

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Quiero un ordenador, ¿cuál me compro?				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	11 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Partimos de que nuestro alumnado utiliza los dispositivos electrónicos sin saber sus características. Debido a los muchos inputs de publicidad que reciben, a la hora de consumir dispositivos siempre se guían por la marca o por el dispositivo que se ha comprado mi amigo. Tenemos, como sociedad, una necesidad de formar a nuestro alumnado en un consumo responsable de los dispositivos y en general de la tecnología, y que nuestro alumnado sepa las características y ser críticos con la información es muy importante en la sociedad actual y del futuro.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	¿Serías capaz de elegir un dispositivo adecuado para a tus necesidades y explicar las razones de por qué lo has elegido?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Presupuesto de un dispositivo elegido por el alumnado.				

CONCRECIÓN CURRICULAR	COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
			Código	Descripción y concreción	
CONCRECIÓN CURRICULAR	<input type="checkbox"/> CCL <input type="checkbox"/> CP <input type="checkbox"/> STEM / CMCT <input type="checkbox"/> CD <input type="checkbox"/> CPSAA <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC	CE1: Utilizar dispositivos digitales de uso personal en un 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.	CEv1.1 CEv1.4 CEv2.1 CEv2.5 CEv2.6	Identificar características básicas de los dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo. Reconocer las implicaciones del uso y consumo de tecnología sobre la salud y el medio ambiente. Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de diversas fuentes con sentido crítico, contrastando la veracidad. Organizar y gestionar el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales. Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético y de manera creativa respetando los derechos de autoría.	Bloque 1: Dispositivos digitales e Internet a) Ordenador personal, dispositivos móviles y otros dispositivos de uso doméstico y educativo b) Funcionamiento básico y características más importantes de los dispositivos digitales g) Implicaciones del uso de dispositivos digitales para la salud, la sostenibilidad y el medio ambiente. Obsolescencia. Bloque 2: Búsqueda, selección, organización y creación de contenido digital a) Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado b) Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando la veracidad. c) Lectura e interpretación de la información de medios digitales. d) Propiedad intelectual y derechos de autoría. f) Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas. h) Creación básica de contenidos con herramientas digitales.

CCL: Competencia en comunicación lingüística	CP: Competencia plurilingüe	STEM: Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e 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: Loli Valero Martínez

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					
Nombre: ¿Qué tipos de dispositivos conocemos? (1 sesión) Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Saber el punto de partida del alumnado - Conocer los distintos tipos de dispositivos que podemos encontrar en el mercado hoy en día 					
Temporalización: <ul style="list-style-type: none"> - En los primeros 10 o 15 minutos: hacemos una puesta en común de tipos de dispositivos que conoce al alumnado. La profesora puede mostrar fotos de distintos tipos de dispositivos para que el alumnado pueda identificar y explicar sus características. - Resto de la clase: se proporciona el alumnado diversas páginas dónde puede encontrar y ampliar información sobre todo lo trabajado anteriormente. A continuación, el alumnado realizará distintas actividades interactivas sobre tipos de dispositivos como, por ejemplo: Supercomputadoras, Mainframes, Minicomputadoras, PC, Portátil, Tablet, Consolas, Smartphones, Smart TV, wearables, etc. De esta forma el alumnado podrá descubrir o afianzar conceptos sobre los dispositivos que podemos encontrar el mercado. Estas actividades se realizarán de forma individual. 					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)		CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES			1.1	
<ul style="list-style-type: none"> - Primera parte: grupal/grupal (el alumnado con mayores conocimientos hace de guía para el resto, fomento del diálogo) - Segunda parte: individual 	<ul style="list-style-type: none"> -Aula de informática -Cañón proyector - Ordenador con conexión a Internet -Plataforma Aulas 	<ul style="list-style-type: none"> -Dosier en papel con los términos y sus definiciones primero, y actividades para asociar ambos a continuación -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para para diversidad funcional 			<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, que proporciona nota numérica y feedback al alumnado. Es por lo tanto un ejercicio individual clásico.

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

- 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.



