**Descripción:**

Para hacer una introducción al alumnado al concepto de derechos y deberes digitales, se proyectará el capítulo [¿Cuáles son mis derechos?... ¿y deberes digitales?](#) de Las aventuras de Wi y Fi. Una vez finalizado, se harán una serie de preguntas al alumnado para su reflexión:

- ¿Qué creéis que se entiende por *derecho digital*?
- ¿Y por *deber digital*?
- ¿Creéis que cumplís con vuestros *deberes digitales* cuando navegáis por internet, redes sociales o juegos online?
- ¿Conocéis cuáles son vuestros *derechos digitales*? Poned ejemplos.
- Explicad situaciones donde creáis o conozcáis que se ha podido vulnerar un *derecho digital*.

Como no conocen cuáles son todos los derechos digitales que existen, se hará una breve explicación de cuáles son ([fuente de información](#)).

A continuación, **por grupos** (2-3 personas máximo), deberán tratar de buscar información detallada de uno de los derechos (el que les haya tocado) y tratar de anotarla utilizando un procesador de textos. Se recordarán algunas de las pautas a seguir para buscar información de manera adecuada.

Una vez hayan recopilado información, cada grupo deberá explicar al resto en qué consiste su derecho digital de manera más detallada.

- ☐ 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	-Se proporcionará al alumnado que lo necesitan un banco de recursos donde buscar la información	1.4 2.1 2.6 3.1	- Primera parte. Observación directa: actitud participativa, interés
-Actividad grupal, parejas heterogéneas para promocionar la interacción y la cooperación	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet -Altavoces	-Herramientas para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional		- Segunda parte. Guía de observación: cada alumno/a participa en la búsqueda y recopilación de información y en la explicación del derecho que les ha tocado al resto de la clase.



## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2

**Nombre:** Elaboramos una infografía de nuestro derecho digital

**Objetivos:**

- Utilizar herramientas digitales para la elaboración de material didáctico visual
- Entender en detalle cada uno de los derechos digitales

**Temporización:** 4 sesiones

**Descripción:**

Se explica a la clase qué es una infografía y se muestran distintos ejemplos de infografías de otros temas para que entiendan cuál es el objetivo de elaborar este tipo de material. Se resuelven las dudas que tengan.

A continuación, se enseña la herramienta que deberán utilizar para elaborar la infografía (<https://www.canva.com/>), se les explica cómo darse de alta en la web y sus características y funcionalidades principales.

Se explicarán algunos conceptos básicos de propiedad intelectual en el uso de imágenes, para que sepan que las imágenes que vayan a utilizar las deberán buscar en bancos de recursos libres de imágenes.

El resto del tiempo lo utilizarán ellos mismos para la elaboración de la infografía del derecho digital que les haya tocado. En primer lugar, harán una infografía de manera individual, y después se juntarán en el grupo que tenían en la anterior actividad y las pondrán en común, ya que deberán elegir cuál será la definitiva para colgar en las paredes del instituto.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Tutoriales en vídeo para el uso de la herramienta Canva  - Se proporcionará al alumnado que lo necesitan un banco de recursos donde buscar la información - Herramientas para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... - Portátil adaptado para diversidad funcional	2.1 2.6 3.1	- El alumnado entregará la infografía en formato PDF - Se utilizará una rúbrica para la evaluación, puesta a disposición previamente al alumnado.
- Individual - Actividad grupal, parejas heterogéneas para promocionar la interacción y la cooperación	- Aula de informática - Cañón proyector - Ordenador con conexión a Internet			

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					
<b>Nombre:</b> Presentamos nuestro trabajo al resto de la clase <b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentar un trabajo elaborado ante otras personas y explicar de forma básica en qué consiste</li> <li>• Compartir los conocimientos adquiridos ante el resto de la clase para que todos conozcan en detalle todos los derechos digitales que existen</li> </ul> <b>Temporización:</b> 2 sesiones <b>Descripción:</b> Cada grupo presenta su infografía ante el resto de la clase y explica el derecho digital para que todo el mundo lo conozca en detalle. En la última sesión, el alumnado deberá conocer los derechos digitales que existen y, para ello, deberán completar un cuestionario en aulas acerca de las características de los mismos con el objetivo de evaluar su aprendizaje. <u>Nota:</u> si da tiempo, se propondrá al alumnado enviar al profesorado preguntas que proponen que deben aparecer en el cuestionario, con el objetivo de hacerles reflexionar de manera más profunda en el aprendizaje					<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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 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	<input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Dejar más tiempo al alumnado con dificultades para resolver el cuestionario.	3.2 3.3 3.4 4.2 4.4	- Guía de observación: cada alumno/a participa en la explicación de su infografía ante el resto de la clase - Cuestionario de aulas. Se proporciona una nota numérica y feedback al 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.
- Individual -Actividad grupal, parejas heterogéneas para promocionar la interacción y la cooperación	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet				

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

	TÍTULO	QUIÉN SOY YO EN LA RED: MI IDENTIDAD DIGITAL				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1 ESO	TEMPORIZACIÓN	6 SESIONES
	DESCRIPCIÓN	Habitualmente los usuarios de redes sociales se registran, comienzan a seguir a gente, publican socas, comparten cosas sin ningún criterio, sin pararse a pensar en la imagen que otras personas se pueden formar a través de sus “Likes” o “posts”. Considero oportuno que los alumnos reflexionen sobre estos temas, y ayudarles a crear una identidad digital que refleje quiénes son ellos en realidad, que les ayude a sentirse seguros digitalmente hablando y que tengan las herramientas suficientes para saber cómo manejarse en las redes.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Problemas de identidad, inseguridad, complejos, etc al compararse con otros individuos en las redes sociales. Uso de filtros, que les alejan de la realidad y les generan problemas de salud mental.				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Infografía con consejos para tener una buena identidad digital acorde con tu realidad (podría ser en inglés). Podcast con casos reales de una mala gestión de una Identidad Digital y sus consecuencias.				

COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
		Código	Descripción y concreción	
<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 CE <input checked="" type="checkbox"/> CCEC	<p>CE1. Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de forma saludable, segura y sostenible.</p> <p>CE2. Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.</p> <p>CE3. Construir una adecuada identidad digital y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla.</p> <p>CE4. Mostrar hàbits bàsics que fomenten el bienestar en les relacions a través d'entorns digitals.</p>	<p>1. 1</p> <p>1.5</p> <p>2.1</p> <p>2.6</p> <p>3.1</p> <p>3.2</p>	<p>Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.</p> <p>Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</p> <p>Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.</p> <p>Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.</p> <p>Identificar y valorar diferentes formas de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan.</p> <p>Gestionar adecuadamente el autoconcepto y la percepción externa a través de la imagen personal en entornos digitales.</p> <p>4.2. Adoptar conductes bàsiques que fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores.</p>	<p>1.5 La brecha digital.</p> <p>1.6 Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</p> <p>2.2 Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</p> <p>2.3 Lectura e interpretación de información de medios digitales.</p> <p>2.4 Propiedad intelectual y derechos de autoría.</p> <p>2.8 Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</p> <p>3.1 La identidad personal en Internet. Alias y avatares.</p> <p>3.2 Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital.</p> <p>3.4 Exposición personal en la red. La huella digital.</p> <p>3.5 Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital.</p> <p>3.6 La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal.</p> <p>3.7 Información y consentimiento.</p> <p>4.5 Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i frauds.</p>

--	--	--	--	--	--

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

Autoría: Adelina Sanchis



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1				<div>Accesibilidad</div> <div>Física</div> <div>Sensorial</div> <div>Cognitiva</div> <div>Emocional</div> <div>Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div>Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div>Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div>Lleva un seguimiento continuo</div>
	Nombre: ¿Qué sabemos sobre ID?				
	Objetivos: Reflexionar sobre uso de redes sociales. Descubrir vocabulario y conceptos sobre redes sociales.				
	Temporalización: 2 sesiones de 50’.				
	1ªSesión, Debate dirigido, se pretende que los alumnos se den cuenta de lo poco que reflexionan a la hora de compartir contenido en redes o de expresar opiniones o incluso hacer juicio sobre el contenido u opiniones de otros usuarios de las redes.				
2ªSesión. En grupos de 2 ó 3, el alumnado tendrá que buscar términos relacionados con la Identidad Digital, buscar su definición y así afianzar el vocabulario relacionado con la ID.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Portátil adaptado para diversidad funcional. - Herramientas del SO para la accesibilidad:, teclado en pantalla, lector de pantalla.	2.1 3.2	1ªSesión: observaremos la actitud participativa, el interés... 2ª Sesión: entrega documento con el vocabulario, se valorará con una rúbrica.	

	Expositiva e interrogativa. Grupal	<ul style="list-style-type: none"><li>- Aula de informática con PC's conectados a internet</li><li>- Cañón de proyección</li></ul>				<p>proporcionando feedback.</p> <p>Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</p> <p>Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</p> <p>Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</p>
--	--	--	--	--	--	--

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2				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.
	Nombre: Riesgos vinculados a la construcción de identidad digital negativa Objetivos: Descubrir los riesgos y amenazas a las que nos exponemos al crear una identidad digital.  Temporalización: 2 sesiones de 50’. 1ª Sesión: Veremos un vídeo sobre los riesgos a los que nos sometemos si generamos una identidad digital en la que transmitamos una visión negativa de nosotros mismos. Debate sobre si conocemos casos parecidos. 2ª Sesión: Elaboración de un borrador para la infografía con los puntos más importantes que debemos evitar si queremos construir una identidad digital que refleje realmente quienes somos.				
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Portátil adaptado para diversidad funcional. - Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla.	1.1 2.6 4.2	1ª Sesión: observaremos la actitud participativa, el interés. Observaremos si el alumnado es capaz de entender el contenido del video una vez realizada la actividad 1 en la que han aprendido vocabulario nuevo. 2ª Sesión: El alumnado entregará el esquema de la infografía. El profesorado empleará una rúbrica que el alumnado conocerá antes.
Video y Debate	- Aula de informática con PC's conectados a internet, auriculares. - Cañón de proyección				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3				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.	
	Nombre: Realizamos el Podcast Objetivos: Crear un producto final con lo aprendido. Fomentar la creatividad, autonomía, y razonamiento. Temporalización: 2 sesiones de 50’. 1ª Sesión: Elaborar el guión del podcast. Buscar efectos de sonido. 2ª Sesión: <b>Finalmente grabar y montar el podcast. Terminar la infografía</b> utilizando imágenes de uso libre que apoyen lo que se pretende transmitir.					
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN		EVALUACIÓN
	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Portátil adaptado para diversidad funcional. - Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla.	1.5 3.1 2.6		<b>El alumnado entregará el podcast</b> y el guión. Se evaluará usando una rúbrica. <b>El alumnado entregará la infografía elaborada</b> , se evaluará usando una rúbrica. Todas las rúbricas usadas para la evaluación se conocerán previamente.
Actividad grupal	- Aula de informática con PC’s conectados a internet, auriculares. - Cañón de proyección - Auriculares con micrófono.					

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE					
IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	¿Qué hacer con nuestra Basura Digital?			
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN 12 SESIONES
	DESCRIPCIÓN	<p>El alumnado dispone de gran diversidad de dispositivos digitales en su entorno y está viendo como, o bien por capricho o por necesidad, estos dispositivos se desechan y cambian por otros de mejores prestaciones. Sin embargo, no llega hasta ellos mucha información sobre los efectos en la salud y en el medio ambiente que causa esta basura digital y cómo se debe reciclar correctamente.</p> <p>El alumnado aprenderá a hacer un uso responsable de sus dispositivos, y ser transmisor en su entorno de las buenas prácticas de reciclado de los dispositivos digitales.</p>			
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Necesidad: Cada año se generan millones de toneladas de desechos electrónicos. ¿Cuál es la forma en que te deshaces de tu viejo dispositivo? Investiga sobre los efectos en la salud y en el medio ambiente de la basura digital. ¿Conoces la forma correcta de reciclarla?			
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	<p>Elaboración de un BLOG en el que se expliquen los motivos por los que hay tanta rotación de dispositivos, se investiguen y reflejen los efectos perjudiciales que conlleva la basura electrónica utilizando imágenes, videos, noticias de actualidad... y, por último, se recojan las pautas a seguir para su correcto reciclado.</p> <p>Hacer partícipe a la comunidad educativa en la necesidad de reciclar correctamente la basura tecnológica.</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 / CMCT x CD x CPSAA x CC ■ CE x CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible. (CE1)</li> <li>Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales. (CE2)</li> </ul>	1.4  2.1   2.6	CE1.4 Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente. CE2.1 Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad. CE2.6 Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia.</li> <li>Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</li> <li>Lectura e interpretación de información de medios digitales.</li> <li>Propiedad intelectual y derechos de autoría.</li> <li>Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas.</li> <li>Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li> <li>Estética y lenguaje audiovisual.</li> </ul>

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

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1				<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: ¿Sabías que también existe la basura tecnológica?				
Objetivos: Reflexión del alumnado frente a la existencia de la situación que se plantea. Debatir sobre los malos hábitos y sobre las consecuencias de éstos a la hora de cambiar de dispositivo. Tomar conciencia de que es necesario un cambio de actitud frente a la basura tecnológica.				
Temporalización: 2 sesiones				
<p>Primeros 10': Puesta en común a nivel de todo el grupo sobre las costumbres a la hora de sustituir los dispositivos tecnológicos de su entorno. Se plantea al grupo términos como basura digital, obsolescencia programada, reciclaje, residuos electrónicos, economía circular, etc. para llegar a definirlos con los conocimientos aportados por el grupo.</p> <p>A continuación visionado de videos cortos (10-15 min): se proyectarán 3 videos donde se trate las consecuencias de la basura digital, la obsolescencia programada y el consumismo, y el reciclaje de residuos electrónicos.</p> <p>Resto del tiempo de clase y 2ª sesión: en grupos de cuatro alumnos se generará una lista con la ayuda de la herramienta online <a href="https://list.ly">list.ly</a> donde se recojan webs que traten el tema en los diferentes aspectos trabajados anteriormente. Cada integrante del grupo se dedicará a uno de estos aspectos de forma que se abarque tanto el problema de las consecuencias de este tipo de basura, como las recomendaciones a la hora de reciclar estos dispositivos. La lista se utilizará posteriormente en la siguiente tarea y debe ser accesible a todos los miembros del grupo.</p> <p>(Las estrategias de uso de buscadores web se habrán trabajado en una SA previa)</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 accesibilidad. - Portátil adaptado para diversidad funcional - Medidas elaboradas conjuntamente con el departamento de Orientación.	1.4 2.1 2.6	-Primera parte: será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés, respeto a las normas de convivencia,...) -Segunda parte: se evalúa a cada miembro del grupo a través de la lista realizada y publicada teniendo en cuenta si cada uno ha desarrollado su parte y el nivel de profundización en el tema.
- Trabajo de todo el grupo: Debate sobre el tema y experiencias, favoreciendo con preguntas la participación de todos. - Trabajo en pequeños grupos con la figura de coordinador de grupo.	-Aula de informática -Cañón proyector -PC con conexión a Internet -Plataforma Aules			

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					<div><input type="checkbox"/> kjhjAccesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: ¿Cómo puedo dar a conocer todo lo que estoy descubriendo de la Basura Digital? Creamos un Blog!					
Objetivos: Recopilar todo lo aprendido sobre el tema trabajado para su divulgación, aplicando los saberes adquiridos. El alumno debe adquirir las destrezas necesarias para la creación de un Blog.					
Temporalización: 5 sesiones					
Introducción: Concepto de Blog. Visitamos Blogs de diferentes temáticas para familiarizarnos con diferentes formatos y presentación de la información.  - El profesor orientará a los alumnos en el proceso de registro en la web de WordPress y el inicio en la edición de contenidos. - Los alumnos escribirán diferentes entradas reflejando todo lo trabajado hasta ahora: <ul style="list-style-type: none"><li>• obsolescencia programada</li><li>• malos hábitos a la hora de desechar dispositivos tecnológicos</li><li>• cementerios de basura digital</li><li>• países mayores productores de basura digital</li><li>• consecuencias en nuestra salud</li><li>• consecuencias en el medio ambiente</li><li>• cómo reducir la basura electrónica: consumo responsable, reciclaje, segunda vida</li><li>• reflexión personal sobre un futuro planeta lleno de residuos</li></ul> - Durante la edición de los contenidos el alumno aprenderá a insertar imágenes, videos, enlaces, etc. , así como aplicar plantillas y personalizar el diseño con la ayuda de guías de autoaprendizaje que podrá encontrar en Aules. Recordamos que siempre se deben respetar los derechos de autor y repasamos las licencias.  - Cada alumno deberá insertar en su Blog la lista generada por su grupo con list.ly en la Tarea 1.  - Los Blogs deben quedar publicados y el grupo visitará los blogs de los compañeros. Cada alumno deberá evaluar mediante una diana gráfica elaborada por el profesor al menos cinco blogs de compañeros asignados por el profesor.					
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 accesibilidad. - Portátil adaptado para diversidad funcional - Medidas elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación.	1.4 2.1 2.6	- Evaluación por parte del profesor de cada Blog mediante rúbrica. - Coevaluación mediante diana gráfica.	
- Individual. Se fomenta el autoaprendizaje del alumno.	-Aula de informática -Cañón proyector -PC con conexión a Internet -Plataforma Aules				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: Visita al ECOPARQUE					
Objetivos: Conocer las instalaciones donde se lleva a cabo el proceso de reciclado de diferentes tipos de residuos, incluyendo los tecnológicos.					
Temporalización: 1 sesión					
<p>El profesor organizará una visita al EcoParque de la ciudad con todo el grupo.</p> <p>Se comentará la importancia de la necesidad de la recogida de residuos para su posterior tratamiento. El alumno tendrá conocimiento de cómo se llevan a cabo los procesos de reciclado para la posterior utilización de los productos resultantes a través de un recorrido guiado por la planta.</p> <p>Posteriormente el alumno podrá plasmar en una entrada en su Blog el resultado de esta experiencia y sus conclusiones personales.</p>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Previo a la visita se entregará un dossier con información de los detalles logísticos de la visita y explicaciones sobre el Ecoparque - Medidas elaboradas conjuntamente con el departamento de Orientación.	1.4	Evaluación por observación directa. Se evalúa la actitud, interés, respeto a las normas de convivencia y participación.	
- Actividad grupal.	- Instalaciones y personal del Ecoparque - Transporte en autobús				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: Contenedores de Reciclaje para nuestro Centro					
Objetivos: Los alumnos deberán ser partícipes directos en la concienciación de la necesidad de reciclar dispositivos digitales. Se fomenta el interés en que toda la comunidad educativa participe en nuestro proyecto.					
Temporalización: 1 sesión					
Esta actividad se desarrolla en grupos de 3 o 4 alumnos dependiendo del número de contenedores necesarios.					
Se recogerán cajas vacías de ordenadores y monitores y se convertirán en contenedores de Residuos Tecnológicos que distribuirán los alumnos en sitios estratégicos del centro: Hall, entrada de cada pabellón, Jefatura de Estudios, Biblioteca, Sala de Profesores, entrada de la Cafetería, etc.					
Cada grupo debe pensar o buscar en Internet frases impactantes sobre las consecuencias en la salud y el medio ambiente que produce la acumulación de basura digital. Además, se debe elaborar una relación de objetos que se pueden depositar en el contenedor con la orientación del profesor: teclados y ratones viejos, cds/dvds, cartuchos de tinta, móviles en desuso, etc. Tanto las frases como esta lista se imprimirán en el aula y se pegarán en los contenedores.					
Los contenedores permanecerán durante todo el curso y cada grupo se encargará de su revisión para llevar el contenido a un punto limpio con ayuda del profesor.					
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 que lo necesite un banco de recursos donde buscar la información. -Comprobar que todo el alumnado tiene la psicomptricidad fina suficiente para poder trabajar con las cajas. -Portátil adaptado para diversidad funcional.	1.4 2.1	-Heteroevaluación: Primera parte: se evalúa la elección de las frases con una escala numérica. La evaluación del montaje del contenedor será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...)	
Trabajo en pequeños grupos. Se fomenta la colaboración y el trabajo manual.	-Cajas de cartón vacías -Papel de embalar para forrar las cajas -Aula de informática -PC con conexión a Internet -Impresora -Plataforma Aules				

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: Diseñamos una Infografía y compartimos lo aprendido.					
Objetivos: Elaborar un producto gráfico digital final que sirva de herramienta para concienciar a la comunidad educativa de nuestro centro frente a los riesgos que suponen la generación de basura tecnológica.					
Temporalización: 3 sesiones					
Introducción (primeros 20’): Concepto de Infografía. El profesor dará a conocer la herramienta online que se utilizará para el diseño de la Infografía (p.e. CANVA) y ayudará a los alumnos a dar los primeros pasos en su edición. A partir de este punto el alumno dispondrá de guías de autoaprendizaje en Aules para ir completando la actividad.					
Resto del tiempo y 2ª sesión: La Infografía deberá resumir todo lo aprendido de forma clara siguiendo un guión común: <ul style="list-style-type: none"><li>Exposición del problema existente a raíz de la acumulación de basura tecnológica</li><li>Consecuencias estudiadas a nivel de nuestra salud y del medio ambiente</li><li>Consejos para reducir la existencia de basura digital</li></ul>					
3ª sesión: Los alumnos, por parejas, visitarán en la hora de tutoría los diferentes grupos del centro para exponer brevemente, con ayuda de la Infografía realizada, cuál es la problemática estudiada y dar a conocer la existencia y utilidad de los contenedores situados en diferentes lugares del centro. Se trata de animar al resto de alumnado y de la comunidad educativa a tomar conciencia del problema y culminar de esta manera nuestro objetivo inicial.					
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 accesibilidad. - Portátil adaptado para diversidad funcional - Medidas elaboradas conjuntamente con el departamento de Orientación.	1.4 2.1 2.6	-Heteroevaluación: <ul style="list-style-type: none"><li>Evaluar con rúbrica cada infografía.</li><li>Observamos la participación, actitud, interés del alumnado en el montaje de la exposición.</li></ul>	
-Trabajo individual en la realización de la Infografía. -Trabajo por parejas para la exposición del tema al resto del alumnado del centro.	-Aula de informática -Cañón proyector -PC con conexión a Internet -Plataforma Aules -Resto de aulas del centro				

## SITUACIÓ D'APRENTATGE

### IDENTIFICACIÓ

TÍTOL	Creació de continguts digitals amb fonts fiables				
ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1ESO	TEMPORITZACIÓ	16 sessions
DESCRIPCIÓ	Durant tota la vida d'estudiants i també després, al món laboral, l'alumnat es veurà en la necessitat de realitzar treballs escrits. És important obtenir unes destreses bàsiques en l'elaboració de documents digitals de text, tant en aplicacions en local com en el núvol. Així mateix, és igualment important saber buscar, triar i interpretar el gran volum d'informació que trobem a internet, discernint el que és vertader del que no, i sabent quin tipus d'imatges podem descarregar-nos i les que no, respectant les seues llicències, ja que ens trobem constantment que l'alumnat es descarrega qualsevol tipus d'imatge sense conèixer si és legal o no fer-ho, incorporant-les als seus documents podent estar incurrent en un delictes.				
REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Repte: Sabem elaborar un document de text correctament escrit, amb marges, alineacions, sangries, índex automàtic, sense faltes d'ortografia, etc.? Quan ens descarreguem imatges d'internet per a incorporar-les als nostres treballs, sabem si és legal fer-ho? Coneixem si la informació que trobem a internet és real? És fiable?				
PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Elaboració d'una revista digital per equips amb temàtica lliure.				

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	X CCL X CP <input type="checkbox"/> STEM /CMCT X CD X CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE X CCEC	<input type="checkbox"/> Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals. (CE2)	2.1  2.5  2.6	Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític contrastant-ne la veracitat. Organitzar i gestionar l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals. Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tipus de cercadors web i les seues eines de filtratge.</li> <li>Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat.</li> <li>Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals.</li> <li>Propietat intel·lectual i drets d'autoria.</li> <li>Organització de la informació. Operacions bàsiques amb arxius i carpetes.</li> <li>Personalització de l'entorn de treball.</li> <li>Creació bàsica de continguts amb eines digitals.</li> </ul>

<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





DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional </div> <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.	
Nom: Començant amb els formats de Writer Objectius: Reflexió sobre la necessitat de donar format a un document de text Descobriment de les diferents opcions de format de caràcter, paràgraf i pàgina						
Temporització: <div> Primers 10': Explicació breu amb el projector del nous conceptes a incorporar en aquesta activitat: Què són, per a què serveixen i com s'apliquen els formats de caràcter, paràgraf i pàgina. Resta de la classe: A partir d'un document de text pla sobre Robòtica i Ciberseguretat i una imatge del text objectiu ja formatat, l'alumnat haurà d'aplicar els tipus de formats explicats amb l'objectiu d'obtenir un text amb un estil similar al de la imatge que se li proporciona com a exemple. </div>						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		<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.
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es proporcionarà a l'alumnat que el necessiten un banc de recursos on buscar la informació, així com àudios d'ús lliure</li> <li>Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla...</li> <li>Portàtil adaptat per a diversitat funcional</li> </ul>	2.6	L'avaluació es realitza a través d'una rúbrica en Aules que proporciona nota de tipus escala (Deficient, Regular, Excel·lent) i feedback a l'alumnat. És per tant un exercici individual clàssic.		
Individual: cada alumne posa en pràctica els continguts descrits a l'activitat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula d'informàtica</li> <li>Canó projector</li> <li>Ordinador amb connexió a Internet</li> <li>Plataforma Aules</li> </ul>					

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
Nom: Escrivint sense errades					
Objectius: Reflexió sobre la necessitat d'escriure documents de text sense faltes d'ortografia Conèixer i aplicar les eines de correcció ortogràfica, la correcció automàtica així com les eines de cerca i reemplaçament de text. Aplicar canvi d'idiomes als documents.					
Temporització: Primers 10': Explicació breu amb el projector del nous conceptes a incorporar en aquesta activitat: Què són, per a què serveixen i com s'apliquen les diferents eines de correcció i canvi d'idioma. Rest a de la classe: A partir d'un document sobre Virus informàtics amb errades ortogràfiques i parts en diferents idiomes i una imatge del text objectiu ja corregit, l'alumnat haurà d'aplicar les diferents eines de correcció explicades amb l'objectiu d'obtenir un text similar al de la imatge que se li proporciona com a exemple.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"><li>Les pràctiques s'oferiran també explicades en format vídeo, pas per pas, per a l'alumnat que ho necessite.</li><li>Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla...</li><li>Portàtil adaptat per a diversitat funcional</li></ul>	2.6	L'avaluació es realitza a través d'una rúbrica en Aules que proporciona nota de tipus escala (Deficient, Regular, Excel·lent) i feedback a l'alumnat. És per tant un exercici individual clàssic.	
Individual: cada alumne posa en pràctica els continguts descrits a l'activitat.	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula d'informàtica</li><li>Canó projector</li><li>Ordinador amb connexió a Internet</li><li>Plataforma Aules</li></ul>				





D	<p>Grupal: Equips heterogenis per promocionar la interacció i la cooperació.</p> <p>Individual: cada alumne posa en pràctica els continguts descrits a l'activitat.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula d'informàtica</li> <li>• Canó projector</li> <li>• Ordinador amb connexió a Internet</li> <li>• Plataforma Aules</li> </ul>	<p>necessite un banc de recursos on buscar la informació, així com vídeos d'ús lliure.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla...</li> <li>• Portàtil adaptat per a diversitat funcional</li> <li>• Mesures recollides en el pla d'aprenentatge de l'alumnat corresponent, elaborades conjuntament amb el departament d'orientació.</li> </ul>	2.6	<p>Aules que proporciona nota de tipus numèrica i feedback a l'alumnat. La rúbrica està publicada en Aules perquè l'alumnat tinga clar els ítems pels quals se li va a avaluar.</p> <p>Autoavaluació i coavaluació: L'alumnat omplirà un qüestionari amb els mateixos ítems de la rúbrica per a valorar el seu propi treball i el dels seus companys.</p> <p>La nota final obtinguda serà la mitjana ponderada de l'autoavaluació, la coavaluació i l'avaluació de la professora.</p>	coneixement.
---	---	---	---	-----	---	--------------

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE					
IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Nuestra reputación en Internet y la huella digital			
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN 5 SESIONES
	DESCRIPCIÓN	La mayoría de los alumnos ya tiene una huella digital en internet aunque no sean conscientes de ello. En esta situación de aprendizaje se pretende que cada uno conozca su huella y aprenda a cuidar su reputación en Internet.			
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	PREGUNTA: ¿Qué información podría averiguar alguien sobre nosotros buscando en Internet?			
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Un dossier de otro compañero con toda la información recabada sobre el en Internet. Un folleto informativo con consejos para proteger la identidad digital y los datos personales.			



Autoría: Ángeles Gómez Ojeda

	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	X CCL	<input type="checkbox"/> Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales. (CE2) <input type="checkbox"/> Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla. (CE3)	2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</li> <li>■ Lectura e interpretación de información de medios digitales.</li> <li>■ Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li> <li>■ Estética y lenguaje audiovisual.</li> <li>■ La identidad personal en Internet. Alias y avatares.</li> <li>■ Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital.</li> <li>■ Exposición personal en la red. La huella digital</li> <li>■ Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital.</li> </ul>
	X CP		2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	
	X STEM / CMCT		3.1	Identificar y valorar diferentes formas de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan.	
	X CD		3.2	Gestionar adecuadamente el autoconcepto y la percepción externa a través de la imagen personal en entornos digitales.	
	X CPSAA		3.3	Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red.	
	X CC		3.4	Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales.	
	CE				
	X CCEC				

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

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: Empezamos conociendo los conceptos Objetivos: Analizar los conocimientos previos sobre la identidad digital. Asimilar los conceptos de la identidad digital.					
Temporalización: 1 sesión 1ª parte (10 min): Los alumnos completan las preguntas de la ficha (Anexo 1) con sus conocimientos previos. Ponen su nombre en el hueco <i>NOMBRE 1</i> y responden las preguntas en el hueco 1. Recoger las fichas. 2ª parte (25 min): Volver a repartir la ficha a los alumnos (hay que procurar que les toque la de otro compañero). Los alumnos ponen su nombre en el hueco <i>NOMBRE 2</i> y responden cada pregunta consultando en Internet en el hueco 2. Una vez completadas todas las preguntas, corrigen las respuestas del compañero anterior ( <i>NOMBRE 1</i> ), calificando como B (Bien), R (Regular) o M (Mal). Recoger las fichas y cortar por la línea de puntos. 3ª parte (10 min): Volver a repartir la ficha a los alumnos (hay que procurar que les toque la de otro compañero). Proyectar las soluciones correctas de cada pregunta. Teniendo como referencia las soluciones mostradas por el profesor, los alumnos corrigen las respuestas del compañero anterior ( <i>NOMBRE 2</i> ), calificando como B (Bien), R (Regular) o M (Mal).					
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"><li>Las 3 partes son individuales.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula de informática.</li><li>Cañón proyector.</li><li>PC con conexión a Internet.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Ficha en papel con los conceptos y sus definiciones, separados, para asociarlos a continuación.</li><li>Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...</li><li>Portátil adaptado para diversidad funcional.</li></ul>	<div>2.1</div> <div>3.1</div>	<ul style="list-style-type: none"><li>Coevaluación</li><li>El alumno entregará la ficha. En cada una tendremos el resultado de los conocimientos previos (suma hasta 1 punto adicional) y la búsqueda en internet. El profesor ha de comprobar la corrección hecha por los otros alumnos.</li></ul>	



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: Dossier sobre un compañero. Objetivos: Comprobar que tienen una identidad digital. Tomar conciencia de lo que se sabe de ellos a través de Internet.					
Temporalización: 2 sesiones. 1ª parte (10 min): Empezamos afianzando los conceptos de la sesión anterior. 2ª parte (10 min): Hacemos un pequeño debate comprobando qué porcentaje tienen redes sociales y con qué frecuencia publican contenidos (todas las semanas, cada 2 semanas, cada mes o nada). 3ª parte (30 min): Asignamos a cada alumno otro alumno de la clase (tratamos de que no sean amigos) para que busque información sobre él en Internet. También repartimos a cada alumno una tarjeta comodín que debe entregar al alumno sobre el que busca información si le pide una pista (supone que tendrá un punto menos y el otro un punto más). Con la información encontrada hará un dossier en PowerPoint. Lo entregará en un taller de Aules que será asignado al alumno sobre el que trata el dossier para evaluarlo. 4ª parte (15 min): Esta parte debe hacerse en otra sesión para que el profesor tenga tiempo para asignar los envíos. Cada alumno evalúa el dossier que otro alumno ha hecho sobre él y reflexionamos sobre la información encontrada sobre nosotros. Puede ser el inicio de la actividad 3.					
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"><li>Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...</li><li>Portátil adaptado para diversidad funcional.</li></ul>	2.1 2.6 3.1 3.2 3.3	<ul style="list-style-type: none"><li>Heteroevaluación.</li><li>El alumnado entregará una presentación con la información encontrada sobre un compañero. Se tendrá en cuenta el contenido (forma y cantidad de información) y la estética de la presentación. Se utilizará escala numérica.</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>1ª y 2ª parte, grupal.</li><li>3ª parte, individual.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula de informática.</li><li>Cañón proyector.</li><li>PC con conexión a Internet.</li></ul>				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<p>Nombre: Consejos para proteger la identidad digital y los datos personales.</p> <p>Objetivos: Crear un folleto en PowerPoint con consejos para preservar la identidad digital y los datos personales.</p>					
<p>Temporalización: 2 sesiones</p> <p>Introducción: Presentamos la información e iniciamos un debate.</p> <p>(<a href="https://www.osi.es/es/tu-informacion-personal#riesgosnoprotegerprivacidad">https://www.osi.es/es/tu-informacion-personal#riesgosnoprotegerprivacidad</a>)</p> <p>Hacemos parejas de alumnos para que trabajen juntos y les proporcionamos una rúbrica para que verifiquen que realizan todos los puntos requeridos.</p> <p>En primer lugar deben recopilar información de la página de OSI proporcionada por el profesor. Deben crear un borrador en papel con el diseño del folleto. En este borrador incluirán los recursos web consultados.</p> <p>Después deben crear un folleto en PowerPoint con los consejos que crean más importantes. Esta presentación deberán convertirla a PDF y adjuntarla a una tarea de Aules.</p>					
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"><li>Dossier en papel con un resumen de consejos para preservar la privacidad.</li><li>Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...</li><li>Portátil adaptado para diversidad funcional.</li></ul>	<div>2.1</div> <div>2.6</div> <div>3.1</div> <div>3.3</div> <div>3.4</div>	<ul style="list-style-type: none"><li>Heteroevaluación.</li><li>Los alumnos entregarán el folleto y el borrador elaborados.</li><li>El profesor utilizará una rúbrica asociada a la tarea de Aules.</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>Grupal.</li><li>Por parejas.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula de informática.</li><li>Cañón proyector.</li><li>PC con conexión a Internet.</li></ul>				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: Autoevaluación Objetivos: Comprobar los conocimientos adquiridos sobre la identidad digital					
Temporalización: 1 sesión 1ª parte (25 min): Los alumnos realizan un cuestionario en Aules con preguntas tipo test sobre los conceptos sobre la identidad digital (las respuestas incorrectas se pueden sacar de las que ellos mismos dieron cuando completaron los conocimientos previos) y preguntas de completar huecos sobre las conductas que protegen la identidad digital y los datos personales. 2ª parte (10 min): Comprobar el resultado del cuestionario.					
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"><li>Individual.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula de informática.</li><li>Cañón proyector.</li><li>PC con conexión a Internet.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Cuestionario adaptado en Aules.</li><li>Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...</li><li>Portátil adaptado para diversidad funcional.</li></ul>	<div>3.1</div> <div>3.3</div> <div>3.4</div>	<ul style="list-style-type: none"><li>La evaluación se realiza a través del propio cuestionario de Aules, que proporcionará nota numérica y retroalimentación al alumnado.</li></ul>	

NOMBRE 1:

ID:



NOMBRE 2:

ID:



### ACTIVIDAD 1: EMPEZAMOS CONOCIENDO LOS CONCEPTOS

ID:

	¿Qué es la reputación digital?
1	
2	
	¿Qué es la identidad digital?
1	
2	
	¿Qué es la huella digital?
1	
2	
	¿Qué se consideran datos personales?
1	
2	
	¿Qué es el derecho de imagen?
1	
2	
	¿Qué es el derecho a la intimidad?
1	
2	

## INSTRUCCIONES

La actividad tiene tres partes.

1ª parte (10 min):

Repartir la ficha a los alumnos.

Los alumnos ponen su nombre en el hueco *NOMBRE 1* y responden cada pregunta en el hueco 1 con sus conocimientos previos o la dejan en blanco si no saben nada.

Recoger las fichas, rellenar el ID con el mismo número (3 veces) cada ficha y cortar por la línea de puntos.

2ª parte (25 min):

Volver a repartir la ficha a los alumnos (hay que procurar que les toque la de otro compañero).

Los alumnos ponen su nombre en el hueco *NOMBRE 2* y responden cada pregunta en el hueco 2 consultando en Internet. Una vez completadas todas las preguntas, corrigen las respuestas del compañero anterior (*NOMBRE 1*), calificando como B (Bien), R (Regular) o M (Mal).

Recoger las fichas y cortar por la línea de puntos.

3ª parte (10 min):

Volver a repartir la ficha a los alumnos (hay que procurar que les toque la de otro compañero).

Proyectar las soluciones correctas de cada pregunta.

Teniendo como referencia las soluciones mostradas por el profesor, los alumnos corrigen las respuestas del compañero anterior (*NOMBRE 2*), calificando como B (Bien), R (Regular) o M (Mal).

## CALIFICACIÓN

La 1ª parte se añade como nota suplementaria a la 2ª parte, hasta 2 puntos, sin superar la nota máxima de 10.

### ACTIVIDAD 3. CONSEJOS PARA PROTEGER LA IDENTIDAD DIGITAL Y LOS DATOS PERSONALES

Componentes del grupo: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Autoevaluación de la tarea		
	SI	NO
Hemos buscado entre 8 y 10 consejos		
Hemos redactado los consejos en el borrador		
Hemos dibujado el diseño del folleto en el borrador		
Hemos escrito los recursos consultados en el borrador		
Hemos hecho el folleto en PowerPoint		
Hemos modificado el diseño de las diapositivas para que resulte atractivo		
Hemos incluido algún icono		
Hemos descargado la presentación como PDF		
Hemos entregado el borrador a la profesora		
Hemos adjuntado el PDF a la tarea		

BORRADOR: CONTENIDO Y DISEÑO DEL FOLLETO



Autoría: Ángeles Gómez Ojeda

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO:	¿Que llevan dentro los dispositivos digitales?				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO:	TRDR	NIVEL:	1º ESO	TEMPORIZACIÓN:	8 Sesiones
	DESCRIPCIÓN:	Los dispositivos electrónicos se están popularizando y cada vez hay más cosas conectadas a Internet (IoT). Cada tipo de dispositivo tiene unas características particulares. Es necesario que el alumnado sepa la función de los principales componentes y cómo afectan al rendimiento y la utilidad para poder comparar y seleccionar el producto más adecuado.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Vamos a realizar una infografía describiendo y comparando los diferentes tipos de dispositivo con sus principales características, las configuraciones típicas del mercado y cómo afectan estas a su funcionalidad: procesador, Memoria principal, memoria RAM, conectividad, ancho de banda, etc. También debe incluir un precio medio, la vida útil y la capacidad de reutilización. Debe servir como una guía de consulta.				
	PRODUCTOS A DESARROLLAR:	Elaboración de una infografía en Canva o Genially describiendo configuraciones actuales del mercado de diferentes gamas de ordenadores, una tableta digital, varias gamas de teléfonos móviles, un reloj inteligente, una cámara IP, etc.				

CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ CCL</li> <li>✓ CP</li> <li>✓ CMCTI</li> <li>✓ CD</li> <li>✓ CPSAA</li> <li>✓ CC</li> <li>✓ CE</li> <li>✗ CCEC</li> </ul>	<p>CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.</p> <p>CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.</p>	<p>1.1. Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.</p> <p>1.2. Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades.</p> <p>1.3. Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.</p> <p>1.4. Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente.</p> <p>2.1. Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad</p> <p>2.6. 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"> <li>• Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo.</li> <li>• Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales.</li> <li>• Sistemas operativos comunes y aplicaciones.</li> <li>• Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet.</li> <li>• La brecha digital.</li> <li>• Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente.</li> <li>• Obsolescencia.</li> <li>• Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</li> <li>• Propiedad intelectual y derechos de autoría.</li> <li>• Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li> <li>• Estética y lenguaje audiovisual.</li> </ul>
	ODS Trabajados:	4 Educación de calidad, 9 Industria e innovación, 11 Ciudades y comunidades sostenibles, 12 Consumo responsable		

**CCL:** Competencia en Comunicación Lingüística  
**CP:** Competencia Plurilingüe

**STEM:** Competencia Matemática y en Ciencia, Tecnología y Ingeniería  
**CPSAA:** Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender

**CD:** Competencia Digital  
**CC:** Competencia Ciudadana

**CCEC:** Competencia en Conciencia y Expresión Cultural  
**CE:** Competencia Emprendedora

## ACTIVIDADES / TAREAS

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1

**Nombre:** ¿De qué se compone un ordenador?

**Objetivo:** Conocer los componentes internos y externos de un ordenador.

**Temporalización:** 2 sesiones.

Sesión 1:

- (15') Encuesta individual en Aules para análisis evaluación inicial de conocimientos y análisis de los resultados en gran grupo. Remarcar lo que es más conocido por el alumnado y lo que es menos conocido. Introducción a los conceptos de entrada, salida, conexión y sensor.
- (25') Elaboración de un documento de texto a partir de una plantilla suministrada para que el alumnado busque información por Internet y rellene la plantilla con la información sobre los componentes internos y externos de un ordenador y tipos de periféricos habituales.
- (10') Por parejas. Leer el documento de la pareja, detectar lagunas o errores y sugerir mejoras. Actualizar el documento propio con las mejoras detectadas.

Sesión 2:

- (35') Lectura de los apuntes suministrados por el profesor y actualización del documento de la sesión anterior. Entrega individual del documento en formato PDF.
- (5') Actividad H5P de repaso de los contenidos trabajados.
- (10') Kahoot de repaso de los contenidos trabajados. El profesor aprovecha cada respuesta para ir repasando y consolidando los contenidos.

MEDIDAS DE RESPUESTA (Niveles I y II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (Niveles III y IV)	EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD (Criterios, instrumentos y tipos)
METODOLOGÍA Y AGRUPAMIENTO	RECURSOS (MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo individual guiado.</li> <li>• Análisis inicial en gran grupo.</li> <li>• Revisión puntual por parejas.</li> <li>• Repaso individual.</li> <li>• Repaso gamificado en gran grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula informática con proyector y ordenadores con conexión a Internet.</li> <li>• Plataforma Aules.</li> <li>• Procesador de texto local u online</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apoyo del profesorado.</li> <li>• Documento de apoyo con las ideas principales y el vocabulario básico.</li> <li>• Herramienta de accesibilidad del sistema operativo.</li> <li>• Equipo adaptado para diversidad funcional</li> </ul>	<p><b>Criterios:</b> CE1.1, CE2.1, CE2.6</p> <p><b>Instrumentos:</b> guía de evaluación para el documento, actividad H5P y resultados del Kahoot</p> <p><b>Tipos:</b> retroalimentación puntual por pares, evaluación del documento por el profesorado, evaluación automática de la actividad H5P y el Kahoot.</p> <p>Las guías de evaluación proporcionan retroalimentación al alumnado. La actividad H5P y el Kahoot proporciona retroalimentación inmediata.</p>



## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2

**Nombre:** ¿Cómo se conectan los dispositivos?

**Objetivo:** Conocer los tipos de conectividad entre dispositivos.

**Temporalización:** 2 sesiones.

Sesión 1:

- (15') Encuesta individual en Aules para análisis evaluación inicial de conocimientos y análisis de los resultados en gran grupo. Remarcar lo que es más conocido por el alumnado y lo que es menos conocido. Introducción a los conceptos de red de ordenadores, internet, servidor, cliente, conexión inalámbrica y ancho de banda.
- (25') Elaboración de un documento de texto a partir de una plantilla suministrada para que el alumnado busque información por Internet y rellene la plantilla con la información sobre Internet, las redes WAN y LAN, las tecnologías de uso frecuente de cada tipo de red e IoT. Nociones muy básicas de seguridad en las redes.
- (10') Por parejas. Leer el documento de la pareja, detectar lagunas o errores y sugerir mejoras. Actualizar el documento propio con las mejoras detectadas.

Sesión 2:

- (35') Lectura de los apuntes suministrados por el profesor y actualización del documento de la sesión anterior. Entrega individual del documento en formato PDF.
- (5') Actividad H5P de repaso de los contenidos trabajados.
- (10') Kahoot de repaso de los contenidos trabajados. El profesor aprovecha cada respuesta para ir repasando y consolidando los contenidos.

MEDIDAS DE RESPUESTA (Niveles I y II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (Niveles III y IV)	EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD (Criterios, instrumentos y tipos)
METODOLOGÍA Y AGRUPAMIENTO	RECURSOS (MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo individual guiado.</li> <li>• Análisis inicial en gran grupo.</li> <li>• Revisión puntual por parejas.</li> <li>• Repaso individual.</li> <li>• Repaso gamificado en gran grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula informática con proyector y ordenadores con conexión a Internet.</li> <li>• Plataforma Aules.</li> <li>• Procesador de texto local u online</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apoyo del profesorado.</li> <li>• Documento de apoyo con las ideas principales y el vocabulario básico.</li> <li>• Herramienta de accesibilidad del sistema operativo.</li> <li>• Equipo adaptado para diversidad funcional</li> </ul>	<p><b>Criterios:</b> CE1.2, CE1.3, CE2.1, CE2.6</p> <p><b>Instrumentos:</b> guía de evaluación para el documento, actividad H5P y resultados del Kahoot</p> <p><b>Tipos:</b> retroalimentación puntual por pares, evaluación del documento por el profesorado, evaluación automática de la actividad H5P y el Kahoot.</p> <p>Las guías de evaluación proporcionan retroalimentación al alumnado. La actividad H5P y el Kahoot proporciona retroalimentación inmediata.</p>

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3

**Nombre:** ¿Cuánto dura un dispositivo y qué hacemos con él cuando ya no sirve?

**Objetivo:** Conocer el tiempo de vida de un dispositivo y su impacto en el medio ambiente.

**Temporalización:** 1 sesión

Sesión 1:

- (25') Elaboración de un documento de texto a partir de una plantilla suministrada para que el alumnado busque información por Internet y rellene la plantilla con la información sobre el tiempo de vida de diferentes dispositivos electrónicos, su precio medio, los materiales tóxicos y preciosos que lo componen y el impacto en el medio ambiente. También se trabaja el impacto de los servicios en la nube y la relación con los ODS. Entrega del documento.
- (25') El profesor presenta en gran grupo la información que han buscado y se va debatiendo en clase sobre lo que han encontrado y lo que han puesto en su documento. Se trabaja el concepto de obsolescencia programada, reutilización y reciclaje en puntos limpios. Se hablará del coste de la tecnología, la brecha digital y la sostenibilidad.

MEDIDAS DE RESPUESTA (Niveles I y II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (Niveles III y IV)	EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD (Criterios, instrumentos y tipos)
METODOLOGÍA Y AGRUPAMIENTO	RECURSOS (MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trabajo individual guiado.</li> <li>• Repaso en gran grupo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula informática con proyector y ordenadores con conexión a Internet.</li> <li>• Plataforma Aules.</li> <li>• Procesador de texto local u online</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Apoyo del profesorado</li> <li>• Documento de apoyo con las ideas principales y el vocabulario básico.</li> <li>• Herramienta de accesibilidad del sistema operativo.</li> <li>• Equipo adaptado para diversidad funcional</li> </ul>	<p><b>Criterios:</b> CE1.1, CE1.4, CE2.1, CE2.6</p> <p><b>Instrumentos:</b> guía de evaluación para el documento.</p> <p><b>Tipos:</b> evaluación del documento por el profesorado.</p> <p>Las guías de evaluación proporcionan retroalimentación al alumnado.</p>

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4

**Nombre:** Formemos a la sociedad sobre los dispositivos digitales

**Objetivo:** Crear una infografía por parejas exponiendo de forma organizada lo aprendido

**Temporalización:** 2 sesiones

Sesión 1:

- (15') Hacer un boceto en papel de cómo les gustaría que fuese la infografía, qué dispositivos van a incluir y cómo van a mostrar la información. Debe haber algún dispositivo de IoT. Se valorará la inclusión de elementos multimedia complementarios de forma emergente: textos de ampliación de información, vídeos cortos, imágenes, audios, etc.
- (15') Entrar en Canva.com y elegir una plantilla de infografía que se adapte a sus necesidades. Probar los elementos de la plantilla y acordar el patrón de elementos, tamaños y colores que van a emplear. La infografía debe ser muy visual, y debe tener un estilo homogéneo y agradable.
- (20') Acordar un reparto de tareas y empezar a buscar la información e ir montando la infografía. Tendrán ya mucha información en los documentos que elaboraron y entregaron en las tareas anteriores. Se debe ir trabajando y revisando lo que hace la pareja por si hay que hacer ajustes.

Sesión 2:

- (10') Análisis crítico en pareja de lo realizado hasta el momento: ¿es lo que se pide? ¿se podrá acabar hoy? Debate y toma de decisiones.
- (40') Finalización de la infografía y entrega en Aules del enlace a la misma.

MEDIDAS DE RESPUESTA (Niveles I y II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (Niveles III y IV)	EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD (Criterios, instrumentos y tipos)
METODOLOGÍA Y AGRUPAMIENTO	RECURSOS (MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Por parejas, colaborativamente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula informática con proyector y ordenadores con conexión a Internet.</li> <li>• Plataforma Aules.</li> <li>• Aplicación web de diseño gráfico Canva (permite multiusuario síncrono).</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupación en tríos del alumnado con déficit.</li> <li>• Documento de apoyo con las ideas principales y el vocabulario básico.</li> <li>• Herramienta de accesibilidad del sistema operativo.</li> <li>• Equipo adaptado para diversidad funcional</li> </ul>	<p><b>Criterios:</b> CE1.1, CE1.2, CE1.4, CE2.1, CE2.6</p> <p><b>Instrumentos:</b> rúbrica para la infografía y rúbrica para el trabajo en equipo.</p> <p><b>Tipos:</b> autoevaluación del alumnado y evaluación del profesorado.</p> <p>Las rúbricas proporcionan retroalimentación al alumnado.</p>

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5

**Nombre:** Demostramos que sabemos

**Objetivo:** Determinar los mejores trabajos realizados en diferentes facetas

**Temporalización:** 1 sesión

Sesión 1:

- (30') Cada pareja que ha hecho una infografía analiza todos los trabajos de clase según unas sencillas guías para determinar los trabajos que mejor exponen y comparan:
  - los componentes de los dispositivos, las tecnologías de conexión,
  - la vida útil y el coste, el impacto en el medio ambiente,
  - la mejor comunicación visual, la mayor originalidad y creatividad.
- (20') Se expone en gran grupo los resultados y se reflexiona sobre las virtudes y defectos de los trabajos presentados. El objetivo es que el alumnado tome conciencia de los elementos que determinan un buen trabajo comparativo y una comunicación visual efectiva.

MEDIDAS DE RESPUESTA (Niveles I y II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (Niveles III y IV)	EVALUACIÓN DE LA ACTIVIDAD (Criterios, instrumentos y tipos)
METODOLOGÍA Y AGRUPAMIENTO	RECURSOS (MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES)		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Análisis por parejas.</li> <li>• Exposición y reflexión en gran grupo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula informática con proyector y ordenadores con conexión a Internet.</li> <li>• Plataforma Aules.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agrupación en tríos del alumnado con déficit.</li> <li>• Documento de apoyo con las ideas principales y el vocabulario básico.</li> <li>• Herramienta de accesibilidad del sistema operativo.</li> <li>• Equipo adaptado para diversidad funcional</li> </ul>	<p><b>Criterios:</b> CE1.1, CE1.2, CE1.3, CE1.4, CE2.1, CE2.6</p> <p><b>Instrumentos:</b> guías de evaluación.</p> <p><b>Tipos:</b> coevaluación del alumnado</p> <p>Las guías de evaluación proporcionan retroalimentación al alumnado.</p>

APRENDIZAJE ACTIVO			APRENDIZ. COMPROMETIDO		APRENDIZAJE ACCESIBLE E INCLUSIVO				
✓ Favorece el rol activo del alumnado	✓ Lleva un seguimiento continuo y proporciona retroalimentación	✓ Permite un cierto grado de creatividad al alumnado	✓ Considera la conexión con los ODS	✓ Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica	✓ Consigue la implicación y la participación de todo el alumnado	Contempla la accesibilidad ✓ Física ✓ Sensorial ✓ Cognitiva ✗ Emocional	✓ Presenta la información al alumnado en diferentes formatos	✓ Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles	✓ Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	<b>Cuidado con las noticias falsas</b>				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1.º ESO	TEMPORIZACIÓN	6 SESIONES
	DESCRIPCIÓN	Los estudiantes 1.º de ESO pueden ser especialmente vulnerables a las noticias falsas o <i>fake news</i> , ya que están en una edad en la que están comenzando a formar sus propias opiniones sobre el mundo y a buscar información en internet para respaldar sus ideas. Esta SA proporciona herramientas para aprender estrategias y técnicas que les permitan desarrollar sus habilidades críticas para evaluar la fiabilidad de la información que encuentran en línea. Deberán buscar y seleccionar críticamente información, curar contenidos, utilizar herramientas de verificación y crear contenidos, para finalmente difundirlos en la red.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Reto: Cada vez estamos más expuestos a las noticias falsas que llegan a través de redes sociales, correo electrónico, mensajería instantánea, etc., o que está publicada en la web. ¿Somos capaces de evaluar críticamente la información y verificar su autenticidad antes de compartirlas o creer en ellas? ¿Cómo afectan a la sociedad en general y contribuyen a la desinformación y polarización?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Crear una guía básica para la curación y evaluación crítica de contenidos en la red.				

	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	<input checked="" type="checkbox"/> CCL	CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales. CE4: Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.	2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.	<input checked="" type="checkbox"/> Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado. <input checked="" type="checkbox"/> Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad. <input checked="" type="checkbox"/> Lectura e interpretación de información de medios digitales. <input checked="" type="checkbox"/> Detección de noticias falsas, bulos y discursos de odio. Implicaciones sociales. <input checked="" type="checkbox"/> Creación básica de contenidos con herramientas digitales. <input checked="" type="checkbox"/> Estética y lenguaje audiovisual.
	<input checked="" type="checkbox"/> CP		2.2	Reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad.	
	<input checked="" type="checkbox"/> STEM / CMCT		2.3	Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad.	
	<input checked="" type="checkbox"/> CD		2.4	Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea.	
	<input checked="" type="checkbox"/> CPSAA		4.2	Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.	
	<input checked="" type="checkbox"/> CC		4.4	Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo.	
	<input type="checkbox"/> CE				
	<input checked="" type="checkbox"/> CCEC				

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



Autoría: Alberto Bautista Martínez

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1						
<p>Nombre: ¿Qué sabemos de las <i>fake news</i>?</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes relacionadas con las <i>fake news</i>.</li><li>✓ Promover la educación mediática: Es necesario que se fomente la educación y el pensamiento crítico en la sociedad para que las personas puedan identificar y diferenciar las noticias verdaderas de las falsas.</li></ul> <p>Temporalización: 1 sesión</p> <p>Secuencia de actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Búsqueda de información sobre las <i>fake news</i>.</li><li>2. Coloquio en clase sobre las noticias falsas. Los estudiantes pueden discutir cómo afectan las noticias falsas a nuestra sociedad y por qué es importante verificar la información antes de compartirla.</li><li>3. Identificar noticias falsas en grupos: Los estudiantes pueden buscar en grupo ejemplos de noticias falsas en línea o en sus dispositivos móviles, combinándolas con noticias reales y mostrarlas al resto de la clase en el proyector. Tras cada fallo o acierto se irán explicando aspectos que deben aprender a reconocer como señales de que una noticia es falsa, tales como títulos sensacionalistas, fuentes poco confiables, imágenes manipuladas, faltas de ortografía, traducciones erróneas, actualidad de la noticia, etc.</li></ol>					<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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 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	<ul style="list-style-type: none"><li>• Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...</li><li>• Portátil adaptado para diversidad funcional.</li><li>• Múltiples opciones para la expresión del conocimiento.</li><li>• Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas junto al departamento de orientación.</li></ul>	2.1 2.2 2.3 2.4	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Autoevaluación del alumnado contrastando sus resultados de aprendizaje con el resto.</li><li>2. Observación directa (actitud participativa, interés...).</li><li>3. Coevaluación entre iguales en función de las noticias acertadas.</li></ol>		
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Individual</li><li>2. Grupo clase, se promoverá el diálogo e interacción positiva.</li><li>3. Pequeños grupos (el alumnado con mayores conocimientos hace de guía para el resto)</li></ol>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aula de informática</li><li>• Cañón proyector</li><li>• Conexión a internet</li><li>• Plataforma Aules</li><li>• Dispositivos móviles</li></ul>					

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2						
<p>Nombre: Curación de contenidos para detectar fuentes fiables</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Comprender el concepto de curación de contenidos y su importancia en el mundo digital actual.</li><li>✓ Utilizar el buscador adecuadamente para la búsqueda de contenidos y elección de fuentes confiables.</li><li>✓ Identificar y evaluar la calidad de los contenidos en línea.</li><li>✓ Seleccionar y organizar información relevante para un tema determinado.</li></ul>					<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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 género y socioeconómica.	
<p>Temporalización: 2 sesiones</p> <p>Secuencia de actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Lluvia de ideas sobre la diferencia entre curación de contenidos y recopilación de información y, cómo la curación de contenidos puede ayudar a evitar la difusión de información falsa.</li><li>2. Búsqueda de información sobre las características que debe tener una fuente para ser fiable.</li><li>3. Curación de contenidos sobre fuentes fiables, utilizando diferentes herramientas de búsqueda y creación de un repositorio fiable.</li></ol>					<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.	
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN		
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES					
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Grupo clase, se promoverá el diálogo e interacción positiva.</li><li>2. Individual.</li><li>3. Grupo clase, se comparte la información con todos.</li></ol>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aula de informática</li><li>• Cañón proyector</li><li>• Conexión a internet</li><li>• Plataforma Aules</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...</li><li>• Portátil adaptado para diversidad funcional.</li><li>• Múltiples opciones para la expresión del conocimiento.</li><li>• Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas junto al departamento de orientación.</li></ul>	<div>2.1</div> <div>4.4</div>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Observación directa (actitud participativa, interés...).</li><li>2. Rúbrica para evaluar los resultados.</li><li>3. Heteroevaluación, empleando una guía de observación.</li></ol>		
					<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.	

