

TABLA PARA EL DISEÑO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

1. DATOS IDENTIFICATIVOS			
Título	Conectando generaciones		
Etapas	1º	Ciclo/Curso	Bachiller
Área/materia/ámbito	Desarrollo Digital		
Vinculación con otras áreas/materias/ámbito	-		
Descripción y finalidad de los aprendizajes	El ajedrez es un deporte que puede enfrentar a un niño de 8 años con una persona mayor de 90. ¡No hay edades! Con esta situación de aprendizaje queremos ver las destrezas de los alumnos enseñando y llegando a la tercera edad. Además de enseñarles el juego del ajedrez, el objetivo principal será digitalizarlos enseñándoles las herramientas que tienen si quieren echarse una partida de ajedrez con su tablet o su móvil. Seguro que más de uno no puede parar de jugar.		
Temporalización y relación con la programación	6 sesiones. Quinta situación de aprendizaje. Se dará en navidad, para llegar al Centro de Mayores en un ambiente relajado.		
Porcentaje de peso en la evaluación	4 %		

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	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>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	<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.</p> <p>5.2 Proteger los datos personales y la huella digital generada en internet, configurando</p>	<p>B1 - Fundamentos de internet y servicios en línea, como pueden ser: streaming de vídeo, correo web, medios sociales 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.</p>

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

	<p>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, teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.</p>	<p>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> <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>
--	--	---

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) «Cuando uno enseña, dos aprenden.» Presentaremos la situación de aprendizaje donde pondremos encima de la mesa que vamos a enseñar a nuestros mayores a digitalizarse a través del ajedrez. Agrupación: Grupo-clase.	Recursos: Documentación de introducción Productos evaluables: No se evalúa Instrumentos de evaluación: No se evalúa	

<p>Actividad 2 (sesión 2-3) «Preparación de clases a las personas mayores.»</p> <p>Formaremos grupos para preparar las sesiones que vamos a realizar en la residencia.</p> <p>División de grupos en:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Enseñar desde 0 ajedrez con la herramienta. • Crear y mostrar plataforma Lichess • Organización de un torneo. <p>Agrupación: Individual.</p>	<p>Recursos: Planteamiento de grupos.</p> <p>Productos evaluables: Trabajo en clase.</p> <p>Instrumentos de evaluación: Observación del profesor.</p>
<p>Actividad 3 (sesión 4-5) «Centro de Mayores» (DUA: proporcionar opciones para la comprensión y motivación)</p> <p>Ir al centro de mayores a enseñar a jugar al ajedrez a nuestros mayores. Se le mostrarán herramientas como RockYourChess o Lichess, ya que el objetivo es digitalizarlos, no enseñarles a jugar al ajedrez.</p> <p>Agrupación: Grupo-clase.</p>	<p>Recursos: Organización con el centro de mayores para visitarlos.</p> <p>Productos evaluables: Participación en el Centro de Mayores.</p> <p>Instrumentos de evaluación: Observación del profesor</p>

<p>Actividad 4 (sesión 6) «Reflexión digitalizar a los más mayores»</p> <p>Ver la campaña “Soy mayor, no idiota”. Reflexionar sobre como podemos ayudar a nuestros mayores digitalizandolos, ya que nosotros somos nativos digitales pero ellos vivieron una época en la que aún existía el teléfono fijo.</p>	<p>Recursos: Documentación de introducción</p> <p>Productos evaluables: No se evalúa</p> <p>Instrumentos de evaluación: No se evalúa</p>
<p>Actividad complementaria (Torneo Ajedrez en el Centro de Mayores)</p> <p>Organización de un torneo de ajedrez en Navidad.</p>	<p>Recursos: Documentación de introducción</p> <p>Productos evaluables: 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"> ● Evaluación del diseño: <ul style="list-style-type: none"> ○ 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: <ul style="list-style-type: none"> ○ 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: <ul style="list-style-type: none"> ○ En el diseño de la situación de aprendizaje. ○ En el desarrollo de la situación de aprendizaje.

6. Anexos

- [Lichess](#) - plataforma Open Source para jugar al ajedrez.
- [Soy mayor, no Idiota - plataforma](#)