

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	¿Qué ordenador me compro?				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	6 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Como estudiantes de Educación Secundaria, los alumnos de esta asignatura optativa necesitarán utilizar cada vez con más frecuencia dispositivos digitales para la realización de diferentes proyectos y trabajos de las distintas asignaturas. Hoy en día existe una gran variedad de estos dispositivos (móviles, tabletas, ordenadores,...), y es importante saber cómo funcionan, qué características tienen, cuáles son sus diferencias y similitudes y cuál sería el más adecuado para cada necesidad que se les presente.				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Ya estoy en el instituto, y me va a hacer falta un ordenador. ¿Qué opciones tengo? ¿Cómo lo elijo? ¿En qué características técnicas me tengo que fijar? ¿Cuánto dinero me puede costar? ¿Tendré problemas de compatibilidad?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de una tabla resumen en la que se comparen las características principales y los precios de varios dispositivos de distintos tipos (sobremesa, laptop, all in one,...). Traslado de esta información a una presentación Sway que compartirán con sus compañeros.				

Autoría: María Elena Marco Anguiano



CONCRECIÓN CURRICULAR	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 type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input type="checkbox"/> CCEC	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  2.1  2.6	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 lo más adecuado a las necesidades. Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de varias fuentes con sentido crítico, contrastando la veracidad. Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.	<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>■ Sistemas operativos comunes y aplicaciones.</li> <li>■ Tipo de buscadores web y sus herramientas de filtraje.</li> <li>■ Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando la veracidad.</li> <li>■ Lectura e interpretación de información de medios digitales.</li> <li>■ Propiedad intelectual y derechos de autoría.</li> <li>■ Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</li> <li>■ Estética y lenguaje audiovisual.</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

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1					
<p>Nombre: Necesito un dispositivo digital. ¿Qué opciones tengo?</p> <p>Objetivos: Identificar las diferentes opciones de dispositivos informáticos.                      Conocer las características principales de cada tipo de dispositivo.                      Analizar las necesidades individuales para elegir la opción más adecuada.                      Presentación de la información de manera clara y organizada.</p>				<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>	
<p>Temporalización:</p> <p>Primeros 15 minutos: el profesor pide a la clase, a modo de lluvia de ideas, que nombren diferentes tipos de dispositivos digitales para hacer una lista. Irá anotando los nombres de los dispositivos en un documento que proyectará con el cañón. Se debatirá para qué funciones es más adecuado cada uno de los dispositivos de la lista, y se explicará que, para poder usarlo como herramienta de estudio y de trabajo, el dispositivo más adecuado para los alumnos es el ordenador (PC, portátil, all in one, ...).</p> <p>Resto de la clase: por parejas, los alumnos deberán consultar diferentes catálogos de tiendas de informática, y escoger un dispositivo de cada tipo: smartphone, tablet, laptop, pc. Deberán rellenar una tabla de forma colaborativa (usando Microsoft Word online, por ejemplo), en la que se muestren las principales características de cada dispositivo (velocidad de microprocesador, RAM, almacenamiento, pantalla,...), de manera que se puedan comparar fácilmente. Una vez terminada la tabla, compartirán el documento, copiarán el enlace y lo pegarán en el cuadro de respuesta de una tarea en Aules.</p>					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)		CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional.		1.1 1.2 2.1 2.6	- Primera parte: observación directa de la participación activa del alumnado. - Segunda parte: se usará una rúbrica para valorar los documentos elaborados por los alumnos.
Primera parte: grupal Resto de la sesión: por parejas.	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma Aules. - Office 365 - Catálogos tiendas informática (opcional)				<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.

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2				<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.	
Nombre: Vale, lo que me interesa es un ordenador, ¿en qué características me tengo que fijar? Objetivos: Conocer los principales componentes de un ordenador, distinguiendo entre hardware y software. Conocer las funciones de los principales componentes hardware del ordenador, distinguiendo entre componentes internos y periféricos, y clasificando estos últimos en periféricos de entrada, de salida y de comunicación.					
Temporalización: Primera parte: los alumnos realizarán una actividad interactiva de tipo Jclic, que estará colgada en el curso de Aules, y que les servirá para conocer los principales componentes de un ordenador y la función que realiza cada uno de ellos. Serán capaces de clasificarlos y de indicar sus principales características, para ser capaces más adelante de elegir un ordenador. Segunda parte: Para comprobar que se han entendido los conceptos trabajados en la primera parte de la sesión, los alumnos participarán en un kahoot con preguntas relacionadas con estos conceptos.					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	<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.
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES		1.1	Tanto la actividad Jclic como el Kahoot proporcionan una nota numérica.	
Primera parte: individual. Segunda parte: grupal.	Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma Aules.	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional.			