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3						
Nombre: Uso de herramientas de verificación de noticias					<input type="checkbox"/> Accesibilidad	
Objetivos:					<input type="checkbox"/> Física	
✓ Comprender la importancia de comprobar la veracidad de las noticias.					<input type="checkbox"/> Sensorial	
✓ Identificar y utilizar herramientas de verificación de noticias en línea.					<input type="checkbox"/> Cognitiva	
✓ Evaluar la fiabilidad de las herramientas de verificación de noticias.					<input type="checkbox"/> Emocional	
Temporalización: 1 sesión					<input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.	
Secuencia de actividades:					<input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.	
1. Trabajo cooperativo en pequeños grupos para investigar sobre las diferentes herramientas de verificación de noticias en línea, como Maldita.es, Newtral.es, Snopes, Politifact, EFE Verifica, El Objetivo o FactCheck.org. Se les podría pedir que realicen una búsqueda en línea sobre una noticia determinada y que utilicen estas herramientas para verificar su veracidad y su puesta en común.					<input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.	
2. Kahoot y Quizizz, donde el alumnado deberá ir usando las técnicas aprendidas y las herramientas anteriores para detectar las noticias falsas de entre las que se van proponiendo en el juego de preguntas. Se puede establecer que el alumnado trabaje a su propio ritmo para adaptarse a todos los ritmos de aprendizaje en el aula.					<input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.	
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN		
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES					
1. Pequeños grupos heterogéneos (fomentando la interacción entre todo el alumnado).	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula de informática</li><li>Cañón proyector</li><li>Conexión a internet</li><li>Plataforma Aules</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...</li><li>Portátil adaptado para diversidad funcional.</li><li>Múltiples opciones para la expresión del conocimiento.</li><li>Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas junto al departamento de orientación.</li></ul>	2.1 2.2 2.3 2.4 4.2 4.4	1. Observación directa (actitud participativa, interés...).		
2. Se mantienen las agrupaciones anteriores.				2. Puntuación obtenida de Kahoot o Quizizz.		
					<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.	



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4					
<p>Nombre: Creación de una guía para la evaluación crítica de información en internet</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>✓ Desarrollo de habilidades de evaluación crítica, dado que su elaboración implica que el alumnado debe analizar y evaluar información en línea para determinar su calidad y veracidad. Este proceso de análisis les permitirá desarrollar habilidades críticas para evaluar información y tomar decisiones informadas.</li><li>✓ Fomento del pensamiento crítico, al requerir que los estudiantes piensen de manera crítica sobre la información que encuentran en línea. Al crear una guía, los estudiantes también estarán fomentando su propio pensamiento crítico y el de sus compañeros, ya que la guía les servirá como herramienta para analizar y evaluar información de manera crítica.</li><li>✓ Aprendizaje de buenas prácticas digitales, como la verificación de fuentes y la comprobación de la veracidad de la información antes de compartirla.</li><li>✓ Fomento de la ciudadanía digital responsable, al estar aprendiendo a ser ciudadanos digitales responsables y a promover una cultura digital más crítica y reflexiva.</li><li>✓ Adquisición de competencias digitales, ya que les ayudará a adquirir competencias digitales relacionadas con la búsqueda, análisis y evaluación de información en línea. Estas competencias son esenciales para su formación en el mundo digital actual.</li></ul> <p>Temporalización: 2 sesiones</p> <p>Secuencia de actividades:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Elaboración de la guía, utilizando una herramienta de presentaciones en línea, como Power Point o Canva.</li><li>2. Exposición de la guía al resto de sus compañeros y publicación en su portfolio o blog.</li></ol>					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
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"><li>• Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...</li><li>• Portátil adaptado para diversidad funcional.</li><li>• Múltiples opciones para la expresión del conocimiento.</li><li>• Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas junto al departamento de orientación.</li></ul>	2.1 2.2 2.3 2.4 4.2 4.4	<div>1. Autoevaluación y coevaluación: el alumnado utilizará una diana gráfica para valorar su propio trabajo y el de sus compañeros.</div> <div>2. Al finalizar la situación de aprendizaje el alumnado entregará unos Exit Tickets para que el profesorado tenga una retroalimentación final.</div>	
<div>1. Pequeños grupos (el alumnado con mayores conocimientos hace de guía para el resto).</div> <div>2. Se mantienen las agrupaciones anteriores.</div>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aula de informática</li><li>• Cañón proyector</li><li>• Conexión a internet</li><li>• Plataforma Aules</li></ul>				

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE						
IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Consumidores responsables de dispositivos tecnológicos				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	1er TRIMESTRE
	DESCRIPCIÓN	En nuestra vida cotidiana hemos introducido los dispositivos digitales en muchos ámbitos de la misma, familiar, en clase, laboral. A medida que estos dispositivos en un mercado muy dinámico, se estropean, se actualizan con nuevas versiones y por tanto nuevas características abordamos situaciones en las que debemos decidir de manera correcta atendiendo al uso que vamos a realizar de los mimos y sostenible, decidiendo el momento en que renovar nuestro dispositivo y qué hacer con en antiguo				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	¿Seriamos capaces de decidir si necesitamos actualizar nuestro dispositivo, atendiendo al uso que vamos a hacer del mismo? ¿Sabemos decidir cuál es el dispositivo que más se nos adecua? Y por último, ¿sabemos qué hacer con el dispositivo antiguo?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de una presentación en Sway con la respuesta a estas preguntas.				

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"/> STEM / CMCT <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC		CE 1. Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.  CE 2. Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.	1.1	Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.	CE1: Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo. Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales. Sistemas operativos comunes y aplicaciones. Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia. CE2:Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado. Propiedad intelectual y derechos de autoría. Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas. Creación básica de contenidos con herramientas digitales. Estética y lenguaje audiovisual.
			1.2.	Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades	
			1.4.	Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente.	
			2.1.	Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.	
			2.6.	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	

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



Autoría: Esteban Albaladejo Pomares

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div>
Antes de empezar debemos recordar cómo se busca la información en la red y saber qué buscar. Temporalización: 2 Sesiones. Primera parte de la 1 sesión: De manera guiada repasamos las opciones de búsqueda más habituales. Además proporcionamos un listado de repositorios de imágenes con licencia libre de uso. Segunda parte de la 1 sesión: De manera conjunta abrimos un debate donde vamos a establecer las características más importantes del ordenador. Segunda sesión: El alumnado buscará información en la red de manera grupal según un guión de las características más importantes de los tipos de ordenadores de que podemos encontrar en un folleto de publicidad cualquiera, así como de los principales usos que se les pueden dar para el ocio, la escuela o el trabajo. Anotarán en un documento esta información.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Apuntes en papel Utilidades del sistema operativo para accesibilidad: Lupa, teclado en pantalla, lector en pantalla etc. Portátil adaptado para diversidad funcional	1.1 1.2 2.1 2.6	Observación directa <b>Heteroevaluación:</b> Actividad en Aules donde el alumnado entregará en documento generado con <b>OneNote</b> . Dispondremos de una <b>rúbrica</b> .	
Grupal en grupos de 2 o 3 alumnos	Aula de informática Cañón proyector Plataforma Aules <b>OneNote</b> de MS Teams				
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					
!!!Voy a enseñaros que dispositivo necesito!!!, y reciclaremos el antiguo Temporalización: 4 Sesiones. Primera sesión: De manera guiada creamos una presentación en Sway para que el alumando adquiera las destrezas necesarias para la siguiente tarea. Segunda y tercera sesión: Repartiremos a los alumnos por grupos para que elaboren la presentación de alguno de los tipos de ordenadores. Cuarta sesión. Presentaremos los distintos productos del alumnado.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	

	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Apuntes en papel Utilidades del sistema operativo para accesibilidad: Lupa, teclado en pantalla, lector en pantalla etc. Portátil adaptado para diversidad funcional	2.6	Observación directa <b>Heteroevaluación:</b> Actividad en Aules donde el alumnado entregará en documento generado con <b>Sway</b> . Dispondremos de una <b>rúbrica</b> . Utilizaremos la <b>autoevaluación</b> y <b>coevaluación</b> para la presentación de los productos.	<input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.
	Dividiremos al alumnado según los tipos de dispositivos que hemos obtenido en la anterior sesión.	Aula de informática Cañón proyector Plataforma Aules <b>Sway</b> de MS Teams.				

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	¿Cuánto gasta?				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	3 sesiones
	DESCRIPCIÓN	El calentamiento global, el uso y malgasto de energía son problemas importantes en nuestra sociedad en la actualidad. El alumnado ya empieza estar concienciado sobre la necesidad de reducir nuestro consumo de energía. Con esta SA el alumno será consciente del consumo eléctrico, precio y contaminación generada por un router doméstico genérico visto de forma individual y comparado con otros dispositivos eléctricos.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	A partir de alguna noticia sobre consumo “zombie” de energía en dispositivos electrónicos, se hará un estudio sobre el consumo de un router doméstico estándar, teniendo en cuenta que suele estar encendido de forma continuada: cantidad de energía consumida al año, precio de dicha energía, CO <sub>2</sub> emitido para producirla, y comparación de consumo con otros electrodomésticos y equipos eléctricos habituales. También se estudiarán las posibles reducciones de consumo que se producen si apagamos el equipo cuando no se va a utilizar.				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	-Tablas con diferentes datos de consumo. -Gráfica comparativa de consumo entre distintos equipos electrónicos.				

	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	X CCL	-CE 1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible. -CE 2. Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.	2.1.	Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.	-Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado. -Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad. -Lectura e interpretación de información de medios digitales. -Creación básica de contenidos con herramientas digitales. -Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente.
	X CP		1.4	Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente.	
	X STEM / CMCT		2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	
	X CD				
	X CPSAA				
	X CC				
	<input type="checkbox"/> CE				
	X CCEC				

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



ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física</div><div><input type="checkbox"/> Sensorial</div><div><input type="checkbox"/> Cognitiva</div><div><input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div>
<p>El objetivo de la primera parte de la SA (1 sesión) es estudiar de forma básica distintos conceptos relacionados con la energía eléctrica y el sistema eléctrico que son necesarios conocer para realizar la siguiente tarea. El alumnado se juntará en grupos de 2 ó 3 personas (dependiendo de la cantidad de alumnos). Cada grupo deberá buscar información sobre alguno de los conceptos, para después explicarlos al resto de la clase.</p> <p>-Potencia (W) y consumo eléctrico (Wh o kWh).</p> <p>-Precio de la energía eléctrica: distintos tipos de tarifas.</p> <p>-CO2: emisión de CO2 en la producción de energía eléctrica según la fuente. CO2 absorbido por distintas plantas.</p> <p>-Valores típicos de potencia y consumo de distintos electrodomésticos y dispositivos eléctricos (coche eléctrico).</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 y HW adaptado a las necesidades del alumnado. -Listado de <i>links</i> donde poder conseguir la información.	2.1	-Observación directa del trabajo de los equipos (reparto de tareas, búsqueda efectiva de información, resumen de la misma...)	
-Grupos de 2/3 personas.	-Ordenadore del aula con conexión a Internet y software básico.				
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					
<p>Se le proporciona al alumnado el manual de un router proporcionado por un operador de telecomunicaciones a sus clientes. Deberán buscar en dicho manual el consumo eléctrico del mismo, y a partir de ese dato realizar distintos cálculos utilizando una hoja de cálculo (se explicará el funcionamiento para el alumnado que no haya trabajado nunca con estos programas). Los cálculos que debe realizar serán:</p> <p>-Consumo diario y anual, emisiones de CO2 para producir esa energía, coste de la energía...</p> <p>-Consumo total estimado para todos los routers de España según las líneas de Internet contratadas.</p> <p>-Cantidad de árboles o plantas necesarios para absorber el CO2 de un equipo y del agregado nacional.</p> <p>-Comparativa entre el consumo del router y el de un coche eléctrico.</p> <p>-Ahorro de todos los valores (consumo, emisiones, coste económico) si se apaga el equipo por la noche, fines de semana, vacaciones...</p> <p>También realizarán un gráfico comparativo entre los consumos del router estudiado y el de otros electrodomésticos: nevera, microondas, televisión, lavavajillas, lavadora...</p> <p>El objetivo de la tarea es que el alumnado pueda ser conscientes del consumo real de un dispositivo que, aunque en principio parece pequeño y que pueda consumir poca energía, al estar permanentemente encendido supone un gasto bastante grande, tanto en valores reales como de forma comparativa con otros equipos. También podrán ver el ahorro que se puede producir si apagamos el dispositivo cuando no se va a utilizar, para que lleguen a la conclusión de si compensa o no la molestia de encender y apagar.</p>					

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	<input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Herramientas del SO para la accesibilidad y HW adaptado a las necesidades del alumnado. -Manual práctico en PDF sobre el uso de la hoja de cálculo, con enlaces a videotutoriales existentes en Internet. -Dossier con los conceptos trabajados en la primera tarea, con posibilidad de acceder a las fórmulas necesarias para realizar los cálculos.	1.4 2.6	-Se comprobarán los resultados numéricos obtenidos. -Se mirará el uso de formato adecuado (celdas numéricas, económicas, texto...) y el orden y limpieza utilizado en el documento. -Se comprobará que el gráfico muestra la información adecuada y se personaliza su formato de forma correcta.	
-Individual	-Ordenador del aula. -Software de hoja de cálculo.				



## SITUACIÓ D'APRENENTATGE

### IDENTIFICACIÓ

TÍTOL	Descobrim les TIC.				
ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1r ESO	TEMPORITZACIÓ	6 Sessions
DESCRIPCIÓ	Què és un sistema informàtic? Quines són les característiques que comparteixen així com quines són aquelles que els diferencien? Conec el funcionament d'un ordinador i els riscos si no el protegisc? Utilitze les TIC adequadament? Hi ha molta terminologia que l'alumnat no coneix i són necessaris per poder fer ús correctament.				
REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	<p>Necessitat: En el dia a dia, l'alumnat utilitza diferents sistemes informàtics sense conèixer aquest concepte. Cal assabentar-se d'aquests coneixements previs, per poder aprofundir en altres, així com la influència que aquests poden tindre en la seua vida diària.</p> <p>Notícia que podriem mostrar com a exemple seria: <a href="https://www.huelvainformacion.es/huelva/Tecnologias-adolescentes-clave-dosis_0_1702330097.html">https://www.huelvainformacion.es/huelva/Tecnologias-adolescentes-clave-dosis_0_1702330097.html</a></p>				
PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	<p>Com a producte intermedi: Fitxes amb diferents preguntes que hauran de ser treballades amb el processador de textos o online.</p> <p>Com a producte final: Infografia digital sobre els efectes de les TIC en els individus.</p>				

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	X CCL X CP X STEM /CMCT X CD X CPSAA X CC CE X CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible. (CE1)</li> <li>Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals. (CE2)</li> <li>Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals. (CE4)</li> </ul>	1.1	Identificar característiques bàsiques dels dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ordinador personal, dispositius mòbils i altres dispositius d'ús domèstic i educatiu.</li> <li>Funcionament bàsic i característiques més importants dels dispositius digitals.</li> <li>Hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.</li> <li>Implicacions de l'ús dels dispositius digitals per a la salut, la sostenibilitat i el medi ambient.</li> <li>Obsolescència.</li> <li>Creació bàsica de continguts amb ferramentes digitals.</li> <li>Estètica i llenguatge audiovisual.</li> <li>Addiccions: tecnoaddicció, nomofòbia i ludopatia en línia.</li> </ul>
			1.4	Reconèixer les implicacions de l'ús i consum de tecnologia sobre la salut i el medi ambient.	
			1.5	Mostrar hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.	
			2.5	Organitzar i gestionar l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals.	
			2.6	Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	
			4.5	Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals.	

<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



ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
Nom: Augment de l'ús de les TIC. Objectius: Reflexió sobre el punt de partida. Temporització: Primers 10': Llegir una notícia sobre l'ús de les TIC i com afecten aquestes al nostre dia a dia. A continuació, exposició d'una sèrie de paraules per a veure si la classe les coneix, així com el seu significat. Resta de la classe: Realitzar un núvol de paraules que tinga forma representativa a les TIC amb una aplicació online dels conceptes exposats anteriorment					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb els termes i les seues definicions primer, i activitats per a associar tots dos a continuació -Eines per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	1.4 2.6	Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interès...) -Segona part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat que proporciona nota numèrica i feedback a l'alumnat. És per tant un exercici individual clàssic.	
-Primera part: grupal (foment del diàleg) -Segona part: individual	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules				
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					
Nom: Coneguem l'ordinador? Objectius: Afermar el vocabulari vist en l'activitat anterior i a més afegir-ne nous conceptes. Temporització: Dues sessions Primera sessió: Joc amb l'ordinador per conèixer les parts d'un ordinador Segona sessió: Realització d'una fitxa amb processador de textos					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb dibuixos, exercicis de relacionar, encerclar, ... -Eines per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	1.1 2.6	Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interès...) -Segona part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat que proporciona nota numèrica i feedback a l'alumnat. És per tant un exercici individual clàssic.	
-Primera part: parelles (foment del diàleg) -Segona part: individual	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules				

ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div>
Nom: Protegim els nostres dispositius. Objectius: Conèixer la ciberseguretat Temporització: Primers 10': Escoltar un fragment d'un podcast sobre ciberseguretat. A continuació, exposició d'una sèrie de paraules per a veure si la classe les coneix, així com el seu significat. Resta de la classe: Webquest sobre els continguts.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb els termes i les seues definicions primer, i activitats per a associar tots dos a continuació -Eines per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	1.5 4.5	Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interés...) -Segona part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat que proporciona nota numèrica i feedback a l'alumnat. És per tant un exercici individual clàssic.	
-Primera part: grupal (foment del diàleg) -Segona part: individual.	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules				
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4					<div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
Nom: Quins són els efectes de les TIC en els individus? Objectius: Reconèixer tants els efectes positius i negatius que ens aporten. Temporització: Dues sessions Primera sessió: Inicialització a l'aplicació per realitzar la infografia, així com explicació de que és. Inici de la realització d'una infografia. Segona sessió: Realització d'una infografia.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb dibuixos, exercicis de relacionar, encerclar, ... -Eines per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	1.4 2.5 2.6	Observació directa (actitud participativa, interés...) així com l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat que proporciona nota numèrica i feedback a l'alumnat. És per tant un exercici individual clàssic.	
Parelles	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules				

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Wardriving buscadores de cosas ...				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	12
	DESCRIPCIÓN	Actualmente vivimos en una sociedad donde la tecnología ha cambiado nuestros hábitos, costumbres y maneras de pensar y comunicarse. Este cambio afecta de una manera directa al entorno educativo, puesto que este es uno de los pilares básicos de esta sociedad. Además, la gran mayoría del alumnado está acostumbrado al uso de las tecnologías gracias a su fácil acceso y uso de la misma, pero sin embargo desconocen los riesgos que un uso incorrecto puede llegar a causar tanto económicamente como moralmente. También hay que tener en cuenta en esas edades la necesidad de pertenencia a un grupo de amigos o amigas donde se puedan sentir identificados y por lo tanto llegar por lo tanto a esquivar la protección y sistemas de pago de algunas APP, la descarga de ficheros de dudosa propiedad o el registro de APP que no son aptas para su edad.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	<p>Reto: Hoy en día ya es “normal” vivir conectados a red o a “Internet”, hasta el punto de si salimos de casa sin un dispositivo móvil como que nos sentimos diferentes, pero ... ¿Conocemos los riesgos a los que estamos expuestos? Ante una posible amenaza, ¿seríamos capaces de saber cómo actuar?</p> <p>Como fuente de información se podría aportar el capítulo 3 Wardriving y el capítulo 4¿última estación? del libro “Perdidos en la red” del autor Oliver Pautsch que tratará el tema desde un punto de vista generalista, no especializado en ciberseguridad.</p>				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaborar una guía explicando los posibles riesgos y amenazas que podemos encontrar la red y qué recomendaciones utilizarían para prevenir y hacer frente a los ciberataques.				



Autoría: Ernesto Montero Sandiego

CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE		COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
				Código	Descripción y concreción	
	X	CCL	<input type="checkbox"/> Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible (CE1).  <input type="checkbox"/> Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales (CE2).  <input type="checkbox"/> Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales (CE4).	1.2	Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades.	<input checked="" type="checkbox"/> Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet.
	X	CP		1.3	Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.	<input checked="" type="checkbox"/> La brecha digital.
	X	STEM / CMCT		1.5	Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.	<input checked="" type="checkbox"/> Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.
	X	CD		2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.	<input checked="" type="checkbox"/> Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.
	X	CPSAA		2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	<input checked="" type="checkbox"/> Lectura e interpretación de información de medios digitales.
	X	CC		3.4	Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales	<input checked="" type="checkbox"/> Propiedad intelectual y derechos de autoría.
	<input type="checkbox"/>	CE		4.4	Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo.	<input checked="" type="checkbox"/> Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes.
	X	CCEC		4.5	Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.	<input checked="" type="checkbox"/> Adicciones: tecnoadicción, nomofobia y ludopatía en línea

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

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: ¿Qué sabemos de Wardriving? – Dependencia a la tecnología. Objetivos: Reflexionar sobre el punto de partida. Descubrimiento de vocabulario y conceptos de ciberseguridad.					
Temporización: <b>Sesión 1:</b> <b>Fase grupal:</b> Primeros 5': Creación de grupos: Se crearán grupos de 4/5 alumnos. Sigüientes 10': Posteriormente, a través de la observación de varias imágenes se trabajará la actividad “Veo – Pienso – Me Pregunto”. Esta actividad será introductoria y pretende ayudar al alumnado a realizar observaciones cuidadosas e interpretaciones reflexivas. Por lo tanto, a partir de las distintas imágenes se pretende que el grupo responda a las preguntas: ¿Qué ves? - ¿Qué piensas de eso que ves? - ¿Qué te preguntas? Sigüientes 5': Puesta en común del resultado obtenido con sus respectivas justificaciones. <b>Fase individual:</b> Resta clase: Webquest de los contenidos que el alumnado posteriormente deberá profundizar para elaborar su guía de posibles riesgos y amenazas que podemos encontrar la red. Para llevar a cabo esta parte, se utilizará una actividad h5p en Aules de tipo “Fill in the Blanks”. El alumnado deberá responder a las preguntas mediante el descubrimiento. Previo al inicio de la actividad se explicarán algunas indicaciones (5 minutos) sobre estrategias de uso de navegadores web.					
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 respectivas definiciones. A continuación, actividades que asocie ambos.  - Herramientas de SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.  - Portátil adaptado para diversidad funcional	2.1	- Primera parte: Será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés, ...)  - Segunda parte: La evaluación se realiza a través de la propia actividad h5p, la cual proporciona una nota numérica y feedback al alumnado. Ejercicio individual clásico.	
- Primera parte: grupal (el alumnado con más conocimiento hace de guía para el resto de alumnos, se fomenta el diálogo y pensamiento)  - Segunda parte: individual	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma de aules. - Portfolio.				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS	APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2	
	<p>Nombre: ¿Cómo es la conexión a Internet?</p> <p>Objetivos: Determinar, según sus necesidades, qué dispositivos son los más adecuados para el acceso a Internet.</p> <p>Determinar el modo de acceso a Internet.</p> <p>Mostrar hábitos básicos de seguridad con la finalidad de proteger nuestros dispositivos.</p> <p>En esta actividad se pretende ofrecer la información desde un prisma diferente (interacción y diálogo, aprendizaje entre iguales) según los principios DUA: múltiples formas de implicación y múltiples medios de representación)</p>	<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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>
	<p>Temporización:</p> <p><b>Sesión 2:</b></p> <p><b>Fase grupal:</b></p> <p>Primeros 5': Creación de grupos: Se crearán grupos de 4/5 alumnos.</p> <p>Siguientes 10': Posteriormente, realización prueba KPSI: "¿Cómo nos conectamos?". Esta prueba indicará por un lado el conocimiento que tienen los alumnos respecto al contenido.</p> <p>Siguientes 5': Asamblea inicial referente a la conexión a Internet.</p> <p>Siguientes: 20': Explicación de contenidos: Dispositivos que intervienen en la conexión de Internet. Se utilizarán ejemplos de supuestos prácticos para que el alumnado logre alcanzar dicho contenido. Como se observa, durante la explicación el profesor utilizará la técnica "Parada de 3 minutos". Esta técnica consiste en:</p> <p>El profesor explica un contenido, mientras el alumnado atiende. Cuando termine o durante el transcurso de la explicación si considera oportuno el profesor, interrumpirá la explicación para que cada grupo piense y escriba tres preguntas del contenido teórico explicado. Posteriormente, cada grupo leerá una pregunta y se responderá. Si un grupo tiene la misma pregunta o parecida, leerá la siguiente. Así hasta terminar las 3 preguntas. Una vez terminadas, se continua con la explicación. Se repite el proceso hasta que termine la explicación de este contenido.</p> <p><b>Fase individual:</b></p> <p>Resta clase: Webquest de los contenidos que el alumnado posteriormente deberá profundizar para elaborar su guía de posibles riesgos y amenazas que podemos encontrar en la red. Para llevar a cabo esta parte, se utilizará una actividad h5p en Aules de tipo "Fill in the Blanks". El alumnado deberá responder a las preguntas mediante el descubrimiento.</p> <p><b>Sesión 3:</b></p> <p><b>Fase individual:</b></p> <p>Primeros 5': Explicación de la tarea a realizar</p> <p>Resto de la clase: Al alumnado se le facilitará un ejemplo de "portfolio" cuyo objetivo es:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Realizar su propio documento de trabajo de los conceptos vistos hasta la fecha.</li> <li>Consolidar los conceptos y conocimientos vistos.</li> </ul> <p>Para poder llevar a cabo esta actividad, el profesor les facilitará una plantilla con ejemplos que permitan al alumnado seguir la actividad.</p>	<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			
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primera parte de la sesión 2: prueba KPSI (individual)</li> <li>- Primera parte de la sesión 2: Trabajar la actividad “parada de 3 minutos” grupal (fomenta el dialogo).</li> <li>- Segunda parte de la sesión 2: individual.</li> <li>- Primera parte de la sesión 3: individual.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula de informática.</li> <li>- Proyector.</li> <li>- Ordenador con conexión a Internet.</li> <li>- Plataforma de aules.</li> <li>- Portfolio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dossier en papel con los términos y sus respectivas definiciones. A continuación, actividades que asocie ambos.</li> <li>- Herramientas de SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.</li> <li>- Portátil adaptado para diversidad funcional</li> </ul>	1.2 1.3 1.5 3.4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primera parte sesión 2: Será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés, ...)</li> <li>- Segunda parte sesión 2: La evaluación se realiza a través de la propia actividad h5p, la cual proporciona una nota numérica y feedback al alumnado. Ejercicio individual clásico.</li> <li>- Primera parte sesión 3: Corrección mediante rúbrica el portfolio.</li> </ul>

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4						
<p>Nombre: Hoy en día, ¿Somos adictos a la tecnología?</p> <p>Objetivos: Adoptar conductas básicas con el fin de proteger nuestra identidad y los datos personales.</p> <p>Identificar y aprender a reaccionar ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas de dispositivos valorando el bienestar personal y colectivo.</p> <p>Tomar medidas esenciales de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.</p>					<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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>	
<p>Temporización:</p> <p><b>Sesión 4:</b></p> <p><b>Fase grupal:</b></p> <p>Primeros 5': Creación de binomios (grupos de dos personas).</p> <p>Siguientes 30': Posteriormente, a través de la observación de varias hojas, donde aparecerán diferentes imágenes con la finalidad de comprar y contrastar (hábitos pre tecnología – hábitos post tecnología) hasta qué punto la tecnología es una dependencia para la sociedad. Se dejarán entre 5 – 10 minutos para realización de dicha ficha. Re realizarán 3 fichas.</p> <p>Siguientes 10': Asamblea de puesta en común de los resultados.</p> <p><b>Fase individual:</b></p> <p>Siguiente 10': Actualizar el portfolio del alumno con el conocimiento aprendido.</p>					<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.	
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 respectivas definiciones. A continuación, actividades que asocie ambos.	1.5 3.4 4.4 4.5	- Primera parte: Será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés, ...)		
- Primera parte de la sesión 4: Grupal (fomenta el dialogo).	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet.	- Herramientas de SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.		- Segunda parte: La evaluación se realiza a través de la rúbrica corrección del portfolio.		
- Segunda parte de la sesión 4: individual.	- Plataforma de aules. - Portfolio.	- Portátil adaptado para diversidad funcional				
					<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.	

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS		APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5		
	Nombre: Derechos de autoría. Objetivos: Respetar los derechos de autoría.		<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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>
	<p>Temporización:</p> <p><b>Sesión 5:</b></p> <p><b>Fase grupal:</b></p> <p>Primeros 5': Creación de grupos: Se crearán grupos de 4/5 alumnos.</p> <p>Siguientes 30': Posteriormente, a través de la observación de varias imágenes se trabajará la actividad “¿Qué sé? - ¿Qué quiero saber? - ¿Qué he aprendido?”. Esta actividad será introductoria y pretende ayudar al alumnado y profesorado el punto de partida respecto a los conocimientos previos del contenido a ver en el aula. Se pretende generar debate de los contenidos. Posteriormente, se realizará la explicación del contenido utilizando la técnica de “Parada de tres minutos”.</p> <p>Siguientes 5': Terminar de completar la ficha: “¿Qué sé? - ¿Qué quiero saber? - ¿Qué he aprendido?”</p> <p><b>Fase individual:</b></p> <p>Resta clase: Webquest de los contenidos “derechos de autoría” que el alumnado posteriormente deberá profundizar para elaborar su guía de posibles riesgos y amenazas que podemos encontrar en la red. Para llevar a cabo esta parte, se utilizará una actividad h5p en Aules de tipo “Fill in the Blanks”. El alumnado deberá responder a las preguntas mediante el descubrimiento.</p> <p>Previo al inicio de la actividad se explicarán algunas indicaciones (5 minutos) sobre estrategias de uso de navegadores web</p>		<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		2.6	
	<p>- Primera parte: grupal (el alumnado con más conocimiento hace de guía para el resto de alumnos, se fomenta el diálogo y pensamiento)</p> <p>- Segunda parte: individual</p>	<p>- Aula de informática.</p> <p>- Proyector.</p> <p>- Ordenador con conexión a Internet.</p> <p>- Plataforma de aules.</p>	<p>- Dossier en papel con los términos y sus respectivas definiciones. A continuación, actividades que asocie ambos.</p> <p>- Herramientas de SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.</p> <p>- Portátil adaptado para diversidad funcional</p>		

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	
Nombre: Nuestra primera guía. Objetivos: Crear contenidos digitales de manera creativa. Integrar contenidos digitales. Editar contenidos digitales. .Respetar derechos de autoría.						
Temporización: <b>Sesiones: 6 – 7 – 8</b> Se presentará al alumnado una serie de actividades a realizar con la plataforma Wix.com. El formato será prácticas cortas guiadas en formato pdf: 1. Darse de alta y creación de nuestro primer blogs. 2. Trabajar con diferentes componentes web (títulos, imágenes, texto, etc.) 3. Realizar nuestro primer mookup (diseño de baja fidelidad). 4. Implantar nuestro diseño a la web.						
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN		
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Videos explicativos de cada tarea explicada paso a paso.  - Herramientas de SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.  - Portátil adaptado para diversidad funcional	2.6	- Heteroevaluación: El alumnado entregará los distintos documentos y el resultado final (sin contenido). El profesorado las evaluará según rubrica del trabajo.		
- Todas las sesiones serán individuales.	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma de aules.					

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 6					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	
Nombre: Nuestra primera guía. Objetivos: Crear contenidos digitales de manera creativa. Integrar contenidos digitales. Editar contenidos digitales. .Respetar derechos de autoría.						
Temporización: Publicando nuestra guía. <b>Sesiones: 9 – 10</b> Con la plantilla ya realizada el alumno empieza a insertar el contenido de la guía.						
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN		
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Videos explicativos de cada tarea explicada paso a paso.	2.6	- Heteroevaluación: El alumnado entregará los guía con todo el cotenido. El profesorado las evaluará según rubrica del trabajo.		
- Todas las sesiones serán individuales.	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma de aules.	- Herramientas de SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.  - Portátil adapatado para diversidad funcional				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 7					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: Nuestra primera guía. Objetivos: Exposición del trabajo final.					
Temporización: <b>Sesiones: 11 – 12</b> Exposición de la guía (máximo 10 minutos por exposición)					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Videos explicativos de cada tarea explicada paso a paso.	1.2 1.3 1.5 2.1 2.6 3.4 4.4 4.5	- Heteroevaluación: El alumnado defesará el trabajo realizado. El profesorado las evaluará según rubrica del trabajo.	
- Todas las sesiones serán individuales.	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma de aules.	- Herramientas de SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.  - Portátil adaptado para diversidad funcional			

- ☐
- 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.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE						
IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	<b>Diseñamos nuestro viaje</b>				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	8 sesiones.
	DESCRIPCIÓN	<p>El alumnado va a aprender técnicas de búsqueda de información en INTERNET. Para ello se propone elegir un lugar y una fecha en la que quiera viajar con su familia.</p> <p>Deberá buscar en Internet medio de transporte, precios, alojamiento, monumentos y lugares próximos a ver, clima que hace en el lugar, comidas y fiestas tradicionales, personas famosas o ilustres de esa ciudad y presentar a los compañeros su trabajo.</p> <p>El alumnado trabajará un boceto de su selección en un programa PROCESADOR DE TEXTOS y generará una PRESENTACIÓN DIGITAL. Finalmente presentará la presentación en clase.</p>				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	<p>Reto:</p> <p>Nos gusta viajar y estamos conectados a la red.</p> <p>¿Seríamos capaces de diseñar un viaje a un lugar y presentar nuestra selección a nuestros compañeros?</p>				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de una presentación con explicaciones sobre un viaje que vamos a realizar a un destino elegido por el alumno/a y en una fecha determinada.				
	AUTORA	M.ª Consuelo Morcillo Benet				



CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES	
			Código	Descripción y concreción		
	✓ CCL ✓ CP ✓ STEM / CMCT ✓ CD ✓ CPSAA ✓ CC CE ✓ CCEC	Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible (CE1)	CE1CEV1	<b>Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Manejar correctamente el teclado, el ratón y otros periféricos de entrada y salida.</li><li>• Conocer las funciones básicas de cualquier Sistema Operativo.</li></ul>	<b>B1-SB2.</b> Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales. (CE1)	
	Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales (CE2)	2.1.1 2.1.2 2.1.3 CE2CEV2 2.2.1 CE2EV5 2.5.1 CE2CEV6 2.6.3 2.6.7 2.6.8 CE4CEV3 4.3.1	CE2CEV1	<b>Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer y diferenciar entre los distintos tipos de buscadores en Internet</li><li>• Conocer las herramientas generales que proporcionan los buscadores para filtrar las búsquedas.</li><li>• Aplicar criterios de búsqueda para la selección de la información en función de la autoría, filiación y autoridad, procedencia, propósito, objetividad...</li></ul>	<b>B2-SB1.</b> Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado. (CE2) <b>B2-SB2.</b> Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad. (CE2)	
				<b>Reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Desarrollar hábitos de lectura e interpretación de la información de medios digitales</li></ul>	<b>B2-SB3.</b> Lectura e interpretación de información de medios digitales. .(CE2)	
				<b>Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Organizar la información en almacenamiento secundario de manera adecuada.</li></ul>	<b>B2-SB4.</b> Propiedad intelectual y derechos de autoría.(CE2)	
				<b>Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Crear contenidos con herramientas digitales de edición de textos.</li><li>• Desarrollar el sentido de la estética en la creación de contenidos digitales</li><li>• Conocer y utilizar el lenguaje audiovisual en una amplia variedad de formatos mediante el uso de recurso digitales ya sea offline u online con el fin de crear producciones digitales tales como dibujos explicativos, infografías, nubes de palabras, memes, pósters, ilustraciones)</li></ul>	<b>B2-SB6.</b> Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas. (CE2) <b>B2-SB8.</b> Creación básica de contenidos con herramientas digitales.(CE2)	
				<b>Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en entorno digital.</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Conocer y aprovechar las ventajas y beneficios de las interacciones en entornos digitales.</li></ul>	<b>B2-SB9.</b> Estética y lenguaje audiovisual.(CE2) <b>B4-SB4.</b> Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital. (CE4)	
CCL: Competencia en comunicación lingüística		CP: CompetenciaPlurilingüe		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: M.<sup>a</sup> Consuelo Morcillo Benet



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: <b>Empezamos nuestro viaje.</b> Objetivos:Reflexión sobre el trabajo a realizar. Organización del espacio de trabajo en nuestro ordenador como punto de partida  Primeros 20': Explicamos en que consiste el trabajo que vamos a realizar. Se proyecta un modelo de trabajo como ejemplo. Resto de la clase: Indicaciones sobre la forma de organizar las carpetas de trabajo en el ordenador. Cada alumno/a crea sus carpetas para organizar el trabajo. Temporalización: 1 sesión.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Dossier en pdf con el enunciado del ejercicio a realizar.	1.1.6 1.1.13 2.5.1	-Primera parte: será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...) -Segunda parte: la evaluación se realiza a través de un cuestionario en AULES que proporciona nota numérica y feedback al alumnado, pregunta sobre los conocimientos generales de informática y la organización de carpetas que has creado en tu ordenador. Es por lo tanto un ejercicio individual.	
- Individual	-Aula de informática -Cañón proyector -PC con conexión a Internet -Plataforma Aules	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...			

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA2					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: <b>Utilización de un motor de búsqueda en Internet para buscar información sobre viajes.</b> Objetivos: Dar a los alumnos destrezas en el uso de motores de búsqueda. Se presentará al alumnado una serie de actividades a realizar buscando en Internet sobre Lugares de Viaje, Clima, Transportes y Turismo. El formato inicial será de una práctica corta guiada que se realizará en clase conjuntamente. Seguidamente se realizará un cuestionario en AULES que valorará la destreza de búsqueda de información de dicho tipo. Temporalización: 1 sesión.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Dossier en pdf con el enunciado del ejercicio a realizar. - Cuestionarios en Aules con enunciado y respuestas sobre los resultados de las búsquedas a realizar.	2.1.1 2.1.2 2.1.3	Primera parte: será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...) Segunda parte: la evaluación se realiza a través de un cuestionario en AULES que proporciona nota numérica y feedback al alumnado, pregunta sobre búsquedas Es por lo tanto un ejercicio individual	
-Primera parte: grupal (el alumnado con mayores destrezas va haciendo aportaciones para el resto, se fomenta el diálogo) -Segunda parte: individual o por parejas	-Aula de informática -Cañón proyector -PC con conexión a Internet -Plataforma Aules				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<p>Nombre: <b>Seleccionando nuestro destino</b></p> <p>Objetivos: Centrar el lugar del viaje investigando en Internet</p> <p>Se creará un boceto del viaje que se pretende presentar en el procesador de textos.</p> <p>El alumnado trabajará en parejas para investigar en Internet sobre su destino de viaje. Deben utilizar motores de búsqueda, sitios web de reservas de viajes, foros de viajes u otras herramientas en línea para obtener información sobre el transporte, el alojamiento, las actividades y el presupuesto en su destino elegido. Deben seleccionar varias opciones para cada aspecto y compararlas en función de criterios específicos, como precio, ubicación, comodidades, etc.</p> <p>Temporalización: 1 sesión</p>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Dossier en pdf con el enunciado del ejercicio a realizar.	2.1.1 2.1.2 2.1.3	Por una parte: Será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...)	
Grupos de 2 alumnos/as o individual a elección del alumnado.	-Aula de informática -Cañón proyector -PC con conexión a Internet -Plataforma Aules	- Lista de urls que pueden resultar interesantes.  -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...	2.5.1 2.6.3 2.6.7 2.6.8	Se entregará un esquema o boceto que se calificará con una rúbrica por parte del profesorado	

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: Nuestro viaje Objetivos: Organización de la información: Los estudiantes deben organizar la información recopilada en un una presentación en línea, que incluya un resumen de las opciones de transporte, alojamiento, actividades y presupuesto de su viaje. Deben incluir imágenes, enlaces y otra información relevante para respaldar sus elecciones. Temporalización: 3 sesión.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Dossier en pdf con el enunciado del ejercicio a realizar.  - Lista de urls que pueden resultar interesantes.  - Pdf con consejos de estética en las presentaciones.  -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...	2.1.1 2.1.2  2.1.3  2.5.1  2.6.3 2.6.7 2.6.8	Se entregará una presentación (Power Point) que se calificará con una rúbrica por parte del profesorado con una escala numérica, dicha rúbrica se habrá puesto previamente a disposición del alumno/a.  Se entregará además un documento con enlaces a los recursos utilizados (indicando fuentes de información y bibliotecas libres de donde se han obtenido los recursos).	
Grupos de 2 alumnos/as	-Aula de informática -Cañón proyector  -PC con conexión a Internet  -Plataforma Aules  - PowerPoint ONLINE disponible con la identidad digital del alumnado que tienen por ser centro digital.				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5						
<p>Nombre::Presentación y compartición.</p> <p>Objetivo: Los estudiantes presentarán su planificación de viaje a la clase, utilizando la información recopilada y organizada. Pueden utilizar presentaciones en línea o presentaciones orales con apoyo visual. Los estudiantes deben explicar las opciones seleccionadas y los criterios utilizados para tomar sus decisiones. También se puede fomentar la participación y el intercambio de ideas entre los estudiantes durante las presentaciones.</p> <p>Temporalización: 1 sesión.</p>					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	
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...	2.6.3 2.6.7 2.6.8          4.3.1	Se calificará la presentación oral por parte del alumnado con una rúbrica por parte del profesorado con una escala numérica, dicha rúbrica se habrá puesto previamente a disposición del alumno/a.		
Grupos de 2 alumnos/as	-Aula de informática -Cañón proyector -PC con conexión a Internet -Plataforma Aules PowerPoint ONLINE disponible con la identidad digital del alumnado que tienen por ser centro digital.					

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 6					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre; Evaluación y reflexión.  Objetivos: Al finalizar las presentaciones, los estudiantes pueden participar en una discusión en clase sobre las diferentes opciones de viaje presentadas y reflexionar sobre el proceso de planificación del viaje, incluyendo las dificultades encontradas. EL profesor/a hace observaciones sobre errores encontrados y sugerencias de mejora. Cada alumno/a evalúa su trabajo con las observaciones del profesor/a.  Temporalización: 1 sesión.					
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...	2.6.3 2.6.7 2.6.8   4.3.1	Autoevaluación y coevaluación:  El alumno utilizará una Diana gráfica para valorar su trabajo y el de sus compañeros y compañeras.  Al acabar el trabajo se valorará por parte del alumnado la actividad con sugerencias de mejora.	
Individual	2.6.3 2.6.7 2.6.8  <b>CE4CEV3</b>  4.3.1				





## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN

TÍTULO	¿Qué quieres ser de mayor?				
ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	9-10 sesiones
DESCRIPCIÓN	<p>Actualmente nuestros alumnos disponen de una huella digital disponible ya en Internet que, de no ser cuidada y gestionada, puede acarrear problemas en su futuro a medio plazo. Por ejemplo, en el ámbito profesional. Dado que se pueden poner ejemplos que ellos puedan ver como cercanos (futbolistas, influencers, etc) cuyo comportamiento o huella en las redes ha podido suponer un contratiempo en su desarrollo profesional, podemos ampliar el radio de acción de ese comportamiento y ver hasta qué punto incide en nuestra imagen.</p> <p>Esta SA estaría relacionada con el objetivo de etapa 1: <i>“Asumir responsablemente sus deberes, conocer y ejercer el derecho en el respeto a los otros, practicar la tolerancia, la cooperación y la solidaridad entre personas y grupos, ejercitarse en el diálogo afianzando los derechos humanos como valores comunes de una sociedad plural y prepararse para el ejercicio de la ciudadanía democrática”</i>, así como uno de los propios objetivos del centro educativo en su PEC: <i>“Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización”</i>.</p>				
RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	<p>¿Qué quieres ser de mayor? ¿Has pensado que, a lo mejor, lo que hagas ahora repercutirá en tu futuro? No solo hablamos del ámbito académico, también del profesional al que tendrás que enfrentarte. ¿Sabes que las redes sociales y tu huella en la red también tendrán mucho que ver?</p> <p>A partir de una noticia como esta: <a href="https://www.epe.es/es/deportes/20220710/futbol-redes-sociales-despidos-twitter-14023059">https://www.epe.es/es/deportes/20220710/futbol-redes-sociales-despidos-twitter-14023059</a> (incluso habla de la edad mínima para crear un perfil en una red social) podemos plantear el problema y conocer cómo rastrear su huella y luego como reconducirla a un perfil más adecuado.</p>				
PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Infografía sobre cómo tener una buena huella digital y exposición que se intentará realizar a los alumnos de ciclos formativos del centro para hablarles sobre el valor de una buena huella digital en la búsqueda de empleo.				

CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
	<input checked="" type="checkbox"/> CCL <input checked="" type="checkbox"/> CP <input 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	<b>CE2.</b> Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales. <b>CE3.</b> Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla	<b>2.1</b>  <b>2.3</b>  <b>2.4</b>  <b>2.6</b>  <b>3.1</b>  <b>3.2</b>  <b>3.3</b>  <b>3.4</b>	Buscar, seleccionar y interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando la veracidad. Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad. Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido digital en línea. Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autor. Identificar y valorar diferentes maneras de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan. Gestionar adecuadamente el autoconcepto y la percepción externa a través de la imagen personal en entornos digitales. Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red. Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y los datos personales.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</li> <li>■ Lectura e interpretación de información en medios digitales.</li> <li>■ Propiedad intelectual y derechos de autor.</li> <li>■ Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li> <li>■ La identidad personal en Internet. Alias y avatares.</li> <li>■ Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital.</li> <li>■ Referencias socioculturales en la construcción de la identidad digital. Personas influyentes.</li> <li>■ Exposición personal en la red. La huella digital.</li> <li>■ Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital.</li> </ul>

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



Autoría: María Gloria Madrigal García

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: <i>Si lo buscas, ¿lo consigues?</i> Objetivos: Reflexiones sobre el punto de partida. Reto a conseguir en esta SA					
<b>1º)</b> Comenzamos preguntando si han pensado a qué quieren dedicarse profesionalmente o les gustaría cuando sean adultos. Luego reflexionar y listar qué aptitudes deben presentar para poder alcanzar esas metas y qué pasos en su desarrollo académico y personal deberían hacer para alcanzarlo. <b>2º)</b> Listar también personas/personajes de referencia que tienen y les sirven de modelo para alcanzar su objetivo. Reflexionar sobre si conocen a alguien personalmente o a través de los medios que haya visto truncada su carrera profesional por algún problema (propio o externo) y si estos problemas han tenido lugar a través de Internet y las redes. Si fuera este último caso, documentarlo con alguna noticia o vídeo recogido de Internet. Que lo expliquen al resto del grupo y que queden de este modo reflejados varios posibles casos. <b>3º)</b> Poner esta noticia a modo de reflejo real y fehaciente de ello: <a href="https://www.rtve.es/play/videos/telediario/peligro-huella-digital-busqueda-empleo/5427031/">https://www.rtve.es/play/videos/telediario/peligro-huella-digital-busqueda-empleo/5427031/</a> <b>4º)</b> Presentamos el reto a desarrollar en esta situación de aprendizaje: exponer a los compañeros que cursan ciclos formativos en el centro de la importancia de cuidar nuestra imagen en las redes de cara a conseguir un trabajo.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Mostrar un listado de las tareas a realizar de forma secuencial (TEA) - Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... - Portátil adaptado para diversidad funcional	2.1 2.3 3.1	- Observación directa (interés, actitud participativa, ...)	
- Por parejas. El final de la segunda parte de forma grupal	- Aula de Informática - Proyector - Ordenador con conexión a Internet - Plataforma Aules				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2				
<p>Nombre: <i>¿Cómo eres en la red?</i></p> <p>Objetivo: Conocer qué es la identidad digital</p> <p>Rastrear nuestra huella digital</p> <p><b>1º)</b> Investigar sobre el concepto de “huella digital” e “identidad digital” y completar una definición entre todo el grupo (vídeo sobre huella digital: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cPH-zSRV6Ug">https://www.youtube.com/watch?v=cPH-zSRV6Ug</a>; vídeo sobre identidad digital: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=rNmXiYY9iHA">https://www.youtube.com/watch?v=rNmXiYY9iHA</a>)</p> <p><b>2º)</b> De forma individual, hacer un ejercicio de <i>ego surfing</i> para ver qué información relacionada con nuestra persona encontramos en la red. Hacer una infografía con toda la información que encontremos, intentando verificar de dónde viene la fuente de esa información (de nosotros/as mismos, de personas o entidades conocidas, de personas o entidades desconocidas).</p>				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Mostrar un listado de las tareas a realizar de forma secuencial (TEA)	2.1 2.6 3.1	- Observación directa (interés, actitud participativa, ...)
- Primera parte grupal. Segunda parte individual	- Aula de Informática - Proyector - Ordenador con conexión a Internet - Plataforma Aules - Plataforma Canva o similar	- Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... - Portátil adaptado para diversidad funcional		- Rúbrica o lista cotejo para infografía.
<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: <i>Identidad real vs. Identidad digital</i> Objetivo: Reflexionar sobre la imagen que se proyecta de nosotros en las redes					
<b>1º)</b> Tras el trabajo realizado en la actividad anterior (infografía huella digital), reflexionar sobre las diferencias que hay entre la identidad que se ofrece de nosotros en las redes y la de la vida real. Ver si muestra aspectos positivos o si también hay aspectos negativos en esa identidad digital y que nos gustaría que no se mostraran o que se mostraran como son en la realidad. Se puede plasmar esa reflexión en un documento de texto, de forma oral (mediante un audio), con un vídeo... <b>2º)</b> De forma aleatoria, repartimos las infografías entre los compañeros/as, para que otros/as nos digan qué aspectos positivos o negativos ven de nuestra identidad digital y qué creen que podríamos mejorar.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Mostrar un listado de las tareas a realizar de forma secuencial (TEA) - Diversas fuentes para realizar producto intermedio (escrito, audio, vídeo, ...) - Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... - Portátil adaptado para diversidad funcional	3.1 3.2 3.3	- Observación directa (reflexión compartida de las identidades digitales, trabajo individual) - Lista cotejo reflexión personal sobre su identidad digital.	
- Primera parte individual. Segunda parte ¿parejas/grupal? (obtener impresiones sobre nuestra identidad digital de otro compañero/a)	- Aula de Informática - Proyector - Ordenador con conexión a Internet				

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: <i>Mejorando mi yo virtual</i>					
Objetivo: Ver cómo podemos mejorar nuestra identidad digital y tomar precauciones a la hora de seguir generando nuestra huella digital.					
1º) Veremos diferentes vídeos sobre cómo cuidar nuestra identidad digital: <div><ul style="list-style-type: none"><li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=2PnYNAO_9CI">https://www.youtube.com/watch?v=2PnYNAO_9CI</a></li><li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=gIK6XPN2-8c">https://www.youtube.com/watch?v=gIK6XPN2-8c</a></li><li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=fLKPsy2_2Og">https://www.youtube.com/watch?v=fLKPsy2_2Og</a></li></ul></div>					
2º) Nuestro objetivo ahora es crear un decálogo de buenas prácticas para tener una identidad digital cuidada. Para ello buscaremos información al respecto y también intentaremos aportar nuestras propias recomendaciones.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Mostrar un listado de las tareas a realizar de forma secuencial (TEA) - Diversas fuentes para realizar producto intermedio (escrito, audio, vídeo, ...) - Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... - Portátil adaptado para diversidad funcional	2.1 2.4 2.6 3.1 3.2 3.3 3.3	- Observación directa (trabajo activo, tanto individual como en pareja) - Rúbrica o lista de cotejo sobre el decálogo.	
- Primera parte en parejas.	- Aula de Informática - Proyector - Ordenador con conexión a Internet - Plataforma Aules - Plataforma Canva o similar				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5						
Nombre: <i>Enseñamos a los demás</i>						
Objetivo: Preparar una exposición para mostrar a los alumnos de ciclos formativos del centro lo que hemos aprendido sobre la importancia de la identidad digital y la huella digital que dejamos y cómo puede afectar en la búsqueda de empleo.						
1º) Organizamos grupos para realizar el trabajo y nos repartimos el trabajo; realizamos un diario de trabajo para que quede claro qué hace cada uno en cada sesión y como reconducir la carga de trabajo entre los componentes del grupo.						
2º) Eligiendo el formato que queramos (exposición con presentación, vídeo, podcast, ...), deberemos explicar qué es la identidad digital y la huella digital, y la importancia de cuidarla y cómo mejorarla de cara a la búsqueda activa de empleo.						
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Mostrar un listado de las tareas a realizar de forma secuencial (TEA) - Diversas fuentes para realizar producto intermedio (escrito, audio, vídeo, ...) - Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... - Portátil adaptado para diversidad funcional	2.1 2.4 2.6 3.1 3.3 3.4	- Observación directa (trabajo activo, tanto individual como en grupo). - Diario de trabajo. - Rúbrica o lista de cotejo el producto final.		
- Grupos para realizar el producto final	- Aula de Informática - Proyector - Ordenador con conexión a Internet - Plataforma Aules - Plataforma Canva o similar - Si fuera necesario, smartphone o webcam, micrófono					

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	En mi equipo todos sabemos manejarnos con el ordenador				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORALIZACIÓN	7 sesiones
	DESCRIPCIÓN	A lo largo de la educación secundaria de un alumno, este debe realizar trabajos en grupo con otros compañeros. Estos trabajos requieren de dominar ciertas herramientas tecnológicas. El alumno debe ser capaz de desenvolverse tanto con su propio ordenador como en las redes usando buscadores o herramientas colaborativas con las que hacer los trabajos de formas más eficientes. Pero el no es el único, el resto de compañeros con los que realiza los trabajos también tienen que saber, pero no siempre es así.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Reto: cada vez que realizamos un trabajo somos conscientes de nuestras limitaciones con las tecnologías, haciéndonos más lentos e incapaces de desarrollar el trabajo que nos piden. Sin embargo, ¿somos conscientes de si nuestros compañeros tienen los mismos problemas?.				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de un videotutorial donde se explique de forma sencilla el manejo del sistema operativo en cuanto a la realización y entrega de trabajos				


	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	<input type="checkbox"/> CCL <input type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> STEM / CMCT <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CCEC	Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de forma saludable, segura y sostenible (CE 1).  Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales (CE 2).	1.1	Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo.</li> <li>■ Sistemas operativos comunes y aplicaciones.</li> <li>■ Brecha digital.</li> <li>■ Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</li> <li>■ Propiedad intelectual y derechos de autoría.</li> <li>■ Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas.</li> <li>■ Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li> <li>■ Estética y lenguaje audiovisual</li> </ul>
			1.5	Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.	
			2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de diversas fuentes con el sentido crítico, contrastando la veracidad.	
			2.5	Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.	
			2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría	

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





DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE



ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
<div>DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1</div> <div>Nombre: Descubrimos el sistema operativo</div> <div>Objetivos: Entender de una forma práctica la estructura de archivos y carpetas del sistema operativo</div>					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física</div><div><input type="checkbox"/> Sensorial</div><div><input type="checkbox"/> Cognitiva</div><div><input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	
<div>Temporalización (1 sesión):</div> <div>Primeros 25 minutos: Clase teórica sobre el funcionamiento habitual de un sistema operativo. Se enseña haciendo uso del proyector la estructura de ficheros y carpetas y como los programas abren estos según el tipo de extensión del archivo.</div> <div>Resto de la clase: Actividades en Aules interactivas. Mediante H5P el alumnado responderá preguntas sobre extensiones de archivos, compresión, donde está una carpeta, etc.</div>						
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN		
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Dosier en papel resumen de la explicación teórica. Accesibilidad del SO.	1.1	La evaluación se realizará a través de la actividad en aules del H5P.		
Individual	Aula de informática. Proyector. Ordenador con conexión a internet. Aules					
<div>DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2</div> <div>Nombre: Los entresijos de un buen tutorial.</div> <div>Objetivos: Comprender que hace a un buen tutorial serlo.</div>						
<div>Temporalización(1 sesión):</div> <div>Primeros 10 minutos: Se muestra un video-tutorial de ejemplo sobre como realizar una entrega por Aules.</div> <div>Resto de la clase: Se elabora un pequeño guion siguiendo los pasos de ese tutorial y añadiendo algún apartado extra, como por ejemplo, reconocer que tipo de archivo pide la entrega.</div>						
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN		
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Subtítulos en el vídeo de Youtube.	1.5 2.1	Entregarán el guion al finalizar la clase.		

