**SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**

| 1. **DATOS IDENTIFICATIVOS** | | | |
| --- | --- | --- | --- |
| Titulo | ***No fake*: sacando partido al caos informativo** | | |
| Etapa | **ESO** | Ciclo/Curso | **1.º - 3.º** |
| Área/materia/ámbito | | **Tecnología y digitalización** | |
| Vinculación con otras áreas/materias/ámbito | | **Matemáticas, Ciencias Naturales** | |
| Descripción y finalidad de los aprendizajes | | En la sociedad actual, el desarrollo de la comunicación nos depara una rápida difusión de la información. Esta nos llega a todas horas en ingentes cantidades y por conductos diversos y dispares. La consumimos, la producimos y la compartimos a gran velocidad. Nuestros estudiantes manejan una gran cantidad de datos que incorporan como fuente de aprendizaje, tanto individual como colectivo, a su entorno personal de aprendizaje.  La gestión de este aprendizaje, incluyendo los contenidos que vayan a utilizar, se convierte así en una misión fundamental en la educación diaria.  Entre la información veraz se enmascaran noticias falsas, informaciones dudosas y engaños que deben ser verificados, detectados y filtrados para asegurar una calidad de ese contenido educativo. ¿Toda la información nos sirve para aprender?  El proceso sistemático de solución a los problemas de información, apoyado en el pensamiento crítico y el desarrollo competencial para una solución rápida y efectiva, servirá de base a “aprender a aprender” y al aprendizaje a lo largo de la vida. Una vez internalizado, este proceso le permitirá al alumnado buscar, encontrar, filtrar, categorizar y usar autónomamente la información que necesita. | |
| Temporalización | | **6 sesiones** | |

| 1. **CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES** | | |
| --- | --- | --- |
| Descriptores operativos de las competencias clave/competencias clave | **CCL1, CCL3, STEM1, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE****3, CCEC3, CCEC4.**  **CCL1.** Se expresa de forma oral, escrita, signada o multimodal con coherencia, corrección y adecuación a los diferentes contextos sociales, y participa en interacciones comunicativas con actitud cooperativa y respetuosa tanto para intercambiar información, crear conocimiento y transmitir opiniones, como para construir vínculos personales.  **CCL3.** Localiza, selecciona y contrasta de manera progresivamente autónoma información procedente de diferentes fuentes, evaluando su fiabilidad y pertinencia en función de los objetivos de lectura y evitando los riesgos de manipulación y desinformación, y la integra y transforma en conocimiento para comunicarla adoptando un punto de vista creativo, crítico y personal a la par que respetuoso con la propiedad intelectual.  **STEM1.** Utiliza métodos inductivos y deductivos propios del razonamiento matemático en situaciones conocidas, y selecciona y emplea diferentes estrategias para resolver problemas analizando críticamente las soluciones y reformulando el procedimiento, si fuera necesario.  **STEM3.** Plantea y desarrolla proyectos diseñando, fabricando y evaluando diferentes prototipos o modelos para generar o utilizar productos que den solución a una necesidad o problema de forma creativa y en equipo, procurando la participación de todo el grupo, resolviendo pacíficamente los conflictos que puedan surgir, adaptándose ante la incertidumbre y valorando la importancia de la sostenibilidad.  **STEM4.** Interpreta y transmite los elementos más relevantes de procesos, razonamientos, demostraciones, métodos y resultados científicos, matemáticos y tecnológicos de forma clara y precisa y en diferentes formatos (gráficos, tablas, diagramas, fórmulas, esquemas, símbolos...), aprovechando de forma crítica la cultura digital e incluyendo el lenguaje matemático-formal con ética y responsabilidad, para compartir y construir nuevos conocimientos.  **CD1.** Realiza búsquedas en internet atendiendo a criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad, seleccionando los resultados de manera crítica y archivándolos, para recuperarlos, referenciarlos y reutilizarlos, respetando la propiedad intelectual.  **CD2.** Gestiona y utiliza su entorno personal digital de aprendizaje para construir conocimiento y crear contenidos digitales, mediante estrategias de tratamiento de la información y el uso de diferentes herramientas digitales, seleccionando y configurando la más adecuada en función de la tarea y de sus necesidades de aprendizaje permanente.  **CD3.** Se comunica, participa, colabora e interactúa compartiendo contenidos, datos e información mediante herramientas o plataformas virtuales, y gestiona de manera responsable sus acciones, presencia y visibilidad en la red, para ejercer una ciudadanía digital activa, cívica y reflexiva.  **CD4.** Identifica riesgos y adopta medidas preventivas al usar las tecnologías digitales para proteger los dispositivos, los datos personales, la salud y el medioambiente, y para tomar conciencia de la importancia y necesidad de hacer un uso crítico, legal, seguro, saludable y sostenible de dichas tecnologías.  **CPSAA3.** Comprende proactivamente las perspectivas y las experiencias de las demás personas y las incorpora a su aprendizaje, para participar en el trabajo en grupo, distribuyendo y aceptando tareas y responsabilidades de manera equitativa y empleando estrategias cooperativas.  **CPSAA4.** Realiza autoevaluaciones sobre su proceso de aprendizaje, buscando fuentes fiables para validar, sustentar y contrastar la información y para obtener conclusiones relevantes.  **CPSAA5.** Planea objetivos a medio plazo y desarrolla procesos metacognitivos de retroalimentación para aprender de sus errores en el proceso de construcción del conocimiento.  **CE3.** Desarrolla el proceso de creación de ideas y soluciones valiosas y toma decisiones, de manera razonada, utilizando estrategias ágiles de planificación y gestión, y reflexiona sobre el proceso realizado y el resultado obtenido, para llevar a término el proceso de creación de prototipos innovadores y de valor, considerando la experiencia como una oportunidad para aprender.  **CCEC3.** Expresa ideas, opiniones, sentimientos y emociones por medio de producciones culturales y artísticas, integrando su propio cuerpo y desarrollando la autoestima, la creatividad y el sentido del lugar que ocupa en la sociedad, con una actitud empática, abierta y colaborativa.  **CCEC4.** Conoce, selecciona y utiliza con creatividad diversos medios y soportes, así como técnicas plásticas, visuales, audiovisuales, sonoras o corporales, para la creación de productos artísticos y culturales, tanto de forma individual como colaborativa, identificando oportunidades de desarrollo personal, social y laboral, así como de emprendimiento. | |
| Objetivos de etapa | **b, e, g, h.**  **b)** Desarrollar y consolidar hábitos de disciplina, estudio y trabajo individual y en equipo como condición necesaria para una realización eficaz de las tareas del aprendizaje y como medio de desarrollo personal.  **e)** Desarrollar destrezas básicas en la utilización de las fuentes de información para, con sentido crítico, adquirir nuevos conocimientos. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas y avanzar en una reflexión ética sobre su funcionamiento y utilización.  **g)** Desarrollar el espíritu emprendedor y la confianza en sí mismo, la participación, el sentido crítico, la iniciativa personal y la capacidad para aprender a aprender, planificar, tomar decisiones y asumir responsabilidades.  **h)** Comprender y expresar con corrección, oralmente y por escrito, en la lengua castellana y, si la hubiere, en la lengua cooficial de la comunidad autónoma, textos y mensajes complejos, e iniciarse en el conocimiento, la lectura y el estudio de la literatura. | |
| Área/materia/ámbito | Competencias específicas | |
|  | **1.** Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.  **2.** Abordar problemas tecnológicos con autonomía y actitud creativa, aplicando conocimientos interdisciplinares y trabajando de forma cooperativa y colaborativa, para diseñar y planificar soluciones a un problema o necesidad de forma eficaz, innovadora y sostenible.  **4.** Describir, representar e intercambiar ideas o soluciones a problemas tecnológicos o digitales, utilizando medios de representación, simbología y vocabulario adecuados, así como los instrumentos y recursos disponibles y valorando la utilidad de las herramientas digitales, para comunicar y difundir información y propuestas.  **6.** Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.  **7.** Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno. | |
| Área/materia/ámbito | Criterios de evaluación | Saberes básicos |
|  | **1.1** Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia.  **2.1** Idear y diseñar soluciones eficaces, innovadoras y sostenibles a problemas definidos, aplicando conceptos, técnicas y procedimientos interdisciplinares, así como criterios de sostenibilidad, con actitud emprendedora, perseverante y creativa.  **4.1** Representar y comunicar el proceso de creación de un producto desde su diseño hasta su difusión, elaborando documentación técnica y gráfica con la ayuda de herramientas digitales, empleando los formatos y el vocabulario técnico adecuados, de manera colaborativa, tanto presencialmente como en remoto.  **6.2** Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.  **6.3** Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.  **7.2** Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas. | **A. Proceso de resolución de problemas.**  − Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases.  − Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados.  **B. Comunicación y difusión de ideas.**  − Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico. apropiado y pautas de conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital).  − Herramientas digitales: para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos.  **D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.**  − Herramientas y plataformas de aprendizaje: configuración, mantenimiento y uso crítico.  − Herramientas de edición y creación de contenidos: instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.  − Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.  − Seguridad en la red: amenazas y ataques. Medidas de protección de datos y de información. Bienestar digital: prácticas seguras y riesgos (ciberacoso, sextorsión, vulneración de la propia imagen y de la intimidad, acceso a contenidos inadecuados, adicciones, etc.). |

