

TABLA PARA EL DISEÑO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1. DATOS IDENTIFICATIVOS			
Título	Chat GPT: Tu Asistente de Viajes		
Etapas	1º	Ciclo/Curso	Bachiller
Área/materia/ámbito	Desarrollo Digital		
Vinculación con otras áreas/materias/ámbito	-		
Descripción y finalidad de los aprendizajes	<p>Viajar es una de las actividades que más se ha globalizado en los últimos años. Ahora destinos como Indonesia, Filipinas o Nueva Zelanda están muy de moda; aunque están en la otra punta del mundo. ¿Como de difícil es planificar un viaje a este tipo de destinos?</p> <p>En esta situación de aprendizaje aprenderemos a usar Chat GPT para ayudarnos en nuestras tareas del día a día, haciendo un uso responsable de la herramienta. Lo convertiremos en nuestro asistente de viaje.</p>		
Temporalización y relación con la programación	<p>4 sesiones.</p> <p>Primera situación de aprendizaje del año. La primera semana de enero.</p>		
Porcentaje de peso en la evaluación	5 %		

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES	
Descriptores operativos de las competencias clave/competencias clave	CCL3.1, STEM3, STEM4, CPSAA3.1, CPSAA1.2, CE3, CCEC3.1, CCEC4.1, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CC1, CC2, CC3 y CC4.
Objetivos de etapa	<p>g) Utilizar, con solvencia y responsabilidad, las tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>h) Conocer y valorar críticamente las realidades del mundo contemporáneo, sus antecedentes históricos y los principales factores de su evolución. Participar de forma solidaria en el desarrollo y mejora de su entorno social, respetando y valorando</p>

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
	<p>específicamente, los aspectos básicos de la cultura y la historia, con especial atención a los de Castilla-La Mancha, así como su patrimonio artístico y cultural.</p> <p>k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.</p>	
Área/materia/ámbito	Competencias específicas	
Desarrollo Digital	<p>1. Instalar y configurar dispositivos, identificando, resolviendo los problemas técnicos sencillos que puedan surgir y aplicando los conocimientos digitales de hardware y software, para gestionar las herramientas e instalaciones informáticas del entorno personal de aprendizaje empleadas para comunicarse, trabajar colaborativamente y compartir información.</p> <p>4. Crear soluciones tecnológicas innovadoras, desarrollando algoritmos con tecnologías digitales, de forma individual o colectiva, respetando las licencias de uso en la reutilización de código fuente, además de mostrar interés por el empleo y la evolución de las tecnologías digitales, para dar respuesta a necesidades concretas en diferentes contextos.</p> <p>5. Evaluar los riesgos asociados a problemas de seguridad en las tecnologías digitales, analizando las amenazas existentes en el entorno digital y aplicando medidas de protección de dispositivos y datos personales, para promover un uso crítico, legal, seguro y saludable de dichas tecnologías.</p> <p>6. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las distintas posibilidades legales existentes para la creación, el uso e intercambio de contenidos digitales en la red e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable, cívico, sostenible y reflexivo de la tecnología.</p>	
Área/materia/ámbito	Criterios de evaluación	Saberes básicos

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

Desarrollo Digital	<p>1.1 Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.</p> <p>4.1 Seleccionar el entorno de programación adecuado, investigando su idoneidad entre distintas soluciones posibles para el desarrollo y depuración de programas, con actitud crítica y teniendo en cuenta criterios de rendimiento y adaptabilidad a los dispositivos.</p> <p>5.2 Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando las condiciones del servicio de las redes sociales, buscadores y espacios virtuales de trabajo.</p> <p>5.3 Identificar los riesgos en la red y promover prácticas seguras en el uso de la tecnología digital, analizando las situaciones y entornos que representen amenazas para el bienestar físico y mental de las personas.</p>	<p>B1 - Fundamentos de internet y servicios en línea, como pueden ser: streaming de vídeo, correo web, medios sociales y aplicaciones.</p> <p>D1- Herramientas para la creación de programas o aplicaciones.</p> <p>E2 - Seguridad en la protección de la privacidad de los datos. Gestión de la identidad y la huella digital en internet. Medidas preventivas. Configuración de redes sociales.</p> <p>E3 - Seguridad en las personas. Riesgos para la salud física y mental provocados por la hiperconexión. Reputación personal en redes sociales. Situaciones de violencia en la red.</p> <p>F1 - Interacción social en la red: libertad de expresión y etiqueta digital. Uso crítico de la información y detección de noticias falsas.</p>
--------------------	--	--

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

	6.1 Hacer un uso ético de las herramientas y contenidos digitales, respetando las licencias de uso y la propiedad intelectual, reconociendo las implicaciones legales en su uso y distribución, así como los sesgos asociados en el manejo de datos.	F3 - Inteligencia artificial: fundamentos y sesgos asociados al aprendizaje automático.
--	--	---

3. METODOLOGÍA

Métodos, técnicas, estrategias didácticas y modelos pedagógicos	<ul style="list-style-type: none">• Aprendizaje basado en el pensamiento.• Aprendizaje basado en problemas.• Aprendizaje basado en proyectos.• Aprendizaje Cooperativo.• Aprendizaje-servicio.• Clase invertida (Flipped Classroom).• Gamificación.• Pensamiento de diseño (Design Thinking).	<ul style="list-style-type: none">• Técnicas y dinámicas de grupo• Otros: _____
---	---	--

1. SECUENCIACIÓN COMPETENCIAL ALINEADA CON LOS PRINCIPIOS Y PAUTAS DUA	
<p>Actividad 1 (sesión 1) «Chat GPT, nuestro asistente. Explorar sus oportunidades» (DUA: Proporcionar opciones para captar el interés)</p> <p>Introducción a ChatGPT y cómo funciona. Veremos un poco de Markdown y formatos en los que ChatGPT puede sacarnos la información. El formato JSON quizás lo usemos en la siguiente SA.</p> <p>Agrupación: Grupo-clase.</p>	<p>Recursos: Documentación de introducción</p> <p>Productos evaluables: No se evalúa</p> <p>Instrumentos de evaluación: No se evalúa</p>
<p>Actividad 2 (sesión 2-3) «Desarrollo de una ruta de turismo con ChatGPT de tu ciudad favorita»</p> <p>Elegir una ciudad y hacer una ruta de manera individual con ChatGPT como asistente.</p> <p>Agrupación: Individual.</p>	<p>Recursos:</p> <p>Productos evaluables: Ruta por la ciudad elegida</p> <p>Instrumentos de evaluación: Rúbrica del trabajo.</p>
<p>Actividad 3 (sesión 4) «Reflexión de uso de ChatGPT»</p> <p>Debate. Hablaremos sobre el uso de ChatGPT en clase y de hacerlo de una manera ética. De cómo están cambiando los trabajos y del uso que le podemos dar.</p> <p>Actividad de metacognición en gran grupo.</p>	<p>Recursos: Documentación de introducción</p> <p>Productos evaluables: No se evalúa</p> <p>Instrumentos de evaluación: No se evalúa</p>

4. Evaluación de la SA (práctica docente)

Se contemplan tres momentos en la evaluación de la SA:

- **Evaluación del diseño:**
 - Adecuación de la secuencia de actividades para el desarrollo de la competencia específica.
 - Idoneidad de las estrategias metodológicas y de los recursos empleados.
 - Pertinencia de la organización de los espacios, la temporalización de las actividades y el agrupamiento del alumnado.
 - Coherencia con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.
- **Evaluación de la implementación:**
 - Grado de cumplimiento de la temporalización.
 - Ambiente de cooperación, diálogo y aprendizaje generado en el aula.
 - Aplicación de los criterios e instrumentos de evaluación.
 - Eficacia de las medidas de individualización de la enseñanza.
- **Propuestas de mejora:**
 - En el diseño de la situación de aprendizaje.
 - En el desarrollo de la situación de aprendizaje.

5. Anexos

- [Chat GPT y cómo funciona](#)
- [Prompt engineering](#)