	Individual	Aula de informática. Proyector. Ordenador con conexión a internet. Youtube Aules	Guion de ejemplo.	2.5	La evaluación se realizará mediante una rúbrica que compruebe principalmente que se cumple el objetivo de entregar una tarea.	
--	------------	--	-------------------	-----	---	--

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3 Nombre: Editamos vídeos Objetivos: Dar al alumnado las herramientas para que pueda elaborar vídeos cortos.					<input type="checkbox"/> Accesibilidad <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional
Temporalización(3 sesiones): Se disponen de 3 prácticas a razón de una por sesión compuestas de: - Principios básicos de la aplicación OBS. - Grabar nuestra propia pantalla. - Añadir nuestra voz a un vídeo.					<input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	<input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Tutoriales guiados sobre el uso de OBS. Audio de ejemplo para insertar en el vídeo.	2.5 2.6	Se evaluará la correcta realización de las prácticas utilizando una escala numérica.	<input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.
Individual	Aula de informática. Proyector. Ordenador con conexión a internet. Aules Micrófono				<input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4 Nombre: Hacemos un video-tutorial. Objetivos: Crear un producto combinando los saberes y las destrezas de las tareas anteriores.					<input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.  <input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5 Nombre: Compartimos lo que hemos aprendido Objetivos: Retroalimentar el trabajo con el profesor para corregir errores.					<input type="checkbox"/> Accesibilidad <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional
Temporalización(1 sesión): Se exponen algunos ejemplos de los vídeos en clase. El profesor realiza observaciones sobre los errores. Se formarán grupos y los alumnos deberán decidir si ese tutorial les serviría a ellos o no a través de argumentos coherentes.					<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	<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.
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Proporcionar la rúbrica escrita a los alumnos. Guion de posibles preguntas a realizar sobre el vídeo.	2.1 2.5	Autoevaluación y coevaluación	<input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.
Grupal	Aula de informática. Proyector. Ordenador con conexión a internet.				

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	A mi no me engañas				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1r ESO	TEMPORIZACIÓN	7 SESIONES
	DESCRIPCIÓN	En esta situación de aprendizaje los alumnos deberán aprender estrategias y técnicas que les permitan evaluar la veracidad de la información digital, identificar bulos y noticias falsas, desarrollar espíritu crítico y elaborar contenidos digitales para divulgar lo aprendido.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	<p>Problema: En la actualidad la proliferación de noticias falsas, comúnmente denominadas 'fake news', son un problema común en la sociedad y un riesgo para la convivencia democrática. Es importante que los jóvenes de hoy, que serán los adultos del mañana, aprendan a identificarlas y a no propagar información engañosa.</p> <p>Reto: ¿A ti te engañan? ¿Cómo sabes qué es verdad y qué no? ¿Sabes detectar una noticia falsa?</p>				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de contenidos digitales (blog, infografía, podcast, vídeo...) para una campaña informativa y educativa sobre 'fake news' y cómo detectarlas.				

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"/> CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CC  <input type="checkbox"/> CCEC	<input type="checkbox"/> CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.	<input type="checkbox"/> 2.1. Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat. <input type="checkbox"/> 2.2. Reconèixer la importància de les notícies falses en la desinformació de la societat. <input type="checkbox"/> 2.3. Detectar els discursos d'odi i reconèixer les seues implicacions en el desenvolupament de la societat. <input type="checkbox"/> 2.6 Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	<input type="checkbox"/> 2.b) Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat. <input type="checkbox"/> 2.c) Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals. <input type="checkbox"/> 2.e) Detecció de notícies falses, boles i discursos d'odi. Implicacions socials. <input type="checkbox"/> 2.h) Creació bàsica de continguts amb eines digitals. <input type="checkbox"/> 2.i) Estètica i llenguatge audiovisual.

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

Autoría: Lionel M. Tarazón Alcocer



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

SESIÓN 1					APRENDIZAJE ACCESIBLE
Noticias falsas y bulos					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<b>Descripción/Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Definir qué son las noticias falsas y bulos en Internet.</li><li>– Identificar ejemplos de noticias falsas y bulos en la sociedad actual.</li><li>– Comprender el impacto de las noticias falsas en la sociedad.</li></ul>					
<b>Desarrollo:</b> <div>1. Introducción (10 minutos):<ul style="list-style-type: none"><li>– Saludo a los estudiantes y presentación del objetivo de la clase. Preguntas iniciales para captar la atención:<ul style="list-style-type: none"><li>○ ¿Han escuchado alguna vez sobre noticias falsas o bulos en Internet?</li><li>○ ¿Han creído alguna vez en una noticia falsa o bulo?</li></ul></li><li>– Breve explicación sobre la importancia de la veracidad de la información en la sociedad actual.</li></ul></div> <div>2. Definición de noticias falsas y bulos en Internet (20 minutos):<ul style="list-style-type: none"><li>– Explicación de lo que se entiende por noticias falsas y bulos en Internet.</li><li>– Ejemplos de noticias falsas y bulos en la sociedad actual.</li></ul></div> <div>3. Impacto de las noticias falsas en la sociedad (20 minutos):<ul style="list-style-type: none"><li>– Discusión sobre el impacto de las noticias falsas en la sociedad, en áreas como la política, la salud, la economía, etc.</li><li>– Ejemplos de casos en los que las noticias falsas han tenido un impacto negativo en la sociedad.</li><li>– Reflexión sobre cómo las noticias falsas pueden distorsionar la realidad y afectar a la toma de decisiones.</li></ul></div> <div>4. Conclusión (10 minutos):<ul style="list-style-type: none"><li>– Resumen de los conceptos aprendidos en la clase.</li><li>– Preguntas y respuestas finales.</li></ul></div>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
AGRUPAMIENTO	RECURSOS	-Resumen de conceptos, palabras clave y definiciones. -Actividades sencillas de refuerzo con preguntas cortas o tipo test o de asociación.	2.1 2.2 2.3	-Observación directa (actitud, participación, interés). -Exit ticket.	
-Individual	-Aula de informática. -Breve presentación sobre noticias falsas y bulos en Internet. -Artículos o noticias que aborden el tema de las noticias falsas y su impacto en la sociedad.				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

SESIÓN 2					APRENDIZAJE ACCESIBLE
Fuentes fiables y no fiables					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Descripción/Objetivos:					
<div><div>– Aprender a diferenciar entre fuentes fiables y no fiables en Internet.</div><div>– Evaluar la credibilidad de una fuente en línea.</div></div>					
Desarrollo:					
<div>1. Introducción (10 minutos):<div><div>– Presentación del objetivo de la clase. Breve repaso de lo aprendido en la clase anterior.</div><div>– Preguntas iniciales para captar la atención de los estudiantes:<div><div>○ ¿Saben qué son fuentes fiables y no fiables en Internet?</div><div>○ ¿Han tenido problemas para encontrar información verídica en Internet?</div></div></div></div></div> <div>2. ¿Qué son fuentes fiables y no fiables en Internet? (20 minutos):<div><div>– Explicación de qué son fuentes fiables y no fiables en Internet.</div><div>– Cómo evaluar la fiabilidad de una fuente.</div><div>– Ejemplos de fuentes fiables y no fiables.</div></div></div> <div>3. Juego de identificar fuentes fiables (20 minutos):<div><div>– Juego estilo Kahoot o similar, en parejas, evaluar la credibilidad de una fuente en Internet.</div></div></div> <div>4. Conclusiones (10 minutos):<div><div>– Recapitulación de lo aprendido en la clase.</div><div>– Preguntas finales para aclarar dudas y comentarios sobre lo aprendido en la clase.</div><div>– Tarea para la siguiente clase: buscar noticias falsas y fuentes no fiables y evaluar su credibilidad usando las técnicas aprendidas en la clase.</div></div></div>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
AGRUPAMIENTO	RECURSOS	-Resumen de conceptos, palabras clave y definiciones. -Equipo y/o software adaptado a diversidad funcional motora, visual, auditiva, etc.	2.1 2.2	-Observación directa (actitud, participación, interés). -A través del propio juego (Kahoot). -Heteroevaluación: guía de observación. -Rúbrica de evaluación individual y por equipos del trabajo realizado. -Autoevaluación y coevaluación mediante una Diana gráfica.	
-Individual -Juego en parejas	-Aula de informática. -Breve presentación sobre fuentes fiables y no fiables, con ejemplos. -Juego tipo Kahoot con preguntas de identificar fuentes fiables y no fiables.				



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

SESIÓN 3					APRENDIZAJE ACCESIBLE
Verificación de información en Internet y redes sociales					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<b>Descripción/Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Aprender técnicas de verificación de información en Internet y redes sociales.</li><li>– Identificar las principales herramientas y recursos disponibles para verificar la información en línea.</li></ul>					
<b>Desarrollo:</b> <div>1. Introducción (10 minutos):<ul style="list-style-type: none"><li>– Presentación del objetivo de la clase. Breve repaso de lo aprendido en la clase anterior.</li><li>– Preguntas iniciales para captar la atención de los estudiantes:<ul style="list-style-type: none"><li>○ ¿Han utilizado alguna vez técnicas de verificación de hechos?</li><li>○ ¿Saben qué herramientas y recursos están disponibles para verificar la información en línea?</li></ul></li></ul></div> <div>2. Herramientas y técnicas de verificación de información (20 minutos):<ul style="list-style-type: none"><li>– Presentación de las principales herramientas y técnicas de verificación de información.</li><li>– Ejemplos de cómo utilizar estas herramientas y técnicas para contrastar la información en línea.</li></ul></div> <div>3. Práctica de verificación de hechos (25 minutos):<ul style="list-style-type: none"><li>– División de los estudiantes en grupos de 2-3 personas.</li><li>– Cada grupo recibirá dos noticias o informaciones en línea y deberá:<ul style="list-style-type: none"><li>○ Evaluar la fiabilidad de la fuente (según lo visto en la clase anterior).</li><li>○ Aplicar las técnicas y herramientas aprendidas para contrastar la información y verificar su veracidad.</li></ul></li></ul></div> <div>4. Resumen y cierre (5 minutos):<ul style="list-style-type: none"><li>– Repaso de lo aprendido en la clase.</li><li>– Preguntas y dudas de los estudiantes.</li></ul></div>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
AGRUPAMIENTO	RECURSOS	-Resumen de conceptos, palabras clave y definiciones. -Equipo y/o software adaptado a diversidad funcional motora, visual, auditiva, etc.	2.1 2.2	-Observación directa (actitud, participación, interés). -Exit tiquet. -A través del propio juego (Kahoot).	
-Individual -Práctica en grupos	-Aula de informática. -Breve presentación sobre herramientas y técnicas de verificación de información, con ejemplos. -Noticias y publicaciones variadas de Internet para la práctica de verificación de hechos.				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

SESIONES 4, 5 y 6					APRENDIZAJE ACCESIBLE
Elaboración de contenidos digitales para campaña informativa					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<b>Descripción/Objetivos:</b> <div><div>- Diseñar y elaborar contenido digital sobre noticias falsas y cómo detectarlas.</div><div>- Aprender a utilizar herramientas de edición y diseño digital, o reforzar el aprendizaje de herramientas ya conocidas.</div></div>					
<b>Desarrollo sesión 4:</b> <div>1. Introducción (10 minutos):<div>- Explicación del trabajo a realizar las próximas sesiones: elaborar contenidos digitales para divulgar sobre fake news.</div></div> <div>2. Grupos y contenidos (15 minutos):<div>- División de los estudiantes en grupos de 2-3 personas.</div><div>- Cada grupo propondrá un aspecto visto en clase (fiabilidad de fuentes, verificar información, peligros de las fake news...) y el tipo de contenido digital (poster, infografía, podcast, video...), con el visto bueno del profesor.</div></div> <div>3. Boceto/diseño (25 minutos):<div>- Los estudiantes elaborarán un boceto sencillo del contenido digital y su contenido.</div><div>- El profesor dará feedback sobre el boceto, dará el visto bueno y sugerirá posibles herramientas digitales (según la competencia del grupo se valorará la conveniencia de utilizar una ya conocida o que aprendan una nueva).</div><div>- Si les sobra tiempo pueden empezar a elaborar el contenido.</div></div> <div>4. Resumen y cierre (10 minutos):<div>- Cada grupo explicará brevemente a sus compañeros qué contenido digital van a elaborar.</div></div> <b>Desarrollo sesiones 5 y 6:</b> <div>Los estudiantes dedican estas dos sesiones a elaborar el contenido digital. El profesor supervisa el trabajo de los estudiantes, da feedback y si es necesario les ayuda con aspectos técnicos de las herramientas digitales utilizadas.</div>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
AGRUPAMIENTO	RECURSOS	-Equipo y/o software adaptado a diversidad funcional motora, visual, auditiva, etc.	2.6	-Observación directa (actitud, participación, interés). -Rúbrica de evaluación individual y por equipos del trabajo realizado.	
-Grupos heterogéneos.	-Aula de informática.				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

SESIÓN 7					APRENDIZAJE ACCESIBLE
Presentación y evaluación de la campaña					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<b>Descripción/Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>– Presentación de los trabajos realizados por los estudiantes.</li><li>– Evaluación y feedback de los trabajos por parte del profesor y los compañeros.</li><li>– Reflexión sobre la importancia de divulgar información veraz en las redes sociales y en la sociedad.</li></ul>					
<b>Desarrollo:</b> <p>1. Presentación de los trabajos (40 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Cada grupo dispondrá de un tiempo determinado para mostrar y explicar su contenido digital, que puede ser un vídeo, una infografía, un cartel o cualquier otro tipo de material creado durante las clases anteriores.</li><li>– El profesor y los compañeros podrán hacer preguntas, comentarios y sugerencias sobre los contenidos presentados.</li></ul> <p>2. Reflexión y conclusión final (20 minutos):</p> <ul style="list-style-type: none"><li>– Se realizará una reflexión conjunta sobre la importancia de divulgar información veraz en las redes sociales y en la sociedad en general. Se destacará la importancia de ser críticos con la información que se recibe y se difunde, y se discutirán las consecuencias que pueden tener las noticias falsas y los discursos de odio en la sociedad.</li><li>– Finalmente, se dará por concluida la clase y se despedirá a los alumnos, recordándoles la importancia de aplicar lo aprendido en su día a día y fomentando el desarrollo de una ciudadanía digital crítica y responsable.</li></ul> <p>NOTA: Los contenidos digitales elaborados por los alumnos podrán ser utilizados en una futura situación de aprendizaje sobre comunicación y divulgación de contenidos en Internet y uso redes sociales.</p>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
AGRUPAMIENTO	RECURSOS	-Equipo y/o software adaptado a diversidad funcional motora, visual, auditiva, etc.	2.2 2.3	-Observación directa (actitud, participación, interés). -Rúbrica de evaluación individual y por equipos del trabajo realizado. -Autoevaluación y coevaluación mediante una Diana gráfica.	
-Grupos heterogéneos.	-Aula de informática.				

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	¿Soy conocedor/a de toda la información que hay publicada sobre mí?				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	6 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Los alumnos no son conscientes de la importancia que tiene subir una imagen a cualquier red social, aunque no sea una imagen comprometida. No caen en la posibilidad de que, algo que ahora nos parece gracioso, como subir una foto con una bebida en la mano durante una tarde de fiesta, les puede estropear la imagen que pueden hacerse de ellos en una futura entrevista de trabajo. Además, deben ser conscientes y conocedores de la diferente información que publican terceros sobre ellos.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Pregunta: ¿Sabes realmente qué información hay sobre ti en internet? ¿Y sobre tus compañeros? ¿Sabes hasta qué nivel se expone un personaje público?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Exponer una comparativa entre un grupo de alumnos, sobre qué información hay en internet de cada uno de ellos. Tanto a nivel de fotos, como información textual personal, escolar, deportiva. Una vez creada la comparativa de los alumnos del grupo, añadir un personaje famoso con una muestra de la información que encuentren sobre él.				

CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
	<b>X CCL</b> <b>X CP</b> <b>X STEM / CMCT</b> <b>X CD</b> <b>X CPSAA</b> <b>X CC</b> <b>X CE</b> <input type="checkbox"/> CCEC	CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales  CE3: Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla	2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo a las necesidades a partir de distintas fuentes y sentido crítico.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</li> <li>■ Lectura e interpretación de información de medios digitales.</li> <li>■ Estética y lenguaje audiovisual</li> <li>■ Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital.</li> <li>■ Exposición personal en la red. La huella digital.</li> <li>■ La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal.</li> <li>■ Información y consentimiento.</li> </ul>
			2.4	Identificar y describir las estrategias subyacentes en la difusión y el consumo de contenido en línea.	
			2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	
			3.1	Identificar y valorar diferentes maneras de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan.	
			3.2	Gestionar adecuadamente el autoconcepto y la percepción externa a través de la imagen personal en entornos digitales.	
			3.3	Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red.	

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



Autoría: Silvia Yagües



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1						
<b>Nombre:</b> Egosurfing					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	
<b>Objetivos:</b> Utilizar los diferentes tipos de búsquedas.						
<b>Temporalización:</b> Primeros 5': Se explica el concepto egosurfing. Siguiendo 10': Se explica los diferentes tipos de búsqueda que nos permiten los buscadores más utilizados (signos + - “”) Resto de la clase: Cada alumno busca información de diferentes maneras, solo apellidos, nombre completo, búsqueda por imágenes. Se recoge la información en una tabla en el procesador de textos Writer. Además de a ellos mismos, deben buscar información de un personaje famoso que les guste. Deben recoger la misma información, fotos, comentarios y aparición en diferentes medios. Haremos una puesta en común de la diferente información encontrada sobre ellos, compararemos las diferentes fuentes y si sabían que esa información sobre ellos estaba en Internet.						
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN		
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES					
Individual	-Aula de informática -Cañón proyector -PC con conexión a Internet -Procesador de textos -Plataforma Aules	-Dossier en pdf con los diferentes tipos de búsquedas. -Herramientas del SO para a accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional	2.1 2.6 3.2	El alumnado entregará el documento Writer con la información recogida ellos mismos. El trabajo se evaluará con una escala del 0-100 mediante Aules.		

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	
<p><b>Nombre:</b> Comparativa de información en grupo.</p> <p><b>Objetivos:</b> Compartir la información recopilada en la actividad anterior. Reflexionar sobre la lectura e interpretación de información en medios digitales.</p> <p><b>Temporalización:</b></p> <p>En la primera parte, los alumnos rellenarán en un documento compartido, la diferente información recopilada en la actividad1 de los componentes de cada grupo de 4 alumnos.</p> <p>En la segunda parte, realizaremos otro documento compartido con toda la clase, donde rellenaremos otra tabla con las diferentes fuentes encontradas. Diferenciaremos las diferentes fuentes de donde han sacado la información, cuáles son oficiales (instituto/colegios, deportes municipales, redes sociales...)</p> <p>En la tercera parte, haremos una puesta en común de la información encontrada sobre el personaje público. Reflexionaremos sobre si ese personaje público tiene algún tipo de derecho para evitar toda esa publicación de información sobre él/ella.</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 a accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional	2.4 3.1 3.3	-El profesorado empleará una rúbrica puesta previamente a disposición del alumnado.		
-Actividad grupal, grupos de 4 alumnos para promocionar la interacción y la cooperación	-Aula de informática -Cañón proyector -PC con conexión a internet -Procesador de textos de la identidad digital (Word) con documento compartido. -Plataforma Aules.					

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<b>Nombre:</b> ¿Qué es el derecho al olvido?					
<b>Objetivo:</b> Investigar sobre el concepto de derecho al olvido y como utilizarlo si fuese necesario.					
<b>Temporalización:</b> En la primera parte investigaremos sobre qué es el “derecho al olvido” y como se puede llevar a cabo, cada alumno desde su ordenador. Se realizará una actividad dentro del curso de Aules de tipo “texto en línea” donde se recoja dicha información. En la segunda parte, se hará una puesta en común de toda la información encontrada. En la última parte, se verán ejemplos de personajes públicos que han ejercido su derecho al olvido, por parte del profesor.					
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 recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas junto al departamento de orientación	3.1  3.3	El trabajo entregado en la actividad “texto en línea” se evaluará con una escala del 0-100 mediante.	
- Individual la actividad de texto en línea. - Grupal la puesta en común de la diferente información encontrada.	-Aula de informática -Cañón proyector -PC con conexión a internet -Plataforma Aules.				



## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN

TÍTULO	¡Protégete!				
ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	5 sesiones
DESCRIPCIÓN	<p>El consumo desmesurado de tecnología hace que cada vez nuestro alumnado utilice un abanico más amplio de dispositivos, como pueden ser las tablets, los móviles, los relojes inteligentes y/o portátiles y que cada vez más el carácter del uso de estos dispositivos es personal. Así que es muy fácil encontrarse con alumno que ya ha dejado de compartir la Tablet o el portátil y ahora él es el único dueño de ese dispositivo. Por ello, es muy importante que conozca las medidas básicas y los hábitos de seguridad para proteger los dispositivos y la información depositada en ellos.</p>				
RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	<p>Reto: Imagina que hoy has abierto tu portátil y te has encontrado que has perdido toda tu información porque un software maligno se ha introducido en él. ¿Cómo podrías haberlo evitarlo?.</p> <p>Tienes estos enlaces de ayuda:  <a href="https://protege.la/basicos-seguridad-digital/">https://protege.la/basicos-seguridad-digital/</a>  <a href="https://www.osi.es/es/actualidad/blog/2023/01/12/10-consejos-para-proteger-tu-nuevo-ordenador">https://www.osi.es/es/actualidad/blog/2023/01/12/10-consejos-para-proteger-tu-nuevo-ordenador</a></p>				
PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	<p>Elaboración de una infografía dónde se explica cuales y de qué manera se pueden utilizar unas medidas básicas y hábitos de seguridad para ciertos dispositivos.</p>				

CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Descripción y concreción	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ CCL</li> <li>✓ STEM / CMCT</li> <li>✓ CD</li> <li>✓ CPSAA</li> <li>✓ CE</li> <li>✓ CCEC</li> </ul>	<p>CE1. Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y específica.</p> <p>CE2. Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.</p>	<p>1.1 Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.</p> <p>1.3 Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.</p> <p>1.5 Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</p> <p>2.1 Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.</p> <p>2.5 Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo.</li> <li>• Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales.</li> <li>• Sistemas operativos comunes y aplicaciones.</li> <li>• Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</li> <li>• Selección de información en medios digitales a través de buscadores Web contrastando su veracidad.</li> <li>• Lectura e interpretación de información de medios digitales.</li> <li>• Organización de la información. 2 operaciones básicas con archivos y carpetas.</li> <li>• Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li> <li>• Estética y lenguaje audiovisual</li> </ul>
<b>CCL:</b> Competencia en comunicación lingüística		<b>CP:</b> Competencia plurilingüe	<b>STEM:</b> Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología y ingeniería	<b>CD:</b> Competencia digital
<b>CPSAA:</b> Competencia personal, social y de aprender a aprender		<b>CC:</b> Competencia ciudadana	<b>CCEC:</b> Competencia en conciencia y expresión cultural	<b>CE:</b> Competencia emprendedora



Autoría: Mariam Faus Villarrubia

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div>Accesibilidad</div> <div><input type="checkbox"/> Física</div> <div><input type="checkbox"/> Sensorial</div> <div><input type="checkbox"/> Cognitiva</div> <div><input type="checkbox"/> Emocional</div> <div>Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div>Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div>Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div>Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div>Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div>Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div>Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<p><b>Nombre:</b> ¿Qué nos puede pasar cuando no tenemos el ordenador protegido?</p> <p><b>Objetivos:</b> Tomar conciencia sobre la importancia de tener los dispositivos protegidos y de los peligros de conllevar el hecho de no tenerlo protegido.</p> <p><b>Temporización: (sesión 1ª)</b></p> <p>Primeros 5 min: Escuchamos una entrevista de una persona que perdió su información (<a href="#">ENTREVISTA</a> creada por mí y un compañero del dpto. de informática).</p> <p>Siguientes 20 min: Hacemos una pequeña reflexión sobre la importancia de tener los dispositivos protegidos y de los peligros de no haberlo hecho. Se pregunta si alguien más de los presentes ha sufrido una pérdida de información por no tener los dispositivos protegidos y relatamos historias de este estilo para crear motivación en ese tema.</p> <p>Resto de clase: Proponemos la idea de hacer una infografía para evitar y prevenir en la medida de lo posible estas posibles pérdidas, pero primero tendremos unas sesiones de investigación de forma individual y posteriormente las pondremos en común con la pareja. Cuando estén acabadas las imprimiremos y las colgaremos en el aula.</p>					
MEDIDAS DE RESPUESTA(I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA(III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<div>- Dossier en papel con los términos y las ideas nuevas que aporta esta nueva SA y explicación de las actividades que hay que realizar a continuación.</div> <div>- Portátil adaptado para diversidad funcional.</div> <div>- Herramientas del SO para accesibilidad: Teclado en</div>	1.5	<div>-Será suficiente con la <u>observación directa</u> (actitud, participativa, interés, ...)</div>	
<div>-Primera parte: grupal (el alumnado con mayor conocimiento hace de guía con el resto del alumnado y de esta manera se fomenta el dialogo).</div> <div>-Segunda parte: individual.</div>	<div>-Aula de informática.</div> <div>-Proyector.</div> <div>-Ordenador con conexión de Internet.</div> <div>-Plataforma Aules.</div>				

			pantalla, lector de pantalla,..			
--	--	--	---------------------------------	--	--	--

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2						
<p><b>Nombre:</b> ¿Cómo podemos prever esa situación y crear hábitos para proteger nuestros dispositivos?</p> <p><b>Objetivos:</b></p> <p>Conocer el funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales.</p> <p>Conocer qué hábitos y medidas básicas de seguridad podemos adquirir para proteger los dispositivos</p> <p>Aprender a conectar dispositivos a Internet de manera segura.</p> <p>Lectura e interpretación de información de medios digitales.</p> <p>Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</p>					<p>Accesibilidad</p> <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> <p><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</p> <p><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</p> <p><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</p> <p><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</p> <p><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</p> <p><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la</p>	
<p><b>Temporización: (sesión 2ª y 3ª).</b></p> <p>En estas sesiones les vamos a dejar que accedan a los enlaces propuestos e investiguen sobre qué hábitos y medidas básicas se deberían tomar para prevenir encontrarnos con una situación similar a la escuchada en la entrevista.</p> <p>También deberán diseñar cómo van a plantearse la creación de la infografía y qué contenido desean representar en la infografía y cómo quieren que aparezca dicho contenido.</p>						
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 las ideas nuevas que aporta esta nueva SA y explicación de las actividades que hay que realizar a continuación.	1.3 2.1	-Al acabar esta actividad se realizará un <i>Exit Ticket</i> preparado previamente con ideas y preguntas sobre este tema y así que el docente tenga una retroalimentación		
- Individual.	-Aula de informática. -Proyector. -Ordenador con conexión de Internet. -Plataforma Aules.	- Portátil adaptado para diversidad funcional.				

		- Herramientas del SO para accesibilidad: Teclado en pantalla, lector de pantalla,...		por parte del alumnado.	información a diferentes niveles.  <input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.
--	--	---	--	-------------------------	--

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3				<p>Accesibilidad</p> <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.
	MEDIDAS DE RESPUESTA(I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA(III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES			
	-Por parejas.	-Aula de informática. -Proyector. -Ordenador con conexión de Internet. -Plataforma Aules.	- Dossier en papel con los términos y las ideas nuevas que aporta esta nueva SA y explicación de las actividades que hay que realizar a continuación. - Portátil adaptado para diversidad funcional. - Herramientas del SO para accesibilidad: Teclado en pantalla, lector de pantalla,...	2.5	- <u>Autoevaluación y Coevaluación</u> : el alumnado aplicará una <u>Diana Gráfica</u> para valorar su propio trabajo y el de su pareja.

					<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.
--	--	--	--	--	--

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4				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.
	MEDIDAS DE RESPUESTA(I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA(III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES			
	Por parejas y los últimos minutos de manera individual.	-Aula de informática. -Proyector. -Ordenador con conexión de Internet. -Plataforma Aules.	- Dossier en papel con los términos y las ideas nuevas que aporta esta nueva SA y explicación de las actividades que hay que realizar a continuación. - Portátil adaptado para diversidad funcional. - Herramientas del SO para accesibilidad: Teclado en pantalla, lector de pantalla,...	2.6	El producto final se evaluará con una rúbrica que previamente puesta a disposición del alumnado en la plataforma Aules.

					<ul style="list-style-type: none"><li><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</li><li><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</li><li><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</li></ul>
--	--	--	--	--	--

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	La pesca en la Red				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	6 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Diariamente aparecen en los medios de comunicación términos como phishing y otros tipos de ingeniería social, pero la mayoría de nuestro alumnado de 1º de ESO no entiende estos términos, por lo que pueden verse envueltos en algún tipo de fraude.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	¿Sabes que es el phishing? ¿Has recibido alguna vez un mensaje en el que te pedían que descargas algo o hicieras clic en un enlace? ¿Qué crees que hay que hacer en ese caso? ¿Conoces a alguien a quien hayan estafado en la red?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	<p>En grupos de 3 personas, tendrán que realizar una investigación sobre las técnicas de Ingeniería Social que utilizan los ciberdelincuentes. Toda la información la irán plasmando en un documento de texto compartido en Word online, en el documento también tendrán que recoger las fuentes de información consultadas.</p> <p>Posteriormente tienen que realizar una infografía en Genially en la que, de forma sencilla, explicarán qué es la Ingeniería Social, consejos para no caer en ella, ejemplos reales y la explicación de al menos 4 tipos diferentes de ingeniería social. La infografía la expondrán en clase a sus compañeras/os.</p>				

EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	



<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ CCL</li> <li>✓ CP</li> <li>✓ STEM / CMCT</li> <li>✓ CD</li> <li>✓ CPSAA</li> <li>✓ CC</li> <li>✓ CE</li> <li><input type="checkbox"/> CCEC</li> </ul>	<p>CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.</p> <p>CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.</p> <p>CE4: Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.</p>	1.3	Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</li> <li>Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad</li> <li>Lectura e interpretación de información de medios digitales</li> <li>Propiedad intelectual y derechos de autoría</li> <li>Creación básica de contenidos con herramientas digitales</li> <li>Estética y lenguaje audiovisual</li> <li>Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes.</li> </ul>
		1.5	Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.	
		2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.	
		2.4	Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea.	
		2.5	Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.	
		2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	
		4.4	Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo.	
		4.5	Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.	

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



DISEÑO DE LA	ACTIVIDADES / TAREAS	APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA	<input type="checkbox"/> Accesibilidad
	1	

Nombre: ¿Qué es la ingeniería social?  
 Objetivos: Reflexión sobre sus conocimientos previos.  
 Aprendemos nuevo vocabulario.  
 Temporalización: 0.5 clase  
 Desarrollo de la sesión: Visualizamos en primer lugar el vídeo de la OSI: <https://youtu.be/SSidJgINu2E>  
 Después de ver el vídeo, en pequeños grupos debaten si ya conocían el concepto de ingeniería social, si conocen a alguien que haya sido víctima de un ataque de este tipo y analizan el significado de la frase: “los usuarios somos siempre la mayor debilidad del sistema, es decir, el “eslabón más débil”” que aparece en el vídeo. A continuación, cada grupo buscará en Internet dos ejemplos de Ingeniería Social, anotando su significado de la forma más clara posible. Sus conclusiones las plasmarán en un documento de Word online compartido entre los miembros del grupo. Tendrán que anotar también las fuentes consultadas.  
 Posteriormente se hará una puesta en común con todo el grupo, en la pizarra se irán anotando los ejemplos que han ido encontrando (es de esperar que a todos los grupos les haya aparecido el phishing y el grooming)

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	2.1 2.6	Observación directa (actitud participativa, interés...) Documento de Word realizado
Primera parte: grupos de 3 personas Segunda parte: grupo-clase	Aula de informática PC del profesor con conexión a Internet y Proyector Pizarra blanca Cada alumno dispone de un PC con conexión a Internet Material en el curso de TRDR a su disposición en Aules			

#### DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA

2

Nombre: ¿Qué sabemos del Phishing y del Grooming?  
 Objetivos: Profundizamos en algunos tipos de ingeniería social y los peligros que suponen.  
 Aprendemos a protegernos de algunos tipos de ingeniería social  
 Consolidamos el vocabulario aprendido  
 Temporalización 0.5 clases  
 Desarrollo de la sesión: La actividad consiste en completar las preguntas que les aparecen en:  
<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/14246173-peligros-en-la-red-phising-y-grooming.html>  
 Al finalizar deberán hacer captura de pantalla en la que se vea claramente el resultado obtenido y entregarla en AULES.

MEDIDAS DE RESPUESTA	MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
----------------------	--------------------------------	--------------------------------	------------

- ☐ 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.

(I,II)				
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...	1.3 1.5 2.6 4.4 4.5	Tarea de AULES con el resultado obtenido. En caso de que el resultado no haya sido el deseable, se les ofrecerá la oportunidad de repetirlo.
Individual	Aula de informática PC del profesor con conexión a Internet y Proyector Pizarra blanca Cada alumno dispone de un PC con conexión a Internet Material en el curso de TRDR a su disposición en Aules	-Portátil adaptado para diversidad funcional		

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3				
	<p>Nombre: Nuestro primer Genially: Mandamos una postal animada</p> <p>Objetivos: Registro en la plataforma Genially.</p> <p>Aprender a utilizar una nueva herramienta.</p> <p>Temporalización: 1 clase</p> <p>Desarrollo de la sesión: Visualizamos en primer lugar un vídeo en el que se les explica qué es Genially: <a href="https://youtu.be/SFDxgW8kuHg">https://youtu.be/SFDxgW8kuHg</a></p> <p>Después de ver el vídeo, se les mostrarán varios ejemplos hechos en Genially por compañeros suyos y que están recopilados en un padlet: <a href="https://padlet.com/proger1/rinc-n-genially-qtl0nypzlbwl">https://padlet.com/proger1/rinc-n-genially-qtl0nypzlbwl</a> (se les explica que en este sus trabajos se añadirán a este padlet que además estará publicado en el Teams del equipo para que todos puedan ver el trabajo de sus compañeros)</p> <p>A continuación, se registrarán en la plataforma, utilizando para ello el correo de su identidad digital. Se les explica también cómo compartir su trabajo.</p> <p>El resto de la clase se dedica a familiarizarnos con esta herramienta, y nuestra primera creación será una e-card o postal animada, por ejemplo: <a href="https://view.genial.ly/5af8115e44f5dc777272de59/interactive-content-ecard2">https://view.genial.ly/5af8115e44f5dc777272de59/interactive-content-ecard2</a> y <a href="https://view.genial.ly/5e3016ba35ef460490ce546a/social-action-movil">https://view.genial.ly/5e3016ba35ef460490ce546a/social-action-movil</a></p> <p>Puedes utilizar la plantilla que quieras de la categoría "Mas" y dentro buscar "Tarjetas interactivas"</p> <p>La idea es que hagas una tarjeta de felicitación para alguien.</p> <p>Es importante que la personalices, cambiando las opciones que vienen por defecto.</p> <p>Una vez acabada, copia y pega el enlace en la tarea.</p> <p>A la hora de puntuar la tarea se tendrá muy en cuenta el trabajo realizado, no sirve con presentar cualquier cosa hecha en 2 minutos.</p>				<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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 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.
	MEDIDAS DE RESPUESTA	MEDIDAS DE RESPUESTA	CÓDIGO CRITERIOS DE	EVALUACIÓN	<input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando

(I,II)		(III, IV)	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Dossier en papel con los términos y sus definiciones primero, y actividades para asociar ambos a continuación -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Comprobar que todo el alumnado tiene la psicomotricidad fina suficiente para poder trabajar con las tarjetas -Portátil adaptado para diversidad funcional	2.6	La evaluación será mediante una rúbrica que se utilizará: - Por parte de la profesora para evaluar el trabajo de cada uno - Por parte de cada alumno para autoevaluar su trabajo - Por parte de cada alumno para evaluar el trabajo de varios de sus compañeros
Individual	Aula de informática PC del profesor con conexión a Internet y Proyector Pizarra blanca Cada alumno dispone de un PC con conexión a Internet Material en el curso de TRDR a su disposición en Aules			
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4				
<p>Nombre: Infografía sobre la Ingeniería Social</p> <p>Objetivos: Crear un producto combinando saberes y destrezas adquiridos en las tareas anteriores. Fomentar el razonamiento, la creatividad, la autonomía y la independencia del alumnado.</p> <p>Temporalización 3 clases</p> <p>Desarrollo de las sesiones: En grupos de 3 personas, tendrán que realizar una investigación sobre las técnicas de Ingeniería Social que utilizan los ciberdelincuentes. Toda la información la irán plasmando en un documento de texto compartido en Word online, en el documento también tendrán que recoger las fuentes de información consultadas.</p> <p>Posteriormente tienen que realizar una infografía en Genially en la que, de forma sencilla, explicarán qué es la Ingeniería Social, consejos para no caer en ella, ejemplos reales y la explicación de al menos 4 tipos diferentes de ingeniería social. La infografía la expondrán en clase a sus compañeras/os.</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	1.3 1.5 2.1 2.4	La evaluación de esta tarea se hará al finalizar las exposiciones de la siguiente tarea.

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.

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	Grupos heterogéneos de 3 personas	Aula de informática PC del profesor con conexión a Internet y Proyector Pizarra blanca Cada alumno dispone de un PC con conexión a Internet Material en el curso de TRDR a su disposición en Aules	pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional	2.6 4.4 4.5		
	ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5					<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
	Nombre: Exposición de los trabajos realizados ante sus compañeros Objetivos: Servir de retroalimentación por parte del profesorado para corregir errores y afianzar las respuestas correctas con el fin de que el alumnado conozca su rendimiento e identifique cómo puede mejorarlo. Facilitar que el alumnado reflexione sobre qué ha aprendido y cómo lo ha hecho. Temporalización: 1 clase Desarrollo de la sesión: Cada grupo expondrá su trabajo. A continuación se completará la actividad de Taller en AULES, que servirá para autoevaluar y coevaluar su trabajo.					
	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 primero, y actividades para asociar ambos a continuación -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Comprobar que todo el alumnado tiene la psicomotricidad fina suficiente para poder trabajar con las tarjetas -Portátil adaptado para	2.4 4.5	Autoevaluación y coevaluación, por medio de una actividad de tipo Taller creada en AULES (en la evaluación de esta actividad se les asigna también una nota por realizar la evaluación de sus compañeros. Para llevar a cabo esta evaluación, se les darán las pautas necesarias de los aspectos a tener en cuenta para hacerla	
	Primera parte: grupos de 3 personas Segunda parte: individual	Aula de informática PC del profesor con conexión a Internet y Proyector Pizarra blanca Cada alumno dispone de un PC con conexión a Internet Material en el curso de TRDR a su disposición en Aules				

			diversidad funcional	
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA			
	Nombre: Objetivos:			
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)	MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
	METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES		

diferentes formatos.

- ☐ Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.
- ☐ Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.

## SITUACIÓ D'APRENTATGE

### IDENTIFICACIÓ

TÍTOL

Tota precaució és poca

ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT

TRDR

NIVELL

1er d'ESO

TEMPORITZACIÓ

7

DESCRIPCIÓ

Hui en dia, l'alumnat pujat molt de contingut a les xarxes socials: vídeos i fotografies que poden implicar on es troben, allò que els agrada/desagrada o situacions del tot inapropiades. Interacciona amb el seu voltant sense adonar-se dels riscos que això pot comportar. Així doncs, sorgeix la pèrdua de reputació al món digital i la petjada que van deixant a Internet. Per tant, han de prendre consciència de la seua identitat digital.

REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...

Formulació de preguntes per a un interrogatori dirigit-debat i comentaris sobre notícies per tal de motivar l'alumnat:  
1.Pregunta reflexió : Pujaries una foto teua a la porta de l'institut? Quina foto posaries?, i una disfressat?.

PRODUCTE INTERMEDI I/O FINAL

Creació d'un porta foli digital per a que prenguen consciència de la seues relacions digitals. En ell, cada sessió, escriuran quantes interaccions han tingut al món digital així com una breu reflexió sobre el que han publicat/intercanviat/dit...etc.

	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIESESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
CONCRECIÓ CURRICULAR	<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 checked="" type="checkbox"/> CE <input checked="" type="checkbox"/> CCEC	CE2. Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.	2.1 3.1	- Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals.</li> <li>La identitat personal en Internet. Àlies i avatars.</li> <li>Autoconcepte i percepció externa de la identitat digital.</li> <li>Referències socioculturals en la construcció de la identitat digital. Persones influents.</li> <li>Exposició personal en la xarxa. La petjada digital.</li> <li>Conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital.</li> <li>La privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal.</li> </ul>
		CE3 : Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la.  CE4. Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'en-torns digitals.	3.2  3.3 3.4 4.2 4.4	-Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat a Internet i la petjada digital que deixen. -Gestionar adequadament l'autoconcepte i la percepció externa a través de la imatge personal en entorns digitals. -Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals a la xarxa. -Adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals. - Adoptar conductes bàsiques que fomentin relacions personals respectuoses i enriquidores. - Identificar i saber reaccionar de forma bàsica davant de situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals valorant el benestar personal i col·lectiu.	

<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: Damián Cremades Mira



ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectivacultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix elrol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació detot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguimentcontinu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferentsformats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informacióa diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferentsmaneres d'expressió del coneixement.</div>
Nom: Què saben de mi? Objectius: Reflexió sobre el punt de partida. Descobriment guiat de vocabulari i conceptes.					
Temporització (1 sessió): Primers 10': Es fan les preguntes per fer un descobriment dirigit als conceptes i termes que es volen mobilitzar. Pujaries una foto teua a la porta de l'institut? Quina foto posaries?, i una disfressat?. <ul style="list-style-type: none"><li>Reflexionem sobre l'equilibri entre el que s'exposa i els beneficis que s'obtenen.</li><li>Ser conscients dels riscos que s'assumeixen.</li><li>S'ha de ser respectuós amb les fotos de tercers.</li></ul> Resta de la classe: Se'ls guia per a que arriben a les conclusions de què és la petjada digital, la reputació digital i la identitat digital, posteriorment, haurà d'aprofundir l'alumnat per a elaborar els seus portafoli. A continuació és llegeixen dues notícies <ul style="list-style-type: none"><li>Una notícia sobre l'obtenció d'un telèfon mòbil d'un famós.</li><li>Jugador del Barça contractat i acomiadat el mateix dia.</li></ul> L'alumnat aplega a les seues conclusions o se'ls encamina a les conclusions acurades sobre les conductes i hàbits a l'hora de tindre cura de la identitat digital.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier digital amb els termes i les seues definicions primer, i activitats per a associar tots dos a continuació -Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	2.1 3.2 3.3 4.4	Graella d'observació de participació (participació, interès, respecte amb el torn de paraula).	
Gran grup, debat	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules				

ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2				<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectivacultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix elrol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació detot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguimentcontinu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferentsformats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informacióa diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferentsmaneres d'expressió del coneixement.</div>	
Nom: Portafoli digital					
Objectius: Reflexió sobre el punt de partida. Descobriment guiat de vocabulari i conceptes.					
L'objectiu és que els primer 5/10 minuts de cada sessió, l'alumnat reflexione sobre les seues interaccions socials i vaja prenent consciència de la seua identitat digital, així com de la petjada digital que va deixant i com va sent la seua reputació digital. S'ajuda a l'alumnat a crear la portada, inserir imatge, grandària, tipus, formatat de lletra així com la inserció de salts de pàgina.					
1. <b>Portada</b> -> Identitat digital de NOM – COGNOM					
2. <b>Introducció</b> : descriu l'objectiu.					
3. <b>Presentació</b> : <ul style="list-style-type: none"><li>Explica qui ets, quins són els teus punts forts i els teus punts febles.</li><li>Explica com gestiones la teva identitat digital actualment: amb quina freqüència publiques, si comparteixes fotografies que permeten ràpidament la identificació de casa teva o del lloc on estàs, si publiques o reenvies missatges sense pensar, si etiquetes a altres persones sense permís, etc.</li><li>Identifica tres aspectes que podries millorar.</li><li>Escriu tres compromisos relacionats amb aquests aspectes.</li></ul>					
4. <b>Recull d'evidències</b> per poder fer el seguiment dels teus compromisos <ul style="list-style-type: none"><li><b>Cada setmana</b> revisa les publicacions.</li><li>Indica quantes publicacions/WhatsApp has enviat poc més o menys. No cal cap captura de pantalla. Recorda que és una activitat per a reflexionar.</li><li>Describeix les teues reflexions.</li></ul>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	3.1 3.4 4.2	Rúbrica de valoració de treball digital, els criteris del qual, s'hauran exposat prèviament a l'alumnat.	
Individual	-Aula d'informàtica . -Canó projector . -Ordinador amb connexió a Internet . -Plataforma Aules. -MS Office 365				

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
ACTIVITAT/TASCA 3					<div><input type="checkbox"/> Accessibilitat<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectivacultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix elrol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació detot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguimentcontinu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferentsformats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informacióa diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferentsmaneres d'expressió del coneixement.</div>
Nom Crea el teu propi avatar					
Objectius: com es veuen a ells mateix, amb una idea					
Partint de la base d'un respecte a la igualtat de gènere, el tractament de totes les persones com a iguals					
<div>1. (10 min.) Es visualitza un vídeo sobre creació de stories amb seguretat, es reflexiona sobre si es protegeix la privacitat, es respectuós amb els demés i si es pot malinterpretar.</div> <div>2. Crea el teu propi avatar. Entra a <a href="https://www.creartuavatar.com/">https://www.creartuavatar.com/</a> i segueix els passos (tria el teu sexe, defineix la cara (forma, boca, nas, orelles), els ulls (forma, iris, celles, ulleres), la forma dels cabells , amb els colors adequats i la roba que millor et defineix. Guarda'l com a png 400x400 des de l'opció descarregar, com mostra la imatge. <b>Anomena'l com el teu àlies o nick i puja'l a aquesta tasca.</b></div> <div>3. Què diu sobre tu el teu avatar?. Escribe una sèrie de recomanacions per a gestionar la teua identitat digital i la privacitat, coincideix amb el que es recomana?</div> <div>4. Hauran de posar el seu avatar com a imatge a L'EPA (Aules)</div> <div>5. Es veuen els avatar i es debat si són respectuosos, sobre el que diuen i es corregeixen els possibles errors que puga haver-hi.</div>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	3.1 3.3 3.4 4.2	AutoaAvaluació i coavaluació per tal de veure si l'avatar creat s'ajusta a la igualtat de gènere, és respectuós amb la diversitat així com l'àlies triat.	
Individual	-Aula d'informàtica . -Canó projector . -Ordinador amb connexió a Internet . -Plataforma Aules.				



## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN

<b>TÍTULO</b>	Digitalizando la ecología personal				
<b>ÁREA/MATERIA/ÁMBITO</b>	TRDR	<b>NIVEL</b>	1º ESO	<b>TEMPORIZACIÓN</b>	25 sesiones
<b>DESCRIPCIÓN</b>	El alumnado de 1ºESO ya ha empezado a tener interacción en la red. En realidad están en el umbral de entrada a las redes sociales, el escenario digital de mayor riesgo en el alumnado de Secundaria y cuya huella puede provocar daños que se extiendan a la edad adulta. Este umbral de entrada a las redes sociales coincide, por tanto, con el cambio más abrupto que sufrimos las personas, a nivel fisiológico, hormonal, neuronal y de identidad, acompañado de una sensación (en gran parte real) de incompreensión por parte del entorno del alumnado: la adolescencia. La gestión emocional del proceso, la construcción del autoconcepto, junto con la necesidad de pertenencia y los códigos de grupo, se juntan con la voracidad de las redes sociales y la huella digital que generan, de forma inconsciente, magnificando los potenciales daños en su construcción personal y la forma de adaptarse al mundo.				
<b>RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...</b>	<p>Las redes sociales ofrecen una gran oportunidad de acceso al mundo a través de la información y la interacción con personas de toda índole y por todo el mundo. Sin embargo, como toda aventura, no está exenta de riesgos. ¿Conoces las amenazas asociadas al uso de internet? ¿Te gustaría poder identificarlas y saber protegerte de ellas?</p> <p>Por otro lado, nuestra actitud en sociedad, genera una imagen de nosotros que nos condiciona. ¿Somos conscientes de qué rasgos y acciones nos definen y cómo pueden influir en la percepción sobre nosotros que tienen nuestros compañeros o el profesorado? ¿Nos ve la gente igual que nos vemos nosotros? ¿Podemos llegar a imaginar cómo puede una red social amplificar esa imagen que proyectamos y cómo puede afectarnos personalmente? ¿Y cómo puede alguien utilizar lo que publicamos en su beneficio e incluso en contra de nuestros intereses?</p>				
<b>PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL</b>	<p><b>Producto inicial:</b> Ficha de valores de su personaje favorito y otro que no le guste, cruzado con los valores autopercebidos</p> <p><b>Productos intermedio 1:</b> documento compartido con glosario de términos de ciberseguridad, definición, gravedad, daño, medida preventiva y reacción.</p> <p><b>Productos intermedio 2:</b> Elaboración de fichas, en los formatos elegidos (o propuestos) con la descripción de las distintas categorías de peligros en el acceso a internet y el uso de redes sociales</p> <p><b>Producto final:</b> Aplicación en APP Inventor (o Scratch dependiendo del acceso a teléfonos móviles por parte del alumnado) que muestre, de forma interactiva, las conclusiones ordenadas del trabajo realizado sobre riesgos de la red, identificación, cuantificación, y prevención y corrección. Para ser compartido con sus compañeros y amigos.</p>				



Autor: David García Torres

	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓ CURRICULAR	X CCL X CP X STEM / CMCT X CD X CPSAA X CC CE X CCEC	✓ <b>CE1:</b> Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible.  ✓ <b>CE2:</b> Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.  ✓ <b>CE3:</b> Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la.  ✓ <b>CE4:</b> Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.	1.3	Connectar dispositius digitals a Internet de manera segura.	◆ Hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius. ◆ Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat. ◆ Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals. ◆ Propietat intel·lectual i drets d'autoria. ◆ Creació bàsica de continguts amb eines digitals. ◆ Estètica i llenguatge audiovisual. ◆ La identitat personal en Internet. ◆ Àlies i avatars. Autoconcepte i percepció externa de la identitat digital. ◆ Exposició personal en la xarxa. La petjada digital. ◆ Conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital. ◆ La privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal. Informació i consentiment. ◆ Amistat virtual i física. ◆ Estratègies per a una ciberconvivència igualitària, segura i saludable. Etiqueta digital. ◆ Avantatges i beneficis de les interaccions en entorn digital. ◆ Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i frauds. ◆ Addiccions: tecnoaddicció, nomofòbia i ludopatia en línia. ◆ Referències socioculturals en la construcció de la identitat digital. Persones influents. ◆ La bretxa digital. ◆ Entorns digitals d'intercanvi social i jocs en línia.
			1.4	Reconèixer les implicacions de l'ús i consum de tecnologia sobre la salut i el medi ambient.	
			1.5	Mostrar hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.	
			2.1	Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.	
			2.2	Reconèixer la importància de les notícies falses en la desinformació de la societat.	
			2.3	Detectar els discursos d'odi i reconèixer les seues implicacions en el desenvolupament de la societat.	
			2.6	Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	
			3.1	Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i la petjada digital que deixen.	
			3.2	Gestionar adequadament l'autoconcepte i la percepció externa a través de la imatge personal en entorns digitals.	
			3.3	Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa.	
			3.4	Adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals.	
			4.1	Analitzar el funcionament de plataformes d'interacció social i joc en xarxa.	
			4.2	Adoptar conductes bàsiques que fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores.	
			4.4	Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals tot valorant el benestar personal i col·lectiu.	
			4.6.	Mostrar empatia envers els membres del grup, reconeixent les seues aportacions i establint un diàleg igualitari i inclusiu per a resoldre conflictes i discrepàncies.	