Autoría: Loli Valero Martínez

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2					
Nombre: Todos los dispositivos, ¿funcionan igual? (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: <ul style="list-style-type: none"> - Saber cómo es la arquitectura Von Neumann - Conocer el funcionamiento de los distintos tipos de dispositivos que podemos encontrar en el mercado hoy en día 					
Temporalización: <ul style="list-style-type: none"> - En los primeros 10 o 15 minutos, la profesora puede explicar la arquitectura Von Neumann poniendo ejemplos cotidianos como robot de cocina, cajero automático, etc. - Resto de la clase: se proporciona al alumnado ejemplos de PCs, Portátiles, tablets o smartphones de una revista de publicidad. Por parejas, tienen que averiguar cuál es su funcionamiento y qué componentes tiene. El alumnado realizará una infografía en canva explicando el funcionamiento y las partes del dispositivo. - Dedicamos una sesión a poner en común los trabajos. Cada pareja expondrá su trabajo al resto del grupo. Al final de la sesión, reflexionamos sobre si todos los dispositivos son iguales o no. 					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Dosier con explicación de la arquitectura Von Neumann y el funcionamiento de los dispositivos básico (PC, portátil, Tablet, smartphone) -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional	1.1 2.1 2.5 2.6	- Sesión 1 (1ª parte): será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...) - Sesión 1(2ª parte): la evaluación se realiza a través de una rúbrica -Sesión 2: la evaluación de la exposición se realiza a través de una rúbrica. Aplicaremos coevaluación. Los compañeros también evaluarán con la rúbrica.	
- Sesión 1 (1ª parte): grupal/grupal (exposición de la profesora fomentando del diálogo)	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet -Plataforma Aulas				
- Sesión 1 (2ª parte): por parejas					
- Sesión 2: por parejas y grupal					

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE



Autoría: Loli Valero Martínez

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3				<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. <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.
Nombre: ¿Qué componentes tiene un PC? (2 sesiones)				
Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Conocer los distintos componentes y sus propiedades que tiene un PC - Distinguir las características más importantes de un PC y cuáles son los parámetros más importantes 				
Temporalización: <ul style="list-style-type: none"> - Dedicar una sesión a identificar componentes de un PC. Para ello la profesora llevará a clase diferentes componentes: placa base, memoria RAM, disco duro, fuente de alimentación, etc. También se podría llevar al aula algún ordenador y abrirlo para ver sus componentes y cómo están conectados. Durante toda la sesión, se irán explicando las propiedades de los componentes. Lo últimos 10 o 15 minutos los dedicaremos a hacer actividades interactivas de reconocimiento de componentes. Pueden ser actividades de unir con fechas o rellenar huecos. - En la segunda sesión de la actividad realizarán una selección de componentes para un hipotético PC que se fuesen a comprar. Para ello se les proporcionará distintas tiendas online y tendrán que realizar un documento con una tabla en la que figurará el nombre del componente y sus características junto con una foto. El trabajo se realizará individual. 				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Dosier con explicación de los componentes de un PC y sus características	1.1 2.1 2.5 2.6	- Sesión 1 (1ª parte): será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...)
- Sesión 1 (1ª parte): grupal/grupal (exposición de la profesora fomentando del diálogo)	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...		- Sesión 1(2ª parte): la evaluación se realiza con el resultado de las actividades interactivas
- Sesión 1 (2ª parte): individual	-Plataforma Aulas	-Portátil adaptado para diversidad funcional		-Sesión 2: evaluación mediante una rúbrica del ejercicio planteado.
- Sesión 2: individual				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE



Autoría: Loli Valero Martínez

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4				<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. <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.
<p>Nombre: Dispositivos de E, S y E/S. Puertos de conexión. Dispositivos de conexión a Internet. Propiedades de los componentes. (3 sesiones)</p> <p>Objetivos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Conocer el sistema binario de numeración - Conocer las distintas unidades de almacenamiento de información - Distinguir entre los dispositivos de entrada, de salida y de entrada y salida - Conocer los distintos puertos de conexión - Saber las características básicas de los distintos dispositivos de conexión a Internet que hay en el mercado 				
<p>Temporalización:</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la primera media hora de la primera sesión explicar el sistema binario de numeración mediante un vídeo de 2-3 minutos. Explicar la conversión a decimal. Explicar las unidades de almacenamiento de información. La segunda media hora de clase por grupos heterogéneos de 3- 4 alumnos realizan una serie de actividades propuestas. Estas actividades versarán sobre el sistema binario y su conversión a decimal y la resolución de problemas sobre almacenamiento de información y sus unidades. Al final de clase se corregirán entre todos. - En la segunda sesión de la actividad, se les explicará qué es un periférico y la diferencia entre entrada, salida y entrada-salida. A continuación, por parejas se les dará una lista de periféricos y tendrán que clasificarlos y averiguar a qué puerto se conectan. Tendrán que realizar una tabla donde pondrán: nombre del periférico, foto, puerto al que se conecta y nombre del puerto. - Dedicamos una sesión a poner en común los trabajos. En esta sesión aprovecharemos para hacer hincapié en la capacidad de los discos duros y su relación con las unidades de almacenamiento y en profundizar en los dispositivos de conexión a Internet. 				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Dosier con explicación del sistema binario, las	1.1 2.1	- Sesión 1: será suficiente con la observación directa (actitud

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

<p>- Sesión 1 (1ª parte): grupal/grupal (exposición de la profesora fomentando del diálogo) - Sesión 1 (2ª parte): grupal - Sesión 2 (1ª parte): grupal/grupal (exposición de la profesora fomentando del diálogo) - Sesión 2 (2ª parte): por parejas - Sesión 3: grupal</p>	<p>-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet -Plataforma Aulas</p>	<p>unidades de almacenamiento de información, los periféricos de entrada, salida y entrada/salida. -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional</p>	<p>2.5 2.6</p>	<p>participativa, interés...) - Sesión 2: la evaluación se realiza a través de una rúbrica -Sesión 3: será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...)</p>	
---	--	--	---------------------	--	--



Autoría: Loli Valero Martínez

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5				<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. <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.	
Nombre: Comprar, usar, tirar (1 sesión) Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre el consumo desmesurado de tecnología y sus consecuencias 					
Temporalización: <ul style="list-style-type: none"> - Proyectar un vídeo sobre el consumo desmesurado de tecnología y sus consecuencias sobre el medioambiente. Después realizar un debate haciendo reflexionar al alumnado. 					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Presentación explicando las consecuencias en el medioambiente del consumo desmesurado de tecnología. -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional	1.4	La evaluación será suficiente con la observación directa (actitud participativa, interés...)	
- Sesión 1: grupal	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet -Plataforma Aulas				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE



Autoría: Loli Valero Martínez

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 6					<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.
Nombre: Me he comprado un ordenador, ¿quieres saber cómo es? (2 sesiones) Objetivos: <ul style="list-style-type: none"> - Saber consumir de una forma reflexiva y crítica tecnología 					
Temporalización: <ul style="list-style-type: none"> - El alumnado, a partir de un presupuesto que le dará la profesora y utilizando la información de las actividades anteriores, seleccionará componentes para un hipotético ordenador. Realizará un presupuesto. El presupuesto se realizará con una tabla dónde habrá una foto de cada componente, nombre y precio. Al final la suma, no tiene que ser superior al precio. - El alumnado tendrá que hacer una justificación de porqué ha seleccionado esos componentes. - El trabajo se realizará por parejas. - Habrá una segunda sesión para compartir los trabajos con el resto de los compañeros 					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES				
Las dos sesiones son grupales	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet -Plataforma Aulas	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional	1.1 1.4 2.1 2.5 2.6	Se realizará una autoevaluación y una coevaluación mediante una rúbrica. Cada grupo se autoevaluará y evaluará al resto de grupos. De esta forma, fomentamos la autorreflexión y reflexión sobre el aprendizaje de nuestro alumnado. Toda la información la recogerá la profesora.	

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE