

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

| | | | | | | |
|--------------------------------------|--|--|--------------|--------|----------------------|-------------|
| IDENTIFICACIÓN | TÍTULO | Digitalizando la ecología personal | | | | |
| | ÁREA/MATERIA/ÁMBITO | TRDR | NIVEL | 1º ESO | TEMPORIZACIÓN | 25 sesiones |
| | DESCRIPCIÓN | 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. | | | | |
| | RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD... | 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? 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? | | | | |
| PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL | <p>Producto inicial: Ficha de valores de su personaje favorito y otro que no le guste, cruzado con los valores autopercebidos</p> <p>Productos intermedio 1: documento compartido con glosario de términos de ciberseguridad, definición, gravedad, daño, medida preventiva y reacción.</p> <p>Productos intermedio 2: 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>Producto final: 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 | |
| CONCRECIÓN CURRICULAR | <ul style="list-style-type: none"> x CCL x CP x STEM / CMCT x CD x CPSAA x CC CE x CCEC | <ul style="list-style-type: none"> ✓ 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 | Connectar dispositius digitals a Internet de manera segura. | <ul style="list-style-type: none"> ◆ 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 protegissen 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. | |

| | | | |
|---|------------------------------------|---|-------------------------------------|
| CCL: Competencia en comunicación lingüística | CP: Competencia plurilingüe | STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e 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 |

| ACTIVIDADES / TAREAS | | | | APRENDIZAJE ACCESIBLE | | | |
|--|--|--|---|--|--|-----------------------|---|
| DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 1 | | | | <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 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>Nombre: Quién es quién</p> <p>Objetivos: 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?)</p> <p>Temporalización: 1 sesión</p> <p>(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.</p> <p>(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.</p> <p>(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.</p> | | | | | | | |
| MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II) | MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV) | CÓD. CRITERIOS EVALUACIÓN | EVALUACIÓN | | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO</th> <th>RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <p>Actividad dinámica grupal de tipo Role-play.</p> <p>Primero dos grupos separados y después con puesta en común en círculo.</p> </td> <td> <p>- Espacio abierto, a ser posible en el patio; también puede ser un aula con espacio, sin ordenadores y donde se puedan distribuir los sitio.</p> <p>- Cartas o fichas explicando el rol de cada uno.</p> <p>- Papel y bolígrafo</p> </td> </tr> </tbody> </table> | METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO | RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES | <p>Actividad dinámica grupal de tipo Role-play.</p> <p>Primero dos grupos separados y después con puesta en común en círculo.</p> | <p>- Espacio abierto, a ser posible en el patio; también puede ser un aula con espacio, sin ordenadores y donde se puedan distribuir los sitio.</p> <p>- Cartas o fichas explicando el rol de cada uno.</p> <p>- Papel y bolígrafo</p> | <p>-Supervisar y asignar rol adaptado si fuera necesario</p> <p>- Observación , acompañamiento</p> | <p>4.2</p> <p>4.6</p> | <p><u>Evaluación del proceso:</u></p> <p>- Observación directa</p> <p>- Anotaciones en el diario</p> <p><u>Autoevaluación:</u></p> <p>- 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?...</p> |
| METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO | RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES | | | | | | |
| <p>Actividad dinámica grupal de tipo Role-play.</p> <p>Primero dos grupos separados y después con puesta en común en círculo.</p> | <p>- Espacio abierto, a ser posible en el patio; también puede ser un aula con espacio, sin ordenadores y donde se puedan distribuir los sitio.</p> <p>- Cartas o fichas explicando el rol de cada uno.</p> <p>- Papel y bolígrafo</p> | | | | | | |