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

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<div><div><div>Nombre:</div>Quién es quién</div><div><div>Objetivos:</div>Experimentar el impacto que generan los diferentes roles en el grupo y en las personas Debatir sobre cómo afectan los diversos roles en la tarea y en el logro de los objetivos Identificar los roles y comportamientos funcionales y disfuncionales Reflexionar sobre nuestro rol en los diferentes sistemas que habitamos (¿son elegidos? ¿Cómo nos condicionan?)</div></div> <div><div>Temporalización: 1 sesión</div><div>(Primera parte) Dependiendo del n.º de alumnos, se hacen dos grupos y se explica la dinámica: tienen que preparar la fiesta de final de curso y para ello se tienen que poner de acuerdo, interpretando el papel que se les tocará tras el reparto de cartas. Habrán roles funcionales (Contribuir, aclarar, informar, dinamizar, estimular, conciliar, orientar, ...) y disfuncionales (obstruir, dominar, distraer, quejarse, criticar, menospreciar, ...). Se les dará 15 minutos para organizar la fiesta. Luego deberán presentar la propuesta al resto de los participantes.  (Segunda parte) El profesorado identificará la cantidad y calidad del producto final de cada grupo. Hará notar las diferencias a todos los participantes y consultará al alumnado acerca de por qué un grupo pudo presentar una propuesta mejor que otro. Además se abrirá el espacio para que cada miembro comente como se sintió con su rol y el rol de los demás. ¿Pudieron trabajar con todos los miembros del grupo?, ¿creen que algunas personas no ayudaban a la tarea, por qué? Entre todos identificar aquellos roles que fueron funcionales para la tarea y el alcance de los objetivos, y aquellos que fueron disfuncionales. Rellenar ficha de reflexión.  (Final clase) Provocar reflexión mediante preguntas que hagan patente el rol (avatar) que jugamos en nuestras redes sociales no virtuales (familia, amigos, equipo deportivo, grupo-clase, etc.) orientando a la comparación entre el mundo real y el virtual y cómo influye cada rol en el funcionamiento del grupo y el grupo en el comportamiento del alumnado, cerrando con una pregunta del tipo: “¿Qué rol estás dispuesto a aceptar en un mundo de relaciones virtuales?”, donde el grupo es inmenso, desconocido y la identidad es virtual.</div></div>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓD. CRITERIOS EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
<div>METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO</div> <div>Actividad dinámica grupal de tipo Role-play. Primero dos grupos separados y después con puesta en común en círculo.</div>	<div>RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES</div> <div>- Espacio abierto, a ser posible en el patio; también puede ser un aula con espacio, sin ordenadores y donde se puedan distribuir los sitio. - Cartas o fichas explicando el rol de cada uno. - Papel y bolígrafo</div>	<div>-Supervisar y asignar rol adaptado si fuera necesario</div> <div>- Observación , acompañamiento</div>	<div>4.2</div> <div>4.6</div>	<div>Evaluación del proceso:</div> <div>- Observación directa</div> <div>- Anotaciones en el diario</div> <div>Autoevaluación:</div> <div>- Ficha que se entregará al profesorado: Nombre y rol, ¿cómo te sentiste en el juego?; ¿cómo te sentías con tu rol?; ¿cómo crees que te veían?; ¿quién te ha molestado más?; ¿quién te ha ayudado más?...</div>	



ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 2					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<p><b>Nombre:</b> Quién es quién en la red</p> <p><b>Objetivos:</b> Conocer qué es la huella digital y cómo la red magnifica la imagen pública (digital) Tomar conciencia de qué valores y/o comportamientos nos parecen más atractivos y cuáles menos aceptables Comprender la importancia de contrastar la información y cómo la infoxicación condiciona nuestra percepción.</p> <p><b>Temporalización: 1 sesión</b></p> <p>(Primeros 10') Recordaremos la pregunta final de la sesión anterior y veremos un vídeo sobre huella digital, provocando reflexión sobre su importancia y la de la imagen pública, poniendo de ejemplo a personajes famosos (p.e. Shakira-Piqué)</p> <p>(20' siguientes) Se les pasará un formulario por Aules en el que calificarán a determinados personajes y responderán sobre su personaje famoso favorito y menos favorito: a qué se dedica, breve biografía (buscar en internet), de qué lo conocen y cinco palabras (valores) que definan a ambos. Para esto último, escribir cada una de las 10 palabras (valores) en un post-it y pegar los positivos en una cartulina de un color(p.e. verde) y los negativos en una cartulina de otro color (p.e. roja), ambas puestas en la pizarra.</p> <p>(Final clase) se observarán, compararán y comentarán las cartulinas, poniendo el foco en qué son los valores. Provocar reflexión sobre las características más valoradas y las que menos, la diferencia Persona vs personaje (avatar o identidad digital) o cruzar esos valores con los que autopercebe el alumnado.</p> <p>(Final clase, si da tiempo) Se puede poner un vídeo sobre comportamiento en redes sociales (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=6K0wtyDI2u4">https://www.youtube.com/watch?v=6K0wtyDI2u4</a>) y el peso que puede tener nuestra opinión en los demás con el fin de reflexionar sobre si somos la misma persona en redes o si el lenguaje que usamos para calificar a los personajes usados en la actividad ha sido respetuoso (incluir en Tarea 4 si no da tiempo)</p>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓD. CRITERIOS EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
<b>METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO</b>  - Primera parte: Individual - Segunda parte: grupal (reflexión y debate)	<b>RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES</b>  - Aula de informática - Cañón proyector - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules - Cartulinas y post-it - Papel y bolígrafo	- Herramientas del SO para la accesibilidad visual, auditiva y de interacción. - Portátil adaptado para diversidad funcional - Cuestionario en papel, explicando detalladamente cada pregunta.	2.1 2.2 3.1 3.2 4.2 4.6	<u>Evaluación del proceso:</u> - anotaciones en el diario <u>Coevaluación y autoevaluación:</u> - el alumnado rellenará una <i>Diana</i> con sus valoraciones y valores, junto a los de los compañeros, que surgirá de la reflexiónbre las cartulinas. - Si da tiempo, al finalizar la sesión, el alumnado entregará unos Exit <i>Tickets</i> para dar al profesorado una retroalimentación final.	



ACTIVIDADES / TAREAS		APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 3		<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<b>Nombre:</b>	¿Qué es la ciberseguridad? ¿Es realmente peligroso internet?	
<b>Objetivos:</b>	Conocer e identificar los tipos de peligros asociados al uso de internet Familiarizarse con el vocabulario y los términos propios de la ciberseguridad Identificar y categorizar peligros del uso de internet y medidas de protección según diferentes enfoques Trabajar en equipo y compartir información mediante el uso de documentos compartidos y verbalmente Obtener información en internet haciendo uso de estrategias de búsqueda, de verificación y comprensión	
<b>Temporalización: 3 sesiones</b>  <u>Sesión 1: ciberseguridad básica</u> → (Primeros 20') Vídeo, podcast o similar sobre ciberseguridad. Se propondrá al alumnado anotar, por ejemplo, cinco palabras o conceptos relacionados con la ciberseguridad que desconozcan y cinco que crean conocer. Poner foco sobre el lenguaje técnico y exponer algunas de las palabras más importantes. Se puede jugar con las anotaciones que han hecho y que sea el propio alumnado, levantando la mano si saben la respuesta o mediante algún mecanismo de juego para pasar la pregunta, de forma que se vaya construyendo la respuesta con la ayuda del profesor.  (Resto de la clase) Actividad para descubrir y repasar conceptos sobre ciberseguridad. Actividades para relación de concepto con definición o rellenar huecos, haciendo uso de herramientas TIC para gamificación (actividades de arrastre en HP5, Quizizz, Kahoot).  Terminar clase con un juego tipo <i>Hackend</i> ( <a href="https://hackend.incibe.es/">https://hackend.incibe.es/</a> ), <i>Cyberscouts</i> ( <a href="https://www.is4k.es/de-utilidad/cyberscouts">https://www.is4k.es/de-utilidad/cyberscouts</a> ), <i>Hackers vs Cybercrook</i> ( <a href="https://www.osi.es/es/hackers">https://www.osi.es/es/hackers</a> ), como toma de contacto, informándoles que la siguiente clase empezarán jugando.  <u>Sesión 2: glosario de términos</u> → (Primeros 10') Jugar alguna fase de los juegos anteriores.  (Siguientes 30') Trabajarán por parejas sobre un documento compartido (hoja de cálculo con una pestaña por pareja). Cada pareja tendrá asignados una serie de términos que tendrán que definir, clasificar según gravedad, identificar daño y proponer una medida preventiva y una reacción. La forma de repartir términos puede ser con fichas o digitalmente. El glosario de términos quedará registrado en el documento compartido para ser utilizado en la posterior creación de la aplicación. Si da tiempo se trabajará la copia de seguridad (al menos el profesor la hará y dará las explicaciones correspondientes).  (Final de la clase): cada pareja explicará alguno de los términos asignados al resto de la clase.		

Sesión 3: categorizar los peligros → (Primeros 10') Se presentará y pondrá a disposición del alumnado una serie de noticias escritas o resumen de testimonios sobre víctimas de la red para concienciar sobre la importancia de lo que se va a trabajar.

(Resto de la clase) Webquest para categorizar los tipos de riesgo y su gravedad, identificar de dónde viene la amenaza y dónde está la vulnerabilidad. Se planteará al alumnado distintos enfoques para analizar o clasificar la ciberseguridad: partiendo de la clásica por niveles (redes, hardware, software, personal, ...) se propondrá al alumnado que decida cómo categorizar las amenazas poniendo especial atención en amenazas inherentes a las redes sociales y predominantes en su rango de edad. Actividades individuales para relación de concepto con definición o rellenar huecos, haciendo uso de herramientas TIC para gamificación (actividades de arrastre en HP5, Quizizz, Kahoot).

Esta decisión y los conocimientos adquiridos durante el proceso servirán como punto de partida para el diseño de la aplicación (producto final). Reflexión grupal.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓD. CRITERIOS EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
<b>METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO</b>	<b>RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES</b>			
Según el momento de las sesiones: - una parte de trabajo individual (juego, visionado o cuestionarios) - trabajo por parejas en segunda sesión - grupal: reflexiones posteriores a las actividades.	- Aula de informática - Cañón proyector - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules - Papel y bolígrafo - Fichas con los términos	- Herramientas del SO para la accesibilidad visual, auditiva y de interacción. - Portátil adaptado para diversidad funcional - Dossier en papel noticias de la sesión 3 y con términos, definiciones y gravedad, clasificados por colores, junto con actividades para relacionarlas - Juegos con distintos niveles de dificultad - Especial cuidado para formar parejas - Fichas con términos, imagen y color según clasificación utilizada	1.5 2.1 3.4 4.1	<u>Evaluación del proceso:</u> - anotaciones en el diario <u>Coevaluación y autoevaluación:</u> - las propias actividades HP5 proporcionan nota numérica y feedback al alumnado. - Si da tiempo, al finalizar cada sesión, el alumnado entregará unos <i>Exit Tickets</i> para dar al profesorado una retroalimentación final.

ACTIVIDADES / TAREAS		APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 4		<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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 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><b>Nombre:</b> Identificación, prevención y corrección de conductas de riesgo.</p> <p><b>Objetivos:</b> Trabajar en equipo, definir roles y compartir y reforzar información trabajada en actividades anteriores. Tomar conciencia del peligro de real que supone el uso de internet y el acceso a las redes sociales. Conocer la importancia de tener hábitos saludables y seguros en la comunidad virtual y real. Generar las bases para el trabajo en equipo que llevará a la creación del producto final</p>		
<p><b>Temporalización: 4-5 sesiones</b></p> <p>(Primeros 15') Explicar que:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➔ las próximas sesiones se trabajará en grupos que irán variando en número y formación.</li> <li>➔ los grupos deberán organizarse con, al menos roles de organizador, secretario y portavoz, invitando a representar otros roles como animador, crítico, raastreador, etc (se pueden repartir "carnés con los roles u otras ideas para el reparto de roles)</li> <li>➔ cada grupo deberá registrar y exponer su propuesta en el formato que decidan, proponiendo algunos como: tabla, esquema, texto, diapositivas, vídeo, cómic, etc. El alumnado anotará el proceso en un diario personal.</li> <li>➔ deben prestar especial atención a lo que ya han aprendido en cada propuesta: definición del riesgo, contexto o ámbito, consecuencias, gravedad, medidas, ayudas, acciones, etc.</li> </ul> <p>Formar grupos. Actividades/dinámicas de unos 15-25 minutos. Los grupos pueden cambiarse cada sesión o actividad. Después de cada actividad o sesión, habrá puesta en común mediante debate o exposiciones. Se puede acompañar, dirigir o provocar desbloques mediante preguntas poderosas e intencionadas. Cada alumno anotará el proceso en un diario.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>(4-5 personas) <b>Cread documento compartido</b> en el que pongáis qué <b>amenazas de Internet</b> creéis que es más probable que <b>os puedan afectar</b> y qué <b>efectos</b> podrían tener <b>para vuestra seguridad</b>.</li> <li>(5-6 personas) Contad casos que penséis que puedan ser ejemplos de un acoso a través de las redes y centraros en los siguientes aspectos: ¿Por qué creéis que se trata de un acoso y no de otra situación? En vuestra opinión ¿Se pueden establecer distintos tipos de acoso en la Red? ¿Qué tienen en común? ¿Qué consecuencias pueden tener para las personas involucradas? ¿Cómo creéis que se puede evitar? Presentar conclusiones de forma resumida.</li> <li>(2-3 personas) vais a pensar y tomar nota sobre cuántas formas se os ocurren para ser suplantados en la Red, las consecuencias que ésto podría tener en vuestras vidas, cómo se podría actuar o si conocéis algún caso cercano o que os haya llegado por algún otro medio. Debatir conclusiones en grupo.</li> <li>(2-3 personas) Contestar a las siguientes cuestiones, anotándolas: ¿Qué es ser adicto a algo? ¿Pon algún ejemplo que conozcas (sin nombres). ¿Se puede ser adicto a Internet? ¿Cómo? ¿Cuáles crees que son los síntomas que indican que una persona tiene un problema de dependencia de Internet, las Redes o el móvil? ¿Cuáles crees que son las causas de que aumente este problema cada día? ¿Qué consecuencias puede tener para un adolescente este tipo de adicción? ¿Tiene solución? ¿Cuál? ¿Crees que es fácil desengancharse? ¿Por qué? Depende del tiempo se puede reflexionar sobre porno, ludopatía y otras adicciones tan unidas al uso de internet y tan a la orden del día.</li> </ol>		

5. (Parejas) Investigación sobre licencias.
6. (4 personas) Reflexión debatida, por escrito y justificada sobre frases o comportamientos que se les dará, en formato digital o impreso ,con distintos grados de violencia de género digital y/o relaciones de pareja invasivas y controladoras
7. Lo mismo con ejemplos de mal comportamiento de algunas personas al relacionarse a través de la Red. Los ejemplos pueden proponerlos ellos o se pueden ser aportados si no surgen. Reflexionar y debatir sobre normas que creen que pueden contribuir a evitarlos, por qué hay gente que se comporta diferente a como lo hace en persona, qué relación hay con el “postureo”, qué consecuencias puede tener ese comportamiento, etc.

(30' finales) Examen: el alumnado evaluará sus conocimientos mediante la realización de algunos test de por ejemplo esta web: <https://www.osi.es/es/cuanto-sabes>

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓD. CRITERIOS EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Herramientas del SO para la accesibilidad visual, auditiva y de interacción.  - Portátil adaptado para diversidad funcional  - Dossier en papel con las instrucciones de cada actividad, los objetivos y términos que se manejan y un formato guiado y ordenado para las anotaciones	1.3 1.4 1.5 2.1 2.3 3.2 3.3 3.4 4.1 4.2 4.3 4.4	<u>Evaluación del proceso:</u> - anotaciones en el diario <u>Coevaluación y autoevaluación:</u> - El alumnado corregirá los diarios del proceso por parejas, aportando feedback y anotando lo aportado - Al finalizar la tarea, el alumnado entregará unos <i>Exit Tickets</i> para dar al profesorado una retroalimentación final. - La realización de los test online aporta al alumnado feedback y nota numérica - Las reflexiones en grupo generan una revisión de lo trabajado previamente <u>Heteroevaluación:</u> - El diario será revisado por el profesorado al final de la tarea
- Primera parte: individual para recibir instrucciones sobre las sesiones y actividades  - Actividades y dinámicas: grupos heterogéneos, cambiando tanto componentes como número, con el fin de que se adapten a distintas configuraciones y compañeros, fomentando interacción, cooperación y tolerancia.  También es una forma de ver afinidades e incompatibilidades.	- Aula de informática - Cañón proyector - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules - Papel y bolígrafo - Fichas y material impreso			

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 5					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<div><div><div>Nombre:</div><div>Aprendemos a programar</div></div><div><div>Objetivos:</div><div>Recordar o conocer la programación por bloques Conocer el entorno de trabajo de programación APP Inventor: diseño y programación Dar al alumando herramientas para desarrollar destrezas en el desarrollo y creación de aplicaciones mediante programación por bloques</div></div></div>					
<div><div>Temporalización: 6 sesiones</div><div>Se presentará al alumnado el entorno de programación de aplicaciones móviles APP Inventor (si el alumado no dispusiera de móvil en su mayoría, se podría hacer mediante Scratch pero perdería afectar al desarrollo y objetivos de las dos tareas siguientes). Se diseñará una pequeña aplicación guiada por el profesor mediante el uso del proyector para familiarizarse con el entorno.</div><div>Se entregará al alumnado una serie de actividades prácticas guiadas, con la ayuda de las cuales, podrán diseñar aplicaciones con dificultad creciente y donde se familiarizarán con:</div><div><div>1. Entorno de trabajo: crear, descargar, probar, corregir y reutilizar proyectos. Pantalla de diseño y de bloques</div><div>2. Componentes: diseño y uso de los componentes básicos y algunos más avanzados (sensores, disposiciones, BBDD, relojes), junto con sus propiedades</div><div>3. Multimedia y diseño: Añadir elementos multimedia externos y asociarlos a los componentes correspondientes. Manejo de colores, sonidos y formato de algunas propiedades de los elementos</div><div>4. Programación: operaciones, bucles, procedimientos, botones, variables, almacenamiento, cambios de pantalla.</div></div></div>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓD. CRITERIOS EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
<div>METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO</div>	<div>RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES</div>	<div>- Herramientas del SO para la accesibilidad visual, auditiva y de interacción.</div> <div>- Portátil adaptado para diversidad funcional</div> <div>- Instrucciones paso a paso, también en papel, con capturas de pantalla y propuesta de soluciones.</div> <div>- Proyectos similares sin terminar para poder practicar todos los saberes.</div>	<div>2.1</div> <div>2.6</div> <div>4.2</div>	<div><u>Evaluación del proceso:</u></div> <div>- anotaciones en el diario</div> <div><u>Heteroevaluación:</u></div> <div>- El alumnado entregará o enseñará al profesor diversos proyectos (aplicaciones)</div> <div>- El profesorado los evaluará mediante escala numérica.</div>	
Individual permitiendo ayuda entre compañeros	<div>- Aula de informática</div> <div>- Cañón proyector</div> <div>- Ordenador con conexión a internet</div> <div>- Plataforma Aules</div>				

ACTIVIDADES / TAREAS		APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 6		
<p><b>Nombre:</b> Creamos una app</p> <p><b>Objetivos:</b> Crear un producto (app) combinando saberes, destrezas adquiridas en las anteriores tareas, junto con la información elaborada en ellas</p> <p>Fomentar el razonamiento, la creatividad, la comunicación, la autonomía, el trabajo en equipo</p> <p>Coordinar y reutilizar materiales generados previamente o por otras personas para crear un producto mayor.</p> <p>Trabajar organizadamente en equipo, comunicarse con asertividad, trabajar desde distintos roles y compartir información.</p>		<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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 género y socioeconómica.
<p><b>Temporalización: 8 sesiones</b></p> <p><u>(Sesión 1)</u></p> <p>Se formarán equipos, uno por cada categoría definida en la Tarea 3. Cada equipo se organizará definiendo, al menos los roles de organizador y secretario. Los roles irán cambiando cada fase, si se considera oportuno.</p> <p>La pantalla principal permitirá entrar en las distintas categorías y se diseñará más adelante. Cada grupo diseñará un interfaz para su categoría. Para cada grupo o categoría habrá una pantalla con la descripción del riesgo y un listado de términos. El grupo decidirá el diseño de su categoría para guardar cierta homogeneidad. Pequeño debate sobre el tema <b>(fase 1)</b></p> <p><u>(Resto sesiones)</u></p> <p>Al seleccionar cada uno de los términos de ciberseguridad, cambiará a la pantalla de cada término. A su vez cada término (la pantalla correspondiente, cuyo formato es el mismo en cada grupo) contendrá la siguiente información: definición, gravedad, tipo de daño, consecuencias, origen de la amenaza, medidas preventivas, posible ayuda y reacción o corrección. El diseño y la cantidad de información dependerá del desempeño y destrezas del grupo. El diseño puede generar nuevas pantallas para cada parámetro de información o mostrarla toda en una misma pantalla.</p> <p>Por parejas, el alumnado desarrollará algunos de los términos y los guardará como un proyecto con el nombre del término en cuestión. Se basarán en la información generada en las actividades anteriores y en información buscada en internet para profundizar sobre el tema <b>(fase 2)</b></p> <p>Una vez terminado el trabajo de cada equipo, los alumnos exportarán sus proyectos y los compartirán con sus compañeros. Cada pareja de cada equipo creará un nuevo proyecto que conecte la pantalla principal del grupo con los diferentes proyectos compartidos por sus compañeros. Se valorará la colaboración y prestar y pedir ayuda <b>(fase 3)</b></p> <p>Cada equipo exportará y compartirá el proyecto con el resto de equipos.</p> <p>Para finalizar, los alumnos elegirán el diseño que más les guste y completarán el proyecto final, de forma que, desde la pantalla principal, se pueda acceder a las diferentes categorías <b>(fase 4)</b></p>		<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)	CÓD. CRITERIOS EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Herramientas del SO para la accesibilidad visual, auditiva y de interacción.  - Portátil adaptado para diversidad funcional  - Instrucciones paso a paso, también en papel, con capturas de pantalla y propuesta de soluciones.  - Especial cuidado para formar parejas y asignar tareas y roles	2.1  2.6  4.2  4.6	<u>Evaluación del proceso:</u> - anotaciones en el diario  <u>Heteroevaluación:</u> - El alumnado entregará o enseñará las diferentes fases del proyecto - El profesorado utilizará una rúbrica publicada previamente y explicada debidamente al alumnado.  <u>Autoevaluación y coevaluación:</u> - Los grupos tendrán una rúbrica para evaluar el desarrollo de las diferentes fases. El coordinador del grupo será responsable de detectar y organizar la ayuda que necesiten las parejas del equipo. El secretario rellenará la rúbrica o acta, que servirá para hacer los cambios necesarios en las siguientes fases o tener propuestas de mejora.
Las decisiones de diseño se deciden en grupo. La mayor parte del trabajo se realizará por parejas, supeditadas a un equipo, aunque se valorará y fomentará la autonomía. El trabajo de cada grupo será ensamblado por cada pareja en cada fase	- Aula de informática - Cañón proyector - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules			

ACTIVIDADES / TAREAS		APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 7		
<b>Nombre:</b> Reflexionamos y compartimos lo aprendido		<input type="checkbox"/> Accesibilidad
<b>Objetivos:</b> Servir de retroalimentación por parte del profesorado para corregir errores y afianzar las respuestas correctas con el fin de que el alumnado conozca su rendimiento e identifique como puede mejorarlo.		<input type="checkbox"/> Física
Facilitar que el alumnado reflexione sobre qué ha aprendido y como lo ha hecho.		<input type="checkbox"/> Sensorial
Promover la adquisición de las estrategias, procedimientos, recursos y técnicas que lo ayudan a saber qué ha hecho bien y por qué, qué tiene que mejorar y de qué manera.		<input type="checkbox"/> Cognitiva
Pulir los pasos en el desarrollo del producto final para mejorar el aprendizaje y la motivación del alumnado		<input type="checkbox"/> Emocional
Que el alumnado comparta lo aprendido con sus compañeros, por la importancia del tema y para comprueben cómo su labor genera valor.		<input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.
Comprender la importancia de los derechos de autor y aprender a registrar, publicar y compartir una obra		<input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.
<b>Temporalización: 1 ó 2 sesiones</b>		<input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.
(Primera parte)		<input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.
Comprobamos el funcionamiento de la aplicación final , haciendo uso de una aplicación para duplicar la pantalla del móvil en el ordenador del profesor, y mediante proyector. El profesorado hace observaciones sobre los errores de contenido (éstos se habrán pulido durante el proceso de desarrollo) y, sobre todo, diseño o presentación, así como propuestas de mejora.		<input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.
(Segunda parte)		<input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.
Cada alumno evalúa el proceso (SA), el producto final, el trabajo en equipo realizado , así como su propio desempeño durante todo el proceso, según los criterios establecidos por el profesor y los suyos propios. Qué mantendría, qué quitaría y qué añadiría. La valoración se realizará mediante formulario.		<input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.
Puesta en común y evaluación en grupo del proceso o situación de aprendizaje. Se pueden utilizar los resultados obtenidos del formulario anterior.		
Para terminar, cada alumno rellenará una ficha en la que se propondrá introducir en su vida dos nuevas conductas para protegerse, junto con un valor personal a reforzar, así como un plan detallado para conseguirlo.		
<b>(Sesión final)</b>		
Si el producto final funciona y el alumnado está motivado, puede registrarse, publicarse y promocionarlo, preparando una presentación del producto para sus compañeros.		
De esta forma, se podría trabajar trabajar también la competencia CE, coordinando la actividad con el profesorado de otras materias o asignaturas.		



MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓD. CRITERIOS EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Herramientas del SO para la accesibilidad visual, auditiva y de interacción.  - Cuestionario muy detallado, por escrito (o PDF), de autoevaluación y valoración del trabajo realizado y de la consecución de los objetivos planteados inicialmente.	1.4  2.3  2.6  3.3  4.2  4.4  4.6	<u>Autoevaluación y coevaluación:</u>  - Formulario o cuestionario sobre la evaluación del proceso, reflexionado individualmente.  - Evaluación en grupo y valoración del preceso y del producto final, generando unas propuestas de mejora.  - Al finalizar la tarea, el alumnado entregará unos <i>Exit Tickets</i> para dar al profesorado una retroalimentación final (valoración general y qué mantendría, qué quitaría y qué añadiría)
1º) Exposición en grupo dirigida por el profesorado; el alumnado intervendrá en las valoraciones y propuestas de mejora.	- Aula de informática - Cañón proyector - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules - Aplicación para duplicar pantalla móvil en PC (p.e. Lestview)			
2º) Reflexión individual respondiendo un cuestionario que permita valorar todo lo aprendido durante el proceso. Propuestas de mejora para el producto, el grupo y la propia conducta, con un plan de realización y seguimiento.				
3º) Grupal, debatiendo y valorando lo apuntado en el anterior punto				
4º)Presentación con los compañeros que no pertenecen al grupo-clase				

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Quiero un ordenador, ¿cuál me compro?				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	11 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Partimos de que nuestro alumnado utiliza los dispositivos electrónicos sin saber sus características. Debido a los muchos inputs de publicidad que reciben, a la hora de consumir dispositivos siempre se guían por la marca o por el dispositivo que se ha comprado mi amigo. Tenemos, como sociedad, una necesidad de formar a nuestro alumnado en un consumo responsable de los dispositivos y en general de la tecnología, y que nuestro alumnado sepa las características y ser críticos con la información es muy importante en la sociedad actual y del futuro.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	¿Serías capaz de elegir un dispositivo adecuado para a tus necesidades y explicar las razones de por qué lo has elegido?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Presupuesto de un dispositivo elegido por el alumnado.				

	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	<input type="checkbox"/> CCL <input type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> STEM / CMCT <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC	CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en un entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible. CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.	CEv1.1 CEv1.4 CEv2.1 CEv2.5 CEv2.6	Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo. Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente. Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando la veracidad. Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales. Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético y de manera creativa respetando los derechos de autoría.	Bloque 1: Dispositivos digitales e Internet a) Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo b) Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales g) Implicaciones del uso de dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia. Bloque 2: Búsqueda, selección, organización y creación de contenido digital a) Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado b) Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando la veracidad. c) Lectura e interpretación de la información de medios digitales. d) Propiedad intelectual y derechos de autoría. f) Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas. h) Creación básica de contenidos con herramientas digitales.

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



Autoría: Loli Valero Martínez

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<b>Nombre:</b> ¿Qué tipos de dispositivos conocemos? (1 sesión) <b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Saber el punto de partida del alumnado</li><li>- Conocer los distintos tipos de dispositivos que podemos encontrar en el mercado hoy en día</li></ul>					
<b>Temporalización:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- En los primeros 10 o 15 minutos: hacemos una puesta en común de tipos de dispositivos que conoce al alumnado. La profesora puede mostrar fotos de distintos tipos de dispositivos para que el alumnado pueda identificar y explicar sus características.</li><li>- Resto de la clase: se proporciona el alumnado diversas páginas dónde puede encontrar y ampliar información sobre todo lo trabajado anteriormente. A continuación, el alumnado realizará distintas actividades interactivas sobre tipos de dispositivos como, por ejemplo: Supercomputadoras, Mainframes, Minicomputadoras, PC, Portátil, Tablet, Consolas, Smartphones, Smart TV, wearables, etc. De esta forma el alumnado podrá descubrir o afianzar conceptos sobre los dispositivos que podemos encontrar en el mercado. Estas actividades se realizarán de forma individual.</li></ul>					
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 primero, y actividades para asociar ambos a continuación -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para para diversidad funcional	1.1	- Primera parte: será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...) - Segunda parte: la evaluación se realiza a través de la propia actividad, que proporciona nota numérica y feedback al alumnado. Es por lo tanto un ejercicio individual clásico.	
- Primera parte: grupal/grupal (el alumnado con mayores conocimientos hace de guía para el resto, fomento del diálogo) - Segunda parte: individual	-Aula de informática -Cañón proyector - Ordenador con conexión a Internet -Plataforma Aulas				



Autoría: Loli Valero Martínez

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<b>Nombre:</b> Todos los dispositivos, ¿funcionan igual? (2 sesiones)					
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Saber cómo es la arquitectura Von Neumann</li><li>- Conocer el funcionamiento de los distintos tipos de dispositivos que podemos encontrar en el mercado hoy en día</li></ul>					
<b>Temporalización:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- En los primeros 10 o 15 minutos, la profesora puede explicar la arquitectura Von Neumann poniendo ejemplos cotidianos como robot de cocina, cajero automático, etc.</li><li>- Resto de la clase: se proporciona al alumnado ejemplos de PCs, Portátiles, tablets o smartphones de una revista de publicidad. Por parejas, tienen que averiguar cuál es su funcionamiento y qué componentes tiene. El alumnado realizará una infografía en canva explicando el funcionamiento y las partes del dispositivo.</li><li>- Dedicamos una sesión a poner en común los trabajos. Cada pareja expondrá su trabajo al resto del grupo. Al final de la sesión, reflexionamos sobre si todos los dispositivos son iguales o no.</li></ul>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Dosier con explicación de la arquitectura Von Neumann y el funcionamiento de los dispositivos básico (PC, portátil, Tablet, smartphone) -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional	1.1 2.1 2.5 2.6	- Sesión 1 (1ª parte): será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...) - Sesión 1(2ª parte): la evaluación se realiza a través de una rúbrica -Sesión 2: la evaluación de la exposición se realiza a través de una rúbrica. Aplicaremos coevaluación. Los compañeros también evaluarán con la rúbrica.	
- Sesión 1 (1ª parte): grupal/grupal (exposición de la profesora fomentando del diálogo) - Sesión 1 (2ª parte): por parejas - Sesión 2: por parejas y grupal	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet -Plataforma Aulas				



Autoría: Loli Valero Martínez

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					
<b>Nombre: ¿Qué componentes tiene un PC? (2 sesiones)</b>					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conocer los distintos componentes y sus propiedades que tiene un PC</li><li>- Distinguir las características más importantes de un PC y cuáles son los parámetros más importantes</li></ul>					
<b>Temporalización:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Dedicar una sesión a identificar componentes de un PC. Para ello la profesora llevará a clase diferentes componentes: placa base, memoria RAM, disco duro, fuente de alimentación, etc. También se podría llevar al aula algún ordenador y abrirlo para ver sus componentes y cómo están conectados. Durante toda la sesión, se irán explicando las propiedades de los componentes. Lo últimos 10 o 15 minutos los dedicaremos a hacer actividades interactivas de reconocimiento de componentes. Pueden ser actividades de unir con flechas o rellenar huecos.</li><li>- En la segunda sesión de la actividad realizarán una selección de componentes para un hipotético PC que se fuesen a comprar. Para ello se les proporcionará distintas tiendas online y tendrán que realizar un documento con una tabla en la que figurará el nombre del componente y sus características junto con una foto. El trabajo se realizará individual.</li></ul>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Dosier con explicación de los componentes de un PC y sus características	1.1 2.1 2.5 2.6	- Sesión 1 (1ª parte): será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...)	
- Sesión 1 (1ª parte): grupal/grupal (exposición de la profesora fomentando del diálogo)	-Aula de informática	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...		- Sesión 1(2ª parte): la evaluación se realiza con el resultado de las actividades interactivas	
- Sesión 1 (2ª parte): individual	-Cañón proyector	-Portátil adaptado para diversidad funcional		-Sesión 2: evaluación mediante una rúbrica del ejercicio planteado.	
- Sesión 2: individual	-Ordenador con conexión a Internet				
	-Plataforma Aulas				



Autoría: Loli Valero Martínez

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<p><b>Nombre: Dispositivos de E, S y E/S. Puertos de conexión. Dispositivos de conexión a Internet. Propiedades de los componentes. (3 sesiones)</b></p> <p><b>Objetivos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Conocer el sistema binario de numeración</li><li>- Conocer las distintas unidades de almacenamiento de información</li><li>- Distinguir entre los dispositivos de entrada, de salida y de entrada y salida</li><li>- Conocer los distintos puertos de conexión</li><li>- Saber las características básicas de los distintos dispositivos de conexión a Internet que hay en el mercado</li></ul>					
<p><b>Temporalización:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- En la primera media hora de la primera sesión explicar el sistema binario de numeración mediante un vídeo de 2-3 minutos. Explicar la conversión a decimal. Explicar las unidades de almacenamiento de información. La segunda media hora de clase por grupos heterogéneos de 3- 4 alumnos realizan una serie de actividades propuestas. Estas actividades versarán sobre el sistema binario y su conversión a decimal y la resolución de problemas sobre almacenamiento de información y sus unidades. Al final de clase se corregirán entre todos.</li><li>- En la segunda sesión de la actividad, se les explicará qué es un periférico y la diferencia entre entrada, salida y entrada-salida. A continuación, por parejas se les dará una lista de periféricos y tendrán que clasificarlos y averiguar a qué puerto se conectan. Tendrán que realizar una tabla dónde pondrán: nombre del periférico, foto, puerto al que se conecta y nombre del puerto.</li><li>- Dedicamos una sesión a poner en común los trabajos. En esta sesión aprovecharemos para hacer hincapié en la capacidad de los discos duros y su relación con las unidades de almacenamiento y en profundizar en los dispositivos de conexión a Internet.</li></ul>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Dosier con explicación del sistema binario, las	1.1 2.1	- Sesión 1: será suficiente con la observación directa (actitud	

	- Sesión 1 (1ª parte): grupal/grupal (exposición de la profesora fomentando del diálogo) - Sesión 1 (2ª parte): grupal - Sesión 2 (1ª parte): grupal/grupal (exposición de la profesora fomentando del diálogo) - Sesión 2 (2ª parte): por parejas - Sesión 3: grupal	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet -Plataforma Aulas	unidades de almacenamiento de información, los periféricos de entrada, salida y entrada/salida. -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional	2.5	participativa, interés...) - Sesión 2: la evaluación se realiza a través de una rúbrica -Sesión 3: será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...)	
				2.6		





Autoría: Loli Valero Martínez

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<b>Nombre: Comprar, usar, tirar (1 sesión)</b> <b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Reflexionar sobre el consumo desmesurado de tecnología y sus consecuencias</li></ul>					
<b>Temporalización:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Proyectar un vídeo sobre el consumo desmesurado de tecnología y sus consecuencias sobre el medioambiente. Después realizar un debate haciendo reflexionar al alumnado.</li></ul>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES		1.4	La evaluación será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...)	
- Sesión 1: grupal	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet -Plataforma Aulas	-Presentación explicando las consecuencias en el medioambiente del consumo desmesurado de tecnología. -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional			



Autoría: Loli Valero Martínez

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 6						
<b>Nombre:</b> Me he comprado un ordenador, ¿quieres saber cómo es? (2 sesiones)						
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Saber consumir de una forma reflexiva y crítica tecnología</li></ul>						
<b>Temporalización:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- El alumnado, a partir de un presupuesto que le dará la profesora y utilizando la información de las actividades anteriores, seleccionará componentes para un hipotético ordenador. Realizará un presupuesto. El presupuesto se realizará con una tabla dónde habrá una foto de cada componente, nombre y precio. Al final la suma, no tiene que ser superior al precio.</li><li>- El alumnado tendrá que hacer una justificación de porqué ha seleccionado esos componentes.</li><li>- El trabajo se realizará por parejas.</li><li>- Habrá una segunda sesión para compartir los trabajos con el resto de los compañeros</li></ul>						
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)		CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES			1.1 1.4 2.1 2.5 2.6	Se realizará una autoevaluación y una coevaluación mediante una rúbrica. Cada grupo se autoevaluará y evaluará al resto de grupos. De esta forma, fomentamos la autorreflexión y reflexión sobre el aprendizaje de nuestro alumnado. Toda la información la recogerá la profesora.	
Las dos sesiones son grupales	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet -Plataforma Aulas	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional				

☐ 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.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE						
IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Juntos podemos reducir la basura electrónica				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	8 SESIONES
	DESCRIPCIÓN	Es importante educar sobre los peligros de la basura tecnológica, tanto para el medioambiente como para nuestra salud.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Se pedirá al alumnado que realice una campaña de sensibilización sobre la basura tecnológica y cómo se puede gestionar de manera efectiva. Así como promover la compra responsable. Se organizará una recolección de basura electrónica para reciclarla de forma adecuada.				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de un cartel informando sobre la basura tecnología, y sobre su correcta eliminación.				



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"/> STEM / CMCT <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC	<input type="checkbox"/> Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible (CE1)  <input type="checkbox"/> Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales (CE2)	1.4.  2.1.  2.5.  2.6.	Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente.  Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo a las necesidades a partir de distintas fuentes y sentido crítico.  Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.  Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de forma creativa, respetando los derechos de autor.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia.</li> <li>ODS 12: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles.</li> <li>Valorar la importancia de los puntos limpios, ecoparques, tiendas de reparación, etc.</li> <li>Propiedad intelectual y derechos de autoría</li> <li>Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</li> <li>Lectura e interpretación de información de medios digitales</li> <li>Creación básica de contenidos con herramientas digitales</li> <li>Estética y lenguaje audiovisual.</li> </ul>

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

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<p><b>Nombre:</b> ¿Qué es la basura tecnológica?</p> <p><b>Objetivos:</b> Realizar una definición sobre el término basura tecnológica, como punto de partida para en las siguientes actividades ver sus causas y consecuencias.</p> <p><b>Temporalización:</b> Una sesión.</p> <p>Al inicio de la clase, se mostrarán varios vídeos cortos sobre la basura tecnológica. Tras ello, propondrán varias definiciones sobre la basura tecnológica. (Se podría usar un Padlet).</p> <p>Resto de la clase: Leerán varios artículos sobre el tema, para ya poder realizar así la definición final.</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 - Feedback lo más inmediato posible y ajustado a cada alumno en particular, teniendo en cuenta la utilidad y reacción de los alumnos y alumnas.	2.1.	- Al final se enviará la definición de basura tecnológica, y será evaluada mediante una rúbrica. - La rúbrica será facilitada al alumnado para facilitar la autoevaluación.	
Primero se trabajará en gran grupo (toda la clase) y después el trabajo será individual.	-Aula de informática -Pizarra digital -PC con conexión a Internet y auriculares -Plataforma Aules				

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2				
<b>Nombre: ¿A qué es debido?</b> Objetivos: Conocer las cifras y los motivos de la basura tecnológica. Tras un breve trabajo de investigación, que el alumno reflexione y conozca las diferentes cifras y las diferentes causas relacionadas con el tema. Temporalización: Esta actividad durará dos sesiones. Se indicará al alumnado que realice una pequeña investigación sobre las distintas cifras y causas relacionadas con el tema, y elaborará un documento de texto un los resultados de dicha investigación. Se incidirá en que no pueden copiar de Internet y que han de respetar las distintas licencias en la imágenes que utilicen.				
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	2.6 2.1. 1.4.	- Al final se enviará el trabajo, y será evaluado mediante una rúbrica. - La rúbrica será facilitada al alumnado para facilitar la autoevaluación.
El trabajo es individual.	-Aula de informática -Pizarra digital -PC con conexión a Internet y auriculares -Plataforma Aules			

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3				
<b>Nombre: Consecuencias de la basura tecnológica</b> Objetivos: Visualización de un documental sobre Agboghbloshie, y posterior debate sobre el tema. Temporalización: 1 sesión				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Portátil adaptado para diversidad funcional -Feedback lo más inmediato posible y ajustado a cada alumno en particular, teniendo en cuenta la utilidad y reacción de los alumnos y alumnas.	1.4.	Diario de clase. Diana de evaluación.
Se visualizará el documental en el proyector y después se abrirá un debata en el que participará toda la clase.	- Ordenador con proyector			

	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4				
	<b>Nombre: Elaboración del cartel</b> Objetivos: Elaboración de un cartel de concienciación sobre la basura tecnológica Con la información obtenida en sesiones anteriores, elaborará un cartel de concienciación utilizando el programa informático GIMP. 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	-Portátil adaptado para diversidad funcional -Feedback lo más inmediato posible y ajustado a cada alumno en particular,	1.4. 2.1. 2.5. 2.6.	-Heteroevaluación: -El alumnado entregará el cartel a través de aulas y se evaluará empleado una rúbrica.
	El trabajo es individual.	-Aula de informática -Pizarra digital -PC con conexión a Internet y auriculares -Plataforma Aules	teniendo en cuenta la utilidad y reacción de los alumnos y alumnas. -Hay que asegurarse que todo el alumnado conoce la herramienta a utilizar.		- La rúbrica será facilitada al alumnado para facilitar la autoevaluación.
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5				
	<b>Nombre: Visionado y exposición de los carteles</b> Objetivos: Exponer los carteles en el pasillo donde se encuentran las aulas de informática. Ver y evaluar el trabajo de los compañeros. Temporalización: 1 sesión				
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente,	1.4. 2.6.	-Autoevaluación y coevaluación mediante una diana de evaluación.
	Trabajo en gran grupo, toda la clase	Aula de informática -Pizarra digital -PC con conexión a Internet y auriculares -Plataforma Aules	elaboradas junto al departamento de orientación		

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Recicla, reutiliza y repara tu ordenador				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL 1º ESO		TEMPORIZACIÓN	10 sesiones
	DESCRIPCIÓN	A través de esta situación de aprendizaje queremos activar la conciencia medioambiental de los alumnos en relación a su contribución con el uso de dispositivos digitales. Para ello, veremos cómo ampliar en la medida de lo posible la vida útil de los dispositivos digitales con un buen uso y mantenimiento, así como cómo deben proceder en caso de no poder ya utilizarlos.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	<b>¿Qué hacemos con los equipos informáticos que ya no funcionan? ¿Qué ocurre con los dispositivos digitales que terminan en vertederos en países en vías de desarrollo? ¿Cómo influye esa situación en sus habitantes, en la infancia y en el medio ambiente?</b>				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Documento con detalle de medidas a adoptar en sus equipos personales para mejorar el rendimiento y realizar un buen mantenimiento de los mismos para ampliar su vida útil. A su vez, incorporarán información de dónde depositar dichos dispositivos cuando ya no funcionen y un resumen sobre cómo se reciclan los distintos elementos que forman parte del dispositivo.				

CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
	<input checked="" type="checkbox"/> CCL <input 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 checked="" type="checkbox"/> CE <input checked="" type="checkbox"/> CCEC	CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales	1.4.  1.5.  2.1.  2.6.	Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente. Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos. Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	<b>Bloque I : Dispositivos digitales e Internet.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>a) Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo.</li> <li>b) Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales.</li> <li>c) Sistemas operativos comunes y aplicaciones.</li> <li>f) Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos</li> </ul> <b>Bloque 2: Búsqueda, selección, organización y creación de contenidos digitales</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>b) Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad</li> <li>c) Lectura e interpretación de información de medios digitales</li> <li>h) Creación básica de contenidos con herramientas digitales</li> </ul>

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





DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<input checked="" type="checkbox"/> Accesibilidad <input checked="" type="checkbox"/> Física <input checked="" type="checkbox"/> Sensorial <input checked="" type="checkbox"/> Cognitiva <input checked="" type="checkbox"/> Emocional  <input checked="" type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.  <input checked="" type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.  <input checked="" type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
<b>METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO</b>	<b>RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grupos heterogéneos en cuanto al nivel de conocimientos previos para facilitar el aprendizaje del grupo completo</li> <li>Seguimiento individual de la profesora con apoyo de material de guía y pistas</li> </ul>	1.4. 2.1.	Búsqueda activa, participación en la puesta en común y valoración de la reflexión realizada y grado de concienciación	
Trabajo en parejas de los alumnos y puesta en común al conjunto de la clase guiados por la profesora	Acceso a Internet Ordenadores Proyector y altavoces				
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					<input checked="" type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.  <input checked="" type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.  <input checked="" type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.  <input checked="" 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	
<b>METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO</b>	<b>RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grupos heterogéneos en cuanto al nivel de conocimientos previos para facilitar el aprendizaje del grupo completo</li> <li>Seguimiento individual de la profesora con apoyo de material de guía y pistas</li> <li>Herramientas del SO para la accesibilidad</li> <li>Portátil adaptado para diversidad funcional</li> </ul>	1.4. 1.5. 2.1. 2.6.	Trabajo resumen con sus propuestas entregado y seguimiento de la evolución y autonomía en el trabajo diario.	
En primer lugar realizarán trabajo individual y posteriormente, en grupos de 4 pondrán en común sus reflexiones	Análisis de los dispositivos que tienen en casa (o en su defecto, en clase o en la biblioteca) Acceso a Internet Software para mejorar rendimiento				



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					<div><input checked="" type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input checked="" type="checkbox"/> Física<input checked="" type="checkbox"/> Sensorial<input checked="" type="checkbox"/> Cognitiva<input checked="" type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div>
Posteriormente, se realizará una visita didáctica al ecoparque para sensibilizarse sobre los problemas que causa la gran cantidad de residuos urbanos que generamos. De esta forma, se trata de que los alumnos conozcan el funcionamiento de las instalaciones del Ecoparque y sean capaces de ubicarlo geográficamente para facilitar su utilización.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	• Acompañamiento y apoyo personalizado por parte de los docentes que asisten junto al grupo.	1.4. 1.5. 2.1.	Grado de sensibilidad y participación de los alumnos en la visita didáctica	
El grupo asistirá al ecoparque al completo	Ecoparque				
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4					<div><input checked="" type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input checked="" type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Finalmente, en esta actividad se procederá a la elaboración por parte del alumnado de un listado de materiales para depositar en el ecoparque, tanto material de clase como de casa que ya no pueda seguir siendo utilizado, así como el desarrollo de la planificación y los trámites necesarios para la recogida del mismo.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	• Grupos heterogéneos en cuanto al nivel de conocimientos previos para facilitar el aprendizaje del grupo completo • Seguimiento individual de la profesora con apoyo de material de guía y pistas • Herramientas del SO para la accesibilidad • Portátil adaptado para diversidad funcional	1.4. 2.1. 2.6.	Trabajo resumen con sus propuestas entregado y seguimiento de la evolución y autonomía en el trabajo diario.	
En grupos de 4 o 5 alumnos	Análisis de los dispositivos que tienen en casa y en el aula que ya no vayan a ser utilizados. Software para elaborar el planning de recogida de los residuos				

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE					
IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	¿Qué ordenador me compro?			
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN 6 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Como estudiantes de Educación Secundaria, los alumnos de esta asignatura optativa necesitarán utilizar cada vez con más frecuencia dispositivos digitales para la realización de diferentes proyectos y trabajos de las distintas asignaturas. Hoy en día existe una gran variedad de estos dispositivos (móviles, tabletas, ordenadores,...), y es importante saber cómo funcionan, qué características tienen, cuáles son sus diferencias y similitudes y cuál sería el más adecuado para cada necesidad que se les presente.			
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Ya estoy en el instituto, y me va a hacer falta un ordenador. ¿Qué opciones tengo? ¿Cómo lo elijo? ¿En qué características técnicas me tengo que fijar? ¿Cuánto dinero me puede costar? ¿Tendré problemas de compatibilidad?			
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de una tabla resumen en la que se comparen las características principales y los precios de varios dispositivos de distintos tipos (sobremesa, laptop, all in one,...). Traslado de esta información a una presentación Sway que compartirán con sus compañeros.			

Autoría: María Elena Marco Anguiano



CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
	<b>X</b> CCL <b>X</b> CP <b>X</b> STEM / CMCT <b>X</b> CD <b>X</b> CPSAA <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC	CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible. CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.	1.1  1.2  2.1  2.6	Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo. Determinar qué dispositivo y forma de acceso a Internet es lo más adecuado a las necesidades. Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de varias fuentes con sentido crítico, contrastando la veracidad. Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo.</li> <li>■ Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales.</li> <li>■ Sistemas operativos comunes y aplicaciones.</li> <li>■ Tipo de buscadores web y sus herramientas de filtraje.</li> <li>■ Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando la veracidad.</li> <li>■ Lectura e interpretación de información de medios digitales.</li> <li>■ Propiedad intelectual y derechos de autoría.</li> <li>■ Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li> <li>■ Estética y lenguaje audiovisual.</li> </ul>

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

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<div>Nombre: Necesito un dispositivo digital. ¿Qué opciones tengo?</div> <div>Objetivos: Identificar las diferentes opciones de dispositivos informáticos. Conocer las características principales de cada tipo de dispositivo. Analizar las necesidades individuales para elegir la opción más adecuada. Presentación de la información de manera clara y organizada.</div>					
<div>Temporalización:</div> <div>Primeros 15 minutos: el profesor pide a la clase, a modo de lluvia de ideas, que nombren diferentes tipos de dispositivos digitales para hacer una lista. Irá anotando los nombres de los dispositivos en un documento que proyectará con el cañón. Se debatirá para qué funciones es más adecuado cada uno de los dispositivos de la lista, y se explicará que, para poder usarlo como herramienta de estudio y de trabajo, el dispositivo más adecuado para los alumnos es el ordenador (PC, portátil, all in one, ...).</div> <div>Resto de la clase: por parejas, los alumnos deberán consultar diferentes catálogos de tiendas de informática, y escoger un dispositivo de cada tipo: smartphone, tablet, laptop, pc. Deberán rellenar una tabla de forma colaborativa (usando Microsoft Word online, por ejemplo), en la que se muestren las principales características de cada dispositivo (velocidad de microprocesador, RAM, almacenamiento, pantalla,...), de manera que se puedan comparar fácilmente. Una vez terminada la tabla, compartirán el documento, copiarán el enlace y lo pegarán en el cuadro de respuesta de una tarea en Aules.</div>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES				
Primera parte: grupal Resto de la sesión: por parejas.	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma Aules. - Office 365 - Catálogos tiendas informática (opcional)	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...  -Portátil adaptado para diversidad funcional.	1.1 1.2 2.1 2.6	- Primera parte: observación directa de la participación activa del alumnado. - Segunda parte: se usará una rúbrica para valorar los documentos elaborados por los alumnos.	

- ☐ 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.

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<div>Nombre: Vale, lo que me interesa es un ordenador, ¿en qué características me tengo que fijar?</div> <div>Objetivos: Conocer los principales componentes de un ordenador, distinguiendo entre hardware y software. Conocer las funciones de los principales componentes hardware del ordenador, distinguiendo entre componentes internos y periféricos, y clasificando estos últimos en periféricos de entrada, de salida y de comunicación.</div>					
<div>Temporalización:</div> <div>Primera parte: los alumnos realizarán una actividad interactiva de tipo Jclic, que estará colgada en el curso de Aules, y que les servirá para conocer los principales componentes de un ordenador y la función que realiza cada uno de ellos. Serán capaces de clasificarlos y de indicar sus principales características, para ser capaces más adelante de elegir un ordenador.</div> <div>Segunda parte: Para comprobar que se han entendido los conceptos trabajados en la primera parte de la sesión, los alumnos participarán en un kahoot con preguntas relacionadas con estos conceptos.</div>					
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.	1.1	Tanto la actividad Jclic como el Kahoot proporcionan una nota numérica.	
Primera parte: individual. Segunda parte: grupal.	Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma Aules.				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3						
<p>Nombre: Comparando ordenadores.</p> <p>Objetivos: Elaboración de una tabla resumen, combinando los saberes y destrezas adquiridos en las actividades anteriores, en la que se comparen las características principales y los precios de varios ordenadores de distintos tipos (sobremesa, laptop, all in one,...)</p> <p>Elección de uno de los ordenadores de la tabla, y justificación de dicha elección.</p> <p>Presentación de la información de manera clara y organizada.</p>					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	
Temporalización:		<p>Durante una sesión, los alumnos formarán parejas para, de forma colaborativa, buscar ofertas de ordenadores de distintos tipos y con diferentes precios y prestaciones, y después elaborar una tabla comparativa que les ayude a decidir cuál sería la opción más adecuada para ellos. Para elaborar la tabla usarán el procesador de textos Word de Office 365; un alumno creará el documento y lo compartirá con su compañero dándole permisos de edición.</p> <p>Deberán justificar la elección basándose en el uso que le darían ellos al ordenador, en qué prestaciones serían necesarias o suficientes para ese uso, y en el precio.</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...		1.2 2.1 2.6	Se usará una rúbrica para valorar los documentos elaborados por los alumnos.	
En parejas.	- Aula de informática. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma Aules. - Office 365 - Catálogos tiendas informática (opcional)	-Portátil adaptado para diversidad funcional. - Al alumnado que lo necesite, se le proporcionarán enlaces directos a la información que necesitan para realizar el trabajo.				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<div>Nombre: Nos familiarizamos con la herramienta Sway.</div> <div>Objetivos: Dar al alumnado destrezas en el uso de la herramienta Sway para la creación de presentaciones web interactivas. Promover el respeto a los derechos de autoría y el uso de materiales libres (licencia creative commons) en sus creaciones audiovisuales.</div>					
<div>Temporalización:</div> <div>Primeros 10 minutos: el profesor, haciendo uso del cañón, explicará cómo acceder a Sway y mostrará ejemplos de presentaciones ya hechas. Los alumnos podrán ir haciendo lo mismo también desde sus ordenadores.</div> <div>15 minutos: el profesor explicará cómo crear presentaciones con Sway (desde una presentación en blanco, a partir de una plantilla y a partir de un documento), y cómo se insertan y se configuran los distintos elementos en una presentación.</div> <div>30 minutos: a partir de una descripción guiada paso a paso, que estará colgada en Aules a modo de tarea, los alumnos confeccionarán una presentación básica con Sway para ir familiarizándose con la herramienta. La compartirán obteniendo un vínculo visual, y pegándolo en el cuadro de respuesta de la tarea de Aules.</div>					
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.	2.6	Se usará una rúbrica para valorar las presentaciones elaboradas por los alumnos.	
Primeros 25 minutos: grupal Resto de la clase: individual	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma Aules. - Office 365 (Sway)				



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5						
<p>Nombre: Presentamos el resultado de nuestro trabajo</p> <p>Objetivos: Crear un producto en el que se exponga el resultado del trabajo de investigación realizado en las actividades 2 y 3, poniendo en práctica las destrezas adquiridas en la actividad 4.</p> <p>Fomentar la autonomía, la creatividad, y la capacidad de organización y síntesis de la información del alumnado.</p>					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	
<p>Temporalización:</p> <p>Durante una sesión, y de nuevo por parejas, los alumnos utilizarán la herramienta Sway para crear una presentación web en la que expondrán el resultado de su investigación, mostrando una comparativa entre distintos tipos/modelos de ordenadores, explicando cuál de ellos elegirían y justificando los motivos. Uno de ellos creará la presentación e invitará al otro a editarla. Deberán ser cuidadosos a la hora de utilizar material audiovisual y asegurarse de que en todo momento respetan los derechos de autor de los mismos.</p> <p>El profesor creará un documento de Word en OneDrive y lo compartirá con todos ellos dándoles permisos de edición para que vayan insertando un vínculo visual a cada una de sus presentaciones. De este modo, todos tendrán acceso a las presentaciones de sus compañeros.</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...		1.1 1.2	El propio cuestionario de valoración, que también cumplimentará el profesor, servirá de instrumento de evaluación.	
Por parejas	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma Aules. - Office 365 (Sway, Forms)	-Portátil adaptado para diversidad funcional.				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 6					
	<p>Nombre: Compartimos lo que hemos aprendido.</p> <p>Objetivos: Proporcionar feedback al alumnado para corregir los errores y reforzar las respuestas correctas, para que comprendan su rendimiento y reconozcan cómo pueden mejorarlo.</p> <p>Fomentar el aprendizaje de herramientas y técnicas que les ayuden a identificar por ellos mismos lo que han hecho bien, lo que necesitan mejorar y cómo hacerlo.</p> <p>Promover el pensamiento crítico del alumnado y la capacidad de reconocer los aciertos y errores propios y ajenos.</p>				<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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>	
	<p>Temporalización:</p> <p>Durante una sesión, el profesor irá proyectando todas las presentaciones realizadas por los alumnos. Para cada presentación, todos los alumnos individualmente deberán completar un cuestionario de valoración, en el que puntúen con estrellas (1-5) el trabajo de sus compañeros, y comenten de forma constructiva qué les parece que es lo mejor y lo peor de cada presentación.</p> <p>Al mismo tiempo, el profesor, ofrecerá una retroalimentación a cada pareja, reforzando lo que han hecho correctamente, y corrigiendo lo que debe ser mejorado.</p>				<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.	
	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...	1.1 1.2 2.1 2.6	Se usará una rúbrica para valorar las presentaciones elaboradas por los alumnos.	
Grupal		- Aula de informática. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma Aules. - Office 365 (Sway, Word, OneDrive)	-Portátil adaptado para diversidad funcional.		<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.  <input type="checkbox"/>	

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE					
IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Viaje de fin de curso			
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1r ESO	TEMPORALIZACIÓN 12 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Normalmente en muchos institutos se hacen viajes de fin de curso en muchos de los mismos, pero en la mayoría de los casos se da ya un viaje cerrado por una agencia, con todo lo que visitar, qué hacer y donde alojarse, además de dónde ir. Muchas veces se oyen quejas que les gustaría ir o hacer otras cosas, por esta razón se pretende que sea el propio alumnado el que haga su propio itinerario, así como qué visitar y lo que les gustaría hacer durante un periodo de 5 días, de lunes a viernes en periodo lectivo y en el último trimestre. Habría que hacerlo por grupos para tener diferentes posibilidades			
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Reto: ¿sería el alumnado capaz de crear un viaje completo de 5 días de duración, donde lo hilvanen todo: desde los trasportes hasta donde ir, qué visitar, qué hacer, dónde alojarse etc?			
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de varias presentaciones con toda la información para exponerla al resto del alumnado y ver cuál es el viaje que prefiere la mayoría			



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 <input type="checkbox"/> CE X CCEC	- Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible. (CE1) - Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales. (CE2) - Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales. (CE4)	1.2.	Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades.	Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet. La brecha digital. Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado. Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad. Lectura e interpretación de información de medios digitales. Propiedad intelectual y derechos de autoría. Detección de noticias falsas, bulos y discursos de odio. Implicaciones sociales. Creación básica de contenidos con herramientas digitales. Estética y lenguaje audiovisual. Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital
			1.3.	Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura	
			2.1.	Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.	
			2.6.	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	
			4.2.	Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.	
			4.6.	Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario e inclusivo para resolver conflictos y discrepancias.	

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

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<p>Nombre: ¿Cómo funciona internet?</p> <p>Objetivos: Entender qué es una red y cómo funciona</p> <p>Entender el funcionamiento de internet y posibilidades de conexión</p> <p>Buscar información relevante sobre un tema</p> <p>Saber qué es la brecha digital</p> <p>Adquirir vocabulario relacionado con lo anterior</p>					
<p>Temporalización: 3 sesiones</p> <p>Sesión 1: serán los propios alumnos los que busquen la información determinada por el profesorado, para que entiendan el funcionamiento de una red e internet. La información a buscar será del tipo: ¿Qué es una red?. Ventajas y desventajas. Tipos de redes. ¿Qué es Internet?. ¿Qué es una IP?. ¿Qué es el DNS?, modos de acceso a internet, brecha digital, contraseñas en internet, fake news, deep fake, así como cualquier otra relevante.</p> <p>Sesión 2: Puesta en común en clase de los conceptos buscados y matización de los mismos por parte del profesorado, resolviendo cualquier duda al respecto y añadiendo información que considere relevante</p> <p>Sesión 3: Realización de un cuestionario tipo test sobre los conceptos anteriores. Corrección del mismo y reflexión sobre las respuesta correctas</p>					
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 primero, y actividades para asociar ambos a continuación	1.2 1.3 2.1 2.6	Sesión 1: observación directa del trabajo de búsqueda requerido	
-Metodología activa	-Aula de informática	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...		sesión 2: observación directa (actitud participativa, interés...)	
-Agrupación individual	-Cañón proyector	-Portátil adaptado para diversidad funcional		sesión 3: cuestionario en aules (que proporciona nota numérica y feedback al alumnado). Es por lo tanto un ejercicio individual clásico	
	-Ordenador con conexión a Internet	-Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación			
	-Plataforma Aules				

	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2				
	Nombre: Mi viaje ideal de fin de curso Objetivos: Buscar información relevante sobre un tema				
	Temporalización: 1 sesión  Sesión 4: en esta sesión se pretende que el alumnado haga un primer borrador con un procesador de textos de cómo sería su viaje ideal, buscando tres posibles destinos a visitar dentro de España y tres posibles actividades de su interés, antes del trabajo en equipos en la siguiente actividad				
	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 recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación	2.1 2.6	Observación directa del trabajo de búsqueda requerido
	-Metodología activa -Individual	-Aula de informática -Ordenador con conexión a Internet			

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div>
<p>Nombre: Viaje de fin de curso</p> <p>Objetivos: Buscar información relevante sobre un tema</p> <p>Dotar al alumnado de las destrezas necesarias en el uso de un programa de presentaciones</p> <p>Crear un producto combinando saberes y destrezas adquiridos en las tareas anteriores</p> <p>Realizar una presentación de forma grupal y exponerla en público</p>					
<p>Temporalización: 7 sesiones</p> <p>Sesión 5: Explicación por parte del profesorado de cómo realizar una presentación y realización de una mini presentación guiada por parte del alumnado para adquirir las destrezas iniciales para la realización de la misma (dicha mini presentación guiada se podrá hacer siguiendo paso a paso las explicaciones del profesorado o bien a través de una mini guía preparada en pdf). En este caso de forma individual. Se utilizará el programa impress que lleva lliurex por defecto</p> <p>Sesiones de la 6 a la 10: El profesorado realizará agrupaciones del alumnado con 3 miembros (posibilidad de 4 miembros para evitar que nadie se quede solo). El grupo deberá realizar una presentación de un posible viaje de fin de curso y ponerse de acuerdo a dónde ir y qué actividades se deberían realizar (todo esto ya se habrá trabajado de forma individual en la sesión 4), así como montar dicho viaje entero durante un periodo de 5 días, de lunes a viernes en periodo lectivo y en el último trimestre donde lo hilvanen todo: desde los trasportes hasta donde ir, qué visitar, qué hacer, dónde alojarse etc</p> <p>Sesión 11: Exposición por parte de todos los grupos de la presentación confeccionada como resultado final. Votación del viaje final de curso para ver cuál saldría elegido.</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	2.1 2.6	Sesión 5: observación por parte del profesorado de la mini	

	Sesión 5: -Metodología activa -Individual Resto sesiones: -Metodología cooperativa -Grupal: grupos heterogéneos para promocionar la interacción y la cooperación	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet	pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional -Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación	4.1 4.6	exposición requerida Sesiones de la 6 a la 10: observación por parte del profesorado de los distintos miembros del grupo: si todos trabajan, si se ayudan, si son respetuosos con los miembros y hacen aportaciones enriquecedoras, si muestran empatía y reconocen las aportaciones de los otros, si son capaces de solventar posibles conflictos, etc. Sesión 11: Rúbrica para valorar la presentación final con escala numérica a partir de distintos ítems previamente conocidos por los alumnos: información relevante, información requerida, orden y claridad de la misma, buena expresión oral, etc.	<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.

DISEÑO	ACTIVIDADES / TAREAS	APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4	



O DE LA SITUACIÓN DE	Nombre: Reflexionemos Objetivos: Servir de retroalimentación por parte del profesorado para corregir errores y mostrar posibilidades adecuadas con el fin de que el alumnado conozca alternativas para mejorar la presentación. Facilitar que el alumnado reflexione sobre qué ha aprendido y como lo ha hecho, así como saber qué ha hecho bien y por qué, qué tiene que mejorar y de qué manera.			<input type="checkbox"/> Accesibilidad <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional
	Temporalización: 1 sesión			
	Primera parte: En esta sesión el profesorado hará observaciones sobre las presentaciones presentadas, así como propuestas de mejora Segunda parte: El alumnado evaluará su propio trabajo realizado, así como el del resto del equipo, a partir de sendas rúbricas pasadas previamente por el profesorado			<input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)	MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN

APRENDIZAJE	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...	2.1 2.6 4.1 4.6	Autoevaluación y coevaluación mediante sendas rúbricas en papel	activo del alumnado.
	-Metodología activa -Individual	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet -Papel y bolígrafo	-Portátil adaptado para diversidad funcional -Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación			<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.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE					
IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	En Internet, que no te engañen			
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN
	DESCRIPCIÓN	Actualmente nuestros alumnos tienen acceso a muchísima información tanto cierta como falsa, así como pueden recibirla directamente a través de sus redes sociales, de publicidad en los vídeos que consumen o en las webs de juegos que utilizan. Por tanto, es importante desarrollar su sentido crítico ante estos contenidos y facilitarles las herramientas necesarias para gestionarlos.			
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	¿Te crees todo lo que hay en Internet? ¿Cómo distingues qué es verdad y qué es mentira?			
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Crear una infografía donde se represente de manera sencilla los aspectos sobre los que debemos reflexionar antes de creernos cualquier información que obtengamos de Internet o que nos pueda llegar a través de redes sociales.			



CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
	X CCL X CP <input type="checkbox"/> STEM / CMCT X CD X CPSAA X CC <input type="checkbox"/> CE X CCEC	<b>CE1:</b> Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.  <b>CE2:</b> Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.	1.5	Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</li><li>■ Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</li></ul>
			2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Lectura e interpretación de información de medios digitales.</li></ul>
			2.2	Reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad.	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Propiedad intelectual y derechos de autoría.</li></ul>
			2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	<ul style="list-style-type: none"><li>■ Detección de noticias falsas, bulos y discursos de odio. Implicaciones sociales.</li><li>■ Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li></ul>
					<ul style="list-style-type: none"><li>■ Estética y lenguaje audiovisual.</li></ul>

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

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<p>Nombre: ¿Qué es un fake?</p> <p>Objetivos: Reflexionar sobre la veracidad de la información que encontramos en Internet o que nos llega a través de páginas web que visitamos o a través de redes sociales.</p> <p>Esta actividad tiene una duración de 1 sesión.</p> <p>En primer lugar dividiremos la clase en grupos de 3 alumnos y entregaremos una noticia a cada grupo. Deberán leerla con atención y reflexionar sobre si la compartirían por redes o no.</p> <p>A continuación veremos el vídeo de “Las súperenas y las noticias falsas” lo que nos dará pie a definir el concepto de fake news o noticias falsas.</p> <p>Tras el vídeo, daremos unos minutos más para que los alumnos vuelvan a cuestionarse si su noticia es un fake o no y que busquen los detalles que les hagan sospechar de su veracidad.</p> <p>Por último haremos una puesta en común con el resto de la clase, donde cada grupo exponga un resumen de la noticia, cuál fue su primera reacción al leerla y si finalmente consideran que la noticia es verdadera o falsa. Aclaremos qué noticias son falsas y recapitularemos las pautas para analizar la información que encontramos en Internet.</p>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Noticia impresa en papel -Portátil adaptado para diversidad funcional	2.1	-Observación directa	
Actividad grupal	-Aula de informática -PC del profesor con conexión a Internet, proyector y altavoces -Noticias impresas para cada grupo				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2						
<p>Nombre: De esta web no me fío.</p> <p>Objetivos: Que los alumnos se den cuenta de que existen páginas web falsas y que sepan detectarlas.</p> <p>Esta actividad se realizará durante una sesión donde se mostrará a los alumnos un ejemplo de una web falsa donde se intenta simular una web de juegos online conocida. Entre todos iremos viendo qué estrategias se ha seguido para captar nuestra atención, cómo ofrecen distintos elementos gratis, piden la realización de alguna acción de manera urgente... Además, haremos hincapié en la URL de ambas webs para que detecten las diferencias entre ellas.</p> <p>Por último, de manera individual, realizarán un pequeño test en Aules sobre todo lo visto con anterioridad en esta sesión.</p>					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	
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	1.5 2.1	-Observación directa -Calificación automática del test realizado en Aules		
-Primera parte en gran grupo  -Test Aules individual	-PC con conexión a Internet -Aula de informática -Proyector					

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: Creamos una infografía Objetivos: Mostrar a los alumnos la herramienta online Canva y que adquieran cierta destreza en su uso.  En primer lugar los alumnos realizarán una búsqueda en internet para averiguar qué es y para qué se usa una infografía. Se mostrarán distintos ejemplos en el proyector. A continuación, se les facilitará un vídeo donde se muestra cómo registrarse en la web de Canva y cómo realizar una infografía sencilla. Cada uno de ellos irá siguiendo los pasos y creará una infografía de ejemplo que les servirá para poder realizar ellos solos la siguiente actividad.					
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	2.6	-Escala numérica para evaluar la infografía realizada	
Individual	-Aula de informática -PC con conexión a internet -Proyector				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div>
<p>Nombre: Ayudemos a los demás</p> <p>Objetivo: Crear una infografía que ayude a nuestros amigos y conocidos a detectar noticias o información falsa en internet o redes sociales</p> <p>Esta actividad se realizará en dos sesiones. Repasaremos los aspectos en los que nos tenemos que fijar para detectar un fake y por parejas crearán una infografía que resulte atractiva y sencilla para que cualquiera de nuestros amigos o familiares entiendan que no toda la información que encontramos en Internet o en redes sociales no es verídica y aprendan a detectar los fakes.</p> <p>En la segunda sesión mostraremos el resultado de este trabajo a los compañeros a través del proyector de clase, comentaremos entre todos los puntos fuertes y los puntos a mejorar de cada uno de ellos.</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	2.6 2.2	Coevaluación: Tras ver los trabajos de los compañeros rellenarán una rúbrica que se les facilitará, con ello se obtendrá la calificación de cada pareja.	
- Primera parte en gran grupo. -Infografía por parejas.	-Aula de informática. -PC con conexión a internet.				



SITUACIÓ D'APRENTATGE						
IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	L'adolescència, l'escola i el mòbil				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1 ESO	TEMPORITZACIÓ	14 sessions
	DESCRIPCIÓ	Des de ben jove, l'alumnat fa ús d'una eina tecnològica potentíssima que de vegades pot convertir-se en un perill que en té múltiples cares com trastorns, malalties o inclús pot portar a cometre delictes. La finalitat d'aquesta SA és aconseguir que l'alumne compregui, interioritzi i sigui conscient de la quantitat de problemes que l'ús del mòbil ocasiona en la vida i conducta de grans i menuts, i que el centre no és alié a aquestes circumstàncies que actualment en té la nostra societat.				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	<p>Pregunta: Cada vegada és més comú que els centres prohibisquen l'ús del mòbil, inclús portar-lo damunt. Podries identificar les raons per les quals els centres ho prohibeixen?</p> <p>Com a font d'informació es podria aportar una notícia que tractara el tema des d'un punt de vista conductual:  <a href="https://www.isep.es/actualidad/adicciones-tecnologicas-internet-moviles-y-redes-sociales/">https://www.isep.es/actualidad/adicciones-tecnologicas-internet-moviles-y-redes-sociales/</a></p>				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	<p>Intermedi: Elaboració d'un document amb tres llistes: els trastorns, les malalties i les infraccions més comuns que provoca l'ús del mòbil en l'adolescència.</p> <p>Intermedi: Infografia o un còmic amb un decàleg de bones pràctiques en l'ús del mòbil en l'adolescència.</p> <p>Final: Presentació amb les conseqüències dels problemes, riscos i perills que suposen el mòbils en els centres i que els porten a prohibir el seu ús.</p>				

CONCRE	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	

<ul style="list-style-type: none"> <li>× CCL</li> <li>× CP</li> <li>× STEM /CMCT</li> <li>× CD</li> <li>× CPSAA</li> <li>× CC</li> <li><input type="checkbox"/> CE</li> <li>× CCEC</li> </ul>	<p>CE1: Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible.</p> <p>CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.</p> <p>CE3: Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la.</p> <p>CE4: Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.</p>	<p>1.4 Reconèixer les implicacions de l'ús i consum de tecnologia sobre la salut i el medi ambient.</p> <p>2.1. Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts, contrastant-ne la seua veracitat.</p> <p>2.4. Identificar i descriure les estratègies subjacents a la difusió i al consum de contingut en línia.</p> <p>2.6 Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.</p> <p>3.1 Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i la petjada digital que deixen.</p> <p>3.2 Gestionar adequadament l'autoconcepte i la percepció externa a través de la imatge personal en entorns digitals</p> <p>3.3 Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa.</p> <p>3.4 Adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals.</p> <p>4.1 Analitzar el funcionament de plataformes d'interacció social i joc en xarxa.</p> <p>4.2 Adoptar conductes bàsiques que fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores.</p> <p>4.4 Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals tot valorant el benestar personal i col·lectiu</p> <p>4.5 Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals</p> <p>4.6 Mostrar empatia envers els membres del grup, reconeixent les seues aportacions i establint un diàleg igualitari i inclusiu per a resoldre conflictes i discrepàncies.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Implicacions de l'ús dels dispositius digitals per a la salut, la sostenibilitat i el medi ambient.</li> <li>• Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat.</li> <li>• Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals</li> <li>• Propietat intel·lectual i drets d'autoria.</li> <li>• Detecció de notícies falses, boles i discursos d'odi. Implicacions socials.</li> <li>• Creació bàsica de continguts amb eines digitals</li> <li>• Estètica i llenguatge audiovisual.</li> <li>• La identitat personal en Internet.</li> <li>• Àlies i avatars. Autoconcepte i percepció externa de la identitat digital.</li> <li>• Referències socioculturals en la construcció de la identitat digital. Persones influents.</li> <li>• Exposició personal a la xarxa. La petjada digital.</li> <li>• Conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital.</li> <li>• La privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal informació i consentiment.</li> <li>• Amistat virtual i física.</li> <li>• Entorns digitals d'intercanvi social i jocs en línia.</li> <li>• Estratègies per a ciberconvivència igualitària, segura i saludable. Etiqueta digital.</li> <li>• Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i frauds.</li> <li>• Addiccions: tecnoaddicció, nomofòbia i ludopatia en línia.</li> </ul>
---	---	--	---

<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



ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
Nom: Què pot haver causat que es prohibisquen els mòbils als instituts? Objectiu: Reflexionar sobre el punt de partida.					
Metodologia i temporització: <a href="#">Rutina de pensament</a> -> <b>Pense, m'interessa, faig recerca</b> . Rutina que connecta coneixements previs en el món intern de l'alumnat. Primers 15': L'alumnat anota les idees que tenen i les organitzen en una graella fent una llista baix el títol: Què creus que saps sobre el tema?. Després reflexionen sobre els aspectes que volen descobrir. Ho anoten en altra columna baix el títol: Què preguntes o inquietuds et planteja? Resta classe: En grups, comparteixen les idees i busquen estratègies per investigar les preguntes seleccionades com més adients. Ho anoten en una altra columna baix el títol: Què t'agradaria investigar? Com ho podries fer? El/La professor/a motiva els grups per comprovar que realment són d'interés les idees seleccionades i com investigar-les.					
Prèviament es poden repassar algunes indicacions (5 minuts) sobre estratègies d'ús de cercadors web (vist en una SA prèvia).					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Dossier en paper amb els termes i les seues definicions primer, i activitats per a associar tots dos a continuació. <ul style="list-style-type: none"><li>Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla...</li><li>Portàtil adaptat per a diversitat funcional</li></ul>	2.1	Heteroavaluació: Es pot emprar una guia d'observació o una llista d'acarament.	
Primera part: individual Segona part: grupal (l'alumnat amb majors coneixements fa de guia per a la resta, foment del diàleg)	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula d'informàtica</li><li>Canó projector</li><li>Ordinador amb connexió a Internet</li><li>Plataforma Aules</li></ul>				

DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2	APRENTATGE ACCESSIBLE
------------------------------	-----------------------

	Nom: Descubrim la cara negativa de l'ús del mòbil. Objectiu: Identificar els principals problemes de l'ús inadequat del mòbil.				<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div>Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>	
	Elaboració d'un document amb tres llistes: els trastorns, les malalties i les infraccions més comuns que provoca l'ús del mòbil en l'adolescència. Al final del document cal afegir l'enllaç a les fonts consultades, a mode de bibliografia.					
	MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ		AVALUACIÓ
	METODOLOGIA/AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	Dossier en paper amb els termes i les seues explicacions primer, i activitats per a associar els termes a la categoria adequada.	2.1 1.4 3.1 3.3 4.1		Autoavaluació: El professor exposarà una graella en blanc amb tres columnes i els diferents grups l'aniran completant amb les seves aportacions.
	Activitat grupal: quatre membres heterogènis per a promocionar la interacció i la cooperació. Un membre actuarà com a portaveu.	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula d'informàtica</li><li>Canó projector</li><li>Ordinador amb connexió a Internet</li><li>Plataforma Aules</li></ul>	Comprovar que tot l'alumnat té la psicomotricitat fina suficient per a poder treballar amb paper.			El professorat verificarà que tots els grups tenen la graella completada.

DISSENY DE LA SITUACIÓ	ACTIVITATS / TASQUES		APRENENTATGE ACCESSIBLE
	DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3		<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>
	Nom: Creació de parelles “problema / conseqüència” de l’ús inadequat del mòbil. Objectiu: Adonar-se de com l’ús inadequat del mòbil és un problema i té associades una sèrie de conseqüències en la vida real.		
	Recerca en Internet de les conseqüències que comporten les malalties, trastorns i infraccions en la vida real. Creació d’una graella de dues columnes amb <b>Microsoft Lists</b> i compartir-la amb el professor.		

D'APRENENTATGE

MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	<div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<div><div>• Proporcionar un llistat de conseqüències i problemes en cartolina per retallar i fer targetes per construir un joc.</div><div>• Comprovar que tot l'alumnat té la psicomotricitat fina suficient per a poder treballar amb targetes.</div></div>	<div>2.1</div> <div>4.4</div> <div>4.6</div>	Heterogènia: Escala numèrica	
Grup al: Parelles. (L'alumnat amb majors coneixements fa de guia per a l'altre, foment del diàleg)	<div><div>• Aula d'informàtica</div><div>• Canó projector</div><div>• Ordinador amb connexió a Internet</div><div>• Plataforma Microsoft</div><div>• Plataforma Aules</div><div>• Targetes de cartó</div></div>				

DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENENTATGE	ACTIVITATS / TASQUES		APRENENTATGE ACCESSIBLE
	DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4		<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.
	Nom: Fem un còmic o una infografia. Objectiu: Generar una infografia o un còmic amb un decàleg de bones pràctiques en l'ús del mòbil en l'adolescència		
	Introducció: <ul style="list-style-type: none"><li>1. Què és una infografia. Com utilitzar un còmic per descriure conceptes.</li><li>2. Buscar tutorials o guies per crear infografies o còmics <b>utilitzant l'eina Microsoft Word</b>.</li></ul> A cada grup se li assignarà un risc en l'utilització dels mòbils:		

	1. Addiccions 2. Ciberassetjament 3. Fraus 4. Malware	5. Faules i notícies falses 6. Discursos d'odi 7. Com cuidar la identitat digital 8. Identificar Deep fakes	9. Ús sostenible dels mòbils 10. Jocs en línia 11. Amistats virtuals i xarxes socials 12. Identitat digital i petjada digital 13. ...	<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.	
	Buscar recursos en Internet on es descriguen bones pràctiques en l'ús del mòbil respecte a l'aspecte triat o adjudicat. Una vegada desenvolupat el còmic o la infografia, cada grup el compartirà i l'exposarà per a que la resta de grups incorporen en profunditat bones pràctiques de cada risc.				
	MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ
	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	• Proporcionar un llistat de decàlegs de bones pràctiques en l'ús del mòbil i contestar preguntes en un qüestionari de Microsoft per verificar que saben identificar-les. • Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... • Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.1 2.4 2.6 3.2 3.4 4.2 4.5	Heterogènia: Rúbrica que coneixerà l'alumnat abans de fer l'activitat.
Grups cooperatius heterogènies de 4 alumnes per a promocionar la interacció i la cooperació		• Aula d'informàtica • Canó projector • Ordinador amb connexió a Internet • Plataforma Microsoft • Plataforma Aules			

<div> <div>DISSENY DE LA SITUACIÓ</div> <div>D'APRENENTATGE</div> </div>	ACTIVITATS / TASQUES	APRENENTATGE ACCESSIBLE
	DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 5	<input type="checkbox"/> <b>Accessibilitat</b> <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"/> <b>Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</b> <input type="checkbox"/> <b>Considera la connexió amb els</b>
	<p>Nom: Presentem les raons per les quals els centres prohibeixen els mòbils.</p> <p>Objectiu: Crear un producte combinant sabers i destreses adquirits en les tasques anteriors.</p> <p>Fomentar el raonament, la creativitat, l'autonomia i la independència de l'alumnat.</p>	
	<p>Temporització:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>En parelles fer una llista amb cinc raons per les quals un centre no vol que els mòbils formen part de l'entorn de l'alumnat.</li> <li>Buscar un tutorial curt per saber com utilitzar <b>Microsoft Sway</b>.</li> <li>Crear la presentació:             <ol style="list-style-type: none"> <li>Ha de tindre 9 diapositives com a màxim: Portada, Introducció, 5 raons justificades, Conclusió. Bibliografia – Fonts.</li> <li>Cada raó ha d'aparèixer només en una única diapositiva</li> <li>Ha d'haver-hi un dibuix o fotografia en les cinc diapositives que contenen raons.</li> </ol> </li> </ol>	

DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE	MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.
	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla...</li><li>• Portàtil adaptat per a diversitat funcional.</li></ul>	2.1 2.4 2.6 3.4 4.2 4.5	Heterogènia: Rúbrica que coneixerà l'alumnat abans de fer l'activitat.	<div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
	Grups: Parelles heterogènies per a promocionar la interacció i la cooperació	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aula d'informàtica</li><li>• Canó projector</li><li>• Ordinador amb connexió a Internet</li><li>• Plataforma Microsoft</li><li>• Plataforma Aules</li></ul>				
ACTIVITATS / TASQUES						APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 6						<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de</div>
Nom: Compartim allò après Objectius: <div>Servir de retroalimentació per part del professorat per a corregir errors i afermar les respostes correctes amb la finalitat que l'alumnat conega el seu rendiment i identifiqui com pot millorar-lo.</div> <div>Facilitar que l'alumnat reflexioni sobre quin ha après i com l'ha fet.</div> <div>Promoure l'adquisició de les estratègies, procediments, recursos i tècniques que l'ajuden a saber què ha fet bé i per què, què ha de millorar i de quina manera.</div>						
Temporització:  Primera part: Exposem cada presentació a classe. El professorat fa observacions sobre errors en contingut/presentació, i suggeriments de millora. Segona part: Cada alumne o alumna avalua el treball exposat segons els criteris establits pel professorat. En finalitzar cada avaluació, l'alumnat afeg les raons que no ha considerat en el seu treball per completar-lo i tindre una idea més acurada de les raons per les quals es prenen les decisions que els afecten en el seu dia a dia.						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ		

	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla...</li> <li>Portàtil adaptat per a diversitat funcional.</li> <li>Mesures recollides en el pla d'aprenentatge de l'alumnat corresponent, elaborades conjuntament amb el departament d'orientació</li> </ul>	2.1 3.2 4.2 4.5	Autoavaluació i coavaluació: <ul style="list-style-type: none"> <li>L'alumnat utilitzarà una Diana d'avaluació per a valorar el seu propi treball i el dels seus companys.</li> <li>A cada Diana s'afegiran una o dues idees recollides sobre les raons de la prohibició, per a assegurar l'escolta activa i crítica.</li> </ul> En finalitzar la situació d'aprenentatge l'alumnat entregará uns <b>Exit Tiquets</b> perquè el professorat tinga una retroalimentació final.	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.
	Grups: Parelles heterogènies per a promocionar la interacció i la cooperació	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula d'informàtica</li> <li>Canó projector</li> <li>Ordinador amb connexió a Internet</li> <li>Plataforma Microsoft</li> <li>Plataforma Aules</li> </ul>				



SITUACIÓ D'APRENTATGE					
IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Identifiquem i cuidem la nostra identitat digital.			
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1r ESO	TEMPORITZACIÓ 16 sessions
	DESCRIPCIÓ	L'alumnat diàriament connecta amb la xarxa per buscar informació, connectar-se a xarxes socials, descarregar app... Això implica que han de ser molt conscients de quina és la seua identitat dins la xarxa i ser sabedors de com deixem rastre en les xarxes i com es construeix una petjada digital. Hi ha que fomentar el pensament crític i el respecte abans de publicar .			
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Des de que naixem tenim una identitat digital que al llarg de la nostra vida es va ampliant. Coneixem quina és la nostra identitat digital i quin rastre deixem en la xarxa, és a dir, com es genera la nostra petjada digital? Contínuament utilitzem alies i avatars per a videojocs i altres aplicacions. Sabem quin significat reflecteixen en la societat? Diàriament publiquem informació en la xarxa. Coneixem les opcions de configuració de la nostra privacitat en la xarxa i els riscos als que estem exposats?			
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Elaboració d'una presentació que reflectisca quina és la identitat digital, la petjada digital i com utilitzar-les correctament.			



Autoria: Sílvia Troncho Milian

CONCRECIÓ CURRICULAR-	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ CCL</li> <li>✗ CP</li> <li>☐ STEM /CMCT</li> <li>✗ CD</li> <li>✗ CPSAA</li> <li>✗ CC</li> <li>☐ CE</li> <li>✗ CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>☐ Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals. (CE2).</li> <li>☐ Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la. (CE3)</li> </ul>	2.1 2.6 3.1 3.2 3.3 3.4	Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat. Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria. Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i la petjada digital que deixen. Gestionar adequadament l'autoconcepte i la percepció externa a través de la imatge personal en entorns digitals. Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa. Adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ La identitat personal en Internet. Àlies i avatars.</li> <li>■ Autoconcepte i percepció externa de la identitat digital.</li> <li>■ Referències socioculturals en la construcció de la identitat digital. Persones influents.</li> <li>■ Exposició personal en la xarxa. La petjada digital.</li> <li>■ Conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital.</li> <li>■ La privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal. Informació i consentiment.</li> <li>■ Creació bàsica de continguts amb eines digitals.</li> <li>■ Estètica i llenguatge audiovisual.</li> </ul>

<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

ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
<p>Nom: La identitat personal en Internet</p> <p>Objectius: Conèixer amb detall què és la identitat digital.</p> <p>Seguir treballant amb el processador de text.</p>					
<p>Temporització: 2 sessions</p> <p>Primera part: Llegim un fragment de text on es pot concloure com una persona és un natiu digital inclús abans de naixer (ecografies, les primeres fotos del naixement en les xarxes socials...). Es plantegen una serie de preguntes al respecte i es comenten entre tota la classe. D'aquesta forma s'introdueix el vocabulari relacionat amb la identitat personal.</p> <p>Segona part: A continuació es realitzarà una activitat de ergosurfing. L'alumnat realitzarà una cerca en Internet posant el seu nom, cognoms i ciutat en el cercador. Per exemple, incloure en el cercador de Google “nom i cognoms” and “ciutat” and “Nom del col·legi”; o bé incloure en el cercador: site: webredsocia “nom i cognoms”. D'aquesta manera l'alumnat pot ser conscient de la informació publicada sobre ell mateix en Internet i obtindre una imatge de la seua reputació en línia. Haurà d'omplir una fitxa, realitzada amb libreOffice writer, amb totes les dades obtingudes.</p> <p>Tercera part: Per últim, l'alumnat cercarà per Internet informació d'algun personatge famós que li agrado. Haurà d'omplir també una fitxa i treure conclusions sobre la identitat digital del famós. En acabar es farà un debat sobre la identitat que construïm amb la nostra presència en la xarxa.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	2.1 2.6 3.2	<ul style="list-style-type: none"><li>Primera i tercera part: observació directa (actitud participativa, interès...).</li><li>Segona i tercera part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat writer, que proporciona nota numèrica</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>Primera i tercera part: grupal.</li><li>Segona i tercera part individual.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula d'informàtica.</li><li>Canó projector.</li><li>Ordinadors amb connexió a Internet.</li><li>Plataforma aules.</li></ul>				

ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2				<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>	
Nom: Àlies i avatars. Objectius: Crear avatars i analitzar el seu significat així com possibles estereotips de gènere i cultura. Treballar amb el gimp per fer una composició senzilla.					
Temporització: 3 sessions  Primera part: Llegir dues notícies relacionades amb els àlies i avatars. Es plantegen una serie de preguntes al respecte i es comenten entre tota la classe. D'aquesta forma s'analitza sobre què diuen àlies i avatars sobre nosaltres, relacionat amb el control d'allò que volem projectar a l'exterior, i sobre estereotips de gènere, culturals, etc. que reproduïm inconscientment.  Segona part: Es plantejarà una pràctica guiada del funcionament bàsic de gimp.  Tercera part: El professorat mostrarà unes quantes pàgines per crear avatars i en generaran uns quatre. Després, utilitzant el gimp, crearan una única imatge amb els 4 avatars que han creat i es penjaran tots en un mural a la paret de classe.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ		AVALUACIÓ
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- La pràctica del gimp s'oferirà també explicada en format vídeo pas per pas per a l'alumnat que ho necessite. -Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	2.6 3.2		<ul style="list-style-type: none"><li>Primera part: observació directa (actitud participativa, interès...).</li><li>Segona i tercera part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat gimp, que proporciona nota numèrica</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>Primera part: grupal.</li><li>Segona i tercera part: individual.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula d'informàtica.</li><li>Canó projector.</li><li>Ordinadors amb connexió a Internet.</li><li>Plataforma aules.</li></ul>				

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
<p>Nom: La nostra petjada digital. Construïm una bona identitat digital.</p> <p>Objectius: Com ens afecten les persones influents.</p> <p>Saber quin rastre deixem en la xarxa i com es construeix la petjada digital.</p> <p>Aprendre conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital.</p> <p>Treballar amb plataformes com canvas o genially.</p>					
<p>Temporització: 2 sessions</p> <p>Primera part: Es realitza un joc on es pretén promoure un diàleg obert i pròxim sobre el fenomen influencer, i l'ús que fan els propis menors de les xarxes socials. En acabar es fa un debat per valorar quin paper tenen en les nostres vides els influencers.</p> <p>Segona part: Es visionen un quants vídeos relacionats amb accions quotidianes que deixen rastre en les xarxes i veure així com es crea la nostra petjada digital. Analitzar com les empreses o particulars poden usar aquesta informació sobre nosaltres.</p> <p>Tercera part: Després d'haver realitzat l'activitat anterior, l'alumnat estarà en disposició d'elaborar una breu estratègia encaminada a millorar la construcció de la seva identitat digital o senzillament mantenir una bona identitat digital. Fer una infografia (amb canvas o genially) on apareguen els aspectes per a una construcció positiva de la identitat digital.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	2.6 3.1 3.3 3.4	<ul style="list-style-type: none"><li>Primera i segona part: observació directa (actitud participativa, interés...).</li><li>Tercera part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat infografia, que proporciona nota numèrica</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>Primera i segona part: grupal.</li><li>Tercera part: individual.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula d'informàtica.</li><li>Canó projector.</li><li>Ordinadors amb connexió a Internet.</li><li>Altaveus.</li><li>Plataforma aules.</li></ul>				

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
Nom: Què saps de la teua privacitat en la xarxa? Objectius: Ser conscients dels riscos que comporta publicar informació privada en la xarxa.					
Temporització: 2 sessions  Primera part: Es visiona un vídeo per reflexionar sobre la privacitat en les xarxes socials. El vídeo pretén sensibilitzar sobre el risc de «pèrdua privacitat induïda» en la Xarxa, és a dir, aquella que depèn del que els altres fan amb la nostra imatge, dades personals, etc.,  A continuació, es llegeix un text sobre com configurar la privacitat de les dades i es treuen conclusions al respecte.  Segona part: el professorat mostrarà un arbre de decisió centrat en les publicacions que fan els alumnes. Aquest arbre permet que l'alumnat pugui afrontar els riscos de pèrdua de privacitat pròpia i dels altres, així com l'exposició d'informació inapropiada. Així l'alumnat aprèn a pensar abans de compartir un missatge o una imatge. Se li proporcionaran unes fitxes amb casos reals i l'alumnat haurà de donar respostes ajudant-se de l'arbre de decisió.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	3.3 3.4	<ul style="list-style-type: none"><li>Primera part: observació directa (actitud participativa, interès...).</li><li>Segona part: l'avaluació es realitza a través de les fitxes, que proporciona nota numèrica</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>Primera part: grupal.</li><li>Segona part: individual.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula d'informàtica.</li><li>Canó projector.</li><li>Ordinadors amb connexió a Internet.</li><li>Altaveus.</li><li>Plataforma aules.</li></ul>				

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 5					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
Nom: Fem una presentació d'allò après. Objectius: Servir de retroalimentació per part del professorat per a corregir errors i afermar les respostes correctes amb la finalitat que l'alumnat conega el seu rendiment i identifiqui com pot millorar-lo. Facilitar que l'alumnat reflexione sobre el que ha après. Aprendre a fer una presentació i parlar en públic fent una exposició.					
Temporització: 7 sessions Introducció: Com fer una presentació. Donar una sèrie de pautes per realitzar correctament una presentació. Primera part: Per parelles, elaborar una presentació que reflectisca tot el que han après en les tasques anteriors (identitat digital, petjada digital, com utilitzar-les correctament....). Segona part: Escoltem les presentacions de l'alumnat en classe. El professorat fa observacions sobre errors en contingut/presentació, així com suggeriments de millora. Tercera part: L'alumnat avalua les presentacions segons els criteris establits pel professorat.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Es dona l'opció de gravar l' exposició oral de la presentació en casa amb un vídeo en lloc de fer-ho davant tota la classe, per a l'alumnat que ho necessite. -Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	2.1 2.6 3.1 3.2 3.3 3.4	<ul style="list-style-type: none"><li>Primera part: l'alumnat entregarà la presentació. El professorat emprarà una rúbrica posada prèviament a la disposició de l'alumnat.</li><li>Segona part: l'avaluació es realitza a través de l'exposició oral de l'alumnat, que proporciona nota numèrica.</li><li>Tercera part: autoavaluació i coavaluació. L'alumnat utilitzarà unes rúbriques proporcionades pel professorat per a valorar el seu propi treball i el d'un altre grup de companys.</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>Primera part: activitat grupal, parelles heterogènies per a promocionar la interacció i la cooperació.</li><li>Segona i tercera part: individual.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula d'informàtica.</li><li>Canó projector.</li><li>Ordinadors amb connexió a Internet.</li><li>Plataforma aules.</li></ul>				





## SITUACIÓ D'APRENTATGE

### IDENTIFICACIÓ

TÍTOL	<b>100TÍFIQUES. DONA I CIÈNCIA</b>				
ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDS	NIVELL	1r ESO	TEMPORITZACIÓ	10 sessions
DESCRIPCIÓ	<p>La ciència i la igualtat de gènere són vitals per aconseguir els Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS). En les últimes dècades, la comunitat internacional ha fet un gran esforç per inspirar i promoure la participació de les dones i les xiquetes en la ciència. No obstant això, les dones continuen trobant obstacles per a desembolicar-se en el camp de la ciència.</p> <p>Hui dia les dones trien amb menys freqüència que els homes les carreres (acadèmiques i professionals) de Ciència, Tecnologia, Enginyeria i Matemàtiques (STEM), malgrat que els estudis relacionats amb aquestes professions tenen majors taxes d'ocupabilitat, així com major perspectiva laboral a llarg termini. En conclusió, és pot dir que existeix una bretxa de gènere, la dona no ha tingut un paper massa visible en el món de la ciència.</p> <p>L'objectiu del projecte és trencar estereotips i fomentar l'impuls de vocacions científiques i/o emprenedores entre les xiques.</p>				
REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA,NECESSITAT...	<p>Repte: Si mirem els alumnes que es matriculen en els cicles, per exemple, d'informàtica, la immensa majoria són xics, per què?</p> <p><a href="#">Per què existeix l'11F, el Dia Internacional de les Dones i les xiques en la Ciència?</a></p> <p><a href="https://www.nomorematildas.com/">https://www.nomorematildas.com/</a></p> <p>Podem començar amb un vídeo <a href="https://youtu.be/JQ2bRlyLrAk">https://youtu.be/JQ2bRlyLrAk</a> . També vindrà al centre una antiga alumna que haja estudiat una carrera tecnològica i farà una xarrada.</p> <p>A continuació els proposarem que es convertisquen en professionals del periodisme científic.</p>				
PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	<p>El <b>producte final</b> d'aquesta activitat, com que van a ser periodistes, serà un article o notícia per a la revista digital del centre que està penjada en la pàgina web del centre. També es farà una exposició amb pòsters amb informació de dones científiques relacionades amb el món de la informàtica.</p>				

	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIESESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
CONCRECIÓ CURRICULAR	<b>X</b> CCL <b>X</b> CP <input type="checkbox"/> CMCT <b>X</b> CD <b>X</b> CPSAA <b>X</b> CC <b>X</b> CE <input type="checkbox"/> CCEC	CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.  CE4: Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals	2.1	Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Propietat intel·lectual i drets d'autoria.</li> <li>• Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web contrastant la seua veracitat.</li> <li>• Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals.</li> <li>• Detecció de notícies falses, boles i discursos d'odi. Implicacions socials.</li> <li>• Creació bàsica de continguts amb eines digitals.</li> <li>• Estètica i llenguatge audiovisual.</li> <li>• Avantatges i beneficis de les interaccions en entorn digital</li> </ul>
			2.3.	Detectar els discursos d'odi i reconèixer les seues implicacions en el desenvolupament de la societat.	
			2.6.	Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	
			4.2.	Adoptar conductes bàsiques que fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores.	
			4.3.	Comprendre i aprofitar els avantatges de les interaccions en entorn digital.	

<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



DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física             <input type="checkbox"/> Sensorial             <input type="checkbox"/> Cognitiva             <input type="checkbox"/> Emocional           </div> <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: Entrevista a una científica. Objectius: Reflexió sobre el punt de partida.						
Temporització: Primers 15': Iniciar l'activitat amb una pregunta: Com us imagineu la científica que vindrà a fer la xerrada?. Farem un llistat d'adjectius conjunt i escollim els quatre més votats. Es reproduirà un vídeo <a href="#">Mayim Bialik: Blossoming To Science</a> de l'actriu de la sèrie "The Big Bang Theory".  Resta de la classe: Es proporcionarà el nom de la investigadora i el seu lloc de treball per realitzar una cerca d'informació. Aquesta cerca d'informació ens servirà per a la redacció de preguntes per realitzar a la investigadora. (Prèviament es poden repassar algunes indicacions sobre estratègies d'ús de cercadors). Els alumnes gravaran l'entrevista mitjançant mòbil. En el cas que l'entrevista es fera en línia, es gravaria la sessió. Després de l'entrevista podem preguntar si els ha sorprès alguna cosa de tot els que ha explicat la científica?						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb els termes i les seues definicions primer, i activitats per a associar tots dos a continuació  -Comprovar que tot l'alumnat té la psicomotricitat fina suficient per a poder treballar amb les targetes	2.1 2.3 4.2	-Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interès...)  -Segona part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat de recerca d'informació i redacció de les preguntes, que proporciona nota numèrica i feedback a l'alumnat.		
Activitat grupal, parelles heterogènies per a promocionar la interacció i la cooperació	-Aula d'informàtica -Ordinador del professor -Canó projector -Targetes de cartó -Mural de paper		4.3			

DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física             <input type="checkbox"/> Sensorial             <input type="checkbox"/> Cognitiva             <input type="checkbox"/> Emocional           </div> <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.	
<p>Nom: Estereotips</p> <p>Objectius: Promoure i visibilitzar a les dones científiques i tecnològiques referents a la història d'una manera divertida i creativa. Donar referents femenins en el món de la ciència i la tecnologia.</p> <p>Temporització:</p> <p>Els alumnes veuran la pel·lícula “Figures Ocultes” o “Top Secret Rosies The Female ‘Computers’ of WWII”</p> <p>Després de vore la pel·lícula hi haurà un xicotet debat.</p> <p>Com alternativa tenim el <a href="#">Videojoc "3 Chicas in Tech"</a> És un joc per a ordinador, per poder jugar. Les tres dones científiques protagonistes del joc són:</p> <p>Ada Lovelace, la primera programadora de la historia. Katherine Johnson, que va calcular la trajectòria de l'Apol·lo 11 per arribar a la Lluna i Ángela Ruiz Robles, inventora del precursor del Llibre electrònic.</p> <p>Després de jugar es podria fer un anàlisi del videojoc.</p>						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.3 4.2 4.3			
-Primera part: individual -Segona part: grupal (l'alumnat amb majors coneixements fa de guia per a la resta, foment del diàleg i la interacció positiva)	- Aula d'informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet - Altaveus - Auriculars amb micròfon					

DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física             <input type="checkbox"/> Sensorial             <input type="checkbox"/> Cognitiva             <input type="checkbox"/> Emocional           </div> <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: Enquesta. Pregunta de reflexió: Hi ha discriminació de gènere en els estudis superiors tècnics?  Objectius: Conèixer, reflexionar i prendre consciència i afavorir una actitud crítica en front de aquesta situació de la dona i la ciència. Igualtat d'oportunitats.  Temporització: Els alumnes faran una enquesta per a saber el percentatge d'alumnes matriculades en batxillerat tecnològic i, en el cas de que hi haja cicles formatius tecnològics, percentatge de xiques que hi ha. Si fora possible, l'enquesta es podria fer també a altres centres del poble. Després realitzaran una xicoteta estadística i un gràfic que s'inclourà dins de la notícia a la revista digital.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D' AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Dossier en paper amb les preguntes - Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.6	-Heteroevaluació: s'emprarà una guia d'observació.	
Activitat grupal, parelles heterogènies per a promocionar la interacció i la cooperació	- Aula d'informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet - Paper i llapis				

DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional </div> <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.
<p>Nom: Creem una notícia a la revista digital</p> <p>Objectius: Crear un producte combinant sabers i destreses adquirits en les tasques anteriors. Fomentar el raonament, la creativitat, l'autonomia i la independència de l'alumnat.</p> <p>Temporització:</p> <p>Primera part: Llegim les notícies de l'alumnat en classe. El professorat fa observacions sobre errors en contingut/presentació, així com suggeriments de millora.</p> <p>Segona part: Cada alumne o alumna avalua el treball escoltat segons els criteris establits pel professorat mitjançant una rúbrica. La notícia millor valorada es publicarà a la revista digital del centre.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Es proporcionarà a l'alumnat que el necessiten un banc de recursos on buscar la informació, així com àudios d'ús lliure - Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.1 2.6 4.4	-Heteroavaluació: L'alumnat entregarà la notícia junt el guió elaborat, i un document amb enllaços als recursos emprats (fonts d'informació i biblioteques de recursos lliures). El professorat emprarà una rúbrica posada prèviament a la disposició de l'alumnat. - Autoavaluació i coavaluació	
-Primera part: Individual -Segona part: grupal (foment del diàleg i la interacció positiva)	- Aula d'informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet - Altaveus - Auriculars amb micròfon				

DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 5					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional </div> <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.
<p>Nom: Compartim: Exposició amb Pòsters</p> <p>Objectius: Conèixer alguns referents històrics amb valors positius. Participar en la creació d'un pòster del personatge. Reflexionar sobre els valors de la societat.</p> <p>Servir de retroalimentació per part del professorat per a corregir errors i afermar les respostes correctes amb la finalitat que l'alumnat conega el seu rendiment i identifiqui com pot millorar-lo. Facilitar que l'alumnat reflexioni sobre quin ha après i com l'ha fet. Promoure l'adquisició de les estratègies, procediments, recursos i tècniques que l'ajuden a saber què ha fet bé i per què, què ha de millorar i de quina manera.</p>					
<p>Temporització:</p> <p>Per a construir el pòster, podran buscar la informació necessària a internet, diverses imatges o vídeos... i amb tot el material elaborar el pòster final. El professor haurà de fer el seguiment durant la construcció. Un cop tots els grups tinguen el pòster, aniran fent una exposició a la resta sobre allò que han descobert de cada personatge, què en destaquen més, els valors que haurien de ser presents a la societat actual, etc.</p> <p>Després podem crear codis QR o imprimir els pòsters resultants i penjar-los al nostre racó.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Mesures recollides en el pla d'aprenentatge de l'alumnat corresponent, elaborades conjuntament amb el departament d'orientació	2.1. 2.6. 4.2.	-Autoavaluació i coavaluació: L'alumnat utilitzarà una Diana gràfica per a valorar el seu propi treball i el dels seus companys.	
-Activitat grupal, parelles heterogènies per a promocionar la interacció i la cooperació	- Aula d'informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet - Altaveus - Auriculars amb micròfon				

- ☐ 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.

## SITUACIÓ D'APRENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Les Fake News				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1er d'ESO	TEMPORITZACIÓ	5 sessions
	DESCRIPCIÓ	Tot l'alumnat consulta informació a Internet i a través de les xarxes socials, però molta d'eixa informació és falsa i està creada per a que la gent hi fem clic. La desinformació pot provocar que en segons una notícia falsa es faça viral tenint efectes devastadors. És important saber detectar possibles notícies falses i trobar llocs on contrastar la informació. L'objectiu d'aquesta situació d'aprenentatge és aprendre a detectar eixe tipus d'informació falsa, contrastar-la en llocs fiables i saber quines conseqüències pot comportar el fet de compartir eixe tipus d'informació.				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Repte: A Internet trobem moltíssima informació, però... Tot el que llegim és cert? Tota la informació que trobem a Internet està contrastada? Pot eixa informació falsa afectar a la vida de les persones? Tota la societat necessita saber com detectar aquesta informació falsa, seriem capaços de fer-ho a través d'imatges?				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Imatges per a Instagram editades en Canva on s'explique com detectar una notícia falsa, fonts per a contrastar-ho, quins patrons segueixen, etc.				

	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIESESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
CONCRECIÓ CURRICULAR	x CCL	CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.	2.1.	Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat.</li> <li>Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals</li> <li>Propietat intel·lectual i de drets d'autoria.</li> <li>Detecció de notícies falses, boles i discursos d'odi. Implicacions socials.</li> <li>Creació bàsica de continguts amb eines digitals.</li> <li>Estètica i llenguatge audiovisual.</li> </ul>
	x CP		2.2.	Reconèixer la importància de les notícies falses en la desinformació de la societat.	
	STEM /CMCT		2.3.	Detectar els discursos d'odi i reconèixer les seues implicacions en el desenvolupament de la societat.	
	x CD		2.4.	Identificar i descriure les estratègies subjacents a la difusió i al consum de contingut en línia.	
	x CPSAA		2.6.	Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	
	CC				
	CE				
	x CCEC				



<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: Anna Murcia Ferre

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<input type="checkbox"/> Accessibilitat
<p>Nom: Manipulant imatges</p> <p>Objectius: Reflexió sobre el punt de partida. Cerca inversa d'imatges i perfils fiables en xarxes socials</p> <p>Temporalització:          Primers 10'. Visualització d'un vídeo de 4 minuts i plantejament de la pregunta «Hi ha moltes notícies, imatges i vídeos que veiem en diferents mitjans: TikTok, Whatsapp, Instagram, Youtube, ... Ens creiem tot el que veiem? I el que ens envien els amics?». Debat en gran grup sobre aquesta pregunta.</p> <p>Següents 20'. Explicació sobre com es pot falsificar una imatge i com podem comprovar-ho a través de la cerca inversa de Google per poder comprovar la seua veracitat. Realització d'un test on s'ha de comprovar una bateria d'imatges per saber si són certes o no, utilitzant la cerca inversa. El test es realitzarà a través d'Aules.</p> <p>Següents 25'. Explicació dels aspectes en els què s'han de fixar per a saber si un perfil de Twitter és fiable. Després, realització d'un Kahoot on al final de cada pregunta es debatrà en quins aspectes s'han fixat per a saber si és fiable o no i perquè, i així afiançar la teoria.</p>					<input type="checkbox"/> Física <div> <input type="checkbox"/> Sensorial             <input type="checkbox"/> Cognitiva             <input type="checkbox"/> Emocional           </div>
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	<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.
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Dossier amb els passos per a fer una cerca inversa	2.1.	- Primera part. Observació (actitud participativa, interès,	

Primers 10'. Gran grup. Foment del diàleg.	-Aula d'informàtica -Projector -PC amb connexió a internet	amb imatges que representen l'escrit.	2.2.	...) - Resta de la classe. Avaluació a través de qüestionari d'Aules i resultats de Kahoot. Els alumnes obtenen una nota numèrica i feedback del professor.	<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.
Rest a de la classe. Individual	-Plataforma Aules -Plataforma Kahoot	- Dossier amb imatges per a detectar un perfil de Tweeter fiable.			
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					
Nom: Desmuntant enganyos  Objectius: Repassar els conceptes vistos en la sessió anterior. Aprendre quins són els aspectes per a buscar la veracitat d'una notícia. Crear una notícia falsa i una vertadera, tenint en compte les característiques vistes.  Temporalització: Primers 10'. Repàs dels conceptes vistos la sessió anterior i omplir en el glossari de termes d'Aules la definició dels termes: Fake News, Cerca inversa, Bots, Tending Topic.  Següents 10'. Explicació dels aspectes per saber si una notícia és veraç per part de la professora.  Rest a de la classe. Crear una notícia falsa amb foto i una vertadera en format tweet.  Últims 10'. Amb una plantilla facilitada per la professora, passar per l'ordinador dels companys i decidir quina és la notícia vertadera i quina la falsa i anotar-ho. Finalment, comprovar quines han encertat i perquè.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Per a l'activitat del glossari, que siga una activitat de relacionar terme amb descripció.  -Teoria escrita i amb imatges de reforç per poder-la consultar.  - Per a l'activitat de les notícies, donar-li ja les parts fetes i que les pose en la posició correcta.  - Eines del SO per a l'accessibilitat.	2.1.  2.2.  2.6.	- Avaluació a través d'una tasca d'Aules amb nota numèrica i feedback de la professora.  - Última part. Observació (actitud participativa, interès, ...)	
- Tota la classe. Individual  - Fi de la classe. En gran grup. Foment del diàleg.	-Aula d'informàtica -Projector -PC amb connexió a internet -Plataforma Aules -LibreOffice Writer -Web creació de tweets				

			- Portàtil adaptat per a la diversitat funcional			
--	--	--	--	--	--	--

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
<p>Nom: Desmuntant la veracitat de la notícia</p> <p>Objectius: Aprendre el concepte de clickbait i les seues característiques. Com reconèixer els titulars que busquen cridar l'atenció. Detectar notícies que mostren l'opinió del periodista i quan mostren una informació contrastada. Llocs webs per a contrastar notícies.</p> <p>Temporalització:</p> <p>Part 1. Caçaclics. Explicació per part de la professora de què és el clickbait i les seues estratègies. Després, treball per parelles per a crear titulars clickbait tenint en compte cada estratègia vista.</p> <p>Part 2. Titulars. Explicació per part de la professora de com reconèixer titulars i realització d'una activitat a través d'aules on l'alumnat ha de marcar cada titular quines característiques conté.</p> <p>Part 3. Visualització en gran grup de eines per a contrastar notícies, com la web de Maldita.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Eines del SO per a l'accessibilitat.	2.1.	- Avaluació a través de qüestionaris i tasca d'Aules amb nota numèrica i feedback de la professora.	
-Part 1. Treball en grup	-Aula d'informàtica	- Portàtil adaptat per a la diversitat funcional	2.2.	- Última part. Observació (actitud participativa, interès, ...)	
-Part 2. Individual	-Projector				
- Fi de la classe. En gran grup. Foment del diàleg.	-PC amb connexió a internet				
	-Plataforma Aules				
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4					
<p>Nom: Eliminem la desinformació</p> <p>Objectius: Creació d'imatges amb format d'Instagram per a penjar a les xarxes socials del centre informant sobre aspectes a tenir en compte a l'hora de compartir i llegir notícies. Sempre tenint en compte l'ús d'imatges sense drets d'autor.</p> <p>Temporalització:</p> <p>Dues sessions per al disseny de les imatges en Canva per parelles.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	

	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Eines del SO per a l'accessibilitat.	2.6.	- Avaluació a través d'una tasca d'Aules amb nota numèrica i feedback de la professora.
	-Treball en grup	-Aula d'informàtica -Projector -PC amb connexió a internet -Plataforma Aules -Plataforma Canva	- Portàtil adaptat per a la diversitat funcional		

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN

TÍTULO

Sin sustos en vacaciones.

ÁREA/MATERIA/ÁMBITO

TRDR

NIVEL

1r ESO

TEMPORIZACIÓN

6 sesiones

DESCRIPCIÓN

Hoy en día estamos conectados a las redes sociales 24x7. Además las utilizamos para compartir nuestros mejores momentos e incluso hacer directos. Uno de estos momentos puede ser los viajes realizados en los que queremos compartir con nuestros amigos lo bien que lo estamos pasando. ¿Conocemos los riesgos de este tipo de uso de las redes sociales?

RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...

Te vas de vacaciones con tus padres y decides hacer un directo para que tus amigos de las redes sociales vean los paisajes tan bonitos que estás viendo. En ese directo, sacas a toda tu familia y les preguntas que les está pareciendo el viaje y si tienen ganas de volver el sábado a casa. ¿Conoces los riesgos a los que estás expuesto?

PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL

Crear un poster sobre las configuraciones de seguridad de algunas redes sociales que se colgará en la clase.

Creación de una infografía con las recomendaciones sobre el ciberpostureo que nos recomienda la policía nacional.

