

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	A mi no me engañas				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1r ESO	TEMPORIZACIÓN	7 SESIONES
	DESCRIPCIÓN	En esta situación de aprendizaje los alumnos deberán aprender estrategias y técnicas que les permitan evaluar la veracidad de la información digital, identificar bulos y noticias falsas, desarrollar espíritu crítico y elaborar contenidos digitales para divulgar lo aprendido.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	<p>Problema: En la actualidad la proliferación de noticias falsas, comúnmente denominadas 'fake news', son un problema común en la sociedad y un riesgo para la convivencia democrática. Es importante que los jóvenes de hoy, que serán los adultos del mañana, aprendan a identificarlas y a no propagar información engañosa.</p> <p>Reto: ¿A tí te engañan? ¿Cómo sabes qué es verdad y qué no? ¿Sabes detectar una noticia falsa?</p>				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de contenidos digitales (blog, infografía, podcast, vídeo...) para una campaña informativa y educativa sobre 'fake news' y cómo detectarlas.				

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"/> CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CCEC	<input type="checkbox"/> CE2: Buscar i seleccionar críticament informació digital de diferents fonts, interpretar-la, organitzar-la en l'entorn personal d'aprenentatge i crear continguts digitals.	<input type="checkbox"/> 2.1. Buscar, seleccionar i interpretar informació d'acord amb les necessitats a partir de diverses fonts amb sentit crític, contrastant-ne la veracitat. <input type="checkbox"/> 2.2. Reconèixer la importància de les notícies falses en la desinformació de la societat. <input type="checkbox"/> 2.3. Detectar els discursos d'odi i reconèixer les seues implicacions en el desenvolupament de la societat. <input type="checkbox"/> 2.6 Crear, integrar i editar continguts digitals amb sentit estètic de manera creativa i respectant els drets d'autoria.	<input type="checkbox"/> 2.b) Selecció d'informació en mitjans digitals a través de cercadors web tot contrastant-ne la veracitat. <input type="checkbox"/> 2.c) Lectura i interpretació d'informació de mitjans digitals. <input type="checkbox"/> 2.e) Detecció de notícies falses, boles i discursos d'odi. Implicacions socials. <input type="checkbox"/> 2.h) Creació bàsica de continguts amb eines digitals. <input type="checkbox"/> 2.i) 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: Lionel M. Tarazón Alcocer



SESIÓN 1

APRENDIZAJE ACCESIBLE

Noticias falsas y bulos

Descripción/Objetivos:

- Definir qué son las noticias falsas y bulos en Internet.
- Identificar ejemplos de noticias falsas y bulos en la sociedad actual.
- Comprender el impacto de las noticias falsas en la sociedad.

Desarrollo:

1. Introducción (10 minutos):
 - Saludo a los estudiantes y presentación del objetivo de la clase. Preguntas iniciales para captar la atención:
 - o ¿Han escuchado alguna vez sobre noticias falsas o bulos en Internet?
 - o ¿Han creído alguna vez en una noticia falsa o bulo?
 - Breve explicación sobre la importancia de la veracidad de la información en la sociedad actual.
2. Definición de noticias falsas y bulos en Internet (20 minutos):
 - Explicación de lo que se entiende por noticias falsas y bulos en Internet.
 - Ejemplos de noticias falsas y bulos en la sociedad actual.
3. Impacto de las noticias falsas en la sociedad (20 minutos):
 - Discusión sobre el impacto de las noticias falsas en la sociedad, en áreas como la política, la salud, la economía, etc.
 - Ejemplos de casos en los que las noticias falsas han tenido un impacto negativo en la sociedad.
 - Reflexión sobre cómo las noticias falsas pueden distorsionar la realidad y afectar a la toma de decisiones.
4. Conclusión (10 minutos):
 - Resumen de los conceptos aprendidos en la clase.
 - Preguntas y respuestas finales.

- Accesibilidad
 - Física
 - Sensorial
 - Cognitiva
 - 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.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
AGRUPAMIENTO	RECURSOS	-Resumen de conceptos, palabras clave y definiciones. -Actividades sencillas de refuerzo con preguntas cortas o tipo test o de asociación.	2.1 2.2 2.3	-Observación directa (actitud, participación, interés). -Exit ticket.
-Individual	-Aula de informática. -Breve presentación sobre noticias falsas y bulos en Internet. -Artículos o noticias que aborden el tema de las noticias falsas y su impacto en la sociedad.			

