



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

GUÍA PARA PROFESORADO

K.C.4_Compетенция digital

Second Chance School Assou - Lechaiou

TÍTULO DE LA UNIDAD	UNIDAD 1 - I LOVE PC		
ELEMENTOS DE INTERCULTURALIDAD DE LAS UNIDADES	Diferentes disposiciones del teclado Diferentes sistemas métricos Teclear en el idioma del país de acogida y en el del país de origen cuando sea posible.		
GRUPO OBJETIVO	Estudiantes adultos migrantes		
NIVEL	A2		
PROFESOR/ES	Profesor de Informática, Profesor de Ciencias Sociales, Profesor de Español, Profesor de Lengua		
DURACIÓN	9 horas 3 lecciones		
COMPETENCIAS CLAVE INVOLUCRADAS	COMPETENCIAS DIGITALESE COMPETENCIAS EN MATEMÁTICAS COMPETENCIAS EN ESPAÑOL APRENDER A APRENDER		
PRERREQUISITOS	Habilidades digitales, habilidad para distinguir las letras del alfabeto latino, habilidad para leer el griego, conocimiento de cálculo		
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> Saber qué es un ordenador. Nombrar los diferentes tipos de dispositivos informáticos (PC, tabletas, Smartphones, etc.) Enumerar las partes 	Ser capaz de: <ul style="list-style-type: none"> Usar un procesador de textos. Usar una hoja de cálculo. Realizar actividades básicas de DTP. Introducir y obtener datos Gestionar los archivos y las 	<ul style="list-style-type: none"> Desmitificar los dispositivos informáticos. Preferir las herramientas digitales cuando sea necesario en lugar de la escritura a mano. Sentirse seguro utilizando dispositivos digitales.

	<p>básicas de un dispositivo informático.</p> <ul style="list-style-type: none"> Entender el tipo de información que pueden producir o manejar con los dispositivos informáticos. 	<p>carpetas.</p> <ul style="list-style-type: none"> Almacenar y hacer una copia de seguridad de los datos. 	
ENTORNO DE APRENDIZAJE	Aula de informática de la escuela.		
METODOLOGÍAS	Tormenta de ideas, tutoría de profesores, trabajo individual o en pareja, aprendizaje cooperativo, tutoría entre compañeros.		
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS	Ordenadores, Smartphones, pizarra, proyector, hojas de trabajo, pantalla interactiva.		
	DURACIÓN	PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 1	
ANÁLISIS DE SITUACIONES	20'	El profesor de informática y los alumnos realizan una actividad de lluvia de ideas en la que los alumnos dicen lo que piensan o saben sobre el uso de un ordenador. El profesor escribe las respuestas en la pizarra. Sigue una segunda ronda en la que los alumnos nombran los tipos de ordenadores que conocen. El profesor empareja los dos grupos de respuestas y reparte una lista con imágenes y terminología básica de los dispositivos informáticos. Todos juntos comparan sus respuestas con la lista. El profesor de informática muestra a los alumnos fotos de piezas de ordenadores y medios de almacenamiento (por ejemplo, un disco duro, una memoria flash USB, un ratón, una	