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 3					
<p>Nombre: Comparando ordenadores.</p> <p>Objetivos: Elaboración de una tabla resumen, combinando los saberes y destrezas adquiridos en las actividades anteriores, en la que se comparen las características principales y los precios de varios ordenadores de distintos tipos (sobremesa, laptop, all in one,...)</p> <p style="padding-left: 40px;">Elección de uno de los ordenadores de la tabla, y justificación de dicha elección.</p> <p style="padding-left: 40px;">Presentación de la información de manera clara y organizada.</p>				<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>	
<p>Temporalización:</p> <p>Durante una sesión, los alumnos formarán parejas para, de forma colaborativa, buscar ofertas de ordenadores de distintos tipos y con diferentes precios y prestaciones, y después elaborar una tabla comparativa que les ayude a decidir cuál sería la opción más adecuada para ellos. Para elaborar la tabla usarán el procesador de textos Word de Office 365; un alumno creará el documento y lo compartirá con su compañero dándole permisos de edición.</p> <p>Deberán justificar la elección basándose en el uso que le darían ellos al ordenador, en qué prestaciones serían necesarias o suficientes para ese uso, y en el precio.</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	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional. - Al alumnado que lo necesite, se le proporcionarán enlaces directos a la información que necesitan para realizar el trabajo.		1.2 2.1 2.6	Se usará una rúbrica para valorar los documentos elaborados por los alumnos.
En parejas.	- Aula de informática. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma Aules. - Office 365 - Catálogos tiendas informática (opcional)				<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.

ACTIVIDADES / TAREAS					APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 4					
<p>Nombre: Nos familiarizamos con la herramienta Sway.</p> <p>Objetivos: Dar al alumnado destrezas en el uso de la herramienta Sway para la creación de presentaciones web interactivas. Promover el respeto a los derechos de autoría y el uso de materiales libres (licencia creative commons) en sus creaciones audiovisuales.</p>					<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>
<p>Temporalización:</p> <p>Primeros 10 minutos: el profesor, haciendo uso del cañón, explicará cómo acceder a Sway y mostrará ejemplos de presentaciones ya hechas. Los alumnos podrán ir haciendo lo mismo también desde sus ordenadores.</p> <p>15 minutos: el profesor explicará cómo crear presentaciones con Sway (desde una presentación en blanco, a partir de una plantilla y a partir de un documento), y cómo se insertan y se configuran los distintos elementos en una presentación.</p> <p>30 minutos: a partir de una descripción guiada paso a paso, que estará colgada en Aules a modo de tarea, los alumnos confeccionarán una presentación básica con Sway para ir familiarizándose con la herramienta. La compartirán obteniendo un vínculo visual, y pegándolo en el cuadro de respuesta de la tarea de Aules.</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	<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.
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional.	2.6	Se usará una rúbrica para valorar las presentaciones elaboradas por los alumnos.	
Primeros 25 minutos: grupal Resto de la clase: individual	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma Aules. - Office 365 (Sway)				

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 5				<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.
Nombre: Presentamos el resultado de nuestro trabajo Objetivos: Crear un producto en el que se exponga el resultado del trabajo de investigación realizado en las actividades 2 y 3, poniendo en práctica las destrezas adquiridas en la actividad 4. Fomentar la autonomía, la creatividad, y la capacidad de organización y síntesis de la información del alumnado.				
Temporalización: Durante una sesión, y de nuevo por parejas, los alumnos utilizarán la herramienta Sway para crear una presentación web en la que expondrán el resultado de su investigación, mostrando una comparativa entre distintos tipos/modelos de ordenadores, explicando cuál de ellos elegirían y justificando los motivos. Uno de ellos creará la presentación e invitará al otro a editarla. Deberán ser cuidadosos a la hora de utilizar material audiovisual y asegurarse de que en todo momento respetan los derechos de autor de los mismos. El profesor creará un documento de Word en OneDrive y lo compartirá con todos ellos dándoles permisos de edición para que vayan insertando un vínculo visual a cada una de sus presentaciones. De este modo, todos tendrán acceso a las presentaciones de sus compañeros.				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...	1.1 1.2	El propio cuestionario de valoración, que también cumplimentará el profesor, servirá de instrumento de evaluación.
Por parejas	- Aula de informática. - Proyector. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma Aules. - Office 365 (Sway, Forms)	-Portátil adaptado para diversidad funcional.		

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD / TAREA 6					
<p>Nombre: Compartimos lo que hemos aprendido.</p> <p>Objetivos: Proporcionar feedback al alumnado para corregir los errores y reforzar las respuestas correctas, para que comprendan su rendimiento y reconozcan cómo pueden mejorarlo.</p> <p>Fomentar el aprendizaje de herramientas y técnicas que les ayuden a identificar por ellos mismos lo que han hecho bien, lo que necesitan mejorar y cómo hacerlo.</p> <p>Promover el pensamiento crítico del alumnado y la capacidad de reconocer los aciertos y errores propios y ajenos.</p>				<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>	
<p>Temporalización:</p> <p>Durante una sesión, el profesor irá proyectando todas las presentaciones realizadas por los alumnos. Para cada presentación, todos los alumnos individualmente deberán completar un cuestionario de valoración, en el que puntúen con estrellas (1-5) el trabajo de sus compañeros, y comenten de forma constructiva qué les parece que es lo mejor y lo peor de cada presentación.</p> <p>Al mismo tiempo, el profesor, ofrecerá una retroalimentación a cada pareja, reforzando lo que han hecho correctamente, y corrigiendo lo que debe ser mejorado.</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.  <input type="checkbox"/> Consigue la máxima implicación y participación de todo el alumnado.	
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN	
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...	1.1 1.2 2.1 2.6	Se usará una rúbrica para valorar las presentaciones elaboradas por los alumnos.	
Grupal	- Aula de informática. - Ordenador con conexión a Internet. - Plataforma Aules. - Office 365 (Sway, Word, OneDrive)	- Portátil adaptado para diversidad funcional.		<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.  <input type="checkbox"/>	