

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

<b>1. DATOS IDENTIFICATIVOS</b>			
Título	Rock Your Chess		
Etap	1º	Ciclo/Curso	Bachiller
Área/materia/ámbito	Desarrollo Digital		
Vinculación con otras áreas/materias/ámbito	-		
Descripción y finalidad de los aprendizajes	Se ha demostrado que el ajedrez potencia muchas de las habilidades blandas que se necesitan en nuestro día a día: resolución de problemas, toma de decisiones, tolerancia al fallo, etc. En esta situación de aprendizaje vamos a aprender a jugar al ajedrez, a estudiar las aplicaciones que existen para jugar y a dar un punto de vista del Open Source frente a las empresas privadas.		
Temporalización y relación con la programación	8 sesiones. Cuarta situación de aprendizaje. Se ha puesto en diciembre, para que los alumnos no tengan tanta carga en este mes y se puedan relajar un poco.		
Porcentaje de peso en la evaluación	7 %		

<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	g) Utilizar, con solvencia y responsabilidad, las tecnologías de la información y la comunicación. 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.

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>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> <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
Desarrollo Digital	1.1 Identificar y resolver problemas técnicos sencillos, analizando componentes y funciones de los dispositivos digitales,	B1 - Fundamentos de internet y servicios en línea, como pueden ser: streaming de vídeo, correo web, medios sociales

## 2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

	<p>evaluando las soluciones de manera crítica y reformulando el procedimiento, en caso necesario.</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>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.</p> <p>6.3 Valorar la importancia de la libertad de expresión que ofrecen los medios digitales conectados, analizando, de forma crítica, los mensajes que se reciben y transmiten,</p>	<p>y 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>F2 - Ética en el uso de materiales y herramientas digitales en la red: propiedad intelectual, licencias de uso, cesión de datos personales, principios del software libre, obsolescencia programada.</p> <p>F3 - Inteligencia artificial: fundamentos y sesgos asociados al aprendizaje automático</p>
--	--	---

## 2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

	teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.	
	Retos del Siglo XXI	1. Pensamiento crítico y cultura digital.

## 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>● <b>Aprendizaje basado en problemas.</b></li><li>● Aprendizaje basado en proyectos.</li><li>● Aprendizaje Cooperativo.</li><li>● Aprendizaje-servicio.</li><li>● Clase invertida (Flipped Classroom).</li><li>● Gamificación.</li><li>● Pensamiento de diseño (Design Thinking).</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● Técnicas y dinámicas de grupo</li><li>● Otros: _____</li></ul>
---	--	--

## 4. SECUENCIACIÓN COMPETENCIAL ALINEADA CON LOS PRINCIPIOS Y PAUTAS DUA

<p><b>Actividad 1 (sesión 1) «El ajedrez como juego. Gambito de dama.»</b>  <b>(DUA: Proporcionar opciones para captar el interés)</b></p> <p>Debatiremos sobre el ajedrez como juego y su influencia en la historia y en series como Gambito de Dama. ¿Es el ajedrez para personas inteligentes o puede jugarlo cualquiera?</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 2-4) «Herramienta RockYourChess para aprender a jugar.»</b>  <b>(DUA: proporcionar opciones para la comprensión y captar el interés)</b></p> <p>Mediante la herramienta RockYourChess aprenderemos a jugar al ajedrez de forma autónoma. Tiene un aprendizaje personalizado, por lo que da igual el nivel que tengamos.</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 3 (sesión 5-6) «Open source: Lichess vs Chess.com»</b>  <b>(DUA: proporcionar opciones para la comprensión y motivación)</b></p> <p>Prepararemos una presentación sobre el Open Source y veremos dos caras de la misma moneda: Lichess, proyecto open source frente a Chess.com empresa privada.</p> <p>Después tendrán que elegir herramientas similares y hacer un trabajo sobre ello por grupos de tres personas.</p> <p>Agrupación: Grupos de tres.</p>	<p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Preparación documentación sobre el Open Source.</li> </ul> <p><b>Productos evaluables:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo del Open Source</li> </ul> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbrica del trabajo.</li> <li>- Observación del profesor</li> </ul>
<p><b>Actividad 4 (sesión 7) Seguridad en las aplicaciones que usamos</b></p> <p>Configuraremos un usuario de Lichess para poder jugar con él. Nos fijaremos en los aspectos de seguridad y en la huella digital que dejamos en aplicaciones como Lichess. Contaremos el caso de un jugador al que le preparan una partida con sus partidas de Lichess. Mandaremos una reflexión individual para el siguiente día.</p> <p>Agrupación: Individual.</p>	<p><b>Recursos:</b> Documentación sobre las Fake News en el turismo.</p> <p><b>Productos evaluables:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo escrito huella digital.</li> </ul> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbrica para el trabajo.</li> </ul>

<p><b>Actividad 5 (sesión 8) Trabajo sobre seguridad en las aplicaciones que usamos, conclusiones.</b></p> <p>Debate sobre lo que hemos aprendido, el Open Source, lo importante que es la seguridad en Internet y la huella digital que vamos dejando en la red.</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>
--	---

5. Evaluación de la SA (práctica docente)
<p>Se contemplan tres momentos en la evaluación de la SA:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● <b>Evaluación del diseño:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Adecuación de la secuencia de actividades para el desarrollo de la competencia específica.</li> <li>○ Idoneidad de las estrategias metodológicas y de los recursos empleados.</li> <li>○ Pertinencia de la organización de los espacios, la temporalización de las actividades y el agrupamiento del alumnado.</li> <li>○ Coherencia con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.</li> </ul> </li> <li>● <b>Evaluación de la implementación:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Grado de cumplimiento de la temporalización.</li> <li>○ Ambiente de cooperación, diálogo y aprendizaje generado en el aula.</li> <li>○ Aplicación de los criterios e instrumentos de evaluación.</li> <li>○ Eficacia de las medidas de individualización de la enseñanza.</li> </ul> </li> <li>● <b>Propuestas de mejora:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ En el diseño de la situación de aprendizaje.</li> <li>○ En el desarrollo de la situación de aprendizaje.</li> </ul> </li> </ul>

## 6. Anexos

- [RockYourChess](#) herramienta de aprendizaje de ajedrez.
- [Lichess](#) - plataforma Open Source para jugar al ajedrez.
- [Chess.com](#) - plataforma privada para jugar al ajedrez.