

Relacionamos tareas con criterios de evaluación

Completa esta tabla. Añade o elimina las filas que no necesites. Puede ser que varias tareas se correspondan con el mismo criterio y se repitan.

TAREA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	AGRUPAMIENTO	TIEMPO APROXIMADO	HERRAMIENTA QUE SE LE SUGERIRÁ AL ALUMNADO
Explicación y entendimiento por parte del alumnado de la historia y partes de un ordenador, con material de apoyo proporcionado	2.3. Conocer los principales desafíos a los que se han enfrentado distintas sociedades a lo largo del tiempo, identificando las causas y consecuencias de los cambios producidos y los problemas a los que se enfrentan en la actualidad, mediante el desarrollo de proyectos de investigación y el uso de fuentes fiables, para realizar propuestas que contribuyan al desarrollo sostenible.	Individual.	1 sesión.	Google Doc (procesador de texto de la suite ofimática de Google) para tomar los apuntes necesarios.
Elección de los componentes que van a utilizar en los ordenadores que van a montar	2.1. Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje	Parejas.	2 sesiones.	Kanban (para organizar y repartir el trabajo) y la pizarra colaborativa de

	mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.			Google Jamboard (para ilustrar el Kanban).
Realización de un presupuesto según los componentes	2.3. Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.	Parejas.	1 sesión.	Google Sheets (hoja de cálculo de la suite ofimática de Google).
Realización de una presentación donde defiendan su proyecto.	2.4. Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.	Parejas.	2 sesiones.	Google Slides (herramienta de presentaciones colaborativas de la suite ofimática de Google). También se les propondrá alternativas como Genial.ly , Canva o GSites .

¿Cómo consideras que podrían resolverse los problemas técnicos que pudieran surgir con el uso de tecnología en el aula?

En primer lugar, y para evitar estas situaciones de problemas técnicos, debemos transmitirles a los alumnos la información necesaria y correcta de manera precisa mediante una explicación en clase que ayude a aclarar posibles errores que puedan surgir. Asimismo se llevará a cabo en clase un ejemplo representativo antes de cada una de las tareas a realizar, además de proporcionarles algún ejemplo para que vean el resultado.

Además de todo esto, se le colgará en Classroom una rúbrica evaluativa para que puedan consultarla cuando necesiten. También se les proporcionarán diferentes enlaces tutoriales en texto y vídeo (como vimos en la anterior entrega) <https://padlet.com/diegovv1/recursos-de-utilidad-para-el-proyecto-making-computer-12t0yvh1s303v6pr>, así como algunos ejemplos del resultado final.

Se realizará una tutorización y un seguimiento diario para ir contrastando posibles errores o dificultades que puedan ir apareciendo durante el proceso de elaboración del proyecto.

Más allá de errores humanos, también pueden darse errores tecnológicos en el aula de informática, aunque por experiencia propia no me será demasiado complicado solventarlos, al estar acostumbrado a realizar mi docencia de Geografía e Historia y con la ayuda del departamento de Computación, Robótica y de Digitalización en el propio aula de informática, estando acostumbrado a solventar ciertos problemas sobre la marcha. En ciertas ocasiones, y para problemas más complejos, el centro cuenta con un informático que se ocupa de reparar los equipos informáticos y de mantener los mismos en buenas condiciones.