SESIÓN 2

APRENDIZAJE ACCESIBLE

Fuentes fiables y no fiables

Descripción/Objetivos:

- Aprender a diferenciar entre fuentes fiables y no fiables en Internet.
- Evaluar la credibilidad de una fuente en línea.

Desarrollo:

1. Introducción (10 minutos):
 - Presentación del objetivo de la clase. Breve repaso de lo aprendido en la clase anterior.
 - Preguntas iniciales para captar la atención de los estudiantes:
 - o ¿Saben qué son fuentes fiables y no fiables en Internet?
 - o ¿Han tenido problemas para encontrar información verídica en Internet?
2. ¿Qué son fuentes fiables y no fiables en Internet? (20 minutos):
 - Explicación de qué son fuentes fiables y no fiables en Internet.
 - Cómo evaluar la fiabilidad de una fuente.
 - Ejemplos de fuentes fiables y no fiables.
3. Juego de identificar fuentes fiables (20 minutos):
 - Juego estilo Kahoot o similar, en parejas, evaluar la credibilidad de una fuente en Internet.
4. Conclusiones (10 minutos):
 - Recapitulación de lo aprendido en la clase.
 - Preguntas finales para aclarar dudas y comentarios sobre lo aprendido en la clase.
 - Tarea para la siguiente clase: buscar noticias falsas y fuentes no fiables y evaluar su credibilidad usando las técnicas aprendidas en la clase.

- Accesibilidad
 - Física
 - Sensorial
 - Cognitiva
 - 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.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
AGRUPAMIENTO	RECURSOS	-Resumen de conceptos, palabras clave y definiciones. -Equipo y/o software adaptado a diversidad funcional motora, visual, auditiva, etc.	2.1 2.2	-Observación directa (actitud, participación, interés). -A través del propio juego (Kahoot). -Heteroevaluación: guía de observación. -Rúbrica de evaluación individual y por equipos del trabajo realizado. -Autoevaluación y coevaluación mediante una Diana gráfica.
-Individual -Juego en parejas	-Aula de informática. -Breve presentación sobre fuentes fiables y no fiables, con ejemplos. -Juego tipo Kahoot con preguntas de identificar fuentes fiables y no fiables.			

SESIÓN 3

APRENDIZAJE ACCESIBLE

Verificación de información en Internet y redes sociales

Descripción/Objetivos:

- Aprender técnicas de verificación de información en Internet y redes sociales.
- Identificar las principales herramientas y recursos disponibles para verificar la información en línea.

Desarrollo:

1. Introducción (10 minutos):
 - Presentación del objetivo de la clase. Breve repaso de lo aprendido en la clase anterior.
 - Preguntas iniciales para captar la atención de los estudiantes:
 - o ¿Han utilizado alguna vez técnicas de verificación de hechos?
 - o ¿Saben qué herramientas y recursos están disponibles para verificar la información en línea?
2. Herramientas y técnicas de verificación de información (20 minutos):
 - Presentación de las principales herramientas y técnicas de verificación de información.
 - Ejemplos de cómo utilizar estas herramientas y técnicas para contrastar la información en línea.
3. Práctica de verificación de hechos (25 minutos):
 - División de los estudiantes en grupos de 2-3 personas.
 - Cada grupo recibirá dos noticias o informaciones en línea y deberá:
 - o Evaluar la fiabilidad de la fuente (según lo visto en la clase anterior).
 - o Aplicar las técnicas y herramientas aprendidas para contrastar la información y verificar su veracidad.
4. Resumen y cierre (5 minutos):
 - Repaso de lo aprendido en la clase.
 - Preguntas y dudas de los estudiantes.

- Accesibilidad
 - Física
 - Sensorial
 - Cognitiva
 - 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.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
AGRUPAMIENTO	RECURSOS	-Resumen de conceptos, palabras clave y definiciones. -Equipo y/o software adaptado a diversidad funcional motora, visual, auditiva, etc.	2.1 2.2	-Observación directa (actitud, participación, interés). -Exit tiquet. -A través del propio juego (Kahoot).
-Individual -Práctica en grupos	-Aula de informática. -Breve presentación sobre herramientas y técnicas de verificación de información, con ejemplos. -Noticias y publicaciones variadas de Internet para la práctica de verificación de hechos.			

