

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Me cambio de ordenador				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	Taller Relaciones Digitales Responsables (TRDR)	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	4 Semanas (8 sesiones)
	DESCRIPCIÓN	En una vida cada vez más digital, es necesario tener en casa un ordenador personal para trabajar con él. El alumnado conocerá los tipos y las características de los dispositivos digitales actuales, poniendo el énfasis en las características necesarias en función del uso. Además, se presentarán conceptos como obsolescencia (debatiremos el de obsolescencia programada) e implicación medio ambiental y sostenibilidad.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Estamos ante el reto de cambiarnos de ordenador. Tengo un presupuesto limitado así que tendré que justificar las decisiones. Además, existen implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la sostenibilidad y el medio ambiente. Pero, ¿por qué tengo que cambiarlo? ¿es necesario? ¿debo elegir todos los componentes nuevos?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Presupuesto del ordenador elegido junto con características. También se realizará una infografía sobre las implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la sostenibilidad y el medio ambiente y el concepto de obsolescencia.				

CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
	X CCL X CP X STEM X CD X CPSAA X CC <del>CE</del> <del>CCEC</del>	CE1. Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible. CE2. Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.	1.1 1.2 1.3 1.4 1.5 2.1	Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo. Determinar qué dispositivo y forma 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 proteger los dispositivos. Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando su veracidad.	Bloque 1: Dispositivos digitales <ul style="list-style-type: none"> <li>Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo.</li> <li>Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales.</li> <li>Redes de dispositivos. Fundamentos y formas de acceso a Internet.</li> <li>Implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la sostenibilidad y el medio ambiente.</li> <li>Obsolescencia</li> </ul>

<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



Autoría: Antonio Rivas Soriano

**DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1 (3 sesiones)					<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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. <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.
Objetivos: ¿Qué ordenador necesito? ¿Qué ordenador quiero? ¿Por qué ese no lo quiero? Ayudados por el profesor y por aquel alumnado que ya disponga de conocimientos en el tema, buscaremos información y crearemos una lista con las características más importantes para cada uno de los componentes hardware que formarán mi futuro equipo.					
Temporalización: en la primera parte aquel alumnado con más conocimientos (o que ya hayan configurado un ordenador) junto con el profesor, se explicarán las características y se decidirán las más adecuadas. Visionaremos un vídeo con los principales componentes. En la segunda parte el alumnado elaborará una lista con los componentes y las características más importantes teniendo en cuenta el uso principal que vaya a dar a su equipo.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CriteriosEVA	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dossier en papel con los conceptos y características; también incluye actividades para asociar ambos.</li> <li>• Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ...</li> <li>• Portátil adaptado para diversidad funcional</li> </ul>	1.1 1.2 1.3  2.1	En la plataforma Aules tienen un cuestionario para contestarlo antes de empezar, y luego tiene otro diferente tras aclarar los componentes y sus características. El alumnado deberá subir el fichero con las características a la plataforma Aules.	
Primera parte: grupal (el alumnado con mayores conocimientos hace de guía al resto, fomento del diálogo) Segunda parte: individual	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula de informática</li> <li>• Proyector</li> <li>• Pc con conexión a Internet</li> <li>• Plataforma Aules</li> </ul>				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		ACTIVIDADES / TAREAS			APRENDIZAJE ACCESIBLE
		DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2 (2 sesiones)			<input type="checkbox"/> Accesibilidad <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. <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.
		Objetivos: Elaboración de un presupuesto en la hoja de cálculo LibreOffice Calc. Se les introducirá en el manejo básico de la hoja de cálculo (formato de celdas, cálculo de totales...)			
		Temporalización: la actividad está planteada para abarcar el tiempo de 2 sesiones. En la primera veremos la forma de trabajar con la hoja de cálculo, y en el resto buscarán información en una tienda de informática online.			
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CriteriosEVA	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ...</li> <li>Portátil adaptado para diversidad funcional</li> </ul>	1.1 1.2  2.1	Subiremos el presupuesto a la plataforma Aules.	
Se trabaja de manera individual con el ordenador de clase	<ul style="list-style-type: none"> <li>Aula de informática</li> <li>Proyector</li> <li>Pc con conexión a Internet</li> <li>Plataforma Aules</li> </ul>				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE		ACTIVIDADES / TAREAS			APRENDIZAJE ACCESIBLE
		DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3 (3 sesiones)			<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.
		Objetivos: Creación de una infografía con información sobre las implicaciones del uso de los dispositivos digitales para la sostenibilidad y el medio ambiente y el concepto de obsolescencia. Se les presentará un vídeo en el que se habla de estos conceptos, estableceremos un diálogo en clase, para finalmente exponer sus resultados en el hall del instituto.			
		Temporalización: la primera sesión introduciremos conceptos teóricos con una presentación y un vídeo. El resto trabajarán en parejas creando su infografía.			
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CriteriosEVA	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se proporcionará al alumnado que lo necesite un banco de recursos adaptado a sus necesidades.</li> <li>• Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla, ...</li> <li>• Portátil adaptado para diversidad funcional</li> </ul>	1.4 1.5 2.1	El alumnado subirá la infografía a la plataforma Aules de la clase, ésta será evaluada mediante una rúbrica.	
Se trabaja de manera conjunta (en grupos de 2) con el ordenador de clase	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aula de informática</li> <li>• Proyector</li> <li>• Pc con conexión a Internet</li> <li>• Plataforma Aules</li> </ul>				