| 1. **METODOLOGÍA** | | |
| --- | --- | --- |
| Métodos, técnicas, estrategias didácticas y modelos pedagógicos | ▢ Aprendizaje basado en proyectos.  ▢ Gamificación.  ▢ Pensamiento de diseño (*Design Thinking*). | ▢ Técnicas y dinámicas de grupo |

| 1. **SECUENCIACIÓN COMPETENCIAL** | |
| --- | --- |
| Descripción de la actividad o proceso 0:  **Introducción** | * Recursos: Anexo 0. * Productos evaluables: No hay. * Instrumentos y técnicas de evaluación: No son necesarias. |
| Descripción de la actividad o proceso 1:  **Contextualizando: Verdad, posverdad o mentira; no te dejes engañar** | * Recursos: Anexo 1: Contextualizando: Verdad, posverdad o mentira; no te dejes engañar. * Productos evaluables: No hay. * Instrumentos y técnicas de evaluación: Observación directa. |
| Descripción de la actividad o proceso 2:  **El que busca siempre encuentra** | * Recursos: Anexo 2. * Productos evaluables: Presentación. * Instrumentos y técnicas de evaluación: Diana de autoevaluación grupal. |
| Descripción de la actividad o proceso 3:  **¿Quién se esconde detrás de los bulos?** | * Recursos: Anexo 3. * Productos evaluables: Resumen en Nota de Cornell y tabla. * Instrumentos y técnicas de evaluación: rúbrica de la nota y rúbrica de la tabla. |
| Descripción de la actividad o proceso 4:  **No todo vale** | * Recursos: Anexo 4. * Productos evaluables: Hoja de cálculo. * Instrumentos y técnicas de evaluación: Rúbrica para la hoja de cálculo. |
| Descripción de la actividad o proceso 5:  **Etiquetando y categorizando** | * Recursos: Anexo 5. * Productos evaluables: Mapa de categorías. * Instrumentos y técnicas de evaluación: Escalera de la metacognición. |
| Descripción de la actividad o proceso 6:  **En el prototipo está la solución** | * Recursos: Anexo 6. * Productos evaluables: Síntesis del proceso de diseño. * Instrumentos y técnicas de evaluación: Rúbrica. |

| 1. **EVALUACIÓN DE LA SA (PRÁCTICA DOCENTE)** |
| --- |
| Como cualquier proceso educativo, la situación de aprendizaje debe ser evaluada por todos los agentes implicados, en este caso el alumnado y el docente. Para ello se proponen dos instrumentos utilizados de manera conjunta:   1. Una escala de observación estimativa para el alumnado que aportará una heteroevaluación entre ellos. 2. Un pequeño análisis y propuesta de mejoras.   Entre ambos se proporcionará el *feedback* necesario desde diferentes puntos de vista del aula para el posterior análisis de la SA por el docente, su adaptación y futuro enriquecimiento con nuevas propuestas. |

| 1. **ANEXOS** |
| --- |
| Anexo 0: Introducción.  Anexo 1: Contextualizando: Verdad, posverdad o mentira; no te dejes engañar.  Anexo 2: El que busca siempre encuentra.  Anexo 3: ¿Quién se esconde detrás de los bulos?  Anexo 4: No todo vale.  Anexo 5: Etiquetando y categorizando.  Anexo 6: En el prototipo está la solución.  Anexo 7: Evaluación de la SA. |