| ACTIVIDADES / TAREAS | | | | APRENDIZAJE ACCESIBLE |
|--|---|--|--|---|
| DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 2 | | | | <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 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>Nombre: Quién es quién en la red</p> <p>Objetivos: 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>Temporalización: 1 sesión</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 (https://www.youtube.com/watch?v=6K0wtyDI2u4) 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 |
| METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO - Primera parte: Individual - Segunda parte: grupal (reflexión y debate) | RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES - 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 reflexión sobre las cartulinas. - Si da tiempo, al finalizar la sesión, el alumnado entregará unos <i>Exit Tickets</i> para dar al profesorado una retroalimentación final. |

| ACTIVIDADES / TAREAS | APRENDIZAJE ACCESIBLE |
|--|--|
| DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 3 | |
| <p>Nombre: ¿Qué es la ciberseguridad? ¿Es realmente peligroso internet?</p> <p>Objetivos: 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</p> | <ul style="list-style-type: none"> <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. |
| <p>Temporalización: 3 sesiones</p> <p><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.</p> <p>(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).</p> <p>Terminar clase con un juego tipo <i>Hackend</i> (https://hackend.incibe.es/), <i>Cyberscouts</i> (https://www.is4k.es/de-utilidad/cyberscouts), <i>Hackers vs Cybercrook</i> (https://www.osi.es/es/hackers), como toma de contacto, informándoles que la siguiente clase empezarán jugando.</p> <p><u>Sesión 2: glosario de términos</u> → (Primeros 10') Jugar alguna fase de los juegos anteriores.</p> <p>(Siguiendo 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).</p> <p>(Final de la clase): cada pareja explicará alguno de los términos asignados al resto de la clase.</p> | <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 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. |

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 |
|--|---|--|---------------------------|--|
| | | | | |
| METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO | RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES | | | |
| 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 | |
| <p>Nombre: Identificación, prevención y corrección de conductas de riesgo.</p> <p>Objetivos: 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> | <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 |
| <p>Temporalización: 4-5 sesiones</p> <p>(Primeros 15') Explicar que:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ las próximas sesiones se trabajará en grupos que irán variando en número y formación. ➔ 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) ➔ 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. ➔ 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. <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"> 1. (4-5 personas) Cread documento compartido en el que pongáis qué amenazas de Internet creéis que es más probable que os puedan afectar y qué efectos podrían tener para vuestra seguridad. 2. (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. 3. (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. 4. (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. | <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 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. |

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 | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> - 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. | <ul style="list-style-type: none"> - Aula de informática - Cañón proyector - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules - Papel y bolígrafo - Fichas y material impreso | <ul style="list-style-type: none"> - 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 | <ul style="list-style-type: none"> 1.3 1.4 1.5 2.1 2.3 3.2 3.3 3.4 4.1 4.2 4.3 4.4 | <p><u>Evaluación del proceso:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - anotaciones en el diario <p><u>Coevaluación y autoevaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p><u>Heteroevaluación:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - El diario será revisado por el profesorado al final de la tarea |

| 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 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>Nombre: Aprendemos a programar</p> <p>Objetivos: 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</p> | | | | | | | |
| <p>Temporalización: 6 sesiones</p> <p>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 afectaría 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.</p> <p>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:</p> <ol style="list-style-type: none"> Entorno de trabajo: crear, descargar, probar, corregir y reutilizar proyectos. Pantalla de diseño y de bloques Componentes: diseño y uso de los componentes básicos y algunos más avanzados (sensores, disposiciones, BBDD, relojes), junto con sus propiedades 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 Programación: operaciones, bucles, procedimientos, botones, variables, almacenamiento, cambios de pantalla. | | | | | | | |
| MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II) | | MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV) | CÓD. CRITERIOS EVALUACIÓN | EVALUACIÓN | | | |
| <table border="1"> <thead> <tr> <th>METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO</th> <th>RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Individual permitiendo ayuda entre compañeros</td> <td> - Aula de informática - Cañón proyector - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules </td> </tr> </tbody> </table> | METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO | RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES | Individual permitiendo ayuda entre compañeros | - Aula de informática - Cañón proyector - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules | - 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. - Proyectos similares sin terminar para poder practicar todos los saberes. | 2.1 2.6 4.2 | <u>Evaluación del proceso:</u> - anotaciones en el diario <u>Heteroevaluación:</u> - El alumnado entregará o enseñará al profesor diversos proyectos (aplicaciones) - El profesorado los evaluará mediante escala numérica. |
| METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO | RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES | | | | | | |
| Individual permitiendo ayuda entre compañeros | - Aula de informática - Cañón proyector - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules | | | | | | |

| ACTIVIDADES / TAREAS | APRENDIZAJE ACCESIBLE |
|--|--|
| DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 6 | |
| <p>Nombre: Creamos una app</p> <p>Objetivos: 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> | <ul style="list-style-type: none"> <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. |
| <p>Temporalización: 8 sesiones</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 (fase 1)</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 (fase 2)</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 (fase 3)</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 (fase 4)</p> | <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 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 | | | |
| <p>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</p> | <p>- Aula de informática - Cañón proyector - Ordenador con conexión a internet - Plataforma Aules</p> | <p>- 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</p> | <p>2.1 2.6 4.2 4.6</p> | <p><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.</p> |

| ACTIVIDADES / TAREAS | APRENDIZAJE ACCESIBLE |
|---|--|
| DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 7 | |
| <p>Nombre: Reflexionamos y compartimos lo aprendido</p> <p>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 como puede mejorarlo.</p> <p>Facilitar que el alumnado reflexione 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> <p>Pulir los pasos en el desarrollo del producto final para mejorar el aprendizaje y la motivación del alumnado</p> <p>Que el alumnado comparta lo aprendido con sus compañeros, por la importancia del tema y para comprueben cómo su labor genera valor.</p> <p>Comprender la importancia de los derechos de autor y aprender a registrar, publicar y compartir una obra</p> | <ul style="list-style-type: none"> <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. <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>Temporalización: 1 ó 2 sesiones</p> <p>(Primera parte)</p> <p>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.</p> <p>(Segunda parte)</p> <p>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.</p> <p>Puesta en común y evaluación en grupo del proceso o situación de aprendizaje. Se pueden utilizar los resultados obtenidos del formulario anterior.</p> <p>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.</p> <p>(Sesión final)</p> <p>Si el producto final funciona y el alumnado está motivado, puede registrarse, publicarse y promocionarlo, preparando una presentación del producto para sus compañeros.</p> <p>De esta forma, se podría trabajar también la competencia CE, coordinando la actividad con el profesorado de otras materias o asignaturas.</p> | |

| MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II) | | MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV) | CÓD. CRITERIOS EVALUACIÓN | EVALUACIÓN |
|---|---|--|--|---|
| METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO | RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES | | | |
| <p>1º) Exposición en grupo dirigida por el profesorado; el alumnado intervendrá en las valoraciones y propuestas de mejora.</p> <p>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.</p> <p>3º) Grupal, debatiendo y valorando lo apuntado en el anterior punto</p> <p>4º) Presentación con los compañeros que no pertenecen al grupo-clase</p> | <p>- Aula de informática</p> <p>- Cañón proyector</p> <p>- Ordenador con conexión a internet</p> <p>- Plataforma Aules</p> <p>- Aplicación para duplicar pantalla móvil en PC (p.e. Lestview)</p> | <p>- Herramientas del SO para la accesibilidad visual, auditiva y de interacción.</p> <p>- Cuestionario muy detallado, por escrito (o PDF), de autoevaluación y valoración del trabajo realizado y de la consecución de los objetivos planteados inicialmente.</p> | <p>1.4</p> <p>2.3</p> <p>2.6</p> <p>3.3</p> <p>4.2</p> <p>4.4</p> <p>4.6</p> | <p><u>Autoevaluación y coevaluación:</u></p> <p>- Formulario o cuestionario sobre la evaluación del proceso, reflexionado individualmente.</p> <p>- Evaluación en grupo y valoración del preceso y del producto final, generando unas propuestas de mejora.</p> <p>- 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)</p> |