

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN	TÍTULO	Viaje de fin de curso				
	ÁREA/MATERIA/ÁMBITO	TRDR	NIVEL	1r ESO	TEMPORALIZACIÓN	12 sesiones
	DESCRIPCIÓN	Normalmente en muchos institutos se hacen viajes de fin de curso en muchos de los mismos, pero en la mayoría de los casos se da ya un viaje cerrado por una agencia, con todo lo que visitar, qué hacer y donde alojarse, además de dónde ir. Muchas veces se oyen quejas que les gustaría ir o hacer otras cosas, por esta razón se pretende que sea el propio alumnado el que haga su propio itinerario, así como qué visitar y lo que les gustaría hacer durante un periodo de 5 días, de lunes a viernes en periodo lectivo y en el último trimestre. Habría que hacerlo por grupos para tener diferentes posibilidades				
	RETO, PREGUNTA, PROBLEMA, NOTICIA, NECESIDAD...	Reto: ¿sería el alumnado capaz de crear un viaje completo de 5 días de duración, donde lo hilvanen todo: desde los transportes hasta donde ir, qué visitar, qué hacer, dónde alojarse etc?				
	PRODUCTO INTERMEDIO/S O FINAL	Elaboración de varias presentaciones con toda la información para exponerla al resto del alumnado y ver cuál es el viaje que prefiere la mayoría				



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 checked="" type="checkbox"/> CC <input type="checkbox"/> CE <input checked="" type="checkbox"/> CCEC	<p>- Utilizar dispositivos digitales de uso personal en el entorno doméstico y educativo de manera saludable, segura y sostenible. (CE1)</p> <p>- Buscar y seleccionar críticamente información digital de distintas fuentes, interpretarla, organizarla en el entorno personal de aprendizaje y crear contenidos digitales. (CE2)</p> <p>- Mostrar hábitos básicos que fomenten el bienestar en las relaciones a través de entornos digitales. (CE4)</p>	1.2. 1.3. 2.1. 2.6. 4.2. 4.6.	<p>Determinar qué dispositivo y modo de acceso a Internet es el más adecuado a las necesidades.</p> <p>Conectar dispositivos digitales a Internet de manera segura</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>Adoptar conductas básicas que fomenten relaciones personales respetuosas y enriquecedoras.</p> <p>Mostrar empatía hacia los miembros del grupo reconociendo sus aportaciones y estableciendo un diálogo igualitario e inclusivo para resolver conflictos y discrepancias.</p>	<p>Redes de dispositivos. Fundamentos y modos de acceso a Internet.</p> <p>La brecha digital.</p> <p>Tipos de buscadores web y sus herramientas de filtrado.</p> <p>Selección de información en medios digitales a través de buscadores web contrastando su veracidad.</p> <p>Lectura e interpretación de información de medios digitales.</p> <p>Propiedad intelectual y derechos de autoría.</p> <p>Detección de noticias falsas, bulos y discursos de odio.</p> <p>Implicaciones sociales.</p> <p>Creación básica de contenidos con herramientas digitales.</p> <p>Estética y lenguaje audiovisual.</p> <p>Ventajas y beneficios de las interacciones en entorno digital</p>

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

ACTIVIDADES / TAREAS				APRENDIZAJE ACCESIBLE	
DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 1				<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: ¿Cómo funciona internet? Objetivos: Entender qué es una red y cómo funciona Entender el funcionamiento de internet y posibilidades de conexión Buscar información relevante sobre un tema Saber qué es la brecha digital Adquirir vocabulario relacionado con lo anterior Temporalización: 3 sesiones Sesión 1: serán los propios alumnos los que busquen la información determinada por el profesorado, para que entiendan el funcionamiento de una red e internet. La información a buscar será del tipo: ¿Qué es una red?. Ventajas y desventajas. Tipos de redes. ¿Qué es Internet?. ¿Qué es una IP?. ¿Qué es el DNS?, modos de acceso a internet, brecha digital, contraseñas en internet, fake news, deep fake, así como cualquier otra relevante. Sesión 2: Puesta en común en clase de los conceptos buscados y matización de los mismos por parte del profesorado, resolviendo cualquier duda al respecto y añadiendo información que considere relevante Sesión 3: Realización de un cuestionario tipo test sobre los conceptos anteriores. Corrección del mismo y reflexión sobre las respuestas correctas					
MEDIDAS DE RESPUESTA (I,II)		MEDIDAS DE RESPUESTA (III, IV)	CÓDIGO CRITERIOS DE EVALUACIÓN		EVALUACIÓN
METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Dossier 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 diversidad funcional -Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación	1.2 1.3 2.1 2.6		Sesión 1: observación directa del trabajo de búsqueda requerido sesión 2: observación directa (actitud participativa, interés...) sesión 3: cuestionario en aules (que proporciona nota numérica y feedback al alumnado). Es por lo tanto un ejercicio individual clásico
-Metodología activa -Agrupación individual	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet -Plataforma Aules				