		impresora, etc.) y se les pide que nombren los que conocen. Se turnan para decir en voz alta los términos en su idioma y en el idioma de acogida.	
FASE/PASO DE MOTIVACIÓN	10'	El profesor muestra a los alumnos una receta escrita a mano y un C.V. Después el profesor les muestra los mismos documentos en un procesador de textos. A continuación, se debate y se comparan.	
ACTIVIDADES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES	45'	Paso 1 Fase Introdutoria	Con la ayuda del profesor de español, el profesor de informática muestra a los alumnos la disposición del teclado, aprenden a cambiar de idioma, a escribir letras mayúsculas y minúsculas, a borrar caracteres, a usar números y las teclas de función. Practican escribiendo sus nombres y países en un procesador de textos en el idioma de acogida y en su propio.
		Paso 2 Fase intermediaria	Los alumnos practican cómo redactar documentos y cómo dar formato al texto. Aprenden sobre fuentes, negrita, cursiva y texto subrayado. También aprenden a insertar objetos (imágenes, tablas) y a guardar sus documentos. Practican en parejas o individualmente sobre cómo añadir imágenes y guardar sus documentos. Después, se les pide que impriman el archivo en la impresora del laboratorio y que cierren el programa.
		Paso 3 Fase conclusiva	Con la ayuda del profesor de idiomas aprenden a dar formato a los párrafos, usando la puntuación correcta. Se les da una hoja de trabajo que contiene un documento de muestra con instrucciones sobre cómo dar formato y se les pide que trabajen en parejas o individualmente para hacerlo.
FASE		Sin la ayuda del profesor, los alumnos reciben un pequeño documento impreso, para	

METACOGNITIVA	20'	que lo tecleen y le den formato por su cuenta. Cada uno de ellos imprime su documento y lo compara con el que se le dio.	
	DURACIÓN	PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 2	
SITUATION ANALYSIS	30'	El profesor de matemáticas y los alumnos realizan cálculos matemáticos a mano en la pizarra. Discuten sobre cuánto tiempo lleva, si han cometido errores y cuántos, y cómo están acostumbrados a realizar estas acciones (si es que lo hacen) hasta ahora. Después, el profesor de informática realiza los mismos cálculos con una hoja de cálculo. A continuación, se debate y se hace una comparación.	
FASE/PASO DE MOTIVACIÓN	30'	Los alumnos se dividen en grupos y a cada uno se le da un plan para organizar una fiesta como harían en su país. Se supone que deben hacer una lista de lo que necesitarán comprar, el coste estimado de cada artículo y la cantidad total que gastarán. Tienen que comparar el coste total con su presupuesto. Tendrán que ser capaces de entender el valor de los artículos en la moneda del país de acogida.	
ACTIVIDADES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES	30'	Paso 1 Fase Introductoria	El profesor de informática muestra a los alumnos el entorno de una hoja de cálculo usando el proyector o la pantalla interactiva. Demuestra cómo escribir en las celdas, explica los diferentes tipos de datos (texto, fecha, moneda, etc.) y cómo usar el mando de autocompletar. Escriben los días de la semana y los meses del año en su idioma y en el idioma del país anfitrión y utilizan el mando de autocompletar para repetir los días y los meses. Guardan su hoja de cálculo en una carpeta.
	60'	Paso 2 Fase intermediaria	Con la ayuda del profesor de matemáticas utilizan funciones y símbolos para realizar cálculos matemáticos básicos (SUM, COUNT, -, *, etc.). Se les da una pequeña hoja de trabajo con los costes

	30'		<p>mensuales de comida, ropa y transporte. Trabajan en parejas, individualmente o en pequeños grupos y escriben el texto, dando formato a las celdas. Utilizan las funciones y/o el símbolo matemático para calcular los totales por mes y por coste. Guardan e imprimen sus hojas de cálculo.</p>
		Paso 3 Fase conclusiva	<p>Los alumnos planean la fiesta. El tipo de artículos que deben comprar y la cantidad de cada artículo. Escriben el precio por artículo. Estiman los costes por artículo, el coste total y lo restan del presupuesto total de la fiesta. Comentan el resultado (positivo o negativo) y reajustan la lista de la compra.</p>
	DURACIÓN	PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 3	
ANÁLISIS DE SITUACIONES	20'	<p>El profesor de informática explica a los alumnos qué son los archivos digitales. Muestra con el proyector o la pantalla interactiva el contenido de una de las carpetas del alumno en un ordenador de laboratorio. Basándose en las dos lecciones anteriores, deben ser capaces de señalar los archivos de documentos y de hojas de cálculo. Explica que, en base al contenido, hay muchos tipos de archivos diferentes y los muestra en la pantalla interactiva.</p>	
FASE/PASO DE MOTIVACIÓN	30'	<p>Uno de los alumnos deja su Smartphone al profesor para mostrarle a todos que contiene varios archivos, como fotos, videos, etc. El profesor explica que el dispositivo (y todos los dispositivos digitales) tiene una cierta capacidad y les muestra cuánto espacio queda en éste en concreto. Dos alumnos juegan un pequeño juego de rol en el que uno finge haber perdido su teléfono y el otro hace preguntas como "¿No tienes las fotos en otro sitio?", "¿Tienes una copia de seguridad de tus contactos?". Cuando el juego termina, discuten sobre el valor del hardware y el valor de la información almacenada</p>	

