

## 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 mismos y sostenible, decidiendo el momento en que renovar nuestro dispositivo y qué hacer con el antiguo				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	¿Seríamos 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  1.2.  1.4.  2.1.  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  Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente.  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.	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.

<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				<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.	
	<p>Antes de empezar debemos recordar cómo se busca la información en la red y saber qué buscar.</p> <p>Temporalización: 2 Sesiones.</p> <p>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.</p> <p>Segunda parte de la 1 sesión: De manera conjunta abrimos un debate donde vamos a establecer las características más importantes del ordenador.</p> <p>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.</p>					
	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					
	<p>!!!Voy a enseñaros que dispositivo necesito!!!, y reciclaremos el antiguo</p> <p>Temporalización: 4 Sesiones.</p> <p>Primera sesión: De manera guiada creamos una presentación en Sway para que el alumando adquiriera las destrezas necesarias para la siguiente tarea.</p> <p>Segunda y tercera sesión: Repartiremos a los alumnos por grupos para que elaboren la presentación de alguno de los tipos de ordenadores.</p> <p>Cuarta sesión. Presentaremos los distintos productos del alumnado.</p>					
	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.				