DESCRIPCIÓN ACTIVIDAD/TAREA 2

Nombre: Mi viaje ideal de fin de curso

Objetivos: Buscar información relevante sobre un tema

Temporalización: 1 sesión

Sesión 4: en esta sesión se pretende que el alumnado haga un primer borrador con un procesador de textos de cómo sería su viaje ideal, buscando tres posibles destinos a visitar dentro de España y tres posibles actividades de su interés, antes del trabajo en equipos en la siguiente actividad

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...	2.1 2.6	Observación directa del trabajo de búsqueda requerido
-Metodología activa -Individual	-Aula de informática -Ordenador con conexión a Internet	-Portátil adaptado para diversidad funcional -Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación		

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.
<p>Nombre: Viaje de fin de curso</p> <p>Objetivos: Buscar información relevante sobre un tema</p> <p style="padding-left: 40px;">Dotar al alumnado de las destrezas necesarias en el uso de un programa de presentaciones</p> <p style="padding-left: 40px;">Crear un producto combinando saberes y destrezas adquiridos en las tareas anteriores</p> <p style="padding-left: 40px;">Realizar una presentación de forma grupal y exponerla en público</p>				
<p>Temporalización: 7 sesiones</p> <p>Sesión 5: Explicación por parte del profesorado de cómo realizar una presentación y realización de una mini presentación guiada por parte del alumnado para adquirir las destrezas iniciales para la realización de la misma (dicha mini presentación guiada se podrá hacer siguiendo paso a paso las explicaciones del profesorado o bien a través de una mini guía preparada en pdf). En este caso de forma individual. Se utilizará el programa impress que lleva lliurex por defecto</p> <p>Sesiones de la 6 a la 10: El profesorado realizará agrupaciones del alumnado con 3 miembros (posibilidad de 4 miembros para evitar que nadie se quede solo). El grupo deberá realizar una presentación de un posible viaje de fin de curso y ponerse de acuerdo a dónde ir y qué actividades se deberían realizar (todo esto ya se habrá trabajado de forma individual en la sesión 4), así como montar dicho viaje entero durante un periodo de 5 días, de lunes a viernes en periodo lectivo y en el último trimestre donde lo hilvanen todo: desde los trasportes hasta donde ir, qué visitar, qué hacer, dónde alojarse etc</p> <p>Sesión 11: Exposición por parte de todos los grupos de la presentación confeccionada como resultado final. Votación del viaje final de curso para ver cuál saldría elegido.</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	2.1 2.6	Sesión 5: observación por parte del profesorado de la mini

	Sesión 5: -Metodología activa -Individual Resto sesiones: -Metodología cooperativa -Grupal: grupos heterogéneos para promover la interacción y la cooperación	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet	pantalla, lector de pantalla... -Portátil adaptado para diversidad funcional -Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación	4.1 4.6	exposición requerida Sesiones de la 6 a la 10: observación por parte del profesorado de los distintos miembros del grupo: si todos trabajan, si se ayudan, si son respetuosos con los miembros y hacen aportaciones enriquecedoras, si muestran empatía y reconocen las aportaciones de los otros, si son capaces de solventar posibles conflictos, etc. Sesión 11: Rúbrica para valorar la presentación final con escala numérica a partir de distintos ítems previamente conocidos por los alumnos: información relevante, información requerida, orden y claridad de la misma, buena expresión oral, etc.	<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: Reflexionemos

Objetivos: Servir de retroalimentación por parte del profesorado para corregir errores y mostrar posibilidades adecuadas con el fin de que el alumnado conozca alternativas para mejorar la presentación.
Facilitar que el alumnado reflexione sobre qué ha aprendido y como lo ha hecho, así como saber qué ha hecho bien y por qué, qué tiene que mejorar y de qué manera.

Temporalización: 1 sesión

Primera parte: En esta sesión el profesorado hará observaciones sobre las presentaciones presentadas, así como propuestas de mejora

Segunda parte: El alumnado evaluará su propio trabajo realizado, así como el del resto del equipo, a partir de sendas rúbricas pasadas previamente por el profesorado

MEDIDAS DE RESPUESTA
(I,II)

MEDIDAS DE RESPUESTA
(III, IV)

CÓDIGO
CRITERIOS DE
EVALUACIÓN

EVALUACIÓN

- Accesibilidad
 - Física
 - Sensorial
 - Cognitiva
 - Emocional
- Considera la perspectiva cultural, de género y socioeconómica.
- Considera la conexión con los desafíos, ODS y favorece el rol

APRENDIZAJE

METODOLOGÍA/ AGRUPAMIENTO	RECURSOS MATERIALES, PERSONALES Y ESPACIALES	-Herramientas del SO para la accesibilidad: teclado en pantalla, lector de pantalla...	2.1 2.6 4.1 4.6	Autoevaluación y coevaluación mediante sendas rúbricas en papel	activo del alumnado.
-Metodología activa -Individual	-Aula de informática -Cañón proyector -Ordenador con conexión a Internet -Papel y bolígrafo	-Portátil adaptado para diversidad funcional -Medidas recogidas en el plan de aprendizaje del alumnado correspondiente, elaboradas conjuntamente con el departamento de orientación			<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.