		en él y lo importante que es para todos hacer una copia de seguridad de sus archivos digitales.	
ACTIVIDADES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES	30'	Paso 1 Fase Introdutoria	El profesor de informática explica a los alumnos los términos "archivo" y "datos". Muestra ejemplos de unidades dm y sus múltiplos (Byte, KB, MB, etc.) y cómo los tamaños corresponden a los archivos (dependiendo de su tipo) y a los medios de almacenamiento. Se les muestran imágenes de los medios de almacenamiento y se les pide que les den un nombre y que digan si saben cómo se utilizan. Los alumnos juegan a emparejar archivos en función de su tamaño con los medios de almacenamiento. Al final comprueban sus respuestas todas juntas.
	45'	Paso 2 Fase intermediaria	Los alumnos se dividen en pequeños grupos y a cada grupo se le da un sobre. Cada sobre contiene documentos, fotos, un CD musical y más sobres, uno de los cuales está vacío. El profesor de informática pide a cada grupo que muestre el contenido de su sobre, que lea su etiqueta y las etiquetas de los contenidos. Las etiquetas tienen el nombre del artículo, el tamaño, una fecha y una categoría que se refiere al tipo de artículo (por ejemplo, texto, foto, sonido, etc.). Escriben las respuestas en la pizarra. Después, el profesor recoge los sobres y los pone en un dossier. Explica que el dossier puede ser un medio de almacenamiento, (por ejemplo, una memoria flash USB o una tarjeta SD), los sobres pueden ser carpetas y las respuestas en la pizarra corresponden a los atributos básicos del archivo. El profesor les muestra una breve presentación sobre los archivos y sus atributos básicos y cómo ver el contenido de los medios de almacenamiento. A los alumnos se les entregan hojas de trabajo con ejercicios y en parejas
	30'		

			o pequeños grupos ponen en práctica los nuevos conocimientos.
		Paso 3 Fase conclusiva	El profesor muestra a los alumnos cómo gestionar sus archivos y carpetas, cómo cortarlos, copiarlos, pegarlos y comprimirlos. Aprenden a ver los atributos de los archivos y carpetas, como el espacio libre, etc.
TAREA AUTÉNTICA	25'		Los alumnos redactan un pequeño documento, un párrafo con un título y una foto, solicitando a las autoridades locales (es decir, al alcalde) que se ocupen de un asunto que tienen (farola rota). O se les da una hoja de cálculo de una nómina mensual y se les pide que estimen las deducciones y los salarios netos. En ambos casos guardan el archivo en una carpeta específica.
CONSEJOS Y SUGERENCIAS			Es importante que los alumnos adquieran confianza en sí mismos para preferir el uso de la tecnología. El humor es una buena herramienta a la hora de tratar con sus errores. El procesador de texto y el software de hoja de cálculo pueden tener licencia o ser gratuitos (incluso online).