Autoría: Lorena García García



CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	X CCL	CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.	2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Lectura e interpretación de información de medios digitales.</li> <li>Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li> <li>La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal. Información y consentimiento.</li> <li>Estrategias para una ciberconvivencia igualitaria, segura y saludable. Etiqueta digital.</li> <li>Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes.</li> </ul>
	<input type="checkbox"/> CP		2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de forma creativa y respetando los derechos de autoría.	
	<input type="checkbox"/> STEM / CMCT	CE3: Construir una identidad digital adecuada y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla	3.3	Reconocer las implicaciones de la publicación de datos personales en la red.	
	X CD		3.4	Adoptar conductas básicas que protejan la identidad digital y sus datos personales.	
	X CPSAA	CE4: Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.	4.2	Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.	
	X CC		4.3	Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en el entorno digital.	
	<input type="checkbox"/> CE		4.4	Identificar y saber reaccionar de forma básica ante situaciones que representan comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo.	
	X CCEC				

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

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1						
<p><b>Nombre:</b> ¿Qué hacéis cuando os vais de vacaciones?</p> <p><b>Objetivos:</b> Introducirles el tema de riesgos y amenazas del uso de dispositivos.</p> <p><b>Temporalización:</b> 1 sesión</p> <p>Primeros 20': Lectura entre todo el alumnado en voz alta de la siguiente noticia: <a href="https://www.azpirilejardi.com/me-robado-vacaciones-cuidado-las-redes-sociales/">https://www.azpirilejardi.com/me-robado-vacaciones-cuidado-las-redes-sociales/</a></p> <p>Resto de la clase: Debate sobre qué les ha parecido la noticia y lluvia de ideas de cómo se podría haber solucionado.</p>						
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)			MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO		RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Noticia impresa en papel y con letra más grande - Para la lluvia de ideas, escritura en la pizarra con letras grandes.	3.3	- Para ambas partes será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...)	
- Primera parte: grupal (el alumnado con mayores conocimientos hacen de guía para el resto, fomento de la lectura)  - Segunda parte: grupal (el alumnado con mayores conocimientos hacen de guía para el resto, fomento del diálogo)		- Aula de informática - Proyector - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules			<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					
	<p><b>Nombre:</b> Crucigrama seguro</p> <p><b>Objetivos:</b> Introducirles vocabulario sobre seguridad y riesgos de compartir datos personales por redes sociales. Ofrecer la información desde un prisma diferente según los principios DUA.</p> <p><b>Temporalización:</b> 1 sesión</p> <p>Primeros 30': Se apunta en la pizarra una serie de términos (GPS, privacidad, ciberpostureo, denegar, ubicación, permiso, configuración, publicación, datos personales, estado) y se les pide que por parejas busquen en internet su significado.</p> <p>Resto de la clase: Crucigrama que han de resolver con los términos utilizados en la primera parte de la clase o sopa de letras dónde deberán encontrar los conceptos.</p>				<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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 género y socioeconómica.	
	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 las definiciones y posteriormente sopa de letras con los conceptos que tienen que encontrar. Una vez encontrado, deberán buscar la definición en el dossier y leerla.	2.1	<input type="checkbox"/> Primera parte: será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...)  <input type="checkbox"/> Segunda parte: Se realizará a través de la propia actividad a realizar que proporciona una nota numérica y feedback al alumnado.	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Primera parte: grupal (el alumnado con mayores conocimientos hacen de guía para el resto, fomento del diálogo)</li> <li>- Segunda parte: individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Aula de informática</li> <li>- Proyector</li> <li>- Ordenador con conexión a internet</li> <li>- Plataforma Aules</li> </ul>			<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.	

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	
<b>Nombre:</b> ¿Quién puede ver tus redes sociales? <b>Objetivos:</b> Aprender los pasos para configurar la privacidad de algunas redes sociales. <b>Temporalización:</b> 1 sesión Durante toda la sesión: Visitan la página <a href="https://privacy.kaspersky.com/es/">https://privacy.kaspersky.com/es/</a> y eligen una red social para configurar su privacidad. Deben leer esa información y realizar un poster con los pasos que deben realizar. También pueden consultaren internet si lo creen oportuno.						
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 las configuraciones de privacidad de 3 redes sociales, de dónde elegirán una y harán el poster. - Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla - Portátil adaptado para la diversidad funcional.	3.4 4.2	- Heteroevaluación: se utilizará una guía de observación.		
- Durante toda la sesión: grupos heterogéneos para promocionar la interacción y la cooperación.	- Aula de informática - Proyector - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules - Cartulinas - Rotuladores					

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4					
	<p><b>Nombre:</b> ¿Haces ciberpostureo?</p> <p><b>Objetivos:</b> Introducirles los riesgos de compartir datos personales por redes sociales mediante un vídeo. Dar al alumnado destrezas en el uso de herramientas informáticas para la presentación de información.</p> <p><b>Temporalización:</b> 2 sesiones</p> <p><i>Primera sesión:</i> se les presentará la herramienta Canva y se les enseñará como utilizarla siguiendo prácticas cortas guiadas en formato pdf.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ ¿Qué es una infografía?</li> <li>○ Utilización de plantillas de diseños</li> <li>○ Trabajo con textos</li> <li>○ Trabajo con elementos</li> <li>○ Compartición de la creación</li> </ul> <p><i>Segunda sesión</i> - primeros 3': Visualización de un vídeo de la policía nacional. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=JvRaE2ETx-Y">https://www.youtube.com/watch?v=JvRaE2ETx-Y</a></p> <p><i>Segunda sesión</i> - resto de la clase: Creación de una infografía dónde recojan las recomendaciones que comenta la agente en el vídeo.</p>				<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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 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	
<b>METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO</b>  - Primera parte: grupal (el alumnado con mayores conocimientos hacen de guía para el resto, fomento del diálogo)  - Segunda parte: individual, resolviendo el crucigrama		<b>RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES</b>  - Aula de informática - Proyector - Altavoces - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules	- Dossier en papel con las recomendaciones del vídeo. - Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla. - Portátil adaptado para la diversidad funcional.	2.6 3.3 3.4 4.2 4.3 4.4	- Primera parte: será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...)  - Segunda parte: Se realizará a través de la propia actividad a realizar que proporciona una nota numérica y feedback al alumnado.	

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5						
<p><b>Nombre:</b> Compartir es ganar</p> <p><b>Objetivos:</b> Servir de retroalimentación por parte del profesorado para corregir errores y reafirmar las recomendaciones con la finalidad de que el alumnado conozca su rendimiento e identifique como puede mejorarlo.</p> <p>Facilitar que el alumnado reflexione sobre qué ha aprendido y como lo ha hecho.</p> <p><b>Temporalización:</b> 1 sesión</p> <p>Primera parte: Se exponen las infografías realizadas en la actividad 4.</p> <p>Resto de la clase: Cada alumno y alumna evalúa otra infografía según la rúbrica proporcionada por el docente.</p>					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN		
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<div><div>- Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla.</div><div>- Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación</div></div>	<div>3.3</div> <div>4.4</div>	<div><div>- Autoevaluación y coevaluación: el alumnado utilizará una diana gráfica para valorar su propio trabajo y el de sus compañeros. A cada diana se agregarán dos ideas recogidas en la infografía sobre las recomendaciones que nos dan sobre el ciberpostureo.</div><div>- Al finalizar la SA, se realizará una encuesta para que el docente tenga retroalimentación de cómo ha ido y qué les ha parecido la SA.</div></div>		
<div><div>- Primera parte: grupal (el alumnado con mayores conocimientos hacen de guía para el resto, fomento del diálogo e interacción positiva)</div><div>- Segunda parte: individual</div></div>	<div><div>- Aula de informática</div><div>- Proyector</div><div>- Ordenador con conexión a internet</div></div>					

# Fortalecer el espíritu crítico

---



**Situación de aprendizaje TRDR 1º ESO**

**Autor: Jose Antonio López Martínez**

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Fortalecer el espíritu crítico				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	12 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Por un lado, el alumnado de 1ºESO no suele prestar atención a la actualidad política, social y económica. Por otro lado, generalmente reina la credulidad a las primeras de cambio al no tener herramientas ni paciencia para filtrar la información que nos llega por vías digitales o incluso por vía familiar. Existe un desconocimiento muy importante y carecen de espíritu crítico, lo que supone una vulnerabilidad y facilidad para ser manipulados.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Necesidad: Aprender a identificar los sesgos en la información en función del medio o persona que lo difunda, así como de ser capaces de elaborar una opinión propia y plasmarla en un documento utilizando las herramientas digitales disponibles.				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Crear un artículo de opinión tras leer una misma noticia en dos o tres medios diferentes. El artículo se confeccionará utilizando las herramientas digitales escogidas por el alumno entre el procesador de textos y software de presentaciones del Libre Office o de Microsoft para los alumnos que dispongan la identidad digital y acceso a las herramientas online de ésta.				

	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	X CCL	<ul style="list-style-type: none"> <li>CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.</li> <li>CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.</li> <li>CE4: Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.</li> </ul>	1.3	Conectar dispositivos a internet de manera segura	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</li> <li>Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</li> <li>Lectura e interpretación de información de medios digitales.</li> <li>Propiedad intelectual y derechos de autoría</li> <li>Detección de noticias falsas, bulos y discursos de odio. Implicaciones sociales.</li> <li>Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li> <li>Estética y lenguaje audiovisual</li> <li>Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital</li> </ul>
	X CP		2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.	
	X STEM / CMCT		2.2	Reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad.	
	X CD		2.4	Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea	
	X CPSAA		2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría	
	X CC		4.5	Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.	
	X CE				
	X CCEC				

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

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre actividad: Preferencias de los medios con los partidos políticos mayoritarios. Objetivos: Concienciar a los alumnos de los intereses detrás de la presunta parcialidad de los medios de comunicación					
Temporalización: Empezaremos con una clase magistral donde para explicar la relación que existe entre los partidos políticos y los medios de comunicación de forma general a lo largo de la historia. Acabando con un debate sobre lo expuesto en clase. Se utilizarán 2 de las 12 clases 2 sesiones programadas.					
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 alumno en la plataforma aules los puntos más importantes de la clase magistral.	1.3	Durante la clase magistral será suficiente con la observación directa y se propondrá vía aules una actividad de búsqueda de una noticia deportiva referente a un equipo nacional para contrastar el enfoque en función de la procedencia del medio, Madrid o Barcelona. Se evaluará mediante una rúbrica.	
Individual durante la clase magistral.	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula de informática.</li><li>Pantalla interactiva para presentar los documentos necesarios durante la clase magistral.</li><li>Plataforma Aules</li></ul>	Se proporcionará al alumno en la plataforma aules los puntos más importantes de la clase magistral.	2.1	En el debate se evaluará la actitud participativa, el interés, la comprensión de la sesión anterior y la calidad de las intervenciones. Esta evaluación se realizará mediante una rúbrica con todos los aspectos mencionados.	
Se crearán dos grupos de la forma más homogénea posible para la sesión de debate.		Medidas recogidas en el plan de aprendizaje para cada alumno con las necesidades correspondientes, elaboradas junto al departamento de orientación.	2.2		

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física</div><div><input type="checkbox"/> Sensorial</div><div><input type="checkbox"/> Cognitiva</div><div><input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre actividad: Objetividad de los medios en función de las noticias relacionadas con los partidos políticos. Objetivos: Detectar la falta de objetividad de los medios en función del interés político.					
Temporalización: En la primera sesión se explicarán los operadores de búsqueda más importantes de Google y se hará una actividad para practicar estos operadores. En la segunda sesión y siguientes se presentarán dos noticias de los últimos años de corrupción, una de perteneciente a cada partido político mayoritario, PP y PSOE. Y también dos medios de comunicación, El País y La Razón. A partir de ahí el alumnado deberá hacer una investigación detallada del tratamiento de las dos noticias en los dos medios de comunicación. El trabajo lo harán por parejas. Se proporcionará un esquema para la recogida de la información. Última sesión, se realizará un debate para comparar las conclusiones a las que han llegado cada pareja de alumnos.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Portátil adicional adaptado para la diversidad funcional	1.3	Actividad búsquedas: Se evaluará mediante un formulario de Aules para comprobar que el alumnado ha entendido el uso de los operadores para facilitar el trabajo de búsquedas.	
Primera sesión de forma individual	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula de informática</li><li>PC del aula para cada pareja</li><li>Pantalla interactiva del aula</li></ul>	Medidas recogidas en el plan de aprendizaje para cada alumno con las necesidades correspondientes, elaboradas junto al departamento de orientación.	2.1		
Sesiones búsquedas de información: actividad por parejas heterogéneas para promocionar la interacción y la cooperación.			2.2		
Última sesión: agrupación grupal homogénea.			2.4		



ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre actividad: Conclusión de la actividad. Objetivos: Redactar un informe con la conclusión del trabajo hecho en las actividades anteriores.					
Temporalización: En la primera sesión se explicará las principales características de un artículo de opinión. En la segunda sesión y siguientes el alumnado diseñará un artículo de opinión de forma individual utilizando lo aprendido en la asignatura de Tecnología sobre ofimática.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Portátil adicional adaptado para la diversidad funcional	2.6	Se evaluará el informe con una escala numérica en función de la estructura, presentación y conclusión de cada informe	
Todas las sesiones se realizarán sin agrupamiento, de forma individual	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula de informática</li><li>PC del aula para cada pareja</li><li>Pantalla interactiva del aula</li><li>Suite ofimática incluida en la identidad digital de alumno.</li></ul>	Medidas recogidas en el plan de aprendizaje para cada alumno con las necesidades correspondientes, elaboradas junto al departamento de orientación.	4.5		

SITUACIÓ D'APRENENTATGE					
IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Controlem el que reflectim en la xarxa			
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1º ESO	TEMPORITZACIÓ
	DESCRIPCIÓ	En el seu dia a dia, l'alumnat utilitza les xarxes socials sense pensar en la repercussió que pot tindre. Per exemple, escrivint el seu perfil amb les seues dades personals, allò que els agrada i desagrada, compartint fotografies, històries, comentaris...i creant sense adonar-se una identitat digital que els projecta i reflectix una personalitat d'ells mateixos que es coneguda per moltíssima gent a una velocitat inimaginable i que els acompanyarà conforme passe el temps. Apareix, per tant un desconeixement de les conseqüències de la publicació de dades i arxius a les xarxes.			
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	<p>Repte: cada vegada participem més a les xarxes socials i compartim més informació. Coneixem les conseqüències de la publicació de dades i arxius nostres a les xarxes? Seriem capaços d'analitzar diferents notícies o perfils d'Internet a un bloc de manera senzilla sense compartir més informació que la necessària?</p> <p>Com a font d'informació es podrien aportar notícies que tractaren el tema, entre elles de perfils de famosos a la xarxa com per exemple «<a href="#">Shakira vs Thalía: quién es la latina que domina las redes sociales (mdtech.news)</a>» que està tant de moda aquest any o de persones no famoses com aquesta altra «<a href="#">La Justicia justifica el despido por fotos subidas a Facebook (eleconomista.es)</a>».</p> <p>També altres més generals «<a href="#">Los riesgos de las redes sociales para los adolescentes que debes conocer   El Comercio: Diario de Asturias</a>» o <a href="#">Cómo analizar un perfil de usuario en redes sociales [El ejemplo de Obama] (socialancer.com)</a></p>			
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Elaboració d'un bloc amb una xicoteta presentació del tema i entrades amb notícies tractades en aquesta situació d'aprenentatge sobre les xarxes socials i explicacions senzilles sobre com ha influït la informació publicada a la xarxa en cadascuna d'elles.			

CONCRE	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	

CIÓ CURRICULAR	<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	CE1: Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals CE3: Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la. CE4: Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.	1.3. 2.4. 2.6 3.1. 3.2. 3.3. 4.4.	Connectar dispositius digitals a Internet de manera segura. Identificar i descriure les estratègies subjacents a la difusió i al consum de contingut en línia. Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria. Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i la petjada digital que deixen Gestionar adequadament l'autoconcepte i la percepció externa a través de la imatge personal en entorns digitals. Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa. Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals tot valorant el benestar personal i col·lectiu.	- Hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius - Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals - Propietat intel·lectual i drets d'autoria. - Creació bàsica de continguts amb eines digitals. - Estètica i llenguatge audiovisual. - La identitat personal en Internet. - Àlies i avatars. Autoconcepte i percepció externa de la identitat digital - Referències socioculturals en la construcció de la identitat digital. Persones influents. - Exposició personal en la xarxa. La petjada digital. - La privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal. Informació i consentiment - Amistat virtual i física - Entorns digitals d'intercanvi social i jocs en línia
----------------	---	--	---	---	--

<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



D	ACTIVITATS / TASQUES	APRENTATGE ACCESSIBLE
	DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1	
	<p><b>Nom:</b> Coneixem les conseqüències de la publicació de dades i arxius nostres a les xarxes?</p> <p><b>Objectius:</b> 1. Reflexió sobre el punt de partida. 2. Descobriment de vocabulari i conceptes de xarxes socials, la identitat personal a Internet i la petjada digital</p> <p><b>Temporització:</b> Primers 10': Exposició breu dels conceptes relacionats amb les xarxes socials per a veure si la classe els coneix. Es pot fer un kahoot amb termes clau i l'alumnat contesta cada qüestió i l'explica per què és correcta. Resta de la classe: Lectura de notícies relacionades amb aquests conceptes com per exemple <a href="#">Los riesgos de las redes sociales para los adolescentes que debes conocer</a>   <a href="#">El Comercio: Diario de Asturias</a> o <a href="#">Cómo analizar un perfil de usuario en redes sociales [El ejemplo de Obama] (socialancer.com)</a> i resposta per part de l'alumnat a afirmacions sobre aquestes dient si són vertaderes o falses i raonant el per què.</p>	<input type="checkbox"/> <b>Accessibilitat</b> <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"/> <b>Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</b>

MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	<div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb les afirmacions i les respostes corresponents de vertader o fals i el seu per què -Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	4.4. 1.3.	-Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interès...) -Segona part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat, que proporciona nota numèrica i feedback a l'alumnat. És per tant un exercici individual clàssic	
- Primera part: grupal (fan el kahoot per parelles i aquestes s'agrupen en 2 grups a la classe per fomentar la participació) - Segona part: individual					
-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules - Aplicació de Kahoot					
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					
<p><b>Nom:</b> Seríem capaços d'analitzar diferents notícies o perfils d'Internet a un bloc de manera senzilla sense compartir més informació que la necessària?</p> <p><b>Objectius:</b> 1. Afermar el vocabulari treballat en l'activitat 1. 2. Oferir la informació des d'un prisma diferent (interacció i diàleg, aprenentatge entre iguals) segons els principis del DUA: múltiples formes d'implicació i múltiples mitjans de representació.</p> <p><b>Temporització:</b> Primera part: Llegir en veu alta a tots els companys notícies de repercussions dels perfils de famosos a la xarxa com per exemple «<a href="#">Shakira vs Thalía: quién es la latina que domina las redes sociales (mdtech.news)</a>» que està tant de moda aquest any o de persones no famoses com aquesta altra «<a href="#">La Justicia justifica el despido por fotos subidas a Facebook (eleconomista.es)</a>».</p> <p>Segona part: Analitzar el perfil d'aquestes persones i les seues repercussions a un bloc</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Bloc sobre les reflexions dels perfils de les notícies llegides. -Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.4. 2.6. 3.1. 3.2. 3.3.	-Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interès...) -Segona part: l'avaluació es realitza a través del propi bloc, que proporciona nota numèrica i feedback a l'alumnat.	
-Primera part: grupal (l'alumnat amb majors coneixements fa de guia per a la resta, foment del diàleg) -Segona part: individual					
-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules - Aplicació blogger					

SITUACIÓ D'APRENTATGE					
IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Quin ordinador triar			
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TDR	NIVELL 1 <sup>r</sup> ESO		TEMPORITZACIÓ
	DESCRIPCIÓ	Al llarg de l'etapa educativa dels alumnes i quan acaben aquesta, els alumnes necessitaran varies vegades comprar un ordinador nou perquè el que tenen s'ha quedat obsolet o s'ha fet mal bé			
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Es necessita comprar un ordinador nou i volem comparar diferents models per saber quin és el més convenient			
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Elaboració mitjançant el processador de textos o el full de càlcul de varis pressupostos d'ordinadors emprant una taula			



Autor: Elena García Escrivà

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	X CCL X CP X STEM /CMCT X CD X CPSAA CC CE CCEC	<input type="checkbox"/> Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible. (CE1) <input type="checkbox"/> Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals. (CE2)		1.1. Identificar característiques bàsiques dels dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu. 1.4. Reconèixer les implicacions de l'ús i consum de tecnologia sobre la salut i el medi ambient. 2.1. Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat. 2.5. Organitzar i gestionar l'entorn personal d'aprenentatge mitjançant la integració de recursos digitals. 2.6. Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordinador personal, dispositius mòbils i altres dispositius d'ús domèstic i educatiu.</li> <li>• Funcionament bàsic i característiques més importants dels dispositius digitals.</li> <li>• Sistemes operatius comuns i aplicacions.</li> <li>• Implicacions de l'ús dels dispositius digitals per a la salut, la sostenibilitat i el medi ambient.</li> <li>• Obsolescència.</li> <li>• Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat.</li> <li>• Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals.</li> <li>• Creació bàsica de continguts amb eines digitals.</li> </ul>

<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

ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
Nom: Com podem classificar els components dels nostres dispositius? Objectius: Diferenciar entre maquinari i programari Temporització: Introducció: Primera part: Introduïm els conceptes de programari i maquinari. Segona part: Fem unes tasques h5p a aules per refermar aquests conceptes.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Es facilitarà un dossier en paper amb els termes de maquinari i programari. Amb exemples. - Eines del SO per a accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, ... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	1.1	- Primera part serà suficient en observar l'interès i participació - Segona part. L'avaluació es realitza a partir de les pròpies activitats h5p que proporciona una nota numèrica i feedback a l'alumnat. Es tracta d'una tasca individual.	
-Individual	- Aula Informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet				

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					<b>Accessibilitat</b> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional  <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: Entrada , eixida o ambdues? Objectius: Classificar els components físics dels ordinadors					
Temporització: Primera part: Introduir els conceptes per diferenciar si un dispositiu és d'entrada, d'eixida o ambdues Segona part: El docent va anomenant diferents dispositius de l'ordinador i els alumnes alcen el braç i el classifiquen (han de dir el perquè). Tercera part: Fem unes tasques h5p a aules per refermar aquests conceptes.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Es facilitarà un dossier en paper amb els conceptes de dispositiu és d'entrada, d'eixida o ambdues, amb exemples en fitxes de cartró. - Eines del SO per a accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, ... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	1.1	- Primera i segona part serà suficient en observar l'interès i participació - Segona part. L'avaluació es realitza a partir de les pròpies activitats h5p que proporciona una nota numèrica i feedback a l'alumnat. Es tracta d'una tasca individual.	
-Primera i tercera part: Individual -Segona part: grupal	- Aula Informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet				



ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
Nom: Com mesure els elements de programari? Objectius: Aprendre com es mesuren les coses als ordiadors					
Temporització: Primera part: Reflexionar el perquè de saber el que mesuren els elements de programari Segona part: Introduir les unitats de mesura. Tercera part: Canvis entre les unitats de mesura Quarta part: Fem unes tasques h5p a aules per refermar aquests conceptes					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Es facilitarà un dossier en paper amb les diferents unitats de mesura i els canvis. - Eines del SO per a accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, ... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	1.1	- Primera part serà suficient en observar l'interès i participació - Resta de parts. L'avaluació es realitza a partir de les pròpies activitats h5p que proporciona una nota numèrica i feedback a l'alumnat. Es tracta d'una tasca individual.	
- Primera part: grupal - Segona, tercera i quarta part: grupal	- Aula Informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet				

DISENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>	
Nom: Què hi ha dins del nostre ordinador?						
Objectius: Saber quins són els components de l'ordinador						
Temporització: Webquest on els alumnes aprofundiran sobre cadascun dels components						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Eines del SO per a accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, ... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	1.1 2.5 2.6	Cada grup d'alumnes entregará la presentació amb la informació requerida dels elements que els han tocat investigar. Aquesta presentació s'avaluarà mitjançant una rúbrica (els alumnes coneixeran aquesta rúbrica abans de començar la presentació)		
- Grupal: en grups de dos buscaran informació sobre cada component: descripció, tipus i imatge	- Aula Informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet					

DISENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 5					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>	
Nom: És possible reparar el nostre ordinador vell i allargar la seua vida útil?						
Objectius: Reflexionar sobre la possibilitat de substituir i/o afegir components a un ordinador abans de retirar-lo						
Temporització: Reflexionar sobre la possibilitat de substituir un o més components de l'ordinador vell Reflexionar sobre la possibilitat d'afegir un o més components a l'ordinador vell						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Es proporcionarà en paper un llistat de tots els components de l'ordinador. - Eines del SO per a accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, ... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	1.1 1.4 2.1 2.5 2.6	Cada grup d'alumnes entregará la un document de text els elements que es poden substituir i/o afegir. Aquest document s'avaluarà mitjançant una rúbrica (els alumnes coneixeran aquesta rúbrica abans de començar la presentació)		
Grupal: en grups de dos buscaran aquells components que es poden substituir i/o afegir per allargar la vida útil d'un ordinador	- Aula Informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet					

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 6					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
Nom: Quines característiques ha de tenir el meu ordinador nou					
Objectius: Reflexionar sobre el que ha de tenir el meu ordinador nou					
Temporització: Primera part: Reflexionar per a que anem a emprar l'ordinador nou Segona part: Reflexionar sobre quines són les característiques mínimes que ha de tenir el nostre ordinador Tercera part: Confeccionar el pressupost del nou ordinador					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Es proporcionarà en paper un llistat de tots els components de l'ordinador i amb les característiques per a un ordinador gaming o per a un ordinador d'escriptori. - Eines del SO per a accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla, ... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional.	1.1 2.1 2.5 2.6	Cada grup d'alumnes entregará dos fulls de càlculs amb els pressupostos dels os ordinadors. Aquests pressupostos s'avaluaran mitjançant una rúbrica (els alumnes coneixeran aquesta rúbrica abans de començar la presentació)	
- Grupal: posada en comú del grup per decidir quin ús va a tenir el nou ordinador. Eixiran dos possibilitat: per a jugar a videojocs, per a ús acadèmic - Grupal: dividirem la classe en dos grups per decidir les característiques mínimes dels dos tipus d'ordinadors (cada grup investigarà un dels tipus d'ordinadors) - Grupal: en grups de dos, confeccionaran dos pressupostos d'ordinadors (gaming i d'escriptori)	- Aula Informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet				

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE					
IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Practicando la tolerancia en línea.			
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1ºESO	TEMPORIZACIÓN 6 sesiones
	DESCRIPCIÓN	El alumnado interactúa y se relaciona en las redes con otros usuarios. En estas relaciones entre personas surgen conflictos. Los comportamientos en la red no siempre son adecuados ni respetuosos. Esto lleva al deterioro de las relaciones.			
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	¿Como piensas que deberíamos comportarnos en la red? ¿Cómo comunicarnos con los demás para mantener una actitud respetuosa? Y sobre todo, en caso de que surja el conflicto, ¿conoces herramientas para ser capaz de resolverlo?			
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaborar un infografía con unas normas breves para prevenir los conflictos y unas recomendaciones claras para minimizar sus efectos			

	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	x CCL <input type="checkbox"/> CP x STEM / CMCT x CD x CPSAA x CC x CE x CCEC	CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible. CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal aprendizaje y crear contenidos digitales CE4: Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales	CE1.3. CE2.3. CE4.2 CE4.4. CE4.6	CE1.3. Conectar dispositivos digitales a Internet de forma segura. CE2.3. Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad CE2.6. Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría. CE4.2. Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras. CE4.4. Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo. CE4.6. Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario e inclusivo para resolver conflictos y discrepancias.	Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo. Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad. Lectura e interpretación de información de medios digitales. Detección de noticias falsas, bulos y discursos de odio. Implicaciones sociales. Creación básica de contenidos con herramientas digitales Amistad virtual y física Estrategias para una ciberconvivencia igualitaria, segura y saludable. Etiqueta digital. Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes.

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

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: Cómo y con quién te conectas?					
Objetivos: Reflexión sobre la conducta del alumnado frente a las redes sociales compartiendo información y experiencias sobre: con qué dispositivos se conectan, a qué redes y con quien.					
Temporización: (una sesión)					
Primeros 10':Pase de un vídeo que refleje el daño que pueden hacer unas palabras en la red.					
Resto de la clase: Debate sobre el contenido del vídeo. Puesta en común a cerca de la conducta del alumnado frente a las redes sociales compartiendo información y experiencias sobre:					
Dispositivos con los que se suelen conectar a las redes sociales					
Redes sociales y juegos online en los que participan					
Proximidad de los seguidores y/o contactos con los que interactúan (amigos, conocidos o desconocidos)					
Reflexionar si esas relaciones se establecen siempre dentro de los parámetros de respeto y tolerancia que todos nos merecemos.					
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 accesibilidad. Portátil adaptado para diversidad funcional Medidas elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación	C1.3. C2.3. C4.2.	Observamos la participación del alumnado en el debate y el respeto a las normas de convivencia, participación, interés, actitud.	
Debate sobre el tema y experiencias, favoreciendo con preguntas la participación de todo el grupo. Que nadie quede atrás. Normas de convivencia en el aula	Aula informática Proyector Ordenador Conexión a Internet Aules				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: Me gustaría que me trataran...					
Objetivos: Elaborar una lista de normas de conducta que favorezcan unas relaciones on-line basadas en el respeto y la tolerancia y la inclusión.					
Temporización: (2 sesiones)					
Primera sesión: El alumnado elaborará, en grupos de 2, una lista de normas de conducta que permitan relacionarse en las redes sociales o en juegos on-line de una forma respetuosa, apoyando al débil, con responsabilidad, aceptando el error, tomando conciencia de lo que se dice en la red.					
Segunda sesión: Una vez hechas las listas se expondrán a la clase y se contrastarán con Netiquetas existentes en Internet.					
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 accesibilidad. Portátil adaptado para diversidad funcional Medidas elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación	C4.2. C4.4. C4.6.	Evaluar numéricamente las listas de normas creadas por el alumnado . Además el alumnado evaluará el trabajo de sus compañeros con una diana.	
Se elaboran las listas por grupos de 2. Se entregan las listas por aulas. Se presentan las listas de normas al resto de la clase. Se comentan con todo el grupo las listas de netiquetas que aparecen en Internet	Aula informática Proyector Ordenador Conexión a Internet Aulas				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Nombre: Diseñamos una infografía					
Objetivo: Con la lista elaborada anteriormente por el alumnado, estos crean una infografía utilizando una aplicación on-line					
Temporización: (2 sesiones)					
Primeros 20': Introducción a la aplicación para editar la infografía					
Resto de la primera sesión y la segunda sesión: Creación de la infografía.					
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 accesibilidad. Portátil adaptado para diversidad funcional Medidas elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación	C1.3. C2.6.	Evaluar con rúbrica cada infografía. Coevaluación con una diana gráfica.	
Pimera parte grupal: Se revisa la aplicación que se va a utilizar La segunda parte es individual, cada alumno/a crea su infografía según las normas elaboradas por su grupo.	Aula informática Proyector Ordenador Conexión a Internet Aules				



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div>
Nombre: Nos respetamos, también on-line					
Objetivo: Difundir las buenas prácticas en las relaciones digitales					
Temporización: (1 sesión)					<div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
Imprimimos las infografías y preparamos la exposición en el hall del instituto enfocada a una actividad para realizar en las tutorías del Centro.					
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 accesibilidad. Medidas elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación	C1.3. C4.2.	Evaluación numérica del producto impreso. Observamos la participación, actitud, interés del alumnado en el montaje de la exposición.	
Individual: Cada launmo/alumna imprime su trabajo.  Todo el grupo colabora en el montaje de la exposición	Aula de informática Ordenador Impresora Hall y pasillos. Caballetes y tabloncillos de corcho				

- ☐ 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.

## SITUACIÓ D'APRENENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Connectat a mi				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	IESO	TEMPORITZACIÓ	5 sessions (5h)
	DESCRIPCIÓ	Identificar els dispositius que tenim a casa que es poden connectar a internet (a banda del mòbil i l'ordinador). Reflexionar i buscar informació sobre quins dispositius coneixem que es connecten a internet. Finalment, escollir un aparell que podríem fer que es connecte i quins serien els beneficis que ens pot aportar a la vida diària.				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Quin aparell de casa connectaries a internet?				
	PRODUCTE INTERMEDI I/O FINAL	Identificar un aparell de casa per a connectar-lo a la xarxa i donar arguments de per què seria útil connectar-lo.				

	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIESESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVALUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
CONCRECIÓ CURRICULAR	X CCL <input type="checkbox"/> CP X STEM /CMCT X CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CC X CE X CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible. (CE1)</li> <li>Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals. (CE2)</li> <li>Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals. (CE4)</li> </ul>	1.1	Identificar característiques bàsiques des dispositius digitals de us personal en el entorno domèstic i educatiu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet.</li> <li>La brecha digital.</li> <li>Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</li> <li>Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia.</li> <li>Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</li> <li>Lectura e interpretación de información de medios digitales</li> <li>Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital.</li> <li>Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes.</li> </ul>
			1.2	Determinar quin dispositiu i mode d'accés a Internet es el més adequat a les necessitats.	
			1.4	Reconeixer les implicacions de l'ús i consum de tecnologia sobre la salut i el medi ambient.	
			2.1	Buscar, seleccionar i interpretar informació en funció de les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant la seua veracitat.	
			2.6	Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	
			4.4	Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals valorant el benestar	

			4.5	personal i col·lectiu. Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals.	
--	--	--	-----	--	--

<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



ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div>
<p><b>Nom:</b> Què tinc connectat a casa?</p> <p><b>Descripció:</b> Identificar els aparells que tenim a casa que estan connectats a internet (excepte mòbil i ordinador). De manera individual, fer un llistat de tots els aparells i dispositius que tenim a casa que es connecten a internet. Quins avantatges trobem de que eixe aparell estiga connectat a internet?</p> <p>Després es posarà en comú i es farà un xicotet debat.</p> <p><b>Objectius:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Reflexió sobre el punt de partida.</li><li>Descobriment de vocabulari i idees al voltant del concepte Internet de les coses.</li></ul> <p><b>Temporització:</b> 1h. Primera part de treball individual i segona part debat.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Portàtil adaptat per a diversitat funcional -Situació de l'aula segons les necessitats de l'alumne.	1.1 1.2 1.4	-Observació. Anotació de treball fet durant la primera part i la participació durant el debat en la segona part.	
Primera part individual Segona part tota la classe. Debat.	-Aula d'informàtica. -Ordinadors i procesador de textos.				
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					<div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
<p><b>Nom:</b> Internet de les coses.</p> <p><b>Descripció:</b> Buscar informació sobre els dispositius i aparells que es connecten a internet. Reflexionar sobre la utilitat d'ells. Entregar un arxiu de text a través de la plataforma amb tota la informació trobada.</p> <p>A mes, es posarà en comú tot el que s'ha recollit.</p> <p><b>Objectius:</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>Proporcionar a l'alumne les destreses per a buscar informació en internet.</li><li>Seleccionar la informació correcta.</li><li>Estructurar un arxiu de text. Guardar i exportar arxiu i fer entrega a la plataforma adequada.</li></ul> <p><b>Temporització:</b> 1h. Primera part treball individual i segona part debat.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.1 2.6	-Treball de l'alumnat que es quedarà reflexat en el	

	Primera part individual	-Aula d'informàtica.	-Situació de l'aula segons les necessitats de l'alumne.		document entregat. Es proporcionarà una nota numèrica amb feedback.
	Segona part tota la classe. Debat.	-Ordinadors i procesador de textos.	-Full resum sobre l'us bàsic del procesador de textos.		
			-Esquema de com pujar les tasques a la plataforma.		
	DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3				
	<p><b>Nom:</b> Connecta't al mon.</p> <p><b>Descripció:</b> Reflexionar sobre els aparells que tenim al nostre voltant. Quin connectaries a internet i per què? Quins avantatges i desavantatges podrien sorgir si connectem este aparell a internet.</p> <p>Treball per parelles. Fer una presentació de cinc minuts en la qual posen en comú les seues reflexions.</p> <p><b>Objectius:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Reflexionar sobre el mon connectat i trobar necessitats al teu voltant.</li> <li>• Reflexionar sobre els riscos actuals de les connexions a internet.</li> <li>• Treballar en parelles, respectant el treball i les necessitats del company.</li> <li>• Estructurar una presentació. Portada, transicions, acomiadament.</li> <li>• Expressió oral, ajustar el contingut al temps.</li> </ul> <p><b>Temporització:</b> 3h. 2h de preparació de les presentacions i 1h per a exposicions</p>				
	MESURES DE RESPOSTA(I,II)		MESURES DE RESPOSTA(III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ
	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Portàtil adaptat per a diversitat funcional	1.4	Treball de l'alumnat que quedarà reflexat a la presentació. Rubrica per avaluar la presentació, que, a banda del aspectes relacionats amb la pròpia presentació i continguts es valorarà la expresió oral i comunicació no verbal durant la presentació.
			-Situació de l'aula segons les necessitats de l'alumne.	2.6	
				4.4	
	Treball per parelles	-Aula d'informàtica.		4.5	
		-Ordinadors i eina per fer presentacions.			
		-Ordinador del professor.			
		-Projector.			

SITUACIÓ D'APRENENTATGE					
IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Construint una identitat digital positiva			
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1r ESO	TEMPORITZACIÓ 10 sessions
	DESCRIPCIÓ	<p>Actualment l'alumnat passa molt de temps a Internet, consultant les xarxes socials, jugant, buscant informació,... Però, són conscients de les seues identitats digitals o de les petjades digitals que deixen diàriament?</p> <p>Moltes vegades, es registren quasi sense pensar, inclús proporcionant dades falses. A més, solen publicar tot tipus de textos, vídeos i fotos, sense filtre i sense tindre en compte futures repercussions. Acostumen a pensar que són impunes, des de la tranquil·litat de les seues llars. I tot això, sense oblidar la seua vulnerabilitat per a ser influenciats/influenciades per la gent que es dedica a crear continguts.</p>			
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	<p><b>Repte:</b> Els dispositius mòbils s'han convertit en una «extensió» del nostre cos. S'usen diàriament i a qualsevol hora del dia. Però, sabríem crear una identitat digital que no ens perjudique en un futur? Podríem reconèixer, modificar i/o esborrar la nostra petjada digital?</p> <p>Per a aconseguir que el nostre alumnat comence a reflexionar, es pot posar a classe el següent vídeo de l'Oficina de Seguretat de l'internauta (<a href="https://www.osi.es">https://www.osi.es</a>):</p> <p style="text-align: right;"><a href="https://www.youtube.com/watch?v=rNmXiYY9iHA">https://www.youtube.com/watch?v=rNmXiYY9iHA</a></p>			
	PRODUCTE INTERMEDI I/O FINAL	Guia per a crear una identitat digital adient des de zero.			



	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ CCL</li> <li>✗ CP</li> <li>✗ STEM /CMCT</li> <li>✗ CD</li> <li>✗ CPSAA</li> <li>✗ CC</li> <li>■ CE</li> <li>✗ CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible. (CE1)</li> <li>■ Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals. (CE2)</li> <li>■ Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la. (CE3)</li> <li>■ Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals. (CE4)</li> </ul>	1.3.  2.1.  2.2.  3.3.  3.1.  3.2.  3.4.  4.2.  4.6.	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Connectar dispositius digitals a Internet de manera segura.</li> <li>■ Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.</li> <li>■ Reconèixer la importància de les notícies falses en la desinformació de la societat.</li> <li>■ Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa.</li> <li>■ Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i la petjada digital que deixen.</li> <li>■ Gestionar adequadament l'autoconcepte i la percepció externa a través de la imatge personal en entorns digitals.</li> <li>■ Adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals.</li> <li>■ Adoptar conductes bàsiques que fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores.</li> <li>■ Mostrar empatia envers els membres del grup, reconeixent les seues aportacions i establint un diàleg igualitari i inclusiu per a resoldre conflictes i discrepàncies.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.</li> <li>■ Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat.</li> <li>■ Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals.</li> <li>■ Detecció de notícies falses, boles i discursos d'odi. Implicacions socials.</li> <li>■ Estètica i llenguatge audiovisual.</li> <li>■ La identitat personal en Internet. Àlies i avatars.</li> <li>■ Autoconcepte i percepció externa de la identitat digital.</li> <li>■ Referències socioculturals en la construcció de la identitat digital. Persones influents.</li> <li>■ Exposició personal en la xarxa. La petjada digital.</li> <li>■ Conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital.</li> <li>■ La privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal. Informació i consentiment.</li> <li>■ Amistat virtual i física.</li> <li>■ Entorns digitals d'intercanvi social i jocs en línia.</li> <li>■ Estratègies per a una ciberconvivència igualitària, segura i saludable. Etiqueta digital.</li> <li>■ Avantatges i beneficis de les interaccions en entorn digital.</li> <li>■ Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i fraus.</li> <li>■ Addiccions: tecnoaddicció, nomofòbia i ludopatia en línia.</li> </ul>

<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



Autora: Eloina Aledo González



## ACTIVITATS / TASQUES

## APRENTATGE ACCESSIBLE

## DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1

**Nom:** Les teues dades estan segures a la xarxa?

**Objectius:** Fer un bon ús dels comptes personals, reconèixer la veracitat de la informació i saber quina és la informació que hi ha de nosaltres a la xarxa.

**Temporització:**

- Realitzarem una **activitat inicial** per a conèixer el nostre alumnat. Aquesta activitat consisteix en utilitzar un recurs de l'Institut Nacional de Ciberseguretat, que s'anomena «**muévete seguro por las redes sociales**» ([https://www.osi.es/sites/default/files/images/concienciacion/c4\\_pdf\\_rp\\_muevete\\_seguro\\_rrss.pdf](https://www.osi.es/sites/default/files/images/concienciacion/c4_pdf_rp_muevete_seguro_rrss.pdf)). Projectarem les tres situacions que s'ofereixen i deixarem que el nostre alumnat conteste el que faria. Després, posarem en comú els resultats, els anotarem a la pissarra i els analitzarem.
- A continuació, realitzarem els tests «**están seguras tus cuentas y tu información**» <https://www.osi.es/es/node/7332/take> també de la Pàgina de l'Institut Nacional de Ciberseguretat (<https://www.osi.es/es/cuanto-sabes>) i a continuació, el test, «**¿Reconoces bulos y noticias falsas?**» (<https://www.osi.es/es/node/7416/take>). L'objectiu és despertar la curiositat de l'alumnat i aconseguir que pensin en el que fan al seu dia a dia.
- Finalment, realitzaran un **egosurfing**, és a dir, hauran de buscar-se a Internet. Per a fer-ho, posaran el seu nom i cognoms al cercador. El professorat, també pot realitzar aquesta tasca. Una vegada realitzada aquesta cerca, es farà una posada en comú i s'analitzaran els resultats obtinguts i la seua veracitat.

MESURES DE RESPOSTA  
(I,II)

MESURES DE RESPOSTA  
(III, IV)

CODI CRITERIS  
D'AVUACIÓ

## AVALUACIÓ

**METODOLOGIA/  
AGRUPAMENT**

- Les activitats i tests es faran de forma individual, per a després posar-se en comú.

**RECURSOS MATERIALS,  
PERSONALS I ESPACIALS**

- Aula d'informàtica.
- Canó projector.
- Ordinadors amb connexió a Internet.

- Proporcionar en paper l'activitat inicial, per a poder-la ratllar i arribar a la resposta.
- Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector en pantalla,...
- Portàtil adaptat per a diversitat funcional.

1.3.  
2.2.  
3.3.  
3.4.

- Observació directa (actitud participativa, interès,...)

- ☐ 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.



DISENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					<div><input type="checkbox"/> Accessibilitat<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
<b>Nom:</b> Generant la nostra identitat digital.					
<b>Objectius:</b> Generar la identitat digital «escolar»					
<b>Temporització:</b> <p><b>Primera part.</b> Explicar-los que tenen una identitat digital que els durarà durant tota la seua etapa educativa i mostrar-los com han d'activar-la. La sessió anterior a aquesta activitat, se'ls demanarà que obtinguen el seu correu electrònic i la seua contrasenya des de WebFamília. D'aquesta forma, el professorat podrà ajudar-los i guiar-los en cas de que ho necessiten en el moment d'accedir per primera vegada al correu electrònic o a qualsevol eina de l'office 365.</p> <p><b>Segona part.</b> Realitzar diferents activitats amb la seua identitat digital, per exemple, enviar correus electrònics, accedir al processador de textos, onedrive,... Deixar-los explorar les diferents eines de les que disposen i ajudar-los en cas que siga necessari a resoldre els seus dubtes.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"><li>Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector en pantalla,...</li><li>Portàtil adaptat per a diversitat funcional.</li></ul>	3.1.	<ul style="list-style-type: none"><li>Heteroavaluació: Observació directa (actitud participativa, interès,...) i llista de control.</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>Individual</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula d'informàtica.</li><li>Canó projector.</li><li>Ordinadors amb connexió a Internet.</li></ul>				



DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física             <input type="checkbox"/> Sensorial             <input type="checkbox"/> Cognitiva             <input type="checkbox"/> Emocional           </div> <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.
<p><b>Nom:</b> Em contractaries?</p> <p><b>Objectius:</b> Identificar diferents perfils i si són adients o no per a diferents llocs de treball. Reconèixer les implicacions de publicar informació a la web i les seues repercussions. Oferir informació des d'un prisma diferent segons els principis del DUA. Fomentar el diàleg i l'expressió oral.</p>					
<p><b>Temporització:</b> Es faran grups de 2 o 3 persones. El professorat proposarà 3 llocs de treball completament diferents i proporcionarà a l'alumnat diferents cartolines amb perfils, informació de xarxes socials, missatges d'instagram, tweets, informació publicada a diferents pàgines web,... Les cartolines correspondran a diferents candidats/candidates, però no tota la informació estarà a la mateixa cartolina, sinó que estarà dividida en cartolines diferents per a que l'alumnat siga capaç d'identificar i relacionar la informació que pertany a cada candidat/candidata.</p> <p>En el cas que algun grup acabe la selecció de personal més ràpid que la resta, podrà buscar a Internet algun altre candidat/candidata per als diferents llocs de treball (poden ser també coneguts seus, persones famoses, <i>influencers</i>,...)</p> <p>Una vegada obtinguda aquesta informació, hauran d'explicar al grup classe quina persona és la més adient per a cada lloc de treball i intentar convèncer a la resta de la classe de que les persones que proposen són les més adequades per al lloc de treball. Quant tots els grups hagen explicat les seues propostes, es decidirà quines són les persones seleccionades.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprovar que tot l'alumnat té la psicomotrocitat fina suficient per a poder treballar amb les cartolines.</li> <li>Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector en pantalla,...</li> <li>Portàtil adaptat per a diversitat funcional.</li> </ul>	2.1. 3.1. 3.3. 4.6.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Heteroavaluació: s'emprarà una guia d'observació i una rúbrica.</li> <li>Autoavaluació i coavaluació: L'alumnat utilitzarà una diana gràfica per a valorar el seu propi treball i el dels seus companys/companyes.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Primera part grupal: 2 o 3 persones.</li> <li>Segona part: grup classe.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula d'informàtica.</li> <li>Canó projector.</li> <li>Ordinadors amb connexió a Internet.</li> <li>Cartolines.</li> <li>Paper i bolígraf.</li> </ul>				



DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4					<div><input type="checkbox"/> Accessibilitat<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
<b>Nom:</b> Com et veus vs com et veuen. <b>Objectius:</b> Saber gestionar adequadament la nostra identitat digital.					
<b>Temporització:</b> Activitat on cada alumne/alumna ha d'analitzar les diferents xarxes socials de que disposa i analitzar quin és el seu perfil, el seu nivell de seguretat, privacitat, ús que realitza, temps que passa diàriament en elles, informació que publica, ... Es proporcionarà a l'alumnat un qüestionari per a que pugui contestar aquestes preguntes. Una vegada contestat el qüestionari, ha d'explicar com creu que es mostra a les xarxes socials. A més, caldrà que realitzi un avatar seu, que pugui utilitzar a Internet i que explique perquè l'ha dissenyat així. Per a fer-lo es poden utilitzar pàgines com Bitmoji, Gboard, Zepetto, FaceQ,...  La resta de companys/companyes, valorarà aquesta informació i podrà realitzar una cerca a les diferents xarxes socials de la persona en qüestió (en cas que tinguin compte) i analitzar les seues dades. També poden buscar a eixa persona a través de la xarxa i veure si hi ha informació disponible sobre ella. D'aquesta forma es podrà contrastar la informació proporcionada i a més, realitzar un feedback per a que cada persona de classe veja com la veu la resta. Amb aquesta activitat, no sols es treballa la identitat digital, sinó que també serveix per a que coneguen la petjada digital i la marca personal.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<div><div>• Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector en pantalla,...</div><div>• Portàtil adaptat per a diversitat funcional.</div><div>• Es proporcionarà en paper el qüestionari, per a poder ser emplenat en cas que siga necessari.</div></div>	<div>3.2.</div> <div>4.2.</div>	<div>• Heteroavaluació: s'emprarà una guia d'observació i una rúbrica.</div>	
<div>• La primera part de l'activitat serà individual i la segona serà a nivell de classe.</div>	<div>• Aula d'informàtica.</div> <div>• Canó projector.</div> <div>• Ordinadors amb connexió a Internet.</div>				



## ACTIVITATS / TASQUES

## APRENTATGE ACCESSIBLE

## DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 5

**Nom:** Guia per a crear una identitat digital adient

**Objectius:** Donar pautes per a crear una identitat digital positiva combinant els sabers i destreses adquirits en les tasques anteriors. Fomentar el raonament, la creativitat, l'autonomia, la imatge personal i la independència de l'alumnat.

**Temporització:**

Es realitzarà una guia on s'explicarà què és la identitat digital, la petjada digital i la marca personal. A més, es donaran consells per a crear una identitat personal positiva i per a poder millorar-la.

El format per a realitzar la guia serà lliure, pot ser una guia, una infografia, un decàleg, ... Totes aquestes guies, s'imprimiran a color, es plastificaran i es penjaran pels corredors del centre per a que estiguen visibles per a tot l'alumnat i puguin ser d'ajuda per a tothom.

També es podrà fer una votació entre totes les guies creades per tota la comunitat educativa i publicar la guia escollida a la revista de l'institut.

Les guies hauran de ser clares i molt visuals, per a que resulten atractives i criden l'atenció de la gent i desperten la seua curiositat.

**MESURES DE RESPOSTA  
(I,II)**

**MESURES DE RESPOSTA  
(III, IV)**

**CODI CRITERIS  
D'AVUACIÓ**

**AVUACIÓ**

**METODOLOGIA/  
AGRUPAMENT**

**RECURSOS MATERIALS,  
PERSONALS I ESPACIALS**

- Activitat grupal, parelles heterogènies per a promocionar la interacció i la cooperació.

- Aula d'informàtica.
- Canó projector.
- Ordinadors amb connexió a Internet.
- Impressora.
- Plastificadora.

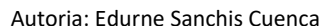
- Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector en pantalla,...
- Portàtil adaptat per a diversitat funcional.

3.1.  
3.3.

- Heteroavaluació: s'emprarà una guia d'observació i una rúbrica.
- Autoavaluació i coavaluació: l'alumnat utilitzarà una diana gràfica per a valorar el seu propi treball i el dels seus companys.

- ☐ 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.





## IDENTIFICACIÓ

TÍTOL	Comprem un ordinador per a casa i tota la família				
ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1 ESO	TEMPORITZACIÓ	4 hores
DESCRIPCIÓ	En l'actualitat, és recomanable tenir a casa un ordinador per a poder realitzar les tasques o estudiar tots els dies,. Però amb la integració de les TIC a tots els nivells de la nostra societat, també es fa necessària l'adquisició d'un PC per a realitzar tasques tots els membres de la família com per exemple, agafar cita al metge, presentar la declaració de la renda per Internet, etc.				
REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Repte: confeccionar un pressupost d'un PC de sobretaula que complisca amb els requisits mínims per a poder realitzar les tasques de l'alumnat. Es faran pressupostos de llocs diferents per a que l'alumnat siga conscient de la diferencia de preus que pot haver d'un lloc a un altre				
PRODUCTE INTERMEDI I/O FINAL	Realització de diversos pressupostos a través de diferents llocs de compra on-line.				

## CONCRECIÓ CURRICULAR

[illegible]



Autoria: Edurne Sanchis Cuenca

<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

DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<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
Nom: Identificació dels elements d'un ordinador. Objectius: Identificar cadascuna de les parts d'un ordinador i quina és la seua funcionalitat.					
Temporització: ( 2 hores) Primers 20' de la classe: consistiran en una explicació teòrica sobre el elements d'un ordinador, quines és la funció i la importància de cadascú d'ells. Coneixerem que és la CPU, placa base, memòria RAM, targeta de vídeo, targeta de xarxa, font d'alimentació, etc...Quins són els perifèrics d'entrada i eixida i quins elements són imprescindibles per al funcionament d'un PC.  La resta de la classe: Dividirem la classe en grups i farem una observació directa sobre uns Pc's de pràctiques a classe, els alumnes hauran d'identificar cadascun dels elements i desmuntar-los del seu lloc i torbar-los a muntar on estaven. Es farà una neteja dels elements del PC abans de tornar-los a muntar per a introduir-los també en el tema del manteniment del PC.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb els termes i les seues definicions vistos a classe.	1.1	-Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interès...) -Segona part: l'avaluació es realitza a través de la observació del treball en grup i del nivell d'assoliment dels conceptes explicats a la primera part.	
Primera part: individual (cada alumne segueix l'explicació al seu lloc)	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet				
Segona part: grupal (els alumnes treballen sobre un PC)	-Plataforma Aules. - PC de pràctiques				



Autoria: Edurne Sanchis Cuenca



GENERALITAT  
VALENCIANA  
Conselleria d'Educació,  
Cultura i Esport



				El grup ha de aconseguir deixar el PC tal i com se li ha entregat al principi de la tasca,	<div>processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					
<div>Nom: Identificació de les necessitats individuals de cadascú en sa casa per a la compra d'un ordinador.</div> <div>Objectius: Saber identificar quina és la configuració d'un PC en base a l'ús que se li farà d'ell.</div> <div>Diferenciar entre les necessitats a nivell personal de l'empresarial.</div>					
<div>Temporització: ( 1 hora )</div> <div>Els primers 20' de la classe la dedicarem a reflexionar de manera individual sobre les necessitats que té cada alumne en sa casa, per a poder fer aquesta tasca se li facilitarà al alumne una plantilla on podrà omplir les dades per a cadascú dels membres de la seva família del ús que li dona en casa al PC (treball, oci, estudi, etc).</div> <div>La resta de la classe farem un posada en comú dels usos que es fa per a cada membre de la família, cada alumne deurà exposar quina és la seva situació.</div>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb els termes i les seues definicions vistos a classe.	1.2	- Es recollirà el model de necessitats de cadascun dels alumnes per a valorar la seva realització.	
Primera part: individual	-Aula d'informàtica -Canó projector			-Es valorarà la participació a classe en la part de la posada en comú.	
Segona part: grupal (participa tota la classe).	-Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules.				
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3					
<div>Nom: Cerca de 2 pressupostos per al PC que han configurat en diferents llocs webs</div> <div>Objectius: Utilitzar mètodes de cerca d'informació a la xarxa.</div> <div>Elaborar pressupostos amb la informació estreta de la xarxa.</div> <div>Diferenciar les falses “ofertes” que de vegades ens ofereixen en anuncis.</div>					





Autoria: Edurne Sanchis Cuenca

<p>Temporització: (1 hora).</p> <p>Els alumnes hauran de realitzar el pressupost del PC que han triat per a sa casa, comparant preus de 2 webs de compra online, se'ls recomanarà algun lloc (PCComponentes, Amazon, APP Informàtica...) però ells podran també triar el lloc que desitgen. Hauran de presentar el pressupost en un document de text amb un format adequat per a la tasca que se'ls demana. Al final del document hauran de reflexionar sobre la diferència de preus i quina és la importància de comparar preus abans de comprar.</p>					
	MESURES DE RESPOSTA(I,II)		MESURES DE RESPOSTA(III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ
	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb els termes i les seues definicions vistos a classe.	2.1	- S'avaluarà la realització de la tasca, tant en contingut com la presentació que hauran realitzar amb un editor de textos.
	-Treball individual	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules.			

