

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	¿VERDADERO O FALSO?				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1º ESO	TEMPORIZACIÓN	12 sesiones
	DESCRIPCIÓN	<p>En la actualidad, la facilidad de acceso a la información ha hecho que todos nos veamos expuestos a las denominadas fake news o noticias falsas, sobre todo, a través de las redes sociales, ante las que especialmente los adolescentes, se muestran más vulnerables; siempre han existido, pero a través de Internet se difunden más rápido y pueden llegar a más personas. Los menores reciben, buscan y comparten información en Internet, en ocasiones sin reflexionar lo suficiente. En consecuencia, pueden acceder a contenidos negativos disfrazados como información real. Ya en 1º de ESO, muchos alumnos tienen un teléfono móvil y acceso a RRSS como por ejemplo Instagram, lo que hace necesario que los guiemos en el proceso de aprendizaje digital y aprendan a detectar las posibles noticias falsas que aparezcan en sus redes sociales o en una página web.</p> <p>La mejor forma de enseñar a los menores a detectar estos contenidos falsos es fomentar el pensamiento crítico y la lectura de contenidos adecuados a su madurez, con el objetivo de que los menores puedan llegar a ser autónomos, diferenciando entre un bulo y una noticia real.</p>				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Un día, en el grupo de amigos de María empiezan a circular vídeos e imágenes de una conocida <i>influencer</i> que dice ser experta en alimentación sana para tener un cuerpo perfecto. Al ver las imágenes nos convence inmediatamente, pero además, explica que existen estudios científicos que justifican su método sin dar más detalles. ¿Nos lo creemos sin más y seguimos sus recomendaciones?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	El alumnado irá recopilando información para, finalmente, proceder a la creación y exposición en el aula de una presentación de diapositivas utilizando el programa Power Point (al que accederán con su identidad digital de Microsoft 365). Teniendo en cuenta la diversidad del alumnado, los más avanzados crearán una Infografía con Genially que también expondremos en clase.				

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	Código	Descripción y concreción	SABERES BÁSICOS Y OTROS SABERES
<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 <input checked="" type="checkbox"/> CE <input checked="" type="checkbox"/> CCEC	<p>CE2_Buscar y seleccionar críticamente información digital de diferentes fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales.</p> <p>CE4_Mostrar hábitos básicos que fomentan el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales.</p>	2.1 2.2 2.3 2.4 2.6 4.2 4.3 4.4 4.5	<p>- Buscar, seleccionar e interpretar información de acuerdo con las necesidades a partir de varias fuentes con sentido crítico, contrastando la veracidad.</p> <p>- Reconocer la importancia de las noticias falsas en la desinformación de la sociedad.</p> <p>- Detectar los discursos de odio y reconocer sus implicaciones en el desarrollo de la sociedad.</p> <p>- Identificar y describir las estrategias subyacentes a la difusión y al consumo de contenido en línea.</p> <p>- Crear, integrar y editar contenidos digitales con sentido estético de manera creativa y respetando los derechos de autoría.</p> <p>- Adoptar conductas básicas que fomentan relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.</p> <p>- Comprender y aprovechar las ventajas de las interacciones en entorno digital.</p> <p>- Identificar y saber reaccionar de manera básica ante situaciones que representan comportamientos abusivos o amenazas a través de dispositivos digitales valorando el bienestar personal y colectivo.</p> <p>- Tomar medidas básicas de prevención ante el uso continuado de dispositivos digitales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Riesgos y amenazas del uso de dispositivos y relaciones en red: ciberacoso y fraudes. ▪ Adicciones: tecnoadicción, nomofobia y ludopatía en línea. ▪ Tipo de buscadores web y sus herramientas de filtraje. ▪ Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando la veracidad. ▪ Lectura e interpretación de información de medios digitales. ▪ Propiedad intelectual y derechos de autoría. ▪ Detección de noticias falsas y discursos de odio. Implicaciones sociales. ▪ Organización de la información. Operaciones básicas con archivos y carpetas. ▪ Creación básica de contenidos con herramientas digitales. ▪ Estética y lenguaje audiovisual