TÍTULO DE LA UNIDAD	UNIDAD 2- La vida en el mundo electrónico.		
ELEMENTOS DE INTERCULTURALIDAD DE LAS UNIDADES	Concienciación sobre la diversidad cultural de los alumnos del grupo destinatario. Diferentes configuraciones de teclado.		
GRUPO OBJETIVO	Estudiantes adultos migrantes		
NIVEL	A2		
PROFESOR/ES	Profesor de Informática, Profesor de Ciencias Sociales, Profesor de Español		
DURACIÓN	9 horas 3 lecciones		
COMPETENCIAS CLAVE INVOLUCRADAS	COMPETENCIAS EN ESPAÑOL COMPETENCIAS DIGITALES APRENDER A APRENDER CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURAL		
PRERREQUISITOS	Habilidades digitales, Habilidad para distinguir las letras del alfabeto latino, Habilidad para leer griego		
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	COMPETENCIAS
	<ul style="list-style-type: none"> • Conocer las acciones que pueden realizar usando Internet • Reconocer el software necesario en cada situación • Distinguir la diferencia entre los servicios de Internet 	Ser capaz de: <ul style="list-style-type: none"> • Utilizar los motores de búsqueda • Navegar por las páginas web • Comparar las fuentes de información • Crear cuentas de usuario • Acceder a los diferentes 	<ul style="list-style-type: none"> • Superar el miedo a la nueva forma de comunicar y encontrar información. • Realizar transacciones digitales con los servicios sociales para facilitarles la vida. • Incluirse en una sociedad (digital) más grande.

	<ul style="list-style-type: none"> Entender que la información es masiva pero no siempre verdadera 	<p>servicios de trabajo o asuntos civiles (agencia de desempleo, embajada, agencias gubernamentales)</p> <ul style="list-style-type: none"> Acceder diferentes servicios recreativos (redes sociales, YouTube). Proteger su equipo utilizando el software apropiado. Protegerse mediante la adopción de la actitud adecuada (datos personales, respeto en la comunicación). 	<ul style="list-style-type: none"> Realizar sus transacciones diarias a través de Internet.
ENTORNO DE APRENDIZAJE	Aula de informática de la escuela.		
METODOLOGÍAS	Tormenta de ideas, tutorías con profesores, trabajo individual/en pareja, resolución de problemas, aprendizaje cooperativo, tutoría entre compañeros, juegos de rol.		
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS	Ordenadores, Smartphones, pizarra, proyector, hojas de trabajo, IWB.		
	DURACIÓN	PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 1	

ANÁLISIS DE SITUACIONES	20'	El profesor de informática y los alumnos realizan una actividad de tormenta de ideas en la que los alumnos dicen lo que piensan o saben sobre la utilidad de Internet. El profesor escribe las respuestas en la pizarra. Sigue una segunda ronda en la que los alumnos nombran las aplicaciones que conocen o usan. El profesor hace coincidir los dos grupos de respuestas y todos mantienen una conversación sobre los servicios y aplicaciones de Internet.	
FASE/PASO DE MOTIVACIÓN	20'	El profesor le da a un grupo de alumnos un mapa y un diccionario. Le da una nota a los otros alumnos con un destino y dos palabras. El segundo grupo le dice al primero que encuentre el destino usando el mapa y las palabras del diccionario. Después hacen lo mismo usando Internet. Comparan las dos formas. Breve debate sobre los medios que se utilizan en sus países.	
ACTIVIDADES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES	20'	Paso 1 Fase introdutoria	Durante la introducción, el profesor de informática explica a los alumnos qué es Internet, cómo se conecta todo y que tiene una serie de servicios diferentes. El profesor nombra los servicios y el software (aplicaciones) necesarios para usarlos. Después utilizan una hoja de trabajo donde se combinan los usos y los servicios.
		Paso 2 Fase intermediaria	Los alumnos aprenden a utilizar los navegadores web (Firefox, Chrome, Opera) y a buscar información con los motores de búsqueda de Google o Bing. Aprenden el uso de palabras clave y la importancia de que sean lo más relevantes posible para el tema. El profesor demuestra cómo leer los resultados de la búsqueda y cómo guardar los archivos o imágenes encontrados en la búsqueda. Después los alumnos nombran los temas (de sus países si lo desean), el profesor los escribe en la pizarra y ellos eligen cuáles buscar y comparan los resultados.
40'			