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE					
IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Internet en casa.			
	MATERIA	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORALIZACIÓN 6 Sesiones
	DESCRIPCIÓN	En la actualidad casi todos los domicilios tienen Internet en casa, en está situación de aprendizaje el alumno deberá averiguar todo lo que se necesita para tener Internet en casa, desde la empresa que le provee el servicio de Internet, hasta los dispositivos intermedios necesarios para crear la conexión, los alumnos han de hacer un estudio con compañías, dispositivos necesarios, precios y diferentes características técnicas.			
	PREGUNTA	Pregunta: ¿Qué Internet poner en casa?			
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Creación de una presentación en la plataforma Genially con las diferentes compañías, precios, dispositivos necesarios para que llegue Internet a nuestra casa.			

CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
	<b>X</b> CCL <input type="checkbox"/> CP <b>X</b> STEM / CMCT <b>X</b> CD <b>X</b> CPSAA <b>X</b> CC <input type="checkbox"/> CE <b>X</b> CCEC	<input type="checkbox"/> Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.(CE1)  <input type="checkbox"/> Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales. (CE2)	1.1  1.2  1.3  1.5  2.1  2.2  2.5  2.6	Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.  Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades.  Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.  Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.  Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.  Reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad.  Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.  Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	<b>Bloque 1:</b> Dispositivos digitales e Internet.  a) Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo. d) Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet. e) La brecha digital.  <b>Bloque 2:</b> Búsqueda, selección, organización y creación de contenidos digitales.  a) Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado. c) Lectura e interpretación de información de medios digitales. f) Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas. h) Creación básica de contenidos con herramientas digitales.

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

Autoría: Fco. Javier Valero Garzón



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<p>Nombre: Conocer el entorno que nos rodea.</p> <p>Objetivos: Búsqueda de componentes necesarios para lograr la conexión a Internet en casa.</p> <p>Temporalización: 2 sesiones.</p> <p>Sesión 1: Los alumnos agrupados por parejas buscarán 10 términos relacionados con componentes necesarios para lograr la conexión a Internet, una vez el profesor valide esos 10 términos tendrán que crear un documento de texto una tabla con tres columnas (nombre, definición formal e imagen).</p> <p>Sesión 2: Los trabajos mediante Aules se enviarán al profesor en formato pdf, e iremos viendo los diferentes trabajos en el proyector parando y explicando los componentes elegidos.</p>					
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 primero, y actividades para asociar ambos a continuación	1.1 2.1 2.2 2.6	- Coevaluación. Se evaluará entre compañeros.	
- Agrupamiento de trabajo por parejas.	- Pc Profesor con proyector y altavoces.  - Ordenador individual por alumno.	- Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...  -Portátil adaptado para diversidad funcional			

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2						
<p>Nombre: ¿Qué es Internet?</p> <p>Objetivos: Conocer que es Internet y como viaja la información por la nube.</p> <p>Temporalización: 1 sesión.</p> <p>Primera parte:</p> <p>Veremos el siguiente video <a href="#">The Internet: Wires, Cables &amp; Wifi</a> de Code.org (7 minutos), pausandolo y explicando el contenido y preguntando que dudas tienen.</p> <p>Veremos el siguiente video <a href="#">What is the Internet?</a> (4 minutos) pausandolo y explicando el contenido y preguntando que dudas tienen.</p> <p>Segunda parte:</p> <p>Los alumnos de manera individual buscarán información sobre los proveedores de Internet en la localidad donde residen (Vodafone, Movistar, Yoigo ...), se trata de recopilar información en un documento de texto sobre varias compañías precios y características, en posteriores sesiones se trabajará la información.</p>					<p>Accesibilidad</p> <p><input type="checkbox"/> Física</p> <p><input type="checkbox"/> Sensorial</p> <p><input type="checkbox"/> Cognitiva</p> <p><input type="checkbox"/> Emocional</p> <p><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</p> <p><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</p> <p><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</p> <p><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</p> <p><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</p> <p><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</p> <p><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</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...	1.2 2.1 2.5	-El profesorado empleará una rúbrica para la evaluación.		
- Sin agrupamientos trabajo individual.	- Pc Profesor con proyector y altavoces.  - Ordenador individual por alumno.	-Portátil adaptado para diversidad funcional				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					
<p>Nombre: Genially es genial.</p> <p>Objetivos: Explicación funcionamiento de <a href="#">Genially</a>. Comienzo de trabajo personal.</p> <p>Temporalización: 1 sesión.</p> <p>Primera parte:</p> <p>Mediante el proyector explicar el uso de genially y diferencias respecto a otros programas de creación de presentaciones.</p> <p>Segunda parte:</p> <p>El material elaborado en la sesión anterior lo pasarán a Genially, creando una serie de diapositivas con los diferentes precios y características de ofrecen las empresas de la zona.</p> <p>En la presentación también tendrán que averiguar que empresa tienen en casa contratada y cuales son sus características técnicas (velocidad de subida y bajada, fibra óptica o ADSL, ...)</p>					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
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...	1.2 1.5 2.6	-El profesorado empleará una rúbrica para la evaluación.	
- Sin agrupamientos trabajo individual.	- Pc Profesor con proyector y altavoces.  - Ordenador individual por alumno.	-Portátil adaptado para diversidad funcional			

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4						
<p>Nombre:Dispositivos intermedios</p> <p>Objetivos:Conocer por donde viaja la información al hacer clic.</p> <p>Temporalización: 2 sesiones.</p> <p>Sesión 1:</p> <p>En la primera sesión veremos al principio el siguiente video <a href="#">Diferencias entre HUB, SWITCH y ROUTER</a> (8 minutos) como siempre lo veremos despacio, pausándolo y explicando dudas que vayan surgiendo.</p> <p>Después de ver el video los alumnos continuarán en genially añadiendo el nuevo contenido explicado, tendrán que hacer fotos a los dispositivos que tienen en casa, buscar información sobre él e insertar la imagen en su presentación.</p> <p>Tendrán que hacer una estimación mediante una tabla de cuantos dispositivos se conectan en casa, nombre y como se produce dicha conexión (fibra, cable de red, wi-fi).</p> <p>Sesión 2:</p> <p>En la última sesión de esta situación de aprendizaje se terminará de crear la presentación y mediante Aules se enviará el enlace de la presentación para que el profesor la evalúe. Si diese tiempo se mostrarán en el proyector las mejores presentaciones.</p>					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	
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...	1.1 1.2 1.3 1.5 2.2 2.6	-El profesorado empleará una rúbrica para la evaluación.		
- Sin agrupamientos trabajo individual.	- Pc Profesor con proyector y altavoces.  - Ordenador individual por alumno.	-Portátil adaptado para diversidad funcional				





## SITUACIÓ D'APRENENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Fem un ús correcte de les xarxes social				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1r ESO	TEMPORITZACIÓ	10 sessions
	DESCRIPCIÓ	Cada vegada a edats més primerenques el nostre alumnat s'introdueix a les xarxes socials, per recomanacions d'altres xiquets/es sense cap formació ni mesura. Els pares i professorat ens hem dedicat fins ara simplement a prohibir-los-les, cosa que és totalment inútil, ja que si volen les faran servir d'una o altra manera. Entendre l'ús que fan de les xarxes socials és un punt de partida necessari i que l'alumnat siga conscient del seus perills és la nostra obligació com a docents.				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	L'ús de les xarxes socials és una ferramenta útil per als nostres joves, tant per a relacionar-se com per a informar-se del que passa al seu voltant. Però el seu mal ús pot tindre greus conseqüències, tant per a la seua auto-estima com per a les seues relacions personals. Estem fent un bon ús de les xarxes socials? Sabem distingir el que és real i el que pot no ser-ho a les xarxes socials?				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Elaboració d'un decàleg per a sentir-se protegit davant les xarxes socials. Es podria fer un Canva atractiu tipus pòster i penjar-lo als corredors del nostre IES, i per descomptat compartir-lo a les xarxes socials.				



Autoria: ABS

	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIESESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
CONCRECIÓ CURRICULAR	<b>X</b> CCL <b>X</b> CP <b>X</b> STEM /CMCT <b>X</b> CD <b>X</b> CPSAA <b>X</b> CC <input type="checkbox"/> CE <b>X</b> CCEC	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CE1: Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible.</li> <li>• CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.</li> <li>• CE3: Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la.</li> <li>• CE4: Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.</li> </ul>	1.5	Mostrar hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals.</li> <li>• Propietat intel·lectual i drets d'autoria.</li> <li>• Detecció de notícies falses, boles i discursos d'odi. Implicacions socials.</li> <li>• La identitat personal en Internet. Àlies i avatars.</li> <li>• Autoconcepte i percepció externa de la identitat digital.</li> <li>• Referències socioculturals en la construcció de la identitat digital. Persones influents. Exposició personal en la xarxa. La petjada digital.</li> <li>• Conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital.</li> <li>• La privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal. Informació i consentiment.</li> <li>• Amistat virtual i física.</li> <li>• Estratègies per a una ciberconvivència igualitària, segura i saludable. Etiqueta digital.</li> <li>• Avantatges i beneficis de les interaccions en entorn digital.</li> <li>• Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i frauds.</li> <li>• Addiccions: tecnoadicció, nomofòbia i ludopatia en línia.</li> </ul>
			2.2	Reconèixer la importància de les notícies falses en la desinformació de la societat.	
			2.3	Detectar els discursos d'odi i reconèixer les seues implicacions en el desenvolupament de la societat.	
			2.6	Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	
			3.1	Identificar i valorar diferents maneres de representar la identitat en Internet i la petjada digital que deixen.	
			3.3	Reconèixer les implicacions de la publicació de dades personals en la xarxa.	
			3.4	Adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals.	
			4.4	Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals tot valorant el benestar personal i col·lectiu.	
			4.5	Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals.	
			4.6	Mostrar empatia envers els membres del grup, reconeixent les seues aportacions i establint un diàleg igualitari i inclusiu per a resoldre conflictes i discrepàncies.	

<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

DISENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<input type="checkbox"/> Accessibilitat	
Nom: Perills de les xarxes socials					<input type="checkbox"/> Física	
Objectius: Reflexió sobre el punt de partida.					<input type="checkbox"/> Sensorial	
Descobriment dels perills de les xarxes socials.					<input type="checkbox"/> Cognitiva	
Temporització:					<input type="checkbox"/> Emocional	
Primers 10': Exposició d'una notícia d'actualitat d'assetjament escolar a través de xarxes socials i reflexió sobre el que hauríem fet nosaltres en una situació semblant..					<input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.	
Resta de la classe: Webquest dels continguts sobre els quals, posteriorment, haurà d'aprofundir l'alumnat per a elaborar el seu decàleg per a estar protegit a les xarxes socials. A través d'una activitat h5p en Aules de tipus Fill de Gaps, l'alumnat haurà de contestar preguntes per a descobrir o afirmar comportaments saludables a les xarxes socials.					<input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.	
Prèviament es poden repassar algunes indicacions (5 minuts) sobre estratègies d'ús de cercadors web (vist en una SA prèvia).					<input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.	
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		<input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla...	2.2 2.3 3.1 3.3 3.4	- Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, 3nterès...)		<input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.
- Primera part: grupal (l'alumnat amb majors coneixements fa de guia per a la resta, foment del diàleg)	- Aula d'informàtica	- Portàtil adaptat per a diversitat funcional		- Segona part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat h5p, que proporciona nota numèrica i feedback a l'alumnat. És per tant un exercici individual clàssic.		<input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.
- Segona part: individual	- Canó projector					<input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.
	- Ordinador amb connexió a Internet					
	- Plataforma Aules					

DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional </div> <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.
<div> <div> <div>Nom:</div> <div>Decàleg d'ús de les xarxes socials</div> </div> <div> <div>Objectius:</div> <div>Elaboració de recomanacions davant les xarxes socials.</div> </div> </div>					
<div> <div>Temporització:</div> <div> <div>Primera part: Plantejament de diferents situacions quotidianes i reflexió de com actuar: identitat digital, fake news, assetjament, etc.</div> <div>Segona part: Pluja d'idees per par de l'alumnat on treurem recomanacions i bons usos a les xarxes socials.</div> </div> </div>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D' AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional	1.5 2.2 2.3 3.3 4.4 4.5 4.6	- Heteroevaluació: s'emprarà una guia d'observació.	
- Primera part: grupal (l'alumnat amb majors coneixements fa de guia per a la resta, foment del diàleg) - Segona part: individual	- Aula d'informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet - Plataforma Aules				

DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTENTATGE	ACTIVITATS / TASQUES				APRENTENTATGE ACCESSIBLE	
	DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3					<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: Disseny digital: Canva Objectius: Donar a l'alumnat destreses en l'ús d'eines informàtiques per al disseny digital.					
	Temporització:  Es presentarà a l'alumnat una sèrie d'activitats a realitzar amb l'eina online Canva. El format serà de pràctiques curtes guiades en format pdf: 1. Presentació e introducció a Canva. 2. Utilització de recursos gràfics e imatges. 3. Elecció de tipografies i personalització.					
	MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D' AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Les pràctiques s'oferiran també explicades en format vídeo pas per pas per a l'alumnat que ho necessite - Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.6	- Heteroavaluació: L'alumnat entregará diversos dissenys. El professorat les avaluarà utilitzant una Escala numèrica	
- Activitat grupal, parelles heterogènies per a promocionar la interacció i la cooperació	- Aula d'informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet - Plataforma Aules					

DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTATGE	ACTIVITATS / TASQUES				APRENTATATGE ACCESSIBLE
	DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4				<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.
	Nom: Fem un Canva Objectius: Crear un producte combinant sabers i destreses adquirits en les tasques anteriors. Fomentar el raonament, la creativitat, l'autonomia i la independència de l'alumnat.				
	Temporització:  Fent ús de la ferramenta Canva (Activitat 3) dissenya un pòster en les recomanacions elaborades a la Activitat 2.				
	MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D' AVALUACIÓ	AVALUACIÓ
	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... - Portàtil adaptat per a diversitat funcional	1.5 2.6	- Heteroavaluació: L'alumnat entregarà en seu disseny. El professorat emprarà una rúbrica posada prèviament a la disposició de l'alumnat.
- Activitat grupal, parelles heterogènies per a promocionar la interacció i la cooperació	- Aula d'informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet - Plataforma Aules				<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.

DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 5					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física             <input type="checkbox"/> Sensorial             <input type="checkbox"/> Cognitiva             <input type="checkbox"/> Emocional           </div> <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: Compartim allò après Objectius: Servir de retroalimentació per part del professorat per a corregir errors i afermar les respostes correctes amb la finalitat que l'alumnat conega el seu rendiment i identifiqui com pot millorar-lo. Facilitar que l'alumnat reflexioni sobre quin ha après i com l'ha fet. Promoure l'adquisició de les estratègies, procediments, recursos i tècniques que l'ajuden a saber què ha fet bé i per què, què ha de millorar i de quina manera.					
Temporització:  Primera part: Visualitzem les infografies de l'alumnat en classe. El professorat fa observacions sobre errors en contingut/presentació, així com suggeriments de millora. Segona part: Cada alumne o alumna avalua el treball presentat segons els criteris establits pel professorat. En finalitzar cada avaluació, l'alumnat recapacitarà segons l'apréu a la SA.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS				
- Primera part: parelles heterogènies per a promocionar la interacció i la cooperació -Segona part: individual.	- Aula d'informàtica - Canó projector - Ordinador amb connexió a Internet - Paper i bolígraf	- Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... - Mesures recollides en el pla d'aprenentatge de l'alumnat corresponent, elaborades conjuntament amb el departament d'orientació	1.5 2.2 2.3 2.6 3.3 4.4 4.5 4.6	- Autoavaluació i coavaluació: L'alumnat utilitzarà una Diana gràfica per a valorar el seu propi treball i el dels seus companys. A cada Diana s'afegiran una o dues idees recollides del Canva sobre com protegir-se, per a assegurar l'escolta activa i crítica. En finalitzar la situació d'aprenentatge l'alumnat entregarà uns Exit Tiquets perquè el professorat tinga una retroalimentació final.	

## SITUACIÓ D'APRENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Navegar de forma segura				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1r ESO	TEMPORITZACIÓ	15 setmanes
	DESCRIPCIÓ	Un alumne ha rebut un correu electrònic sospitós que li demana que punxe en un enllaç per a actualitzar la seua contrasenya del correu electrònic. L'alumne s'ha adonat que el correu electrònic és un intent de frau i ha de saber com connectar-se a Internet de manera segura per a protegir les seues dades personals. Els alumnes poden practicar connectant-se a Internet utilitzant una connexió segura i utilitzant hàbits bàsics de seguretat, com ara la creació de contrasenyes segures i l'ús d'antivirus				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	<p>Vols saber quin és el teu <b>nivell de coneixement sobre la protecció d'Internet</b>? <b>Ets un as de les contrasenyes</b>? <b>Estàs prou protegit</b>? Descobreix el teu quocient de seguretat en línia.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Test de seguretat en línia: <a href="https://www.bancosantander.es/ca/particulares/banca-online/seguridad-online/aprende-ciberseguridad/test">https://www.bancosantander.es/ca/particulares/banca-online/seguridad-online/aprende-ciberseguridad/test</a></li> <li>• Cóm crear contrasenyes segures: <a href="https://www.bancosantander.es/ca/particulares/banca-online/seguridad-online/aprende-ciberseguridad/crear-contrasenas-seguras">https://www.bancosantander.es/ca/particulares/banca-online/seguridad-online/aprende-ciberseguridad/crear-contrasenas-seguras</a></li> </ul> <p><b>Si sospites, reporta-ho.</b> Saps com es produeixen les ciberatacs?</p> <p>Com a font d'informació s'aporten els enllaços per intruduir-los amb el phising en situacions properes a ells:</p> <p><a href="https://www.es-ciber.com/el-phishing-un-ciberriesgo-que-afecta-tambien-a-los-gamers/">https://www.es-ciber.com/el-phishing-un-ciberriesgo-que-afecta-tambien-a-los-gamers/</a></p> <p><a href="https://www.novared.net/como-los-hackers-estafan-a-los-jugadores-de-roblox-minecraft-fortnite-y-apex-legends/">https://www.novared.net/como-los-hackers-estafan-a-los-jugadores-de-roblox-minecraft-fortnite-y-apex-legends/</a></p>				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	<p>Confeccionar un "Ciberdiccionari" amb vocabulari relacionat amb la navegació de forma segura.</p> <p>Crear Ciberpíndoles amb recomanacions per a navegar de forma segura.</p>				



CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIESESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ CCL</li> <li>□ CP</li> <li>■ STEM /CMCT</li> <li>■ CD</li> <li>■ CPSAA</li> <li>■ CC</li> <li>□ CE</li> <li>■ CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>□ CE1: Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible.</li> <li>□ CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.</li> <li>□ CE4: Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.</li> </ul>	1.3  1.5  2.1  2.6  4.4  4.5	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Connectar dispositius digitals a Internet de manera segura.</li> <li>○ Mostrar hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.</li> <li>○ Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.</li> <li>○ Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.</li> <li>○ Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals tot valorant el benestar personal i col·lectiu.</li> <li>○ 4.5. Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fonaments i formes d'accés a Internet.</li> <li>• Hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.</li> <li>• Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat.</li> <li>• Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals.</li> <li>• Creació bàsica de continguts amb eines digitals.</li> <li>• Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i frauds.</li> </ul>

<b>CCL:</b> Competència en comunicació lingüística		<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	



DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física             <input type="checkbox"/> Sensorial             <input type="checkbox"/> Cognitiva             <input type="checkbox"/> Emocional           </div> <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.
1					
Nom: Què sabem de ciberseguretat Objectius: Reflexió sobre el punt de partida Descobrimet de vocabulari i conceptes de ciberseguretat					
Temporització: <ul style="list-style-type: none"> <li>10' :Visualitzem el vídeo: <a href="https://youtu.be/02TU1eHNNxQ">https://youtu.be/02TU1eHNNxQ</a>. Apareixen moltes paraules que l'alumne desconeix. Per tant el primer que caldrà fer és anotar totes les paraules relacionades amb la ciberseguretat.</li> <li>15 ' : Se'ls facilita la transcripció del text del vídeo, amb buits per a que anoten les paraules clau relacionades amb la ciberseguretat.</li> <li>Diferenciar els diferents tipus d'atacs: Phishing, smishing, vishing.</li> <li>Resta de la classe: Cal conèixer el significat. Es projecta la transcripció i entre tots s'omplim els buits i quan apareix la paraula correcta es pregunta pel significat. Si ja el coneixen, es passa a la següent.</li> </ul>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS		2.1	-Observació directa -Avaluació de les dos activitats realitzades. Amb nota numèrica i feedback a l'alumnat	
Per parelles	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula Informàtica</li> <li>Canó Projector</li> <li>Ordinador amb connexió a Internet</li> <li>Plataforma Aules</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Es facilita llistat de paraules a ubicar en es buits.</li> <li>Es facilita activitat d'associació del terme amb la definició.</li> <li>Eines del S.O per a l'accessibilitat: lector immersiu, teclat en pantalla.</li> <li>Ordinador adaptat per a diversitat funcional</li> </ul>			

DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA					<div> <input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional </div> </div> <div> <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica. </div> <div> <input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat. </div> <div> <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat. </div> <div> <input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback. </div> <div> <input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats. </div> <div> <input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells. </div> <div> <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement. </div>	
2						
<p>Nom: Ciberdiccionari</p> <p>Objectius: Afermar el vocabulari que hem treballat en l'activitat 1</p> <p>Oferir la informació des d'un prisma diferent (interacció i diàleg, aprenentatge entre iguals) segons els principis dels DUA: múltiples formes d'implicació i múltiples mitjans de representació.</p>						
<p>Temporització:</p> <p>Primera part: Els alumnes comencen a recordar el vocabulari aprés. El professor mostra unes definicions en una presentació i els alumnes interactuen en el grup, i indiquen a quina paraula correspon. El professor pregunta una definició a cada grup, i serà eixe terme el que tenen que afegir al ciberdiccionari, il·lustrant la paraula i la definició amb una situació que la represente o la produisca.</p>						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<p>- Se'ls facilita el dossier amb la presentació junt a les diapositives de definició, diapositives amb el terme corresponent i un exemple que il·lustre la situació.</p>	1.3	<p>- Heteroavaluació: s'emprarà guia d'observació.</p>		
- En grup de 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula Informàtica</li> <li>Canó Projector</li> <li>Ordinador amb connexió a Internet</li> <li>Plataforma Aules</li> </ul>		4.4			

DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA					<div><input type="checkbox"/> Accessibilitat<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
3					
Nom: Confeccionem el Ciberdiccionari (Utilitzem una infografia o pòster, per al nou vocabulari) Objectius: Donar a l'alumnat destreses en l'ús d'eines informàtiques per a la creació d'un pòster.					
Temporització: <div><div>- Es recorda a l'alumnat com funciona l'aplicació per al disseny de les infografies (vista en altra SA prèvia).</div><div>- <a href="https://identitatcorporativa.gencat.cat/web/.content/Documentacio/pdf/pautesgrafiques_canvas.pdf">https://identitatcorporativa.gencat.cat/web/.content/Documentacio/pdf/pautesgrafiques_canvas.pdf</a></div><div>- Acordem entre tots l'aspecte estàndard de cada infografia (Format del títol, tipografia a utilitzar en títol i en text, paleta de colors). Queda recollit en un document de consulta per a tots els alumnes) i tots els alumnes han de seguir els criteris comuns per a mantindre un aspecte unificat.</div></div>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<div><div>- Se'ls proposa un contingut per a construir la infografia, i se'ls facilita plantilla per a completar-la i obtindrà una entrada al ciberdiccionari.</div><div>- Eines del S.O per a l'accessibilitat: lector immersiu, teclat en pantalla.</div><div>- Ordinador adaptat per a diversitat funcional</div></div>	2.6	-Heteroavaluació: L'alumnat entrega la seua infografia, i el professor l'avalua amb una escala numèrica.	
En grups de 4	<div><div>• Aula Informàtica</div><div>• Canó Projector</div><div>• Ordinador amb connexió a Internet</div><div>• Plataforma Aules</div></div>				

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
4					
Nom: I tu què faries? Objectius: Conèixer el servei d'ajuda. O17 Incibe. Donar les eines per a reconèixer els intents de phishing.					
Temporització:					
Visualització del vídeo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7T32WBQRrBA">https://www.youtube.com/watch?v=7T32WBQRrBA</a>					
El professor proposa 4 casos de possible Phishing (pot utilitzar estos: <a href="https://attacksimulator.es/blog/4-ejemplos-populares-de-phishing-en-los-que-podria-confiar-la-mayoria-de-la-gente/">https://attacksimulator.es/blog/4-ejemplos-populares-de-phishing-en-los-que-podria-confiar-la-mayoria-de-la-gente/</a> )					
Cada alumne, te que identificar si el cas proposat pel professor és un cas o no de phishing. En cada cas l'alumne identificarà algunes de les característiques que permeten reconèixer com a phishing.					
L'alumne cal que identifique les característiques comunes en els correus electrònics de phishing i haurien de considerar-se senyals d'alerta com: arxius adjunts o vincles; errors ortogràfics; gramàtica deficient; gràfics amb aspecte poc professional; urgència innecessària per verificar la seua adreça de correu electrònic o un altre tipus d'informació personal immediatament; salutacions genèriques, com a "Estimat client".					
Recomanacions: <ul style="list-style-type: none"><li>- Identificar el remitent, per comprovar si la procedència es real o utilitza un correu fals.</li><li>- Contactar amb l'empresa per altra via (per exemple, telefònicament)</li><li>- Revisar l'URL a la que redirigeix el missatge. Si dubtes, no accediscques, per a no posar en perill el teu dispositiu.</li><li>- Si has accedit, utilitza un antivirus actualitzat per a descartar infeccions.</li><li>- No facilites mai dades personals o bancaris a través d'estos missatges.</li></ul>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Donar-li una fitxa amb un cas resolt, marcant els elements que ajuden a identificar un cas de phishing	1.5 4.5	-Heteroavaluació: s'emprarà una guia d'observació	
Primer part :Individual Després posada en comú, fomentant el diàleg i generant debat comentant cada cas.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aula Informàtica</li><li>• Canó Projector</li><li>• Ordinador amb connexió a Internet</li><li>• Plataforma Aules</li></ul>				

DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA					<div> <input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional </div> </div> <div> <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica. </div> <div> <input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat. </div> <div> <input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat. </div> <div> <input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback. </div> <div> <input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats. </div> <div> <input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells. </div> <div> <input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement. </div>
5					
Nom: Es segura a teua contrasenya? Objectius: Conscienciar de la importància de crear una contrasenya segura Temporització: Quant tardarien en esbrinar una contrasenya? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Ee_FJ1mNwqM">https://www.youtube.com/watch?v=Ee_FJ1mNwqM</a> Després d'una reflexió, sobre la importància de la creació de contrasenyes segures, farem l'activitat de : <a href="https://www.osi.es/sites/default/files/docs/c3_pdf_rp_mejora_tus_contrasenas.pdf">https://www.osi.es/sites/default/files/docs/c3_pdf_rp_mejora_tus_contrasenas.pdf</a> per a crear contrasenyes segures de forma divertida					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	- Poden participar en el joc. - Comprovar que tot l'alumnat te la psicomotricitat fina suficient per a poder crear els daus.	1.5 4.5	-Heteroavaluació: s'emprarà una guia d'observació	
Jugar en grups de 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula Informàtica</li> <li>Canó Projector</li> <li>Ordinador amb connexió a Internet</li> <li>Plataforma Aules</li> <li>Daus (impresos, per a la seua construcció)</li> </ul>				

DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA					<div> <input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional </div> <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. </div>	
6						
Nom: ANTIVIRUS. Saps com protegir-te? Objectius: Conèixer altres formes d'estar protegit. Descobriment de vocabulari i conceptes de ciberseguretat						
Temporització: <ul style="list-style-type: none"> <li>10' :Visualitzem el vídeo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=f8FWKR7YUq0..">https://www.youtube.com/watch?v=f8FWKR7YUq0..</a></li> <li>15 ' : Se'ls facilita la transcripció del text del vídeo, amb buits per a que anoten les paraules clau relacionades amb virus i antivirus</li> <li>Busquem el nou vocabulari i busquem les definicions, per continuar ampliant el CiberDiccionari</li> <li>Se recorda l'aspecte estàndard de la infografia acordat per a que siga de nou referència. Els alumnes ja han creat en l'activitat 2 unes infografies, per tant ara ja sabem el procediment a seguir.</li> </ul>						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Es facilita llistat de paraules a ubicar en es buits.</li> <li>- Es facilita activitat d'associació del terme amb la definició.</li> <li>- Eines del S.O per a l'accessibilitat: lector immersiu, teclat en pantalla.</li> <li>- Ordinador adaptat per a diversitat funcional</li> </ul>	2.1	-Observació directa -Avaluació de les activitats realitzades. Amb nota numèrica i feedback a l'alumnat		
En grups de 4	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula Informàtica</li> <li>Canó Projector</li> <li>Ordinador amb connexió a Internet</li> <li>Plataforma Aules</li> </ul>					

DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA					<div> <input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional </div> <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. </div>	
7						
Nom: Creem CiberPíndoles. Com protegir-nos per a una navegació segura? Objectius: Crear un producte combinant sabers i destreses adquirits en les tasques anteriors i en altra SA. Fomentar el raonament, la creativitat, l'autonomia i la independència de l'alumnat						
Temporització: A cada parella d'alumnes se'ls assignarà un tema (Definició de vocabulari clau ciberseguretat, contrasenyes, antivirus, què és el phishing, com identificar-lo?, com actuar?, on pots trobar ajuda?, com previndre'l?, com crear contrasenyes segures, tipus de virus, com protegir-se dels virus?. Consells finals per a una navegació digital segura. <div>             - Buscar més informació per ampliar el tema.             - Preparar el guió             - Exposar el guió a la resta.             - Crear la ciberpíndola </div> Es mostra un exemple: <a href="https://apdcat.gencat.cat/web/.content/03-documentacio/pindoles-pd/PINDOLES-PD.pdf">https://apdcat.gencat.cat/web/.content/03-documentacio/pindoles-pd/PINDOLES-PD.pdf</a>						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<div>             - Eines del S.O per a l'accessibilitat: lector immersiu, teclat en pantalla.             - Ordinador adaptat per a diversitat funcional </div>	1.3	<div>             - Heteroavaluació: <div>               - Rúbrica facilitada prèviament a l'alumnat.               - Coavaluació entre l'alumnat </div>             L'alumnat entregarà al professor <div>               - Guió de la píndola               - Ciberpíndola </div> </div>		
Per parelles	<div>             • Aula Informàtica             • Canó Projector             • Ordinador amb connexió a Internet             • Plataforma Aules </div>		2.1			
			2.6			
			4.4			



DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional </div> <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.	
7						
Nom: Compartim allò après						
Objectius: <ul style="list-style-type: none"> <li>Servir de retroalimentació per part del professorat per a corregir errors i afermar les respostes correctes amb la finalitat que l'alumnat conega el seu rendiment i identifiqui com pot millorar-lo.</li> <li>Facilitar que l'alumnat reflexione sobre quin ha après i com l'ha fet.</li> <li>Promoure l'adquisició de les estratègies, procediments, recursos i tècniques que l'ajuden a saber què ha fet bé i per què, què ha de millorar i de quina manera.</li> </ul> Temporització: <ul style="list-style-type: none"> <li>Primera part: Escoltem la ciberpíndola de l'alumnat en classe. El professorat fa observacions sobre errors en contingut/presentació, així com suggeriments de millora.</li> <li>Segona part: Cada alumne o alumna avalua el treball escoltat segons els criteris establits pel professorat. En finalitzar cada avaluació, l'alumnat afig una o dues idees que posarà en pràctica per a protegir-se, segons l'après en la ciberpíndola.</li> </ul>						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS					
Per parelles	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula Informàtica</li> <li>Canó Projector</li> <li>Ordinador amb connexió a Internet</li> <li>Plataforma Aules</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Eines del S.O per a l'accessibilitat: lector immersiu, teclat en pantalla.</li> <li>Ordinador adaptat per a diversitat funcional</li> <li>Mesures recollides en el pla d'aprenentatge de l'alumnat corresponent, elaborades conjuntament amb el departament d'orientació</li> </ul>	1.5	-Autoavaluació i coavaluació: L'alumnat utilitzarà una Diana gràfica per a valorar el seu propi treball i el dels seus companys.		
			4.5	A cada Diana s'afegiran una o dues idees recollides de la ciberpíndola sobre com protegir-se, per a assegurar l'escolta activa i crítica. En finalitzar la situació d'aprenentatge l'alumnat entregarà uns Exit Tiquets perquè el professorat tinga una retroalimentació final.		

SITUACIÓ D'APRENTATGE					
IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Posem-li-ho difícil als <i>hackers</i> !			
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1r ESO	TEMPORITZACIÓ
	DESCRIPCIÓ	La porta d'entrada a la nostra identitat digital són les contrasenyes que utilitzem. Elles separen la nostra part privada a la xarxa de la resta de persones. L'alumnat està acostumat a fer-les servir, però és probable que molts no siguin conscients de la seua importància. També és probable que hagen adquirit el mal hàbit de fer ús de contrasenyes senzilles, però poc segures o que ni tan sols sàprien com fer-ne de segures. A més, quan intenten fer-ne de segures, no són capaços de recordar-les... I, com afegit, reutilitzen les mateixes contrasenyes una vegada i una altra, sense ser conscients del perill d'aquesta pràctica.			
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	<p>Repte: Utilitzem contrasenyes diàriament. Però, som conscients de la seua importància? Què pot passar si ens les furten? Com pot això passar i com evitar-ho? Com podem tenir contrasenyes segures i no oblidar-les?</p> <p>Segur que podries ajudar a molta gent a protegir-se resolent aquestes qüestions: pares, avis, germans petits, companys de l'institut...</p> <p>Partirem des d'aquestes notícies, per investigar-ne més després:</p> <p><a href="https://www.elnacional.cat/ca/salut/ciberatac-hospital-clinic-prove-descarta-pagar-rescat_982719_102.html">El ciberatac a l'Hospital Clínic prové de fora de l'Estat i es descarta pagar un rescat (elnacional.cat)</a> (https://www.elnacional.cat/ca/salut/ciberatac-hospital-clinic-prove-descarta-pagar-rescat_982719_102.html)</p> <p><a href="https://www.malagahoy.es/tecnologia/Guardia-Civil-alerta-contrasenas-hackeadas_0_1774623808.html">La Guardia Civil alerta de las contraseñas que tienen mayor riesgo de ser hackeadas (malagahoy.es)</a> (https://www.malagahoy.es/tecnologia/Guardia-Civil-alerta-contrasenas-hackeadas_0_1774623808.html)</p>			
	PRODUCTE INTERMEDI I/O FINAL	Farem un cartell amb una infografia explicant el perquè i la importància de les contrasenyes i els perills de ser furtades, com fer-ne ús (no reutilitzar-les!), com crear contrasenyes segures i no oblidar-les (generadors i gestors de contrasenyes).			

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>✓ CCL</li> <li>✓ CP</li> <li>✓ STEM /CMCT</li> <li>✓ CD</li> <li>✓ CPSAA</li> <li>✓ CC</li> <li>✗ CE</li> <li>✓ CCEC</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ CE1: Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible.</li> <li>■ CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.</li> <li>■ CE3: Construir una identitat digital adequada i aplicar estratègies bàsiques per a cuidar-la i protegir-la.</li> </ul>	1.5	Mostrar hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>1e</b> La breixa digital.</li> <li>• <b>1f</b> Hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.</li> <li>• <b>2c</b> Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals.</li> <li>• <b>2d</b> Propietat intel·lectual i drets d'autoria.</li> <li>• <b>2h</b> Creació bàsica de continguts amb eines digitals.</li> <li>• <b>2i</b> Estètica i llenguatge audiovisual.</li> <li>• <b>3e</b> Conductes i hàbits per a cuidar la identitat digital.</li> <li>• <b>3f</b> La privacitat en la xarxa. La protecció de les dades de caràcter personal. Informació i consentiment.</li> </ul>
			2.1	Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.	
			2.6	Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	
			3.4	Adoptar conductes bàsiques que protegeixen la identitat digital i les dades personals.	

<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



**Attribution-ShareAlike 4.0 International**

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.ca>

Autoria: Javier Domingo Rodríguez

Basat en Situació d'aprenentatge de Subdirecció General de Formació del Professorat, GVA i Situació d'aprenentatge. Protegim a totes les persones en la xarxa, de Vicente Esbrí González.



Títol: Situació d'aprenentatge: Posem-li-ho difícil als hackers!

Any 2023

DISENY DE LA	ACTIVITATS / TASQUES	APRENTATGE ACCESSIBLE
	DEFINICIÓ ACTIVITAT/TASCA 1	<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.
	<p>Nom: Afronem l'amenaça: quin és el perill?</p> <p>Objectius: Conscienciar-se de la utilitat de la SA (saber fer bones contrasenyes i gestionar-les). Connectar amb les seues necessitats.</p> <p>Descripció i temporització:</p> <p>Recerca d'informació i posada en comú. 2 sessions.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>5': Presentació de l'activitat per situar i engrescar a l'alumnat.</li> <li>El temps que necessiten de la resta de la sessió: Webquest. Se'ls demanarà informació rellevant sobre les següents notícies, que condensa la part rellevant per aquesta activitat i permet demostrar la comprensió del text.  <a href="https://www.elnacional.cat/ca/salut/ciberatac-hospital-clinic-prove-descarta-pagar-rescat_982719_102.html">El ciberatac a l'Hospital Clínic prové de fora de l'Estat i es descarta pagar un rescat (elnacional.cat)</a>  <a href="https://www.elnacional.cat/ca/salut/ciberatac-hospital-clinic-prove-descarta-pagar-rescat_982719_102.html">https://www.elnacional.cat/ca/salut/ciberatac-hospital-clinic-prove-descarta-pagar-rescat_982719_102.html</a>   <a href="https://www.segre.com/noticies/comarques/2022/01/30/condemnat_14_mesos_preso_per_accedir_mail_la_seua_exparella_159996_1091.html">Condemnat a 14 mesos de presó per accedir al mail de la seua exparella (segre.com)</a>  <a href="https://www.segre.com/noticies/comarques/2022/01/30/condemnat_14_mesos_preso_per_accedir_mail_la_seua_exparella_159996_1091.html">https://www.segre.com/noticies/comarques/2022/01/30/condemnat_14_mesos_preso_per_accedir_mail_la_seua_exparella_159996_1091.html</a>   <a href="https://www.ccma.cat/324/un-pirata-informatic-accedeix-als-correus-de-la-familia-bush-i-els-difon-per-la-xarxa/ccma.cat">Un pirata informàtic accedeix als correus de la família Bush i els difon per la xarxa (ccma.cat)</a>  <a href="https://www.ccma.cat/324/un-pirata-informatic-accedeix-als-correus-de-la-familia-bush-i-els-difon-per-la-xarxa/noticia/2056673/">https://www.ccma.cat/324/un-pirata-informatic-accedeix-als-correus-de-la-familia-bush-i-els-difon-per-la-xarxa/noticia/2056673/</a> </li> <li>Resta de la primera sessió i 20' de la segona: Investigació perills. Investigar lliurement altres notícies i webs fent ús del buscador.</li> <li>Resta de la sessió: Posada en comú. Debat. Enumerem els perills d'internet, les conseqüències, tot des del punt de vista personal de l'alumnat i lligant amb la resta del seu àmbit, present i futur (feina, societat). Toquem temes com la bretxa digital, l'assetjament, el ciberassetjament i els ODS 5 (igualtat de gènere), 10 (reducció de les desigualtats) i 16 (pau, justícia i institucions sòlides).</li> </ol>	

MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	<div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hi ha disponible una versió de les webs en local amb el text remarcant, destacant les idees clau.</li><li>• Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla...</li><li>• Auriculars.</li><li>• Portàtil adaptat per a diversitat funcional</li></ul>	2.1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Webquest.</li><li>• Debat: contar les participacions positives.</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• 1-3 individual.</li><li>• 4 grup aula.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aula d'informàtica amb ordinadors i internet per a cada alumne.</li></ul>				
DEFINICIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					
Nom: Sabem fer bones contrasenyes? Bones contrasenyes part I: contrasenyes robustes.					
Objectius: Aprendre com fer contrasenyes segures.					
Descripció i temporització: Recerca d'informació i posada en comú. 1 sessió.					
<div><div>1. 5' explicació dels 3 primers passos per engrescar l'alumnat.</div><div>2. 15' Recerca individual d'informació sobre característiques d'una contrasenya segura. Cada alumne les anirà introduint a un formulari que servirà per fer un núvol de paraules al punt 4. El punt de partida serà la següent notícia: <a href="https://www.malagahoy.es/tecnologia/Guardia-Civil-alerta-contrasenas-hackeadas_0_1774623808.html">La Guardia Civil alerta de las contraseñas que tienen mayor riesgo de ser hackeadas (malagahoy.es)</a> <a href="https://www.malagahoy.es/tecnologia/Guardia-Civil-alerta-contrasenas-hackeadas_0_1774623808.html">https://www.malagahoy.es/tecnologia/Guardia-Civil-alerta-contrasenas-hackeadas_0_1774623808.html</a></div><div>3. 25' Competició de posada en comú. Es divideix la classe en dues meitats. Per torns, un alumne de cada meitat ha de dir una característica de contrasenya segura. Es van anotant a la pissarra. El primer equip que no puga dir una de nova, perd el joc. Cada vegada que s'apunta una característica, es comenta a la classe.</div><div>4. 10' Núvol de paraules. Amb ajuda del web <a href="http://www.mentimeter.com">www.mentimeter.com</a>, s'ha creat un núvol de paraules al punt 2. Ara, es mostra a la classe, per veure quines són les característiques més conegudes per tots i quines les més estranyes.</div></div>					

	MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hi ha disponible una versió de la web en local amb el text remarcat, destacant les idees clau.</li><li>• Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla...</li><li>• Auriculars.</li><li>• Portàtil adaptat per a diversitat funcional</li></ul>	2.1 1.5 3.4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Observació directa: es comprova que l'alumnat fa la recerca, pren nota de les característiques i té una actitud participativa.</li></ul>	
	<ul style="list-style-type: none"><li>• 2 individual.</li><li>• 3-4 grup aula.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aula d'informàtica amb ordinadors i internet per a cada alumne.</li><li>• Projector (o Epoptes).</li><li>• Pissarra.</li></ul>				

DISENY DE

ACTIVITATS / TASQUES		APRENTATGE ACCESSIBLE
DEFINICIÓ ACTIVITAT/TASCA 3		<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>
<p>Nom: Posem les nostres contrasenyes a prova! Bones contrasenyes part II: contrasenyes recordables.</p> <p>Objectius: Aprendre com fer contrasenyes segures i recordables. Adquirir recursos per comprovar la seua fortalesa. Aprendre com lidiar correctament amb multitud de llocs web amb contrasenya.</p>		
<p>Descripció i temporització:</p> <p>1 sessió.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>10' Activitat interactiva. L'alumnat visita la pàgina web <a href="https://internetsegura.cat/crear-contrasenya-segura-password/">https://internetsegura.cat/crear-contrasenya-segura-password/</a> on hi trobarà una activitat interactiva on podran aprendre un senzill però eficaç mètode de crear contrasenyes. També els portarà a la pàgina <a href="https://password.kaspersky.com/es/">https://password.kaspersky.com/es/</a> on podran comprovar la força de les contrasenyes que fan durant l'activitat.</li><li>15' Minidebat. Com de forta és la contrsenya creada? (molt) Quantes característiques de les vistes a l'anterior activitat aconpleix? (poques) Com és de fàcil de recordar? (fàcil) Les dues primeres preguntes pareixen contradir el vist a l'anterior activitat. Utilitzem un generador de contrasenyes i valorem si són útils (<a href="https://www.lastpass.com/es/features/password-generator#generatorTool">https://www.lastpass.com/es/features/password-generator#generatorTool</a>).</li><li>20' Lectura compartida (llegir – explicar – matissar) de l'article <a href="https://www.kaspersky.es/blog/strong-password-day/17800/">¿Proteges tus cuentas con contraseñas únicas y seguras?</a> (<a href="https://www.kaspersky.es/blog/strong-password-day/17800/">https://www.kaspersky.es/blog/strong-password-day/17800/</a>). Debatrem els mites que tracta l'article de com han de ser les contrasenyes. Posarem signes positius (fins 3) als ítems de l'activitat anterior més importants i signes negatius als més problemàtics.</li><li>10' Conclusió i <i>brainstorming</i>. Definim la manera correcta de crear contrasenyes i llancem idees que ens servisquen per aconseguir-ho (<i>Story Algorithm</i>, algoritmes personalitzats...)</li><li>Material extra: <a href="https://www.kaspersky.es/blog/falsas-percepciones-en-la-seguridad-informatica-las-contrasenas/5066/">https://www.kaspersky.es/blog/falsas-percepciones-en-la-seguridad-informatica-las-contrasenas/5066/</a>, <a href="https://www.kaspersky.es/blog/falsas-percepciones-en-la-seguridad-informatica-las-contrasenas/5066/">Contraseñas seguras: cómo crearlas y sus ventajas (kaspersky.es)</a> (<a href="https://www.kaspersky.es/resource-center/threats/how-to-create-a-strong-password">https://www.kaspersky.es/resource-center/threats/how-to-create-a-strong-password</a>).</li></ol>		<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

MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	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.
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hi ha disponible una versió d'algunes pàgines web on pot trobar informació per fer l'activitat, amb el text remarcant, destacant les idees clau.</li><li>• Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla...</li><li>• Auriculars.</li><li>• Portàtil adaptat per a diversitat funcional</li></ul>	1.5 3.4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Observació directa: es comprova que l'alumnat fa l'activitat, té una actitud participativa al debat i <i>brainstorming</i> i segueix la lectura.</li></ul>	
<ul style="list-style-type: none"><li>• 1 individual.</li><li>• 2-4 grup aula.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aula d'informàtica amb ordinadors i internet per a cada alumne.</li><li>• Pissarra.</li></ul>				
DEFINICIÓ ACTIVITAT/TASCA 4					
Nom:    Aprenent a fer una infografia Objectius:    Aprendre què és i com fer una infografia amb alguna ferramenta web.					
Descripció i temporització: 1 sessió. Pràctica guiada de com fer un cartell amb <a href="https://canva.com">canva.com</a> .					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Les pràctiques s'oferiran també explicades en format vídeo pas per pas per a l'alumnat que ho necessite.</li><li>• Auriculars.</li><li>• Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla...</li><li>• Portàtil adaptat per a diversitat funcional</li></ul>	2.6	<ul style="list-style-type: none"><li>• Autoavaluació. L'alumnat sabrà què s'espera de l'activitat i podrà vore si es capaç d'arribar-hi.</li></ul>	
Individual.	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aula d'informàtica amb ordinadors i internet per a cada alumne.</li></ul>				

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE	
DEFINICIÓ ACTIVITAT/TASCA 5					<div><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></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>	
<p>Nom: Posem fil a l'agulla: Fem un cartell per a l'institut.</p> <p>Objectius: Condensar i plasmar allò après en forma d'infografia</p>						
<p>Descripció i temporització:</p> <p>2 sessions.</p> <p>L'alumnat farà, individualment, un cartell sobre les estratègies apreses a l'hora de crear i utilitzar contrasenyes. S'indicaran els errors habituals que no s'han de cometre i els trucs per fer contrasenyes recordables.</p> <p>Material addicional: <a href="http://www.flaticon.com">www.flaticon.com</a>, <a href="http://www.unsplash.com">www.unsplash.com</a>, <a href="https://fontlibrary.org/index.php?pretty=%2Fes%2Fhomepage">https://fontlibrary.org/index.php?pretty=%2Fes%2Fhomepage</a>.</p>						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	<ul style="list-style-type: none"><li>• Hi ha una plantilla amb l'estructura ja feta per a l'alumnat que ho necessite.</li><li>• Auriculars.</li><li>• Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla...</li><li>• Portàtil adaptat per a diversitat funcional</li></ul>	2.1 2.6 1.5 3.4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Rúbrica sobre el producte.</li><li>• Diana d'autoavaluació.</li></ul>		
• Individual	• Aula d'informàtica amb ordinadors i internet per a cada alumne.					
DEFINICIÓ ACTIVITAT/TASCA 6						
<p>Nom: Exposició dels cartells</p> <p>Objectius: Aprendre del treball dels altres. Obtindre noves perspectives del nostre treball. Valorar la diversitat i el seu potencial.</p>						
<p>Descripció i temporització:</p> <p>2 sessions.</p> <p>Es portaran els cartells impresos. Cada alumne farà una breu presentació (3') del seu cartell, destacant allò que considere més rellevant. Els companys podran fer comentaris sobre allò que consideren.</p>						

	MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ	
	METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	• En cas de necessitat, s'acompanyarà a l'alumne o alumna durant la seua exposició, o es podrà exposar per parelles.	2.1 2.6 1.5 3.4	• Avaluació entre parells. Es farà servir la diana d'avaluació de l'activitat anterior.	
	Grup classe.	• Cartells impresos. • Aula.				



## SITUACIÓ D'APRENTATGE

IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Quina informació es veritat o falsa?				
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1rESO	TEMPORITZACIÓ	8 SESSIONS
	DESCRIPCIÓ	En la vida diària estem rodejats de diferents fons d'informació accessibles mitjançant els dispositius mòbils i altres. Les xarxes socials i les aplicacions de missatgeria instantània ho proporcionen. Alguns referents influencers, youtubers, streamers creen continguts en els seus canals o plataformes. Però de quina forma podem assegurar-nos que aquesta informació és real?				
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESSITAT...	Navegant per internet o analitzant una notícia d'un influencer o youtuber de reputació que t'arriba series capaç de saber si la informació es veritat o falsa? Una informació determinada d'Internet, de quina forma podem verificar si és fiable o no? <a href="https://www.fake-off.eu/toolbox/contents/Espanol/Ejemplos%20de%20noticias%20falsas%20-%20versi%C3%B3n%20en%20l%C3%ADnea.pdf">https://www.fake-off.eu/toolbox/contents/Espanol/Ejemplos%20de%20noticias%20falsas%20-%20versi%C3%B3n%20en%20l%C3%ADnea.pdf</a> (Fake off Ejemplos de noticias falsas relevantes per als joves) <a href="https://www.bbc.com/mundo/noticias-51587191">https://www.bbc.com/mundo/noticias-51587191</a> (Instagram:els influencers que van mostrar el fàcil que és enganyar en la xarxa social) <a href="https://www.osi.es/sites/default/files/docs/veracidad.pdf">https://www.osi.es/sites/default/files/docs/veracidad.pdf</a>				
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	Mitjançant una plataforma online (Canva.com pe.) elaboració d'un decàleg per poder esbrinar si la informació veritable o no.				

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIESESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSICS I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
	<input checked="" type="checkbox"/> CCL <input checked="" type="checkbox"/> CP <input 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals. (CE2)</li> <li>• Mostrar hàbits bàsics que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals (CE4)</li> </ul>		2.1. Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat. 2.2. Reconèixer la importància de les notícies falses en la desinformació de la societat. 2.6. Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria 4.2. Adoptar conductes bàsiques que fomenten relacions personals respectuoses i enriquidores. 4.4. Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals tot valorant el benestar personal i col·lectiu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tipus de cercadors web i les seues eines de filtratge.</li> <li>• Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat.</li> <li>• Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals.</li> <li>• Propietat intel·lectual i drets d'autoria.</li> <li>• Detecció de notícies falses, boies i discursos d'odi. Implicacions socials.</li> <li>• Personalització de l'entorn de treball.</li> <li>• Creació bàsica de continguts amb eines digitals</li> <li>• Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i frau.</li> </ul>

<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



DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 1					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional </div> <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.	
<p>Nom: Informació o desinformació</p> <p>Objectius: Reflexió sobre el punt de partida.  Qué son las Fake News? Qué son los DeepFakes?  Descobrimet de vocabulari</p>						
<p>Temporització:</p> <p>Projectar una diapositiva amb diferents notícies actuals (4): unes vertaderes i altres fake news. Fer un debat a nivell de grup i intentar esbrinar de les 4 notícies quines son vertaderes o falses.</p> <p>Definir concepte de Fake News, Hoax o bulo en un document.</p> <p>Cada alumne s'encarrega de buscar una noticia actual relacionada amb algun influencer, youtuber .</p> <p>Previament es poden repassar algunes indicacions sobre estratègies d'ús de cercadors web (vist en una SA prèvia)</p>						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Dossier en paper amb les notícies (4), els termes i les seues definicions primer, i activitats per a associar tots dos a continuació -Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.1 2.2 2.3 2.4	-Primera part: serà suficient amb l'observació directa (actitud participativa, interès...) -Segona part: l'avaluació es realitza a través de la pròpia activitat h5p, que proporciona nota numèrica i feedback a l'alumnat. És per tant un exercici individual clàssic.		
Primera part grupal foment del diàleg Segona part individual	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules					



Autoria: JUANMA IVALDI

DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 2					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física             <input type="checkbox"/> Sensorial             <input type="checkbox"/> Cognitiva             <input type="checkbox"/> Emocional           </div> <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: Revisem i editem un decàleg a partir d'un exemple Objectius: Donar a l'alumnat destreses en l'ús d'eines informàtiques per a l'edició d'un cartell tipus decàleg. (Ferramenta Canvia.com)						
Temportizació: Es presentarà a l'alumnat un decàleg fet (potser normes de l'aula d'informàtica) a realitzar amb l'eina multiplataforma Canva.com. L'alumne haurà de registrar-se en aquesta ferramenta. El format serà d'una única pràctica curta guiada en format pdf: 1.Access a la plataforma. 2. Creació i gestió d'un document en Canva. Exportació d'un document. 3. Plantilles, objectes, colors. Eina de selecció i operacions bàsiques (text i objectes). Llicències i propietat intel·lectual. 4. Compartició del treball. Alternatives a la ferramenta (Document, Genially, PowerPoint)						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Les pràctiques s'oferiran també explicades en format vídeo pas per pas per a l'alumnat que ho necessite -Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional	2.5 2.6	- Heteroavaluació: L'alumnat entregará el treball demanat. El professorat les avaluarà utilitzant una Escala numèrica.		
Individual	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules					



DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 3					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física             <input type="checkbox"/> Sensorial             <input type="checkbox"/> Cognitiva             <input type="checkbox"/> Emocional           </div> <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: Fem un Decàleg Objectius: Decàleg (“Conjunt de deu normes que es consideren bàsiques per a una activitat”) Crear un producte combinant sabers i destreses adquirits en les tasques anteriors. Fomentar el reonament, la creativitat, l'autonomia i la independència de l'alumnat					
Temportització: (2 sessions) Introducció: Què és un Decàleg?. Observem diferents decàlegs (proporcionats pel professorat), llenguatge audiovisual i recursos (Canva.com, Genially, Powerpoint, etc...) diferents opcions i format. A cada parella d'alumnes haurà d'elaborar una guió per esbrinar si una notícia o informació es vertadera. Tota la informació poden buscarla en la Web de INCIBE.es ( referent de molts continguts de Seguretat Informàtica): <ul style="list-style-type: none"> <li>• Buscar la informació</li> <li>• Buscar un exemple vertader i un altre fals d'una notícia actual relacionada</li> <li>• Crear un guió preliminar al decàleg</li> </ul> Buscar iconos e imatges per decorar el Decàleg final, repectant els drets d'autor: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Triar la ferramenta</li> <li>• Crear Decàleg</li> </ul>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Es proporcionarà a l'alumnat que el necessiten un banc de recursos on buscar la informació, així com iconos e imatges d'ús lliure	2.1 2.6 4.6	-Heteroavaluació: L'alumnat entregarà el guió, el decàlegi un document amb enllaços als recursos emprats (fonts d'informació i biblioteques de recursos lliures). El professorat emprarà una rúbrica posada prèviament a la disposició de l'alumnat.	
- Activitat grupal, parelles heterogènies per a promocionar la interacció i cooperació	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Plataforma Aules	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Portàtil adaptat per a diversitat funcional			



DISSENY DE LA SITUACIÓ D' APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT/TASCA 4					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física             <input type="checkbox"/> Sensorial             <input type="checkbox"/> Cognitiva             <input type="checkbox"/> Emocional           </div> <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: Compartim allò après Objectius: Servir de retroalimentació per part del professorat per a corregir errors i afermar les respostes correctes amb la finalitat que l'alumnat conega el seu rendiment i identifique com pot millorar-lo. Facilitar que l'alumnat reflexione sobre quin ha après i com l'ha fet. Promoure l'adquisició de les estratègies, procediments, recursos i tècniques que l'ajuden a saber què ha fet bé i per què, què ha de millorar i de quina manera.					
Temporització: Primera part: Visualitzem els documents de l'alumnat en classe (projector o una web amb tots els treballs). El professorat fa observacions sobre errors en contingut/presentació, així com suggeriments de millora. Segona part: Cada alumne o alumna avalua el treball vist segons els criteris establits pel professorat. En finalitzar cada avaluació, l'alumnat afeg una o dues idees que posarà en pràctica per a protegir-se, segons l'aprés en el decàleg.					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CODI CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA/ AGRUPAMENT	RECURSOS MATERIALS, PERSONALS I ESPACIALS	-Eines del SO per a l'accessibilitat: teclat en pantalla, lector de pantalla... -Mesures recollides en el pla d'aprenentatge de l'alumnat corresponent, elaborades conjuntament amb el departament d'orientació	2.2 4.5	-Autoavaluació i coavaluació: L'alumnat utilitzarà una Diana gràfica per a valorar el seu propi treball i el dels seus companys. A cada Diana s'afegiran una o dues idees recollides dels decàlegs sobre com distingir veracitat de notícia falsa, per a assegurar l'escolta activa i crítica. En finalitzar la situació d'aprenentatge l'alumnat entregarà uns Exit Tiquets perquè el professorat tinga una retroalimentació final.	
-Primera part: grupal (l'alumnat amb majors coneixements fa de guia per a la resta, foment del diàleg i la interacció positiva) -Segona part: individual	-Aula d'informàtica -Canó projector -Ordinador amb connexió a Internet -Impressora per imprimir els millors 3 decàlegs -Plataforma Aules				

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Soy experto/a en Informática, ¿En qué puedo ayudarte?				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	20 sesiones
	DESCRIPCIÓN	A diario encendemos cualquier dispositivo (ordenador, móvil, tablet, smartwatch, etc) en casa o en el aula de informática y a través de ellos nos comunicamos con otras personas, utilizamos la información que otros han querido compartir, etc. En esta situación de aprendizaje aprenderemos cómo funcionan los ordenadores y los dispositivos móviles y qué posibilidades nos ofrecen. Además, conoceremos el funcionamiento de Internet y se examinarán las causas de la brecha digital aportando posibles soluciones. El consumo desmedido de tecnología, el impacto ambiental o la obsolescencia programada son cuestiones que se revisarán también en esta situación de aprendizaje.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Reto: existen una gran variedad de dispositivos móviles y personales como relojes inteligentes o electrodomésticos, además de los ordenadores personales, con los que la mayoría de los miembros de la sociedad actual, incluido el alumnado, interaccionan a diario. Estos dispositivos normalmente se utilizan en red, conectados entre sí a Internet a través de diferentes modos de acceso. Su uso puede comportar la cesión de información personal, lo que implica unos riesgos, pero también unos beneficios, que deben valorarse y asumirse conscientemente. Por este motivo, es necesario tener unas nociones básicas sobre su funcionamiento y características más importantes que ayudan a seleccionar qué dispositivo es el más adecuado, qué componente debe incorporar o cómo conectarlo de forma segura a Internet. Proyección del documental “Desarrollados para no durar”				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración individual de un cuaderno de actividades sobre diferentes dispositivos y periféricos. Elaboración de una presentación grupal en el PowerPoint online o Canva (si no se tuviera identidad digital) sobre los objetivos ODS “9: Construir infraestructuras resilientes, promover la industrialización sostenible y fomentar la innovación” y “12: Garantizar modalidades de consumo y producción sostenibles” incluyendo noticias y enlaces a páginas de referencia. Exposición final en clase del trabajo realizado. Se trabajarán de forma transversal conceptos como la propiedad intelectual, derechos de autor y licencias de uso, webgrafía, etc.				

CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
<ul style="list-style-type: none"> <li>✗ CCL</li> <li>✗ CP</li> <li>✗ STEM/CMCT</li> <li>✗ CD</li> <li>✗ CPSAA</li> <li>✗ CC</li> <li>☐ CE</li> <li>✗ CCEC</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible. (CE1)</li> <li>▪ Mostrar hábitos básicos que fomentan el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales. (CE4)</li> </ul>	1.1	Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sistemas operativos comunes y aplicaciones.</li> <li>• Personalización del entorno de trabajo.</li> <li>• Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas.</li> <li>• Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo.</li> <li>• Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales.</li> <li>• La brecha digital.</li> <li>• Hábitos básicos de seguridad para proteger los</li> </ul>
			1.2	Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades.	
			1.3	Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.	
			1.4	Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente.	
			1.5	Mostrar hábitos básicos de seguridad para	

			<p>4.2 proteger los dispositivos. Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.</p> <p>4.3 Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en entorno digital.</p> <p>4.5 Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.</p> <p>4.6 Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario e inclusivo para resolver conflictos y discrepancias.</p>	<p>dispositivos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Implicaciones que el uso de los dispositivos digitales tiene sobre la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia.</li> </ul>
--	--	--	---	---

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



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS	APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1	<input type="checkbox"/> Accesibilidad <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva
	<p><b>Nombre:</b> ¿Qué sabemos sobre los dispositivos?</p> <p><b>Objetivos:</b> Reflexión sobre el punto de partida. Descubrir vocabulario y conceptos sobre dispositivos.</p>	



**Temporización:** 6 sesiones

Primeros 20': Realizamos un kahoot inicial para introducir los dispositivos. Nos pararemos en aquellas preguntas que hayan sido respondidas de forma errónea por parte de la clase. Además, se introducirán preguntas sobre conceptos como Hacker, Cracker, Ingeniería social, Sexting, Grooming, Cyberbullying, Tecnoadicción, Nomofobia, Obsolescencia, Brecha digital, etc.

**Resto de la clase:**

Visualizar la presentación de forma grupal desarrollada en Genially la cual incluye un mapa mental sobre informática: los ordenadores utilizan diferentes sistemas de almacenamiento (unidades de disco, memorias flash, discos ópticos, etc), están compuestos de software y hardware y se deben usar de forma saludable. Dentro de cada apartado, por ejemplo, el hardware se compone de Periféricos y Unidad Central. Dentro de los periféricos diferenciamos los de entrada, salida, entrada/salida, de comunicación (router, switch, tarjeta de red, domótica, etc) en los ordenadores, etc.

A través de una actividad h5p en Aules de tipo "Empareja la imagen de cada dispositivo con su nombre", el alumnado tendrá que contestar preguntas relacionadas so con la ciberseguridad, incluyendo, por ejemplo: Servidor, Smartwatch, SmartTV, e-book, Superordenador, Tablet, Videoconsolas, Portátil, Sistemas empotrados, Ordenador de sobremesa, Smartphone, Smartband, etc.

Finalmente tendrán que contestar 4 veces un test de AULES con preguntas relacionadas con los contenidos tratados en el tema. La nota final será la media de todas las veces que se hayan realizado el test. Previamente se realizará un test de prueba para explicar cómo funciona los tests en AULES. El test será realizado en diferentes sesiones (1 vez por sesión).

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"><li>• Dossier en papel con los términos y sus definiciones primero, y actividades para asociar ambos a continuación</li><li>• Herramientas del SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...</li><li>• Portátil adaptado</li></ul>	1.1	<ul style="list-style-type: none"><li>• Primera parte: será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...)</li><li>• Segunda parte: la evaluación se realiza a través de la propia actividad H5P y la nota media del test de AULES. Estas actividades proporcionan nota numérica y feedback</li></ul>
<ul style="list-style-type: none"><li>• Primera parte: grupal</li><li>• Segunda parte: individual</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aula de informática</li><li>• Proyector</li><li>• Ordenador con conexión a Internet</li><li>• Plataforma Aules</li></ul>		1.2	
			1.3	

☐ 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.



--	--	--

para diversidad funcional

al alumnado. Es por lo tanto un ejercicio individual clásico.

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS	APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2	<input type="checkbox"/> Accesibilidad
	<b>Nombre:</b> ¿Qué sabemos sobre Sistemas Operativos? <b>Objetivos:</b> Reflexión sobre el punto de partida. Descubrir vocabulario y conceptos sobre sistemas operativos.	<input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional
	<b>Temporización:</b> 6 sesiones Primeros 20': Realizamos un kahoot inicial para introducir los sistemas operativos tanto de escritorio como móviles. Nos pararemos en aquellas preguntas que hayan sido respondidas de forma errónea por parte de la clase. Además, se introducirán y reforzarán preguntas sobre conceptos como Obsolescencia, Brecha digital, Sostenibilidad, Seguridad laboral, etc.  <b>Resto de la clase:</b> Junto con el docente se realizarán actividades guiadas de forma grupal: <ul style="list-style-type: none"><li>• Uso del Sistema Operativo Lliurex junto con las diferentes como navegadores, editores de texto, editores de imágenes, etc</li><li>• Personalizar el entorno de trabajo</li><li>• Cómo organizar la información en archivos y carpetas. Comprimir y descomprimir archivos. Explicar la diferencia entre la organización de carpetas en Sistemas Operativos de escritorio y móviles.</li></ul> Visualizaremos entre todos la presentación en Genially sobre cómo usar los dispositivos de forma saludable. Buenas prácticas como realizar pausas, mantener la postura correcta, etc.  Después de las explicaciones guiadas, tendrán que realizar de forma individual diferentes actividades sobre el sistema operativo Lliurex, aplicaciones disponibles dentro de dicho sistema, personalización del entorno, operaciones básicas con archivos y carpetas, hábitos básicos para proteger los dispositivos, etc.  En una sesión final, el alumnado realizará un examen individual donde se evalúen todos los conceptos tratados en la actividad.	<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

	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	<p>alumnado utilizando diferentes formatos.</p> <p><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</p> <p><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</p>
	METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dossier en papel con los términos y sus definiciones primero, y actividades para asociar ambos a continuación</li> <li>Herramientas del SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...</li> <li>Portátil adaptado para diversidad funcional</li> </ul>	1.2	<ul style="list-style-type: none"> <li>Primera parte: será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...)</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>Primera parte: grupal</li> <li>Segunda parte: individual</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula de informática</li> <li>Proyector</li> <li>Ordenador con conexión a Internet</li> <li>Plataforma Aules</li> </ul>		1.3	<ul style="list-style-type: none"> <li>Segunda parte: la evaluación se realiza a través de la realización de actividades guiadas, individuales y el examen final. Estas actividades proporcionan nota numérica y feedback al alumnado.</li> </ul>	
				1.4		

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS	APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3	<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div>
	<b>Nombre:</b> Realizar una presentación compartida con el PowerPoint <b>Objetivos:</b> Conocer y usar la identidad digital Utilizar las herramientas colaborativas proporcionadas por Consellería como el correo electrónico, Word online, Power Pont online, etc. Proporcionar al alumnado destrezas para el uso de las herramientas de colaboración proporcionadas por Consellería como son es el Office 365	
	<b>Temporización:</b> 3-4 sesiones Después de una breve explicación sobre cómo funciona la identidad digital corporativa, entramos con dicha identidad digital y la contraseña proporcionada por el docente (obtenida de Ítaca). Posteriormente, explicamos la importancia de las contraseñas seguras y cambiaremos la contraseña por defecto por una contraseña segura. Posteriormente, entraremos en el gestor de correo electrónico Outlook y enviaremos un correo electrónico al docente con una pregunta relacionada con los contenidos para el kahoot final. Se explicará el funcionamiento básico del correo electrónico (título, asunto, cuerpo, remitente, A continuación, explicaremos la aplicación de PowerPoint para crear presentaciones. Crearemos una mini presentación sobre dispositivos informáticos y su uso responsable. En la siguiente sesión se explicarán qué son los Objetivos ODS y se realizarán los grupos de 3-4 alumnos para realizar	

la presentación colaborativa. Se explicará la forma de compartir las presentaciones y se empezará con la presentación.				
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"> <li>Herramientas del SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...</li> <li>Portátil adaptado para diversidad funcional</li> </ul>	4.2 4.3 4.5 4.6	Heteroevaluación: <ul style="list-style-type: none"> <li>Correo electrónico enviado al docente</li> <li>Mini presentación individual la evaluación</li> </ul> El profesorado las evaluará utilizando una rúbrica.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Individual y grupal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula de informática</li> <li>Proyector</li> <li>Ordenador con conexión a Internet</li> <li>Plataforma Aules</li> <li>Outlook y PowerPoint online</li> </ul>			

- ☐ 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.

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS		APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4		
	<p><b>Nombre:</b> Realizar una presentación compartida con el PowerPoint</p> <p><b>Objetivos:</b> Servir de retroalimentación por parte del profesorado para corregir errores y afianzar las respuestas correctas con el fin de que el alumnado conozca su rendimiento e identifique como puede mejorarlo.</p> <p>Facilitar que el alumnado reflexiones sobre qué ha aprendido y como lo ha hecho.</p> <p>Promover la adquisición de las estrategias, procedimientos, recursos y técnicas que lo ayudan a saber qué ha hecho bien y por qué, qué tiene que mejorar y de qué manera.</p>		<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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>

**Temporización:** 3-4 sesiones

En cada sesión habrá dos partes:

Primera parte:

Escuchamos atentamente la presentación de los compañeros. El profesorado realizará observaciones sobre errores en contenido/presentación, así como sugerencias de mejora.

Segunda parte:

El alumnado evalúa su presentación y la presentación de los compañeros según los criterios establecidos por el profesorado. Al finalizar cada evaluación, el alumnado se realizará un pequeño debate sobre hábitos básicos de seguridad, brecha digital y las implicaciones del uso de los dispositivos digitales sobre la salud, sostenibilidad y medio ambiente.

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"> <li>Herramientas del SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...</li> <li>Portátil adaptado para diversidad funcional</li> </ul>	4.2	-Autoevaluación y coevaluación: El alumnado tendrá que evaluar su presentación, su exposición y la presentación y la exposición de los compañeros usando una rúbrica online creada para ello (formulario de Microsoft) Al finalizar la situación de aprendizaje, se realizará un Kahoot con las preguntas aportadas por los alumnos y las del docente como retroalimentación final para comprobar si se han afianzado los conocimientos tratados en dicha situación de aprendizaje.
<ul style="list-style-type: none"> <li>Individual y Grupal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula de informática</li> <li>Proyector</li> <li>Ordenador con conexión a Internet</li> <li>Plataforma Aules</li> <li>Outlook y PowerPoint online</li> </ul>		4.3	
			4.5	
			4.6	

- ☐ 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.



## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### IDENTIFICACIÓN

TÍTULO	¿VERDADERO O FALSO?				
ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	12 sesiones
DESCRIPCIÓN	<p>En la actualidad, la facilidad de acceso a la información ha hecho que todos nos veamos expuestos a las denominadas fake news o noticias falsas, sobre todo, a través de las redes sociales, ante las que especialmente los adolescentes, se muestran más vulnerables; siempre han existido, pero a través de Internet se difunden más rápido y pueden llegar a más personas. Los menores reciben, buscan y comparten información en Internet, en ocasiones sin reflexionar lo suficiente. En consecuencia, pueden acceder a contenidos negativos disfrazados como información real. Ya en 1º de ESO, muchos alumnos tienen un teléfono móvil y acceso a RRSS como por ejemplo Instagram, lo que hace necesario que los guiemos en el proceso de aprendizaje digital y aprendan a detectar las posibles noticias falsas que aparezcan en sus redes sociales o en una página web.</p> <p>La mejor forma de enseñar a los menores a detectar estos contenidos falsos es fomentar el pensamiento crítico y la lectura de contenidos adecuados a su madurez, con el objetivo de que los menores puedan llegar a ser autónomos, diferenciando entre un bulo y una noticia real.</p>				
RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Un día, en el grupo de amigos de María empiezan a circular vídeos e imágenes de una conocida <i>influencer</i> que dice ser experta en alimentación sana para tener un cuerpo perfecto. Al ver las imágenes nos convence inmediatamente, pero además, explica que existen estudios científicos que justifican su método sin dar más detalles. ¿Nos lo creemos sin más y seguimos sus recomendaciones?				
PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	El alumnado irá recopilando información para, finalmente, proceder a la creación y exposición en el aula de una presentación de diapositivas utilizando el programa Power Point (al que accederán con su identidad digital de Microsoft 365). Teniendo en cuenta la diversidad del alumnado, los más avanzados crearán una Infografía con Genially que también expondremos en clase.				

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN

	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Código	Descripción y concreción	SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
	<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 checked="" type="checkbox"/> CE <input checked="" type="checkbox"/> CCEC	<p><b>CE2</b>_Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.</p> <p><b>CE4</b>_Mostrar hábitos básicos que fomentan el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.</p>	2.1 2.2 2.3 2.4 2.6 4.2 4.3 4.4 4.5	<p>- Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de varias fuentes con sentido crítico, contrastando la veracidad.</p> <p>- Reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad.</p> <p>- Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad.</p> <p>- Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea.</p> <p>- Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.</p> <p>- Adoptar conductas básicas que fomentan relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.</p> <p>- Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en entorno digital.</p> <p>- Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representan comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo.</p> <p>- Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes.</li> <li>▪ Adicciones: tecnoadicción, nomofobia y ludopatía en línea.</li> <li>▪ Tipo de buscadores web y sus herramientas de filtraje.</li> <li>▪ Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando la veracidad.</li> <li>▪ Lectura e interpretación de información de medios digitales.</li> <li>▪ Propiedad intelectual y derechos de autoría.</li> <li>▪ Detección de noticias falsas y discursos de odio. Implicaciones sociales.</li> <li>▪ Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas.</li> <li>▪ Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li> <li>▪ Estética y lenguaje audiovisual</li> </ul>

<b>CCL:</b> Competencia en comunicación lingüística	<b>CP:</b> Competencia plurilingüe		<b>CD:</b> Competencia digital
<b>CPSAA:</b> Competencia personal, social y de aprender a aprender	<b>CC:</b> Competencia ciudadana	<b>CCEC:</b> Competencia en conciencia y expresión cultural	



Autoría: Teresa Belso García

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div>
<p><b>Nombre:</b> ¿Es cierto todo lo que leemos o vemos en Internet y Redes Sociales?</p> <p><b>Objetivos:</b> Reflexión sobre la veracidad de la gran cantidad de información que nos llega a través de Internet, chats y Redes Sociales.</p> <p>Descubrimiento de vocabulario y conceptos relacionados con las nuevas tecnologías, las noticias falsas e Internet en general.</p>					
<p><b>Temporalización:</b></p> <p><b>Primeros 20':</b> Visualización del vídeo: “Aprende a reconocer fake news” (recursos para educadores de la web is4k). Esta animación ofrece pautas básicas para identificar una noticia falsa, con un ejemplo práctico que los alumnos/as podrán comprender con facilidad. Enlace del vídeo: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=SRFHgUX2sF0&amp;feature=youtu.be">https://www.youtube.com/watch?v=SRFHgUX2sF0&amp;feature=youtu.be</a></p> <p>Tras ver el vídeo, genero un debate en clase para que aporten experiencias propias.</p> <p><b>Resto de la clase:</b> Proyección de dos noticias, una verdadera y otra falsa, que analizaremos respondiendo al esquema de preguntas siguiente: ¿Cómo has llegado al contenido?, ¿Quién es el autor?, ¿Por qué han creado este contenido?, ¿Podría interpretarse de otra forma?, con el apoyo de la infografía de is4k: <a href="https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/Campanas/is4k_informate_con_lupa.pdf">https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/Campanas/is4k_informate_con_lupa.pdf</a>. Cada alumno plasmará sus respuestas en una actividad que tendrán a su disposición en la plataforma AULES.</p>					
MEDIDAS DE RESPUESTA A (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Actividad complementaria: Dossier en papel con otras noticias extra para que traten de	2.1 2.2 2.3 2.4	-Primera parte: observación directa (actitud participativa, interés...) -Segunda parte: la evaluación	



-Primera parte: grupal -Segunda parte: individual	-Aula de informática -Cañón proyector -PC con conexión a Internet -Plataforma Aules	identificar su veracidad. -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional	2.6 4.2 4.3 4.4 4.5	se realiza a través de la propia actividad de AULES, que proporciona nota numérica y feedback al alumnado. Es por lo tanto un ejercicio individual clásico.
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2				
<b>Nombre:</b> Crucigrama sobre Ciberseguridad. <b>Objetivos:</b> Afianzar el vocabulario relacionado con lo trabajado en la actividad 1. Ofrecer la información de una forma más lúdica.				
<b>Temporalización:</b> Primera parte: Cada alumno/a accede a través de AULES a su crucigrama, realizado con H5P (con la configuración de mostrar 10 términos de forma aleatoria, para que no todos tengan que adivinar los mismos términos), en el que encontrarán 10 definiciones de términos relacionados con la Seguridad en Internet, las noticias falsas y otros términos relacionados con el lenguaje de las nuevas tecnologías. El alumnado debe interactuar entre ellos para encontrar las palabras que otros han tenido que adivinar. Con todas las palabras encontradas realizarán un glosario de términos utilizando un documento de texto compartido, en Word. <b>Segunda parte:</b> El profesor explicará cómo crear una presentación/infografía en Genially con consejos de ciberseguridad, con la ayuda del proyector.				
MEDIDAS DE RESPUESTA A (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Lectura del artículo: <a href="https://www.abc.es/sociedad/abci-adolescentes-juegan-salud-cegados-modas-201610302040_noticia.html">https://www.abc.es/sociedad/abci-adolescentes-juegan-salud-cegados-modas-201610302040_noticia.html</a>	2.5 2.6 4.2 4.3	- Heteroevaluación - Evaluación formativa - Anecdótico donde iré anotando los resultados de la observación
Primera parte: individual-parejas (el alumnado con mayores conocimientos hace de guía para el resto, fomento del diálogo) -Segunda parte: individual	-Aula de informática -Cañón proyector -PC con conexión a Internet -Plataforma Aules -Microsoft 365	para el alumnado con altas capacidades o más rápido a la hora de realizar las tareas. -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional		

- ☐ 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.

# **Taller de Relacions Digitals Responsables**

1r ESO

**Situació d'aprenentatge:**

## **Celebrem el dia internacional de la dona**

**Autor: Gaspar Lloret i Llinares**



SITUACIÓ D'APRENENTATGE					
IDENTIFICACIÓ	TÍTOL	Celebrem el dia internacional de la dona			
	ÀREA/MATÈRIA/ÀMBIT	TRDR	NIVELL	1r ESO	TEMPORITZACIÓ
	DESCRIPCIÓ	<p>És habitual que el centre organitze o participe en diferents esdeveniments que es duen a terme al llarg del curs escolar. Com per exemple: el dia internacional de la Dona, el dia de la natura, el dia de la pau, el Nadal, les paelles, la setmana santa, etc. Com que estem en la setmana on se celebra el dia de la dona i per tal de conscienciar a l'alumnat de 1r d'ESO en la igualtat i la inclusió de les persones s'ha proposat a l'alumnat la realització d'una sèrie d'activitats commemorant el dia de la Dona.</p>			
	REPTE, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTÍCIA, NECESSITAT, ...	<p>Per tal de celebrar el dia internacional de la Dona i donar-li visibilitat es proposa cercar per Internet fotografies de dones activistes i reconegudes en qualsevol àmbit professional (educatiu, científic, polític, militar, esportiu, etc.) i inclús domèstic. La fotografia ha d'anar acompanyada d'una o varies fites per les què es famosa o reconeguda la dona en qüestió i per una frase que la identifique.</p> <p>Com a font d'informació es podria començar per la web <i>Women's Legacy</i> (<a href="https://womenslegacyproject.eu/ca/home/">https://womenslegacyproject.eu/ca/home/</a>) però cal recordar que fent una recerca adequada trobarem moltes pàgines interessants al respecte.</p>			
	PRODUCTE INTERMEDIS I/O FINAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>Una fotografia d'una dona en cadascuna de les portes d'entrada de les aules docents i dels tallers. Junt a la imatge de la fotografia ha d'aparèixer la fita o fites per les què es coneguda.</li> <li>Mural a l'entrada del centre amb les imatges i fites de les dones.</li> </ul>			

1 1 sessió té una duració de 55 minuts (55').



Gaspar Lloret i Llinares

CONCRECIÓ CURRICULAR	COMPETÈNCIES CLAU	COMPETÈNCIES ESPECÍFIQUES	CRITERIS D'AVUACIÓ		SABER BÀSIC I ALTRES SABERS
			Codi	Descripció i concreció	
<input type="checkbox"/> CLL <input type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> STEM / CMCT <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC	<input type="checkbox"/> CLL <input type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> STEM / CMCT <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC	<p>➤ <b>CE1.</b> Utilitzar dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu de manera saludable, segura i sostenible.</p> <p>➤ <b>CE2.</b> Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.</p> <p>➤ <b>CE4.</b> Mostrar hàbits que fomenten el benestar en les relacions a través d'entorns digitals.</p>	1.1	Identificar característiques bàsiques dels dispositius digitals d'ús personal en l'entorn domèstic i educatiu.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ordinador personal, dispositius mòbils i altres dispositius d'ús domèstic i educatiu.</li> <li>• Funcionament bàsic i característiques més importants dels dispositius digitals.</li> <li>• Xarxes de dispositius. Fonaments i formes d'accés a Internet.</li> <li>• La bretxa digital.</li> <li>• Tipus de cercadors web i les seues eines de filtratge.</li> <li>• Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat.</li> <li>• Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals.</li> <li>• Propietat intel·lectual i drets d'autoria.</li> <li>• Organització de la informació. Operacions bàsiques amb arxius i carpetes.</li> <li>• Creació bàsica de continguts amb eines digitals.</li> <li>• Estètica i llenguatge audiovisual.</li> <li>• Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i frauds.</li> </ul>
			1.3	Connectar dispositius digitals a Internet de manera segura.	
			2.1	Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.	
			2.2	Reconèixer la importància de les notícies falses en la desinformació de la societat.	
			2.4	Identificar i descriure les estratègies subjacents a la difusió i al consum de contingut en línia.	
			2.6	Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	
			4.4	Identificar i saber reaccionar de manera bàsica davant situacions que representen comportaments abusius o amenaces a través de dispositius digitals tot valorant el benestar personal i col·lectiu.	
			4.5	Prendre mesures bàsiques de prevenció davant l'ús continuat de dispositius digitals.	

<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



DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT 1 / TASCA 1					<div><input type="checkbox"/> Accessibilitat<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>	
Nom: Recerca d'informació per Internet		Duració: 1 sessió				
<p><b>Explicació de la tasca (10').</b> S'utilitzarà Internet per cercar la informació següent respecte les dones: fotografia antiga i actual, breu biografia, fites per les quals és coneguda i frase que la identifique.</p> <p><b>Configuració del navegador per garantir la seguretat i privacitat de l'alumnat (10').</b> Es recomana el navegador «Chrome» i es configurarà abans d'iniciar la recerca. Desarem les pàgines que ens interessen en «adreces d'interès», crearem marcadors i eliminarem la memòria cau i les galetes.</p> <p><b>Recerca avançada (15').</b> S'explicarà el comandaments i operadors per fer recerques més exactes i concretes. Aprendre a acotar les recerques. Recerca d'imatges <i>Creative Commons</i> o lliures (sense drets d'autor). Exemples pràctics.</p> <p><b>Inici de la recerca (20').</b> L'alumnat inicia la recerca de la informació.</p>						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CRITERIS D'AVALUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS PERSONALS, MATERIALS I ESPACIALS	Eines d'accessibilitat del SO <i>Lliurex</i> : Ajustos de color, tipus i grandària de la font i el punter del ratolí, efectes d'escriptori, teclat en pantalla, lector de pantalla.	1.1 1.3 2.1 2.2 4.5	Observació directa (80%). Qüestionari amb puntuació numèrica sobre la recerca avançada amb retroalimentació a l'alumant (20%).		
Individual	Aula informàtica Connexió Internet Projector Portàtils reserva Microsoft 365	Si s'escau: Reforços pedagògics, Suport a l'aula i adaptacions significatives.				



DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENENTATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT 2 / TASCA 2					<div><input type="checkbox"/> Accessibilitat<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de gènere i socioeconòmica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la connexió amb els desafiaments, ODS i afavoreix el rol actiu de l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Aconsegueix la màxima implicació i participació de tot l'alumnat.</div> <div><input type="checkbox"/> Du a terme un seguiment continu proporcionant feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la informació a l'alumnat utilitzant diferents formats.</div> <div><input type="checkbox"/> Afavoreix la reflexió i el processament de la informació a diferents nivells.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofereix a l'alumnat diferents maneres d'expressió del coneixement.</div>	
Nom: Desar la informació al núvol		Duració: 1 sessió				
Tota la informació recollida amb l'activitat anterior es desarà al núvol (OnDrive) al qual s'accedirà amb la identitat digital. Es crearà una estructura de carpetes igual per a tot l'alumnat i cada alumne/a compartirà la carpeta on desarà el treball final amb la resta d'alumnat concedint els permisos pertinents. Explicar com desar la informació al núvol (10'). Realitzar l'estructura de carpetes (10'). Compartir carpetes amb diferents permisos i paràmetres (10'). Inici de l'activitat (25').						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS PERSONALS, MATERIALS I ESPACIALS	Eines d'accessibilitat del SO Lliurex: Ajustos de color, tipus i grandària de la font i el punter del ratolí, efectes d'escriptori, teclat en pantalla, lector de pantalla.  Si s'escau: Reforços pedagògics, Suport a l'aula i adaptacions significatives.	2.2 2.4 4.4	Observació directa (80%). Exercici pràctic avaluable sobre la creació d'una estructura de carpetes (10') amb puntuació numèrica. Qüestionari amb puntuació numèrica sobre els diferents permisos i paràmetres alhora de compartir carpetes (10%). Retroalimentació a l'alumnat.		
Individual	Aula informàtica Connexió Internet Projector Portàtils reserva Microsoft 365 OnDrive					



DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE	
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT 3 / TASCA 3					<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: Muntatge del prospecte amb la imatge i la fita		Duració: 1 sessió				
Explicació de les eines bàsiques del programari Gimp per si cal modificar les imatges i crear el muntatge (20'). Resta de temps (35'): Amb tota la informació recollida l'alumnat iniciarà el muntatge del prospecte. Desar el treball final al núvol ( a la carpeta en qüestió) i compartir la carpeta amb el grup.						
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ		
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS PERSONALS, MATERIALS I ESPACIALS	Eines d'accessibilitat del SO Lliurex: Ajustos de color, tipus i grandària de la font i el punter del ratolí, efectes d'escriptori, teclat en pantalla, lector de pantalla.  Si s'escau: Reforços pedagògics, Suport a l'aula i adaptacions significatives.	2.4 2.6	Treball de l'alumnat per rúbrica (100%).		
Individual	Aula informàtica Connexió Internet Projector Portàtils reserva Microsoft 365 OnDrive Gimp Programari de Lliurex					



DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT 4 / TASCA 4					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física             <input type="checkbox"/> Sensorial             <input type="checkbox"/> Cognitiva             <input type="checkbox"/> Emocional           </div> <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: Creació del mural		Duració: 2 sessions			
<p>Cada grup crearà dos murals, un digital i l'altre en paper. La informació l'obtindran de les distintes carpetes compartides dels treballs finals. La distribució serà de la següent manera: el grup 1 triarà els treballs finals del grup 2, el grup 2 el del 3, aquest el del 4 i finalment el grup 4 el del grup 1.</p> <p>Per a la creació del mural digital s'utilitzarà qualsevol eina facilitada per l'Administració Educativa. Per exemple: Presentacions de <i>LlibreOffice</i>, <i>Sway</i> de Microsoft 365.</p> <p>Per al mural en paper l'alumnat elegirà el seu propi format, per exemple: tríptics, full en A3, etc</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS PERSONALS, MATERIALS I ESPACIALS	Eines d'accessibilitat del SO <i>Lliurex</i> : Ajustos de color, tipus i grandària de la font i el punter del ratolí, efectes d'escriptori, teclat en pantalla, lector de pantalla.	2.4 2.6	Treball de l'alumnat (60%) Heteroavaluació entre l'alumnat del grup mitjançant una enquesta (40%).	
Grup al. L'alumnat es dividirà en 4 grups i per cada grup s'elegrà un representant.	Aula informàtica Connexió Internet Projector Portàtils reserva Impressora Microsoft 365 ( <i>Sway</i> ) <i>OnDrive</i> <i>Gimp</i> Programari de Lliurex <i>LlibreOffice</i> (Presentacions)	Si s'escau: Reforços pedagògics, Suport a l'aula i adaptacions significatives.			





DISSENY DE LA SITUACIÓ D'APRENTATGE

ACTIVITATS / TASQUES					APRENTATGE ACCESSIBLE
DESCRIPCIÓ ACTIVITAT 5 / TASCA 5					<input type="checkbox"/> Accessibilitat <div> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional </div> <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: Difusió del treball final.		Duració: 1 sessió			
<p>El mural digital es difondrà per la pantalla de televisió que hi ha a l'entrada del centre perquè tothom el puga veure. El portaveu de cada grup serà l'encarregat de la visualització.</p> <p>El mural en paper es difondrà per les distintes plantes de l'edifici del centre. Les membres de cada grup són els encarregats de divulgar el mural corresponent.</p>					
MESURES DE RESPOSTA (I,II)		MESURES DE RESPOSTA (III, IV)	CRITERIS D'AVUACIÓ	AVALUACIÓ	
METODOLOGIA / AGRUPAMENT	RECURSOS PERSONALS, MATERIALS I ESPACIALS	Eines d'accessibilitat del SO Lliurex: Ajustos de color, tipus i grandària de la font i el punter del ratolí, efectes d'escriptori, teclat en pantalla, lector de pantalla.  Si s'escau: Reforços pedagògics, Suport a l'aula i adaptacions significatives.	2.2 2.4	Treball de l'alumnat (60%) Heteroavaluació: <ul style="list-style-type: none"> <li>Enquesta voluntària entre el professorat del centre (20%).</li> <li>Enquesta voluntària entre l'alumnat del centre (20%).</li> </ul>	
Grup al. L'alumnat es dividirà en 4 grups i per cada grup s'elegrà un representant.	Aula informàtica Connexió Internet Projector Televisió Dispositiu d'emmagatzemament. Portàtils reserva OnDrive				



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE					
IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Uso responsable y seguro de los dispositivos digitales			
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1ºESO	TEMPORIZACIÓN
					3 Sesiones
	DESCRIPCIÓN	En la actualidad es sumamente importante concienciar al alumnado de que las nuevas tecnologías son una herramienta cada vez más necesaria en nuestro día a día, dado que cada vez hay mas tareas cotidianas que tienden a digitalizarse. Pero hacer un uso responsable, saludable, seguro y sostenible, tanto en el entorno domestico como en el entorno educativo es primordial para protegerse de posibles ataques o situaciones indeasadas.			
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	<p>¿ Controlas las tecnologías digitales que utilizas o ellas te controlan a ti?</p> <p>En esta SA vamos a aprender estrategias y conductas para hacer un uso seguro, responsable e inteligente de las tecnologías digitales que le permitan aprovechar todos los beneficios que aportan, evitando así los riesgos derivados de los mismos. La primera fuente de información sera un video que reflexiona sobre cuál es tu estilo de uso de las redes sociales. Dicho vídeo nos servirá para valorar los problemas y las ventajas de tu presencia en estas en un debate que se abrirá para la clase</p> <p><a href="https://youtu.be/lytThq193dg">https://youtu.be/lytThq193dg</a></p> <p>En una segunda fuente de información el alumno debe acceder una página web para aprender qué son los mems y mira ejemplos graciosos. Posteriormente, haremos un concurso de mems a clase. El profesor o profesora elegirá un tema común para hacer un mem en línea. Compartir los mems con la clase y elegir los más originales, los más graciosos y los más absurdos.</p> <p>Con estas actividades se quiere poner a prueba los conocimientos sobre redes sociales e internet de los alumnos . Deberán leer une artículo sobre la situación actual y las características de las redes sociales para averiguarlo. Di cuales su red social preferida. Para que la usan? Con qué frecuencia? Compartes información personal? Compara las respuestas con el resto de la clase.</p>			
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Los alumnos elaboraran un mem y con Canva una inforgrafia dando consejos para hacer un buen uso de los dispositivos digitales.			



	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	X CCL	CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.	1.1	Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</li> <li>Detección de noticias falsas, bulos y discursos de odio. Implicaciones sociales</li> </ul>
	CP		2.3	Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad.	
	STEM / CMCT	CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.	2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Detección de noticias falsas, bulos y discursos de odio. Implicaciones sociales</li> <li>Creación básica de contenidos con herramientas digitales</li> </ul>
	X CD		4.2	Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.	
	X CPSAA		4.4	Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representen comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo	
	X CC	CE4: Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.	4.6	Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario e inclusivo para resolver conflictos y discrepancias.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital</li> <li>Exposición personal en la red. La huella digital</li> <li>Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital</li> <li>Amistad virtual y física</li> <li>Estrategias para una ciberconvivencia igualitaria, segura y saludable. Etiqueta digital</li> <li>Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes</li> </ul>
	CE				
	X CCEC				

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

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<p><b>Nombre :</b> ¿ Controlas las tecnologías digitales que utilizas o ellas te controlan a ti?</p> <p><b>Objetivos :</b> A lo largo de esta actividad vamos a aprender estrategias y conductas para hacer un uso seguro, responsable e inteligente de las tecnologías digitales que permitan al alumnado aprovechar todos los beneficios que aportan, evitando así los riesgos derivados de los mismos.</p>					
<p><b>Temporalización :</b></p> <p>3 minutos :El profesor/a hace una pequeña introducción explicando lo que van a visualizar en un vídeo que reflexiona sobre cuál es tu estilo de uso de las redes sociales e insistiendo en la importancia de prestar atención dado que después van a realizar algunas actividades que tiene que ver con el.</p> <p>30 minutos: Visualización del vídeo.</p> <p><a href="https://youtu.be/lytThq193dg">https://youtu.be/lytThq193dg</a></p> <p>Resta de la clase: Cada alumnos debe indicar con cual de los personajes que intervienen en el video se siente más identificado y a continuación se harán grupos del mismo personaje que pondrán en común los aspectos en los que se sienten identificados. Se nombrará un portavoz por grupo.</p> <p>Entre toda la clase se abrirá un debate al respecto que será coordinado en todo momento por el docente.</p> <p>Por último se creará de manera individual un resumen de las conclusiones y distintos puntos de vista a las que se ha llegado en el debate y se subirá a la correspondiente tarea de AULES</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 Sistema Operativo para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ...	1.1 2.3 4.2 4.6	Primera parte: El docente evaluará la atención e interés prestado por el alumnado y la participación. Participación en el debate, Respeto del turno de palabra, exposición correcta y con argumentos de su defensa... etc. Segunda parte el alumnado subirá a Aules la tarea que será evaluada y en la que el alumnado recibirá un feedback al respecto	
Primera parte : Grupo colectivo Segunda parte : Individual	Aula de informática Cañón Ordenador con Internet Plataforma Aules Altavoces	Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas junto el departamento de orientación. Portátil adaptado para diversidad funcional			

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<p><b>Nombre:</b> ¿Son o deben ser los memes respetuosos?</p> <p><b>Objetivos:</b> Poner a prueba los conocimientos sobre redes sociales e internet de los alumnos .</p>					
<p><b>Temporalización</b></p> <p><b>5 minutos :</b>El profesor/a hace una pequeña introducción explicando lo que van a visualizar en el enlace incluyendo un vídeo que habla de algunos memes originales e insistiendo en la importancia de prestar atención dado que después van a realizar algunas actividades que tiene que ver con el.</p> <p><a href="https://culturadigital.blog.gencat.cat/2018/03/08/el-mem-com-a-forma-dexpressio/">https://culturadigital.blog.gencat.cat/2018/03/08/el-mem-com-a-forma-dexpressio/</a></p> <p><b>15 minutos:</b> Tiempo más que suficiente para dejar al alumnado leer el artículo.</p> <p><b>Resto de la clase :</b> Se procederá a hacer un concurso de mems en clase. El profesor o profesora elegirá un tema común para hacer un mem en línea. Compartir los mems con la clase y elegir los más originales, los más graciosos y los más absurdos.</p> <p>Cada meme se entregará para su posterior evaluación a AULES</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 Sistema Operativo para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ...	2.3 2.6 4.2	Primera parte: El docente evaluará la atención e interés prestado por el alumnado y la participación.	
Primera parte : Grupo colectivo Segunda parte : Individual	Aula de informática Cañón Aules Ordenador con Internet Plataforma Aules Altavoces	Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas junto el departamento de orientación. Portátil adaptado para diversidad funcional	4.4 4.6	Segunda parte el alumnado subirá a Aules la tarea que será evaluada y en la que el alumnado recibirá un feedback al respecto	

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>
<p><b>Nombre:</b> ¿Conocemos las situación en la actualidad de las Redes Sociales’</p> <p><b>Objetivos:</b> Reflexionar sobre las redes sociales más extendidas entre los jóvenes, uso correcto, repercusión de un mal uso.</p>					
<p><b>Temporalización</b> 5 minutos Deberán leer une artículo sobre la situación actual y las características de las redes sociales.</p> <p><a href="https://estudioalfa.com/el-impacto-de-las-redes-sociales-en-la-sociedad">https://estudioalfa.com/el-impacto-de-las-redes-sociales-en-la-sociedad</a></p> <p><b>Resto de la clase</b> Confeccionar una infografía con Canva donde se diga cual es su red social preferida. Para que la usan? Con qué frecuencia? Compartes información personal? Dicha infografías subirá a Aules Posteriormente se presentará a la clase y se compara las respuestas con el resto de la clase.</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 Sistema Operativo para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ...	1.1 4.2 4.6	El alumnado subirá a Aules la tarea que será evaluada y en la que el alumnado recibirá un feedback al respecto. También se evaluará la atención prestada durante la lectura del artículo,así como la exposición de la infografía al resto de sus compañeros.	
Individual	Aula de informática Cañón Aules Ordenador con Internet Plataforma Aules Altavoces	Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas junto el departamento de orientación. Portátil adaptado para diversidad funcional			



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE						
ICANTIFIDE IÓN	TÍTULO	Protegemos los derechos de autor				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	IESO	TEMPORIZACIÓN	4 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Los alumnos llevan a cabo la realización de multitud de trabajos para los cuales recurren a Internet para la búsqueda de información. Esta búsqueda la realizan la mayoría de veces a través del buscador GOOGLE, copiando y pegando la información sin tener en consideración la propiedad intelectual de la información copiada, si pueden utilizarla o no o como referenciar sus fuentes.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Reto: Cada vez es más frecuente que la principal fuente para obtener la información de un trabajo sea INTERNET, siendo la mayoría de veces común extraerla desde el buscador de GOOGLE. ¿Conocemos como identificar los derechos de autor de la información que estamos utilizando? ¿Sabemos cómo debemos hacer referencia a las fuentes de la información de manera correcta?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de una infografía con explicaciones sencillas sobre como identificar los derechos de autor de la información que encontramos en INTERNET así de cómo referenciar a las fuentes utilizadas. Además en la infografía se deberá recopilar diferentes alternativas de buscadores libres de derechos de autor o con capacidad de filtrado por tipo de licencia.				

RICUCURRECON LAR IÓN	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 <input type="checkbox"/> CE X CCEC		CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.  CE2: Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.	1.3	Connectar dispositius digitals a Internet de manera segura.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius. Propietat intel·lectual i drets d'autoria.</li> <li>Riscos i amenaces de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i fraus.</li> <li>Addiccions: tecnoaddicció, nomofobia i ludopatia en línia. Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web contrastant la seua veracitat.</li> <li>Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals.</li> <li>La bretxa digital.</li> <li>Creació bàsica de continguts amb eines digitals.</li> <li>Estètica i llenguatge audiovisual.</li> </ul>
			1.5	Mostrar hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius.	
			2.1	Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat.	
			2.6	Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	

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





Autoría: Raúl Gómez Hernández

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes</div>
Nombre: ¿Qué conocemos por derechos de autor y en que nos limitan/protegen? Objetivo: Reflexión sobre la propiedad intelectual. Descubrir los diferentes tipos de licencia que existen y cómo podemos adoptarlas. Referenciar correctamente fuentes de información  Temporalización: Primeros 10 minutos: Se dejará al alumnado que busque algunos recursos en Internet que le sean útiles para algún trabajo de otra asignatura. Previo a esto se darán unas nociones básicas de uso de los navegadores para el filtrado de información según el tipo de recurso buscado.  Resto de la clase: Cada alumno expondrá el recurso buscado y se discutirá el tipo de licencia o derecho de autor que tiene dicho contenido, como identificarlo, peculiaridades de cada caso, etc. Y cómo debemos referenciarlo en el caso de que podamos utilizarlo.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES		1.3	Primera parte: Observación del alumnado en la utilización de los navegadores. Segunda parte: Exposición del alumno del recurso buscado.	
Individual	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula informática</li><li>Proyector</li><li>Ordenador con Internet</li></ul>				
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					
Nombre: Tarjetas de colores según licencias Objetivos: Consolidar los diferentes tipos de licencia que nos podemos encontrar en la red y los derechos que tienen los autores. Temporalización: Al principio de la clase se mostrara una serie de documentos y recursos. Se expondrá el tipo de licencia que tiene cada uno así					

	como que derechos de uso podemos ejercer según el tipo de licencia para conocer si podemos utilizarlos en nuestras creaciones o no o con qué limitaciones. Cada alumno creará una tarjeta por cada tipo de licencia exponiendo el nombre de ésta y redactará con sus propias palabras el significado que tiene.				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	
	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES		1.3 1.5	
	Individual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula informática</li> <li>• Proyector</li> <li>• Ordenador con Internet</li> </ul>			
				Mediante una rúbrica se evaluarán las tarjetas creadas por parte de los alumnos	

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo</div>
Nombre: Infografía de licencia y buscadores de recursos Objetivos: Dar al alumno destrezas sobre el manejo de una herramienta informática para la creación de infografías.  Temporalización: Durante la clase se explicará la herramienta elegida para la creación de infografías y se creará una infografía de ejemplo todos juntos aprendiendo y mostrando todos los aspectos técnicos de la herramienta elegida.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES		2.6	Mediante una rúbrica se valorarán las infografías creadas en conjunto con el profesor.	
Individual	<ul style="list-style-type: none"><li>Aula informática</li><li>Proyector</li><li>Ordenador con Internet</li></ul>				
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4					
Nombre: Infografía final					

	<p>Objetivos: Consolidar los diferentes tipos de licencia que nos podemos encontrar en la red y los derechos que tienen los autores mediante una infografía.</p> <p>Temporalización:</p> <p>El alumno deberá plasmar en una infografía todo lo aprendido durante las sesiones anteriores. Tipos de licencia. Buscadores de recursos. Derechos de autor.</p>				<p>proporcionando feedback.</p> <p><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</p> <p><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</p> <p><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</p>
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES		2.1 2.6	
	Individual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula informática</li> <li>• Proyector</li> <li>• Ordenador con Internet</li> </ul>			Mediante una rúbrica se evaluarán las infografías creadas por parte de los alumnos



## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Estilo de Vida Adolescente				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1r ESO	TEMPORIZACIÓN	12 sesiones
	DESCRIPCIÓN	<p>Cada vez estamos más preocupados por el estilo de vida de nuestros alumnos, ya que las notas no son las deseadas y la dependencia del móvil cada vez va en aumento. Para fotografiar la situación actual y poder obtener resultados con los que poder diseñar actuaciones satisfactorias, la dirección del instituto se plantea hacer una encuesta entre los alumnos de la ESO. Deberán buscar información sobre:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tamaño muestral, para un nivel de confianza del 95% en una población de 800 alumnos,</li> <li>- elaboración de las preguntas</li> <li>- selección de la herramienta web, para la realización de las entrevistas</li> <li>- realización de un análisis estadístico descriptivo básico</li> </ul>				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	<p>El estilo de vida de nuestros adolescentes es un asunto muy preocupante en nuestra sociedad. En la adolescencia se aprenden comportamientos; adicción a las nuevas tecnologías, vida sedentaria, mala alimentación,... que tienen una fuerte repercusión sobre la salud de las personas, tanto a corto como a largo plazo, y que serán difíciles de modificar en la vida adulta.</p> <p><a href="https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6900/Habitos%20y%20estilos%20de%20vida%20en%20la%20adolescencia%20y%20convivencia%20familiar.pdf?sequence=1">https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/6900/Habitos%20y%20estilos%20de%20vida%20en%20la%20adolescencia%20y%20convivencia%20familiar.pdf?sequence=1</a></p>				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de un documento donde se exponga un análisis estadístico sencillo de las principales variables contenidas en nuestro trabajo. Creación de diferentes gráficos para observar posibles relaciones entre variables objetivo.				

	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	<input type="checkbox"/> CCL	(CE1)Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible. (CE2)Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales. (CE4)Mostrar hábitos básicos que fomentan el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.	1.2	Determinar qué dispositivo y forma de acceso a Internet es lo más adecuado a las necesidades.	Bloque 1. Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales. Sistemas operativos comunes y aplicaciones. Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.
	<input type="checkbox"/> STEM / CMCT		1.3	Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura.	
	<input type="checkbox"/> CD		1.5	Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.	
	<input type="checkbox"/> CPSAA		2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de varias fuentes con sentido crítico, contrastando la veracidad.	Bloque 2. Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas. Creación básica de contenidos con herramientas digitales. Estética y lenguaje audiovisual.  Bloque 4. Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital.
	<input type="checkbox"/> CE		2.5	Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales.	
			2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	

			4.1	Analizar el funcionamiento de plataformas de interacción social y juego en red.	
			4.2	Adoptar conductas básicas que fomentan relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.	
			4.3	Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en entorno digital.	
			4.6	Mostrar empatía hacia los miembros del grupo, reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario e inclusivo para resolver conflictos y discrepancias.	

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



Autoría: Antonio Pérez Mas

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la</div>
<b>Nombre:</b> ¿Que pensamos del Estilo de Vida Adolescente? <b>Objetivos:</b> Conocer, a priori, su punto de vista sobre ciertos aspectos clave para después contrastarlos con los resultados obtenidos. Utilización de vocabulario específico. <b>Temporalización:</b> 1 sesión. El profesor elaborará, a priori, una simple encuesta con 5 preguntas, que responderán los alumnos, para que expresen su percepción/opinión. Se rellenarán on-line y posteriormente analizará las principales conclusiones.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Documento con las definiciones de ciertos vocablos a utilizar en las encuestas, p.e. muestra, población objetivo, muestreo, media, varianza,...	4.3 1.5	Evaluación Inicial.  Coloquio.  Será suficiente con contestar las encuestas, comprobar que han respondido a todas las preguntas (actitud, participación, interés,...)	
Favorecer la implicación y motivación del alumnado.  Individual	Aula de Informática  Ordenador con conexión a Internet.  Plataforma Aules  Encuesta on-line.				

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2				
<p><b>Nombre:</b> Elaboración de la encuesta</p> <p><b>Objetivos:</b> Redacción y selección de preguntas relativas a variables importantes para el estudio. Decidir entre preguntas abiertas y/o cerradas. Ver ventajas y desventajas. Búsqueda en Internet de encuestas similares para ver orden y estructura.</p> <p><b>Temporalización:</b> 2 sesiones. Se formarán grupos de 4-5 alumnos. Cada grupo propondrá una serie de preguntas. Luego se decidirá, entre todos, las preguntas que seleccionamos para configurar la encuesta final.</p>				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Adecuación de expresiones y/o vocablos “complejos”.	2.5 2.6 4.6	Trabajo del Alumnado.
Aprendizaje Cooperativo.	Aula de Informática.	Actividades complementarias de comprensión lectora.		Primera parte: observación directa (actitud, participación, interés,...)
Accesibilidad con la tecnología.	Ordenador con conexión a Internet.	Soporte con el Editor de Textos.		Segunda parte: Participación, Interés, razonamiento,.
Múltiples opciones para la expresión del conocimiento.	Cañón proyector	Utilizar lenguaje adaptado al nivel de la muestra (nivel adolescente), tanto en las preguntas como en las posibles soluciones.		
Primera parte: Trabajo en equipo (4-5 alumnos por grupo)				
Segunda parte: Todo el grupo.				

información a diferentes niveles.

☐ Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					<div><input type="checkbox"/> Accesibilidad<div><input type="checkbox"/> Física<input type="checkbox"/> Sensorial<input type="checkbox"/> Cognitiva<input type="checkbox"/> Emocional</div></div> <div><input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</div> <div><input type="checkbox"/> Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</div> <div><input type="checkbox"/> Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</div> <div><input type="checkbox"/> Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</div> <div><input type="checkbox"/> Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</div> <div><input type="checkbox"/> Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</div>	
<b>Nombre:</b> Selección de plataforma WEB para hacer encuestas on-line <b>Objetivos:</b> Conocer estas plataformas y sus diferentes características. Ver cuál es la que mejor se adapta a nuestras necesidades. Exponer argumentos y razonar entre los elementos del grupo.  <b>Temporalización: 1 sesión.</b> Cada grupo visualizará algunas plataformas para realizar encuestas on-line. Analizará las principales características y adecuación al proyecto que nos ocupa. Seleccionará una y luego entre todos elegirán la más adecuada.						
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN		
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Soporte específico al aula de informática para explicación, si es necesario, de las características de alguna plataforma web.  Refuerzo pedagógico de comprensión lectora.	2.1 4.1 4.3	Trabajo del alumnado.  Primera parte: Es suficiente con observar que chequean varias opciones (plataformas web encuestas on-line) y eligen una.  Segunda parte: Observar como razonan y exponen sus argumentos para seleccionar la que ellos proponen.		
Estrategias para mejorar el procesamiento de la información.  Primera parte: Trabajo en equipo (4-5 alumnos por grupo)  Segunda parte: Todo el grupo.	Aula de Informática  Ordenador con conexión a Internet.					

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4

**Nombre:** Realización/Ejecución de la encuesta

**Objetivos:** Explicar a sus compañeros los motivos, objetivos y características de la encuesta.

**Temporalización:** Por grupos, se ubicarán en diferentes espacios del Instituto para favorecer que el resto de los alumnos puedan rellenar la encuesta on-line. Entre todos, decidimos un número mínimo de encuestas a realizar por cada grupo.

También, daremos la opción de rellenarla on-line, desde casa o bien en las clases donde vayan a las aulas de Informática.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Actividades complementaria (algunos alumnos harán la encuesta para resolver, a priori, posibles dudas, en cuanto a expresiones o preguntas no definidas claramente).	1.2 1.3 1.5 4.2 4.3	Trabajo del Alumnado.
Trabajo en equipo para la explicación de la encuesta al resto de alumnos del Instituto.	Aulas de Informática Ordenador con conexión a Internet.	Simplificar el lenguaje utilizado en las preguntas y respuestas.		Comprobar que cada grupo ha obtenido el mínimo de encuestas establecidas.
Accesibilidad física, sensorial, cognitiva y emocional.	Plataforma/Web elegida Tabletas			Exponer dudas/cuestiones planteadas por la muestra y las respuestas que se dieron.
Organización de actividades colectivas que fomenten el trabajo en equipo y los grupos cooperativos.				Observación.

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5				<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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 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	
	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES			
	<p>Aprendizaje basado en proyectos.</p> <p>Presentación de la información mediante diferentes formatos.</p> <p>Grupal.</p>	<p>Aula de Informática</p> <p>Ordenador con conexión a Internet.</p> <p>Software de Hoja de Cálculo</p>	<p>Soporte específico al aula y con la hoja de cálculo.</p> <p>Actividades complementarias con menos datos para familiarizarse con los procesos y resultados.</p>	<p>2.1</p> <p>2.5</p> <p>4.3</p> <p>4.6</p> <p>Chequear que han realizado un análisis estadístico simple pero conciso y correcto.</p> <p>Han sabido explicar los principales resultados obtenidos.</p> <p>Han utilizado un lenguaje y unas expresiones adecuadas al nivel.</p> <p>Han creado gráficos explicativos para las preguntas/variables mas complejas.</p> <p>Evaluación formativa.</p> <p>Trabajo del alumnado.</p>	

## DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 6

**Nombre:** Reflexiones en grupo.

**Objetivos:** Observar lenguaje y expresiones utilizados.

Comprobar estructura y adecuación del documento generado por cada grupo.

Implicar a todos los alumnos en las exposiciones.

**Temporalización: 2 sesiones.** En varias sesiones un representante de cada grupo expondrá las conclusiones de las correspondientes preguntas, contrastando las percepciones a priori y las actuales.

El documento generado se remitirá a la dirección del centro para su conocimiento.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	Presentación de la información al alumnado utilizando diferentes formatos.	4.6 4.3 4.2	Será suficiente con observar su nivel de implicación a la hora de hacer reflexiones sobre su percepción antes de la encuesta y los resultados obtenidos.
Codocencia.	Aula de Informática.	Favorecer la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.		Coloquio.
Ofrecer estrategias para favorecer un feedback eficaz.	Ordenador con conexión a Internet.  Cañón proyector.	Conseguir la máxima implicación y participación del alumnado.		