

TABLA PARA EL DISEÑO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1. DATOS IDENTIFICATIVOS			
Título	Monta tu propio aula		
Etap	1º	Ciclo/Curso	Bachiller
Área/materia/ámbito	Desarrollo Digital		
Vinculación con otras áreas/materias/ámbito	-		
Descripción y finalidad de los aprendizajes	<p>Un aula como donde nos encontramos lleva consigo mucha configuración. Ordenadores, redes, proyectos y ¡además todo tiene que encajar con el presupuesto del instituto!</p> <p>En esta SA vamos a aprender a configurar los ordenadores desde 0 y vamos a hacer un proyecto para un aula de ordenadores con características específicas y un presupuesto que no podremos sobrepasar.</p>		
Temporalización y relación con la programación	<p>15 sesiones.</p> <p>La situación de aprendizaje principal del 3º trimestre.</p>		
Porcentaje de peso en la evaluación	15 %		

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 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>

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
	k) Afianzar el espíritu emprendedor con actitudes de creatividad, flexibilidad, iniciativa, trabajo en equipo, confianza en uno mismo y sentido crítico.	
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>2. Diseñar y configurar redes de equipos, comprendiendo el funcionamiento del flujo de información digital entre dispositivos y analizando las amenazas del entorno digital, para velar por la seguridad y la salud de las personas.</p> <p>3. Producir y utilizar contenidos digitales destinados a la expresión de ideas, al intercambio de información y comunicación, teniendo en cuenta las normas de uso de materiales y herramientas en la red, para fomentar la creatividad, la colaboración inclusiva, así como el uso responsable y ético de la tecnología.</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>	
Área/materia/ámbito	Criterios de evaluación	Saberes básicos
Desarrollo Digital	1.1 Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales, evaluando las soluciones de manera crítica	A1 - Arquitectura de ordenadores: elementos, montaje y resolución de problemas.

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

	<p>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>2.1 Diseñar y planificar redes locales, aplicando los conocimientos y procesos asociados a sistemas de comunicación alámbrica e inalámbrica, siguiendo las normas y valorando los riesgos de seguridad asociados.</p> <p>5.1 Aplicar medidas de seguridad preventivas y correctivas sobre los dispositivos digitales, instalando y configurando programas de protección.</p>	<p>A3 - Sistemas operativos: Tipos, instalación y configuración.</p> <p>B2 - Redes de dispositivos: configuración en el ámbito local y doméstico, tipos de conexiones y salida a internet.</p> <p>E1 - Seguridad en dispositivos. Medidas para hacer frente a amenazas y ataques a los dispositivos por parte de software malicioso.</p>
--	---	--

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: _____

4. SECUENCIACIÓN COMPETENCIAL ALINEADA CON LOS PRINCIPIOS Y PAUTAS DUA	
Actividad 1 (sesión 1) «Nuestro aula.» Presentación de la situación de aprendizaje. Agrupación: Grupo-clase.	Recursos: Documentación de introducción Productos evaluables: No se evalúa Instrumentos de evaluación: No se evalúa
Actividad 2 (sesión 2-4) «Configuración de sistemas operativos» Teoría sobre cómo configurar un sistema operativo en una Raspberry Pi. Agrupación: Individual.	Recursos: Documentación de introducción Productos evaluables: No se evalúa Instrumentos de evaluación: No se evalúa

<p>Actividad 3 (sesión 4-6) «Configuración de redes en ámbito local»</p> <p>Teoría de cómo configurar las redes en una Raspberry Pi</p> <p>Agrupación: Individual.</p>	<p>Recursos: Documentación de introducción</p> <p>Productos evaluables: No se evalúa</p> <p>Instrumentos de evaluación: No se evalúa</p>
<p>Actividad 3 (sesión 7-12) «Resolución de proyectos»</p> <p>Proyectos sobre diferentes tipos de aulas para proponer una configuración de equipos y redes.</p> <p>Agrupación: Grupo-clase.</p>	<p>Recursos: Documentación sobre el proyecto.</p> <p>Productos evaluables:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en clase. <p>Instrumentos de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica del trabajo.
<p>Actividad 3 (sesión 13-14) «Presentaciones de proyectos.»</p> <p>(DUA: proporcionar opciones para la comprensión y motivación)</p> <p>Debate.</p> <p>Agrupación: Grupo-clase.</p>	<p>Recursos: Documentación sobre el proyecto.</p> <p>Productos evaluables:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proyecto a presentar. <p>Instrumentos de evaluación:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Rúbrica del trabajo.
<p>Actividad 3 (sesión 13-14) «Conclusiones del proyecto.»</p> <p>Debate en clase sobre lo aprendido.</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>

5. 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.

6. Anexos

- [Instalar Debian en Raspberry Pi](#)