	60'	Paso 3 Fase conclusiva	El profesor explica el problema de las noticias falsas y de todo tipo de contenido que se puede encontrar (racistas, sexistas, literatura de odio, etc.) en Internet. Se dan pautas para comprobar la validez de la información. Con la ayuda del proyector o de la pizarra, el profesor elige tres páginas web y les muestra los criterios de validez que deben buscar. Los criterios son: el nombre del autor y la información de contacto, los enlaces a otras fuentes fiables, el punto de vista global, la facilidad de navegación, la estética de la página, etc. El profesor da una hoja de trabajo con 2 enlaces y trabajan en parejas o en pequeños grupos para comprobar la fiabilidad. Después tienen una discusión sobre los sitios que han visto.
FASE METACOGNITIVA	20'	Sin la ayuda del profesor, los alumnos se quedan solos para buscar un tema determinado y comprobar la validez de los resultados de la búsqueda. Al final comparan lo que son capaces de hacer ahora, con lo que eran capaces de hacer antes de la primera lección.	
	DURACIÓN	PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 2	
ANÁLISIS DE SITUACIONES	20'	El profesor de informática y los alumnos discuten sobre cómo la tecnología sirve para comunicarse con los amigos y la familia. Hacen una lista de las formas en la pizarra y comentan sobre la facilidad y los costes. Después enumeran los nuevos medios de comunicación que conocen, usan o de los que han oído hablar.	
FASE/PASO DE MOTIVACIÓN	20'	El profesor de informática propone a los estudiantes una situación hipotética. Han escrito una corta historia ficticia sobre su vida en el país de acogida y cómo llegaron allí. Quieren compartirla y recibir comentarios sobre ella, de sus nuevos amigos en el país de acogida y de los que están en casa. Examinan cómo se puede hacer esto de forma	

		rápida, fácil y barata.	
ACTIVIDADES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES	30'	Paso 1 Fase introdutoria	Los alumnos se familiarizan con los diferentes tipos de redes sociales, aprenden en qué se centran y cuál es el propósito de cada una. Eligen uno, abren cuentas y aprenden cómo funcionan. Se analizan las configuraciones de seguridad y privacidad y finalmente hablan de las reglas Netiqueta. El profesor les presenta 10 reglas básicas de lo que se debe y no se debe hacer, y todos expresan sus opiniones sobre el tema.
	40'	Paso 2 Fase intermediaria	El profesor presenta diferentes tipos de servicios de chat y todos juntos examinan los pros y los contras de su uso. Aprenden (en parejas o individualmente) a utilizar los servicios de chat y a hacer videollamadas y se comunican entre ellos en clase. Después de practicar lo anterior, discuten todos juntos qué problemas pueden surgir y se ponen de acuerdo sobre las reglas de seguridad y cortesía que se deben seguir y qué restricciones se deben aplicar para garantizar la privacidad y la seguridad.
	50'	Paso 3 Fase conclusiva	El profesor involucra a los alumnos en un juego de rol con cuentas e identidades falsas. Después del juego de rol, los alumnos deben ser capaces de entender que deben ser cautelosos en el mundo digital, proteger su propia privacidad y respetar la diversidad. Aprenden sobre todo tipo de programas peligrosos (malware, virus, software de rastreo, software de rescate, etc.) y cómo proteger sus dispositivos digitales y datos con el software apropiado. Con la ayuda del profesor de ciencias sociales, aprenden sobre las leyes de copywrite y el estatus legal de la publicación de contenido óptico (fotos, video). Los temas de

			respeto de los derechos humanos y las diferencias culturales, el racismo, la pornografía, la calumnia, los mensajes de odio se discuten hasta que todos entienden que con la libertad y la flexibilidad del mundo digital también viene la responsabilidad.
FASE METACOGNITIVA	20'		Sin la ayuda del profesor, los alumnos se comunican por su cuenta con los demás y con el profesor. Al final comparan lo que son capaces de hacer ahora, con lo que eran capaces de hacer antes de la primera lección.
	DURACIÓN	PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 3	
ANÁLISIS DE SITUACIONES	20'		Los alumnos y el profesor de informática discuten sobre las necesidades cotidianas en cuanto a todo tipo de compras e interacción con los servicios cívicos. Escriben en la pizarra qué necesidades han tenido y a dónde han tenido que ir para resolverlas.
FASE/PASO DE MOTIVACIÓN	15'		El profesor de informática ayuda a los alumnos a buscar, mediante un motor de búsqueda (por ejemplo, Google), los servicios cívicos en línea con los que necesitan interactuar. Ellos ven sus direcciones físicas y la información de contacto.
ACTIVIDADES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES	20'	Paso 1 Fase introdutoria	El profesor habla con los alumnos sobre el comercio electrónico. Explica el concepto y todos juntos navegan para ver tiendas online. Eligen una y analizan los términos utilizados (cuenta de cliente, cesta de la compra, tarifas, etc.). Se discute sobre las precauciones (cómo evitar las estafas, qué son las cookies de marketing y cómo limpiar sus navegadores de ellas).
	50'	Paso 2 Fase intermediaria	Los alumnos que han enumerado los servicios sociales y cívicos que han necesitado eligen uno y navegan por su página web. Ven, con la ayuda del profesor, qué pasos tienen que dar para completar una transacción. Tienen una aplicación de traducción abierta al mismo

	30'		tiempo para obtener ayuda cuando los términos en el idioma de acogida son demasiado difíciles. Comparan esta forma de interactuar con los servicios cívicos (cuando es posible) con la alternativa.
		Paso 3 Fase conclusiva	Se les indican dos servicios cívicos y buscan la información que puedan encontrar sobre ellos y si es posible interactuar con ellos en línea.
FASE METACOGNITIVA	15'		Se les da una lista con las tiendas online y un Smartphone específico para buscar. Tienen que determinar qué ofertas son legítimas.
TAREA AUTÉNTICA	30'		Se deja a los alumnos en grupos para que busquen los medios de transporte, los horarios y las tarifas de los billetes para viajar a la capital del país anfitrión. Deberían intentar reservar un billete por Internet. Al final todos discuten si lograron completar la transacción y comparan lo que son capaces de hacer antes.
CONSEJOS Y SUGERENCIAS			Se debe advertir a los alumnos que no revelen sus contraseñas a los demás. Los alumnos pueden configurar sus navegadores para mantener sus búsquedas en privado. Además, la escuela debe proporcionar un servicio WiFi gratuito para que los alumnos puedan usar sus teléfonos o tabletas, ya que es posible que no puedan pagar por una tarifa de datos.

TÍTULO DE LA UNIDAD	UNIDAD 3 – Correspondencia en el mundo digital		
ELEMENTOS DE INTERCULTURALIDAD DE LAS UNIDADES	<p>Cómo funciona el correo en otros países</p> <p>Medios de comunicación</p> <p>Diferentes diseños de teclados</p>		
GRUPO OBJETIVO	Estudiantes adultos migrantes		
NIVEL	A2		
PROFESOR/ES	Profesor de Informática, Profesor de Ciencias Sociales, Profesor de Español y Profesor de Lengua		
DURACIÓN	8 horas (2 lecciones)		
COMPETENCIAS CLAVE INVOLUCRADAS	<p>COMPETENCIAS EN ESPAÑOL</p> <p>COMPETENCIAS DIGITALES</p> <p>APRENDER A APRENDER</p> <p>COMPETENCIA SOCIAL Y CÍVICA</p> <p>CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURAL</p>		
PRERREQUISITOS	Habilidades digitales, Habilidad para distinguir las letras del alfabeto latino		
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	CONOCIMIENTOS	HABILIDADES	COMPETENCIAS
	<p>Conocer las acciones que pueden realizar en una aplicación de correo electrónico:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recibir correos • Enviar correos • Reenviar correos • Adjuntar archivos 	<p>Ser capaz de:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Organizar su correspondencia en carpetas • Redactar mensajes • Enviar correos (con archivos adjuntos) • Leer el correo recibido 	<ul style="list-style-type: none"> • Adoptar la comunicación digital. • Superar el miedo usar la tecnología. • Comprender que son parte de la nueva forma de comunicación.

