

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	<p>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.</p> <p>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.</p>				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	<p>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, interactúan 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.</p> <p>Proyección del documental “Desarrollados para no durar”</p>				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	<p>Elaboración individual de un cuaderno de actividades sobre diferentes dispositivos y periféricos.</p> <p>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.</p>				

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

			<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"> • Implicaciones que el uso de los dispositivos digitales tiene sobre la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia.
--	--	--	---	---

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: José Manuel Pérez Torres

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
	Nombre: ¿Qué sabemos sobre los dispositivos? Objetivos: Reflexión sobre el punto de partida. Descubrir vocabulario y conceptos sobre dispositivos.	

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"> Dossier en papel con los términos y sus definiciones primero, y actividades para asociar ambos a continuación Herramientas del SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... Portátil adaptado 	1.1	<ul style="list-style-type: none"> Primera parte: será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...) 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
<ul style="list-style-type: none"> Primera parte: grupal Segunda parte: individual 	<ul style="list-style-type: none"> Aula de informática Proyector Ordenador con conexión a Internet Plataforma Aules 		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	
	<p>Nombre: ¿Qué sabemos sobre Sistemas Operativos?</p> <p>Objetivos: Reflexión sobre el punto de partida. Descubrir vocabulario y conceptos sobre sistemas operativos.</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>Temporización: 6 sesiones</p> <p>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.</p> <p>Resto de la clase: Junto con el docente se realizarán actividades guiadas de forma grupal:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso del Sistema Operativo Lliurex junto con las diferentes como navegadores, editores de texto, editores de imágenes, etc • Personalizar el entorno de trabajo • 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. <p>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.</p> <p>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.</p> <p>En una sesión final, el alumnado realizará un examen individual donde se evalúen todos los conceptos tratados en 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

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"> Dossier en papel con los términos y sus definiciones primero, y actividades para asociar ambos a continuación Herramientas del SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... Portátil adaptado para diversidad funcional 	1.2	<ul style="list-style-type: none"> Primera parte: será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...) 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.
<ul style="list-style-type: none"> Primera parte: grupal Segunda parte: individual 	<ul style="list-style-type: none"> Aula de informática Proyector Ordenador con conexión a Internet Plataforma Aules 		1.3	
			1.4	

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 3	<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.
	<p>Nombre: Realizar una presentación compartida con el PowerPoint</p> <p>Objetivos: Conocer y usar la identidad digital</p> <p>Utilizar las herramientas colaborativas proporcionadas por Consellería como el correo electrónico, Word online, Power Pont online, etc.</p> <p>Proporcionar al alumnado destrezas para el uso de las herramientas de colaboración proporcionadas por Consellería como son es el Office 365</p>	
<p>Temporización: 3-4 sesiones</p> <p>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.</p> <p>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,</p> <p>A continuación, explicaremos la aplicación de PowerPoint para crear presentaciones. Crearemos una mini presentación sobre dispositivos informáticos y su uso responsable.</p> <p>En la siguiente sesión se explicarán qué son los Objetivos ODS y se realizarán los grupos de 3-4 alumnos para realizar</p>		

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

- 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>Nombre: Realizar una presentación compartida con el PowerPoint</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. Facilitar que el alumnado reflexiones sobre qué ha aprendido y como lo ha hecho. 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"> <input type="checkbox"/> Física <input type="checkbox"/> Sensorial <input type="checkbox"/> Cognitiva <input type="checkbox"/> Emocional

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"> Herramientas del SONIDO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... Portátil adaptado para diversidad funcional 	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"> Individual y Grupal 	<ul style="list-style-type: none"> Aula de informática Proyector Ordenador con conexión a Internet Plataforma Aules Outlook y PowerPoint online 		4.3	

- 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.