CCL: Competencia en comunicación lingüística	CP: Competencia plurilingüe		CD: Competencia digital
CPSAA: Competencia personal, social y de aprender a aprender	CC: Competencia ciudadana	CCEC: Competencia en conciencia y expresión cultural	



Autoría: Teresa Belso García

DISEÑO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE
	DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1				<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.
	<p>Nombre: ¿Es cierto todo lo que leemos o vemos en Internet y Redes Sociales?</p> <p>Objetivos: Reflexión sobre la veracidad de la gran cantidad de información que nos llega a través de Internet, chats y Redes Sociales. Descubrimiento de vocabulario y conceptos relacionados con las nuevas tecnologías, las noticias falsas e Internet en general.</p> <p>Temporalización: Primeros 20': Visualización del vídeo: "Aprende a reconocer fake news" (recursos para educadores de la web is4k). Esta animación ofrece pautas básicas para identificar una noticia falsa, con un ejemplo práctico que los alumnos/as podrán comprender con facilidad. Enlace del vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=SRFHgUX2sFO&feature=youtu.be Tras ver el vídeo, genero un debate en clase para que aporten experiencias propias. Resto de la clase: Proyección de dos noticias, una verdadera y otra falsa, que analizaremos respondiendo al esquema de preguntas siguiente: ¿Cómo has llegado al contenido?, ¿Quién es el autor?, ¿Por qué han creado este contenido?, ¿Podría interpretarse de otra forma?, con el apoyo de la infografía de is4k: https://www.is4k.es/sites/default/files/contenidos/materiales/Campanas/is4k_informate_con_lupa.pdf. Cada alumno plasmará sus respuestas en una actividad que tendrán a su disposición en la plataforma AULES.</p>				
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)	MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN		
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Actividad complementaria: Dossier en papel con otras noticias extra para que traten de	2.1 2.2 2.3 2.4	-Primera parte: observación directa (actitud participativa, interés...) -Segunda parte: la evaluación	

-Primera parte: grupala	-Aula de informática -Cañón proyector	identificar su veracidad. -Herramientas del SO para	2.6 4.2	se realiza a través de la propia actividad de AULES, que proporciona nota numérica y feedback al alumnado. Es por lo tanto un ejercicio individual clásico.
-Segunda parte: individual	-PC con conexión a Internet -Plataforma Aules	la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional	4.3 4.4 4.5	

- 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.

DESCRIPCIÓN
ACTIVIDAD/TAREA 2

Nombre: Crucigrama sobre Ciberseguridad.
Objetivos: Afianzar el vocabulario relacionado con lo trabajado en la actividad 1. Ofrecer la información de una forma más lúdica.

Temporalización:
Primera parte: Cada alumno/a accede a través de AULES a su crucigrama, realizado con H5P (con la configuración de mostrar 10 términos de forma aleatoria, para que no todos tengan que adivinar los mismos términos), en el que encontrarán 10 definiciones de términos relacionados con la Seguridad en Internet, las noticias falsas y otros términos relacionados con el lenguaje de las nuevas tecnologías. El alumnado debe interactuar entre ellos para encontrar las palabras que otros han tenido que adivinar. Con todas las palabras encontradas realizarán un glosario de términos utilizando un documento de texto compartido, en Word.
Segunda parte: El profesor explicará cómo crear una presentación/infografía en Genially con consejos de ciberseguridad, con la ayuda del proyector.

MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN	EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Lectura del artículo: https://www.abc.es/sociedad/abci-adolescentes-juegan-salud-cegados-modas-201610302040_noticia.html	2.5 2.6 4.2 4.3	- Heteroevaluación - Evaluación formativa - Anecdótico donde iré anotando los resultados de la observación
Primera parte: individual-parejas (el alumnado con mayores conocimientos hace de guía para el resto, fomento del diálogo) -Segunda parte: individual	-Aula de informática -Cañón proyector -PC con conexión a Internet -Plataforma Aules -Microsoft 365	para el alumnado con altas capacidades o más rápido a la hora de realizar las tareas. -Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional		