

## 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	
	<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	<p><b>CE1:</b> Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible.</p> <p><b>CE2:</b> Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.</p>	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> <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> </ul>
		2.1	Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.		
		2.2	Reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad.		
		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

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					
<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>				<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	-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				

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>				<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
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			<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.

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3				<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>Nombre: Creamos una infografía</p> <p>Objetivos: Mostrar a los alumnos la herramienta online Canva y que adquieran cierta destreza en su uso.</p> <p>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.</p> <p>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.</p>				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...	2.6	-Escala numérica para evaluar la infografía realizada
Individual	-Aula de informática -PC con conexión a internet -Proyector	-Portátil adaptado para diversidad funcional		

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4				
<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>				<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.
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.			