

**TABLA PARA EL DISEÑO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE**

<b>1. DATOS IDENTIFICATIVOS</b>			
Título	Start Your Trip: Tu Agencia 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>Start Your Trip: Tu Agencia de Viajes es una situación de aprendizaje que se focaliza en los saberes básicos de la asignatura de Desarrollo Digital del apartado D, Programación de dispositivos, por lo que vamos a convertirnos en desarrolladores de software.</p> <p>Con el contexto de una agencia de viajes, vamos a crear software para gestionar nuestra nueva empresa. Para ello, haremos una breve introducción a los lenguajes de programación y aprenderemos C#, un lenguaje de programación moderno, innovador y de código abierto para crear todas sus aplicaciones del que se encuentra detrás Microsoft.</p>		
Temporalización y relación con la programación	<p>22 sesiones.</p> <p>Segunda situación de aprendizaje del 2º trimestre.</p>		
Porcentaje de peso en la evaluación	20 %		

<b>2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES</b>	
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>1.3 Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales.</p> <p>3.1 Buscar y seleccionar información en función de sus necesidades, respetando las condiciones y licencias de uso, con sentido crítico y siguiendo normas básicas de seguridad en la red.</p> <p>3.2 Crear contenidos digitales, de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas apropiadas para su producción, respetando los derechos de autor y las licencias de uso.</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</p>	<p>A1 - Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje y resolución de problemas.</p> <p>A3 - Sistemas operativos: Tipos, instalación y configuración.</p> <p>C1 - Selección de fuentes de información.</p> <p>C2 - Edición de textos, hoja de cálculo y base de datos.</p> <p>F3 - Inteligencia artificial: fundamentos y sesgos asociados al aprendizaje automático.</p> <p>D1 - Herramientas para la creación de programas o aplicaciones.</p> <p>D2 - Estructuras básicas de un lenguaje de programación.</p> <p>D3 - Elementos de un programa: datos, variables, operaciones aritméticas y lógicas, funciones, bucles y condicionales.</p>
--------------------	---	--

## 2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

	<p>actitud crítica y teniendo en cuenta criterios de rendimiento y adaptabilidad a los dispositivos.</p> <p>4.2 Diseñar programas sencillos que resuelvan necesidades tecnológicas concretas, creando algoritmos específicos mediante entornos de programación, de manera individual o colectiva, proponiendo las licencias de uso y teniendo en cuenta criterios de accesibilidad y durabilidad.</p>	<p>D4 - Diagramas de flujo.</p> <p>D5 - Algoritmos para la resolución de problemas, diseño de aplicaciones y depuración</p>
--	---	---

## 3. METODOLOGÍA

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

1. SECUENCIACIÓN COMPETENCIAL ALINEADA CON LOS PRINCIPIOS Y PAUTAS DUA	
<p><b>Actividad 1 (sesión 1) «Presentación de la SA.»</b></p> <p>Presentaremos la situación de aprendizaje y veremos el primer programa que haremos: un Hola Mundo.</p> <p>Agrupación: Grupo-clase.</p>	<p><b>Recursos:</b> Documentación de introducción</p> <p><b>Productos evaluables:</b> No se evalúa</p> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b> No se evalúa</p>
<p><b>Actividad 2 (sesión 2) «Instalación de Visual Studio 2022.»</b></p> <p>Configuraremos en nuestros ordenadores el IDE que vamos a usar: Visual Studio 2022.</p> <p>Agrupación: Individual.</p>	<p><b>Recursos:</b> Documentación de instalación de VS 2022</p> <p><b>Productos evaluables:</b> Configuración en cada ordenador.</p> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b> Observaciones del profesor.</p>
<p><b>Actividad 3 (sesiones 3-5) «C# nuestro lenguaje de programación.»</b></p> <p>Tutoriales del lenguaje C# para aprender a programar.</p> <p>Agrupación: Individual.</p>	<p><b>Recursos:</b> Documentación de introducción</p> <p><b>Productos evaluables:</b> No se evalúa</p> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b> No se evalúa</p>

<p><b>Actividad 4 (sesión 6) «Examen tipo test sobre C#»</b></p> <p>Examen evaluable de tipo test.</p> <p>Agrupación: Individual.</p>	<p><b>Recursos:</b> Preparación del examen.</p> <p><b>Productos evaluables:</b> Examen</p> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b> Corrección del examen.</p>
<p><b>Actividad 5 (sesión 7) Mantenimiento de código</b></p> <p>Estudiaremos cómo vamos a mantener el código en nuestros proyectos.</p> <p>Agrupación: Individual.</p>	<p><b>Recursos:</b> Documentación de introducción</p> <p><b>Productos evaluables:</b> No se evalúa</p> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b> No se evalúa</p>
<p><b>Resolución de la tarea (sesiones 8-15) «Proyecto Tu Agencia de Viajes»</b></p> <p>Programaremos una aplicación de Consola donde diferentes tipos de agencias de viajes permiten entrar a los clientes a ver su catálogo.</p> <p>Agrupación: Grupos.</p>	<p><b>Recursos:</b> Documentación sobre el proyecto.</p> <p><b>Productos evaluables:</b> Proyecto a realizar.</p> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica del trabajo.</li> <li>• Observaciones del profesor.</li> </ul>
<p><b>Actividad 6 (sesión 16) «Intercambio de proyectos»</b></p> <p>Intercambio de proyectos entre equipos. Traspaso de conocimiento y análisis del código.</p> <p>Agrupación: Grupos.</p>	<p><b>Recursos:</b> Preparación de cambios</p> <p><b>Productos evaluables:</b> Adaptación al cambio.</p> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b> Observaciones del profesor.</p>

<p><b>Actividad 7 (sesiones 17-19) «Finalización de los proyectos»</b></p> <p>Finalizar los proyectos intercambiados.</p> <p>Agrupación: Grupos.</p>	<p><b>Recursos:</b> Documentación sobre el proyecto.</p> <p><b>Productos evaluables:</b> Proyecto a realizar.</p> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica del trabajo.</li> <li>• Observaciones del profesor.</li> </ul>
<p><b>Actividad 8 (sesiones 20-21) «Presentaciones de proyectos»</b></p> <p>Presentación de los diferentes proyectos.</p> <p>Agrupación: Grupos.</p>	<p><b>Recursos:</b> Documentación sobre el proyecto.</p> <p><b>Productos evaluables:</b> Proyecto a realizar.</p> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Rúbrica del trabajo.</li> <li>• Observaciones del profesor.</li> </ul>
<p><b>Actividad 5 (sesión 20) «¿Qué he aprendido?»</b></p> <p>Reflexionaremos sobre lo que hemos aprendido.</p> <p>Actividad de metacognición en gran grupo.</p>	<p><b>Recursos:</b> Documentación de introducción</p> <p><b>Productos evaluables:</b> No se evalúa</p> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b> 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

- [Todo el mundo debería aprender a programar](#)
- [Visual Studio 2022](#)
- <https://www.geeksforgeeks.org/hello-world-in-30-different-languages/>