		(con archivos adjuntos) <ul style="list-style-type: none"> • Reenviar el correo recibido (con o sin archivos adjuntos) • Organizar sus contactos • Administrar su buzón de correo (tamaño, etc.) 	
ENTORNO DE APRENDIZAJE	Aula de informática de la escuela.		
METODOLOGÍAS	Tormenta de ideas, tutoría de profesores, trabajo individual o en pareja, resolución de problemas, aprendizaje cooperativo, tutoría entre compañeros.		
HERRAMIENTAS DIDÁCTICAS	Ordenadores, Smartphones, pizarra, proyector, hojas de trabajo.		
	DURACIÓN	PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 1	
ANÁLISIS DE SITUACIONES	30'	El profesor de informática y el de ciencias sociales hablan con los alumnos sobre la comunicación y, específicamente, sobre la correspondencia, cómo se hacía antes del uso de los ordenadores y su importancia. Los alumnos hablan de lo que saben sobre el funcionamiento del correo en sus países (distribución, red, tiempos de entrega y tarifas).	
FASE/PASO DE MOTIVACIÓN	30'	El profesor de ciencias sociales reparte, correo viejo con sobres, fotos y sellos. Cada alumno escribe en un post-it cuántos amigos y parientes tienen que viven a distancia, gente con la que les gustaría comunicarse. Sigue una tormenta de ideas, en la que los estudiantes dicen sus ideas con respecto a cómo el correo tradicional se convierte en	

		digital. Después de escribir las respuestas dadas, el profesor de informática explica con la ayuda del profesor de ciencias sociales, cómo pueden comunicarse de forma más simplificada, rápida y barata.	
ACTIVIDADES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES	30'	Paso 1 Fase introdutoria	Durante la introducción, el profesor de informática recuerda muy brevemente a los alumnos (de una lección anterior) qué es Internet, cómo se conecta todo y que uno de los siete servicios que contiene es el correo electrónico. Muestra videos cortos sobre el funcionamiento del correo electrónico. Después se hace una distinción entre el software de cliente de correo electrónico y el correo electrónico.
	30	Paso 2 Fase intermediaria	El profesor explica a los alumnos el uso de nombres de usuario y contraseñas y las reglas que deben seguirse. Por ejemplo, los caracteres latinos que distinguen entre mayúsculas y minúsculas, los caracteres especiales, etc. Se reparten trozos de papel donde se escribe una propuesta de nombre de usuario y contraseña. Después abren cuentas de Google con los nombres de usuario y las contraseñas propuestos. Se realiza el inicio y el cierre de sesión unas cuantas veces para acostumbrarse al proceso. En esta fase, el profesor de español ayuda con el alfabeto y la escritura de los nombres de usuario y contraseñas.
	60'	Paso 3 Fase conclusiva	El profesor presenta y explica un entorno de correo electrónico (Gmail o Yahoo, preferiblemente) y muestra las secciones de un mensaje (destinatarios, cc, bcc, asunto, mensaje principal). El profesor envía un correo electrónico a todos los alumnos para que aprendan a abrir los mensajes entrantes y añadan a todos los demás destinatarios en sus contactos. Los alumnos que ya tienen experiencia en el uso del servicio