SESIONES 4, 5 y 6

APRENDIZAJE ACCESIBLE

Elaboración de contenidos digitales para campaña informativa

Descripción/Objetivos:

- Diseñar y elaborar contenido digital sobre noticias falsas y cómo detectarlas.
- Aprender a utilizar herramientas de edición y diseño digital, o reforzar el aprendizaje de herramientas ya conocidas.

Desarrollo sesión 4:

1. Introducción (10 minutos):
 - Explicación del trabajo a realizar las próximas sesiones: elaborar contenidos digitales para divulgar sobre fake news.
2. Grupos y contenidos (15 minutos):
 - División de los estudiantes en grupos de 2-3 personas.
 - Cada grupo propondrá un aspecto visto en clase (fiabilidad de fuentes, verificar información, peligros de las fake news...) y el tipo de contenido digital (poster, infografía, podcast, video...), con el visto bueno del profesor.
3. Boceto/diseño (25 minutos):
 - Los estudiantes elaborarán un boceto sencillo del contenido digital y su contenido.
 - El profesor dará feedback sobre el boceto, dará el visto bueno y sugerirá posibles herramientas digitales (según la competencia del grupo se valorará la conveniencia de utilizar una ya conocida o que aprendan una nueva).
 - Si les sobra tiempo pueden empezar a elaborar el contenido.
4. Resumen y cierre (10 minutos):
 - Cada grupo explicará brevemente a sus compañeros qué contenido digital van a elaborar.

Desarrollo sesiones 5 y 6:

Los estudiantes dedican estas dos sesiones a elaborar el contenido digital. El profesor supervisa el trabajo de los estudiantes, da feedback y si es necesario les ayuda con aspectos técnicos de las herramientas digitales utilizadas.

- Accesibilidad
 - Física
 - Sensorial
 - Cognitiva
 - 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.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
AGRUPAMIENTO	RECURSOS	-Equipo y/o software adaptado a diversidad funcional motora, visual, auditiva, etc.	2.6	-Observación directa (actitud, participación, interés). -Rúbrica de evaluación individual y por equipos del trabajo realizado.
-Grupos heterogéneos.	-Aula de informática.			

SESIÓN 7

APRENDIZAJE ACCESIBLE

Presentación y evaluación de la campaña

Descripción/Objetivos:

- Presentación de los trabajos realizados por los estudiantes.
- Evaluación y feedback de los trabajos por parte del profesor y los compañeros.
- Reflexión sobre la importancia de divulgar información veraz en las redes sociales y en la sociedad.

Desarrollo:

1. Presentación de los trabajos (40 minutos):
 - Cada grupo dispondrá de un tiempo determinado para mostrar y explicar su contenido digital, que puede ser un vídeo, una infografía, un cartel o cualquier otro tipo de material creado durante las clases anteriores.
 - El profesor y los compañeros podrán hacer preguntas, comentarios y sugerencias sobre los contenidos presentados.
2. Reflexión y conclusión final (20 minutos):
 - Se realizará una reflexión conjunta sobre la importancia de divulgar información veraz en las redes sociales y en la sociedad en general. Se destacará la importancia de ser críticos con la información que se recibe y se difunde, y se discutirán las consecuencias que pueden tener las noticias falsas y los discursos de odio en la sociedad.
 - Finalmente, se dará por concluida la clase y se despedirá a los alumnos, recordándoles la importancia de aplicar lo aprendido en su día a día y fomentando el desarrollo de una ciudadanía digital crítica y responsable.

NOTA: Los contenidos digitales elaborados por los alumnos podrán ser utilizados en una futura situación de aprendizaje sobre comunicación y divulgación de contenidos en Internet y uso redes sociales.

- Accesibilidad
 - Física
 - Sensorial
 - Cognitiva
 - 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.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
AGRUPAMIENTO	RECURSOS	-Equipo y/o software adaptado a diversidad funcional motora, visual, auditiva, etc.	2.2	-Observación directa (actitud, participación, interés). -Rúbrica de evaluación individual y por equipos del trabajo realizado. -Autoevaluación y coevaluación mediante una Diana gráfica.
-Grupos heterogéneos.	-Aula de informática.		2.3	