

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

C O M P E T E N C I A S C L A V E	TÍTULO	QUIÉN SOY YO EN LA RED: MI IDENTIDAD DIGITAL			
ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1 ESO	TEMPORIZACIÓN	6 SESIONES
DESCRIPCIÓN	Habitualmente los usuarios de redes sociales se registran, comienzan a seguir a gente, publican cosas, comparten cosas sin ningún criterio, sin pararse a pensar en la imagen que otras personas se pueden formar a través de sus “Likes” o “posts”. Considero oportuno que los alumnos reflexionen sobre estos temas, y ayudarles a crear una identidad digital que refleje quiénes son ellos en realidad, que les ayude a sentirse seguros digitalmente hablando y que tengan las herramientas suficientes para saber cómo manejarse en las redes.				
RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Problemas de identidad, inseguridad, complejos, etc al compararse con otros individuos en las redes sociales. Uso de filtros, que les alejan de la realidad y les generan problemas de salud mental.				
PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Infografía con consejos para tener una buena identidad digital acorde con tu realidad (podría ser en inglés). Podcast con casos reales de una mala gestión de una Identidad Digital y sus consecuencias.				

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 checked="" type="checkbox"/> STEM / CMCT <input checked="" type="checkbox"/> CD <input checked="" type="checkbox"/> CPSAA <input checked="" type="checkbox"/> CC CE <input checked="" type="checkbox"/> CCEC	<p>CE1. Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de forma saludable, segura y sostenible.</p> <p>CE2. Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.</p> <p>CE3. Construir una adecuada identidad digital y aplicar estrategias básicas para cuidarla y protegerla.</p> <p>CE4. Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.</p>	1. 1 1.5 2.1 2.6 3.1 3.2 4.2	<p>Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.</p> <p>Mostrar hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos.</p> <p>Buscar, seleccionar e interpretar información en función de las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.</p> <p>Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.</p> <p>Identificar y valorar diferentes formas de representar la identidad en Internet y la huella digital que dejan.</p> <p>Gestionar adecuadamente el autoconcepto y la percepción externa a través de la imagen personal en entornos digitales.</p> <p>Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas e enriquecedoras.</p>	1.5 La brecha digital. 1.6 Hábitos básicos de seguridad para proteger los dispositivos. 2.2 Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad. 2.3 Lectura e interpretación de información de medios digitales. 2.4 Propiedad intelectual y derechos de autoría. 2.8 Creación básica de contenidos con herramientas digitales. 3.1 La identidad personal en Internet. Alias y avatares. 3.2 Autoconcepto y percepción externa de la identidad digital. 3.4 Exposición personal en la red. La huella digital. 3.5 Conductas y hábitos para cuidar la identidad digital. 3.6 La privacidad en la red. La protección de los datos de carácter personal. 3.7 Información y consentimiento. 4.5 Riesgos e amenazas de l'ús de dispositius i relacions en xarxa: ciberassetjament i frauds.

--	--	--	--	--	--

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: Adelina Sanchis



DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1				<p>Accesibilidad</p> <p>Física</p> <p>Sensorial</p> <p>Cognitiva</p> <p>Emocional</p> <p>Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</p> <p>Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</p> <p>Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</p> <p>Lleva un seguimiento continuo</p>
	<p>Nombre: ¿Qué sabemos sobre ID?</p> <p>Objetivos: Reflexionar sobre uso de redes sociales. Descubrir vocabulario y conceptos sobre redes sociales.</p> <p>Temporalización: 2 sesiones de 50’.</p> <p>1ª Sesión, Debate dirigido, se pretende que los alumnos se den cuenta de lo poco que reflexionan a la hora de compartir contenido en redes o de expresar opiniones o incluso hacer juicio sobre el contenido u opiniones de otros usuarios de las redes.</p> <p>2ª Sesión. En grupos de 2 ó 3, el alumnado tendrá que buscar términos relacionados con la Identidad Digital, buscar su definición y así afianzar el vocabulario relacionado con la ID.</p>				
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)	MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA / AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<p>- Portátil adaptado para diversidad funcional.</p> <p>- Herramientas del SO para la accesibilidad:, teclado en pantalla, lector de pantalla.</p>	<p>2.1</p> <p>3.2</p>	<p>1ª Sesión: observaremos la actitud participativa, el interés...</p> <p>2ª Sesión: entrega documento con el vocabulario, se valorará con una rúbrica.</p>	

	Expositiva e interrogativa. Grupal	- Aula de informática con PC's conectados a internet - Cañón de proyección				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 2				<p>Accesibilidad</p> <p>Física</p> <p>Sensorial</p> <p>Cognitiva</p> <p>Emocional</p> <p>Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</p> <p>Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</p> <p>Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</p> <p>Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</p> <p>Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</p> <p>Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</p> <p>Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</p>
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
<p>Nombre: Riesgos vinculados a la construcción de identidad digital negativa</p> <p>Objetivos: Descubrir los riesgos y amenazas a las que nos exponemos al crear una identidad digital.</p> <p>Temporalización: 2 sesiones de 50’.</p> <p>1ª Sesión: Veremos un vídeo sobre los riesgos a los que nos sometemos si generamos una identidad digital en la que transmitamos una visión negativa de nosotros mismos. Debate sobre si conocemos casos parecidos.</p> <p>2ª Sesión: Elaboración de un borrador para la infografía con los puntos más importantes que debemos evitar si queremos construir una identidad digital que refleje realmente quienes somos.</p>					
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Portátil adaptado para diversidad funcional. - Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla.	1.1 2.6 4.2	1ª Sesión: observaremos la actitud participativa, el interés. Observaremos si el alumnado es capaz de entender el contenido del video una vez realizada la actividad 1 en la que han aprendido vocabulario nuevo. 2ª Sesión: El alumnado entregará el esquema de la infografía. El profesorado empleará una rúbrica que el alumnado conocerá antes.	
Video y Debate	- Aula de informática con PC's conectados a internet, auriculares. - Cañón de proyección				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3				<p>Accesibilidad</p> <p>Física</p> <p>Sensorial</p> <p>Cognitiva</p> <p>Emocional</p> <p>Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.</p> <p>Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol activo del alumnado.</p> <p>Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.</p> <p>Lleva un seguimiento continuo proporcionando feedback.</p> <p>Presenta la información al alumnado utilizando diferentes formatos.</p> <p>Favorece la reflexión y el procesamiento de la información a diferentes niveles.</p> <p>Ofrece al alumnado diferentes maneras de expresión del conocimiento.</p>
	MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
<p>Nombre: Realizamos el Podcast</p> <p>Objetivos: Crear un producto final con lo aprendido.</p> <p>Fomentar la creatividad, autonomía, y razonamiento.</p> <p>Temporalización: 2 sesiones de 50'.</p> <p>1ª Sesión: Elaborar el guión del podcast. Buscar efectos de sonido.</p> <p>2ª Sesión: Finalmente grabar y montar el podcast. Terminar la infografía utilizando imágenes de uso libre que apoyen lo que se pretende transmitir.</p>					
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	- Portátil adaptado para diversidad funcional. - Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla.	1.5 3.1 2.6	<p>El alumnado entregará el podcast y el guión. Se evaluará usando una rúbrica.</p> <p>El alumnado entregará la infografía elaborada, se evaluará usando una rúbrica. Todas las rúbricas usadas para la evaluación se conocerán previamente.</p>	
Actividad grupal	- Aula de informática con PC's conectados a internet, auriculares. - Cañón de proyección - Auriculares con micrófono.				