

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ICANTIFIDE IÓN	TÍTULO	Protegemos los derechos de autor			
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	IESO	TEMPORIZACIÓN
	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.			

RICURRECCION 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 1.5 2.1 2.6	Conectar dispositius digitals a Internet de manera segura. Mostrar hàbits bàsics de seguretat per a protegir els dispositius. 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.	<ul style="list-style-type: none"> • 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 fraus. • 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.

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



Autoría: Raúl Gómez Hernández

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1				
<p>Nombre: ¿Qué conocemos por derechos de autor y en que nos limitan/protegen?</p> <p>Objetivo: Reflexión sobre la propiedad intelectual. Descubrir los diferentes tipos de licencia que existen y cómo podemos adoptarlas. Referenciar correctamente fuentes de información</p> <p>Temporalización:</p> <p>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.</p> <p>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.</p>					
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"> • Aula informática • Proyector • Ordenador con Internet 				
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					
<p>Nombre: Tarjetas de colores según licencias</p> <p>Objetivos: Consolidar los diferentes tipos de licencia que nos podemos encontrar en la red y los derechos que tienen los autores.</p> <p>Temporalización:</p> <p>Al principio de la clase se mostrara una serie de documentos y recursos. Se expondrá el tipo de licencia que tiene cada uno así</p>					

	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	EVALUACIÓN
	METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES			1.3 1.5	
	Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Aula informática • Proyector • Ordenador con Internet 				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3				<input type="checkbox"/> Accesibilidad <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional <input type="checkbox"/> Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica. <ul style="list-style-type: none"> <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	
	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		
	Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Aula informática • Proyector • Ordenador con Internet 				
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4						
Nombre: Infografía final						

Objetivos: Consolidar los diferentes tipos de licencia que nos podemos encontrar en la red y los derechos que tienen los autores mediante una infografía.
 Temporalización:
 El alumno deberá plasmar en una infografía todo lo aprendido durante las sesiones anteriores. Tipos de licencia. Buscadores de recursos. Derechos de autor.

- 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		2.1 2.6	Mediante una rúbrica se evaluarán las infografías creadas por parte de los alumnos
Individual	<ul style="list-style-type: none"> • Aula informática • Proyector • Ordenador con Internet 			