			de correo electrónico ayudan a sus compañeros. Cuando es necesario, el profesor de español ayuda con el alfabeto y la escritura de las direcciones de correo electrónico. El profesor reparte a los alumnos una hoja de trabajo para practicar.
FASE METACOGNITIVA	30'		Sin la ayuda del profesor, los alumnos se comunican por su cuenta con el profesor, enviando un breve mensaje de correo electrónico. Al final comparan lo que son capaces de hacer ahora con lo que eran capaces de hacer antes de la primera lección.
	TIME	PLAN DE ACTIVIDADES LECCIÓN 2	
ANÁLISIS DE SITUACIONES	30'		El profesor de informática comenta con los alumnos cómo están acostumbrados a enviar fotos y documentos a través del correo tradicional. También hablan del caso en que las mismas fotos o documentos tengan que ser enviados a múltiples destinatarios. Escriben en la pizarra todos los pasos que tienen que dar y estiman el coste.
FASE/PASO DE MOTIVACIÓN	30'		El profesor de informática muestra a los alumnos una foto de sí mismo y su currículum impreso. Luego muestra sus archivos digitales. Explica a los alumnos que aprenderán a enviar archivos a múltiples destinatarios de forma fácil, rápida y sin coste alguno.
ACTIVIDADES PARA FOMENTAR EL DESARROLLO DE HABILIDADES	45'	Paso 1 Fase introdutoria	Los alumnos y el profesor se conectan a sus cuentas de correo electrónico desde los ordenadores del aula o sus Smartphones/ Tablets. Los profesores demuestran, usando la pantalla interactiva o el proyector, cómo adjuntar archivos a un mensaje de correo electrónico. Luego lo envía a todos los usuarios y les explica cómo es un mensaje entrante con un archivo adjunto, cómo leer el mensaje y ver el archivo adjunto. Después les muestra cómo descargar el/los archivo/s adjunto/s y practican con el mensaje enviado.
		Paso 2	Los alumnos se envían mensajes en los que adjuntan, al menos, dos

	45'	Fase intermediaria	archivos (utilizan las funciones de destinatario múltiple y ccd). Aprenden sobre la restricción del tamaño de los archivos adjuntos y cómo funciona el reenvío de mensajes con archivos adjuntos.
	60'	Paso 3 Fase conclusiva	Los alumnos practican cómo leer y organizar el correo entrante, y las cuestiones de seguridad que conciernen a los archivos adjuntos de remitentes desconocidos. El profesor reparte hojas de trabajo para que los alumnos trabajen en parejas o individualmente. Deben ser capaces de seguir los pasos para redactar un mensaje, enviarlo a uno o más destinatarios (ocultos o no), reenviar un correo y adjuntar archivos. Se mantiene una conversación sobre correos de odio, material inapropiado que no debe ser reenviado con el profesor de ciencias sociales y sobre las leyes de propiedad intelectual. El profesor explica que el correo electrónico es una forma asincrónica de comunicación y presenta las formas sincrónicas (chat, medios sociales). Esas formas se enseñan en otra unidad de aprendizaje.
FASE METACOGNITIVA	30'		Sin la ayuda del profesor, los alumnos se comunican por su cuenta con el profesor, enviando un breve mensaje de correo electrónico con al menos tres archivos adjuntos. Al final comparan lo que son capaces de hacer ahora con lo que eran capaces de hacer antes de la primera lección.
TAREA AUTÉNTICA	30'		Envía un mensaje de correo electrónico a la dirección de la escuela con una foto de grupo adjunta y una invitación a un evento en la escuela.
CONSEJOS Y SUGERENCIAS			Tenga en cuenta que para algunos puede ser difícil entrar en una cuenta de usuario. Se les debe pedir que escriban sus nombres de usuario y contraseñas en algún lugar (no público) y que inicien y cierren la sesión unas cuantas veces para que se acostumbren a ello. Además, la escuela debe proporcionar un servicio de WiFi gratuito para que los

		alumnos puedan utilizar sus teléfonos o Tablets, ya que es posible que no puedan permitirse el acceso con una tarifa de datos.
--	--	--



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



“El apoyo de la Comisión Europea para la producción de esta publicación no constituye un respaldo del contenido, que refleja únicamente los puntos de vista de los autores, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma”.