

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

<b>1. DATOS IDENTIFICATIVOS</b>			
Título	Landing Page		
Etapas	1º	Ciclo/Curso	Bachiller
Área/materia/ámbito	Desarrollo Digital		
Vinculación con otras áreas/materias/ámbito	-		
Descripción y finalidad de los aprendizajes	<p>Las Landing Page son páginas dentro de un sitio web orientada a la conversión, es decir, a venderte un producto. Cumplen la regla del 3-30-3, es decir, 3 segundos para llamar tu atención, 30 segundos para convencerte de quedarte y 3 minutos para convencerte a dar el siguiente paso en el producto.</p> <p>En esta situación de aprendizaje observaremos un mundo cambiante, donde utilizaremos el concepto de Landing Page para hacer una introducción a HTML y CSS.</p>		
Temporalización y relación con la programación	<p>12 sesiones.</p> <p>Tercera situación de aprendizaje del segundo trimestre.</p>		
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	<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>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>	
Área/materia/ámbito	Criterios de evaluación	Saberes básicos
Desarrollo Digital	<p>1.3 Instalar y mantener sistemas operativos, configurando sus características en función de sus necesidades personales.</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>A3- Sistemas operativos: Tipos, instalación y configuración. Procedimiento de configuración de una red doméstica y conexión de dispositivos.</p> <p>D1- Herramientas para la creación de programas o aplicaciones.</p> <p>D2- Estructuras básicas de un lenguaje de programación.</p> <p>D4- Diagramas de flujo.</p>

## 2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

	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	
--	---	--

## 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>• 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) «Landing Page»</b></p> <p>Introducción a la SA.</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 2-3) «Regla del 3-30-3 en las landings. Ejemplos»</b></p> <p>Analizaremos cómo funcionan las Landings.</p> <p>Agrupación: Individual.</p>	<p><b>Recursos:</b> Material de teoría de las landings page.</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 4-7) «Introducción a HTML y CSS»</b></p> <p>Teoría sobre el funcionamiento de HTML y CSS.</p> <p>Agrupación: Individual.</p>	<p><b>Recursos:</b> Material de teoría de las landings page.</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 (sesión 7-11) «Creación por proyectos de una landing sencilla.»</b></p> <p>Pequeño proyecto para hacer una landing page con HTML, CSS. No hace falta que haya Javascript pero se puede añadir.</p> <p>Agrupación: Grupo-clase.</p>	<p><b>Recursos:</b> Documentación sobre el proyecto «Crea tu Ciudad en 15 min».</p> <p><b>Productos evaluables:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyecto a realizar.</li> </ul> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbrica del trabajo.</li> <li>- Observaciones del profesor.</li> </ul>

<b>Actividad 3 (sesión 7-11) «Que hemos aprendido»</b>	<b>Recursos:</b> Documentación de metacognición
Debate sobre lo que hemos aprendido.	<b>Productos evaluables:</b> No se evalúa
Actividad de metacognición en gran grupo.	<b>Instrumentos de evaluación:</b> No se evalúa

## 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

- [Landing Page](#)