

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Aprendo a escribir un texto bien formateado en el ordenador				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	20 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Todos los alumnos escriben textos en el ordenador, pero no lo hacen con el formato y las herramientas adecuadas. No utilizan bien el corrector ortográfico, no usan bien las sangrías, márgenes, columnas, encabezados y pie de página, etc. Repiten muchas veces algunas cosas porque no saben dar estilos a los párrafos, lo que les hace perder tiempo.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Necesidad: Escribir textos que cumplan ciertos estilos de formato, con un mínimo esfuerzo, y un óptimo resultado.				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Recreación de un documento que contiene imágenes, tablas, sangrías, encabezado, pie de página, y todos los elementos aprendidos.				

CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
X CCL X CP <input type="checkbox"/> STEM / CMCT X CD X CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC	CE2. Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.	2.6	Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autor.	<ul style="list-style-type: none"> Creación básica de contenidos con herramientas digitales Estética y lenguaje 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: Noelia Hernández



ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1				
<p>Nombre: ¿Qué es un procesador de textos? ¿Por qué es mejor que escribir en papel o con una máquina de escribir?</p> <p>Objetivos: Reflexión sobre el punto de partida</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: 2 sesiones</p> <p>Primeros 10 minutos, debatimos sobre las ventajas e desventajas de usar un procesador de textos. Y vemos algunos ejemplos gráficos de textos bien formateados frente a otros que están mal.</p> <p>A continuación hacemos pruebas, todos juntos: abrir un documento, guardar, desplazamiento, cambiar el zoom, corregir con las teclas de borrar (retroceso vs supr), y el uso del modo sobre escribir vs insertar.</p> <p>Por último, realizan dos prácticas:</p> <p>P1: Uso del teclado (para que aprendan a escribir cualquier símbolo del teclado)</p> <p>P2: Copiar, Cortar y Pegar (para que sepan hacerlo tanto con el ratón, como con la combinación de teclas del teclado)</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.
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 - Herramientas del S.O. para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.	2.6	- Primera parte: observación directa (participación, interés, respeto a compañeros, etc) - Segunda parte: Rúbrica de %realizado y %correcto.
- Primera parte: grupal, debate entre todos - Segunda parte: individual	- Aula de informática - Proyector - Ordenadores con conexión a Internet - Plataforma Aules			<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.

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2

Nombre: Aprendo las herramientas básicas de un procesador de textos

Objetivo: Adquirir las destrezas mínimas necesarias para usar un procesador de textos de forma eficiente.

Temporalización: 14 sesiones

Los primeros 10 minutos de cada sesión consisten en una explicación en el proyector de cómo se utilizan los siguientes aspectos en un procesador de textos:

- Corrector ortográfico
- Aplicación del idioma utilizado
- Formato de página
- Formato de carácter. Caracteres especiales
- Formato de párrafo
- Numeración y viñetas
- Imágenes
- Autoformas y Títulos en 2D y 3D.
- Tablas

Los siguientes 45 minutos de cada sesión se dedican a realizar una práctica relacionada con el contenido explicado.

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 - Herramientas del S.O. para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.	2.6	Heroevaluación: rúbrica donde se evalúe el grado de realización de cada práctica y su corrección.
Individual	Aula de informática - Proyector - Ordenadores con conexión a Internet - Plataforma Aules			

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3

Nombre: Realizo un documento completo yo solo/a: Las recetas de mis 3 comidas favoritas

Objetivo: Movilizar los saberes básicos adquiridos en las tareas anteriores, donde el alumno ponga en práctica todo lo aprendido.

Temporalización: 4 sesiones

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 - Herramientas del S.O. para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, etc.	2.6	Coevaluación, utilizando un rúbrica facilitada por el profesor. + Heteroevaluación, por parte del profesor, comprobando que el uso de la rúbrica ha sido correcto.
Individual	Aula de informática - Proyector - Ordenadores con conexión a Internet - Plataforma Aules			