

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

<b>1. DATOS IDENTIFICATIVOS</b>			
Título	Ciudad Real te enamora		
Etapas	1º	Ciclo/Curso	Bachiller
Área/materia/ámbito	Desarrollo Digital		
Vinculación con otras áreas/materias/ámbito	Metodologías ágiles estudiadas en Tecnología e Ingeniería.		
Descripción y finalidad de los aprendizajes	Vamos a analizar cómo influyen las redes sociales en el turismo, investigando si existen fake news cuando se muestran características de los destinos y si los influencers exageran lo bien que están las cosas cuando anuncian algo. Después vamos a aportar al proyecto “Ciudad Real te enamora” y vamos a generar contenido para un turismo sostenible en Ciudad Real.		
Temporalización y relación con la programación	15 sesiones. Será la primera SA del curso, ya que vamos a hablar del turismo y los alumnos están recién llegados de las vacaciones de verano.		
Porcentaje de peso en la evaluación	8 %		

<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>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>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>3.3 Intercambiar información y productos digitales, a través de entornos colaborativos</p>	<p>C1 - Selección de fuentes de información</p> <p>C3 - Edición multimedia: imagen, sonido y vídeo</p> <p>C5 - Publicación de contenidos en plataformas en línea y redes sociales.</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>

2. CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES		
	<p>en línea, publicando contenidos digitales creativos, con una actitud proactiva y respetuosa.</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>	
	Retos del siglo XXI	<p>1. Pensamiento crítico y cultura digital</p> <p>7. Cooperar y vivir.</p> <p>9. Consumo responsable</p> <p>10. Proyecto colectivo.</p>
	Objetivos de Desarrollo Sostenible. Metas	<p>8.9 De aquí a 2030, elaborar y poner en práctica políticas encaminadas a promover un turismo sostenible que cree puestos de trabajo y promueva la cultura y los productos locales.</p>

3. METODOLOGÍA		
Métodos, técnicas, estrategias didácticas y modelos pedagógicos	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aprendizaje basado en el pensamiento.</li> <li>• Aprendizaje basado en problemas.</li> <li>• <b>Aprendizaje basado en proyectos.</b></li> <li>• <b>Aprendizaje Cooperativo.</b></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>• <b>Técnicas y dinámicas de grupo</b></li> <li>• Otros: _____</li> </ul>

4. SECUENCIACIÓN COMPETENCIAL ALINEADA CON LOS PRINCIPIOS Y PAUTAS DUA		
<b>Actividad 1 (sesión 1) «Te presentamos el reto»</b>  Esta actividad expositiva apoyada en la documentación aportada por el docente consiste en la explicación del escenario que plantea la necesidad de aprender. Agrupación: Grupo-clase.	<b>Recursos:</b> Documentación de introducción  <b>Productos evaluables:</b> No se evalúa  <b>Instrumentos de evaluación:</b> No se evalúa	

<p><b>Actividad 2 (sesión 2-3) «Contenido multimedia. ¿Qué vas a aprender?»</b></p> <p>Esta actividad expositiva tiene como objetivo enseñar las diferentes herramientas que tenemos para crear contenido tanto de imagen, sonido y vídeo. Se usarán herramientas como Canva, se explorarán Reels de Instagram y Tiktoks. Además veremos los diferentes tipos de redes sociales y a que público suelen ir dirigidas.</p> <p>Agrupación: Grupo-clase.</p>	<p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Documentación sobre edición de imagen, sonido y vídeo.</li> </ul> <p><b>Productos evaluables:</b> No se evalúa</p> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b> No se evalúa</p>
<p><b>Actividad 3 (sesión 4-5) «Target en las redes sociales»</b></p> <p>Esta actividad expositiva tiene como objetivo enseñar las diferentes herramientas que tenemos para crear contenido tanto de imagen, sonido y vídeo. Se usarán herramientas como Canva, se explorarán Reels de Instagram y Tiktoks. Además veremos los diferentes tipos de redes sociales y a que público suelen ir dirigidas.</p> <p>Agrupación: Grupo-clase.</p>	<p><b>Recursos:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Documentación sobre las redes sociales.</li> </ul> <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) «Fake news en redes sociales sobre el turismo»</b></p> <p>En esta sesión analizaremos y pondremos ejemplos de algunas Fake News que hacen los creadores de contenidos para hacer un sitio más atractivo. Analizaremos la ética de estas situaciones y la decepción que puede implicar viajar allí y encontrarte con algo que no esperas.</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 de una Fake News en el turismo.</li> </ul> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbrica para el trabajo.</li> </ul>
<p><b>Resolución de la tarea (sesiones 7-13) «Proyecto Turismo en Ciudad Real»</b></p> <p>Nos dividiremos en proyectos para llevar a cabo una actividad, donde crearemos diferentes redes sociales y cada proyecto se encargará de un topic del turismo en Ciudad Real. Los topics serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comidas</li> <li>• Monumentos.</li> <li>• Ocio</li> <li>• Monumentos en los pueblos de alrededor.</li> <li>• Transportes.</li> </ul> <p>Agrupación: Grupos.</p>	<p><b>Recursos:</b> Documentación sobre el proyecto «Turismo en Ciudad Real».</p> <p><b>Productos evaluables:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Proyecto a realizar.</li> <li>- Redes sociales creadas para el turismo en Ciudad Real <ul style="list-style-type: none"> <li>- Habrá una de cada: Facebook, Instagram y LinkedIn</li> <li>- Todos los alumnos integrarán su parte.</li> </ul> </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>

<p><b>Actividad 6 (sesión 14) «Gestión de los comentarios recibidos en las redes sociales»</b></p> <p>Debate. Hablaremos sobre los comentarios en las redes sociales. Trazaremos un plan de gestión de comentarios en las diferentes redes que hemos creado y cada semana le tocará a dos alumnos diferentes.</p>	<p><b>Recursos:</b> Material con ejemplos para el debate.</p> <p><b>Productos evaluables:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contestación a los comentarios en redes sociales</li> </ul> <p><b>Instrumentos de evaluación:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rúbrica de comentarios.</li> <li>- Observaciones del profesor.</li> </ul>
<p><b>Actividad 5 (sesión 15) «¿Qué he aprendido?»</b></p> <p>Reflexionaremos sobre lo que hemos aprendido, cómo funcionan las redes sociales y como tratan de vendernos el mejor viaje, pero tenemos que ser críticos a la hora de saber lo que queremos cuando organizamos un viaje.</p> <p>Actividad de metacognición en gran grupo.</p>	<p><b>Recursos:</b> Documentación de metacognición</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)

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

- [Templo lempuyang - Las puertas del cielo, Bali](#)
- [Target en redes sociales](#)
- [Diseña contenido con Canva](#)
- Campaña Ciudad Real te enamora:

