

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA:

Las *Actividades* están vinculadas a *Situaciones de aprendizaje*. Escriba el título de la misma.

¡Increíble, unas varillas de papel aguantan nuestro peso!

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Vemos cuánto sabemos del tema que vamos a abordar.

BREVE DESCRIPCIÓN

Una breve de descripción de dos o tres líneas

Para partir de los conocimientos previos del alumnado en la temática que se va a tratar, así como para tomar un punto de partida adecuado al nivel del mismo, se plantea esta actividad de evaluación inicial utilizando la herramienta Kahoot, muy motivadora para el alumnado.



¿Cuánto durará la actividad formativa completa? ¿Qué tipo de espacio de aprendizaje es necesario? ¿Qué tecnología y/u otros materiales son necesarios?

TIEMPO	ZONA (S) DE APRENDIZAJE DE AULA DEL FUTURO	TECNOLOGÍA/MATERIALES
<p>Indica el tiempo en sesiones. Ej. 3 sesiones de 45 minutos. Haz clic para editar.</p> <p>1 sesión de 55 minutos</p>	<input type="checkbox"/> Crea <input type="checkbox"/> Desarrolla <input type="checkbox"/> Investiga <input checked="" type="checkbox"/> Interactúa <input checked="" type="checkbox"/> Presenta <input type="checkbox"/> Explora <input type="checkbox"/> Otra/s:	<p>Pizarra digital y tablets.</p>



Especifique los distintos pasos de la actividad formativa y describa el papel del docente y del alumnado en cada etapa. También el tipo de interacción y actividad.

Pasos	Tiempo	Papel del docente	Papel del alumnado	Tipo de interacción/actividad educativa
Paso 1	10 minutos	Explicación de la actividad a desarrollar.	Trabajo individual.	Participación en el juego.
Paso 2	35 minutos	Guía a través del juego para obtener resultados.	Trabajo individual.	Coopertición (compite cooperando).
Paso 3	10 minutos	Guía para la obtención de conclusiones.	Trabajo cooperativo en grupos de 4.	Coevaluación de la situación de partida.

Paso 4				
Paso 5				
Paso 6				

PREPARACIÓN

¿Qué preparación es necesaria para esta actividad formativa? (Y agentes involucrados)

- Tablets cargadas.
- Elaboración del Kahoot por parte del docente.

ETAPA

Secundaria-ESO

NIVEL

Nivel (curso) para el que está pensada.

2º

ÁREAS

Áreas/materias que intervienen en esta actividad.

Tecnología

RELACIÓN CON EL CURRÍCULO:

Describe brevemente la relación con el currículo: objetivos, saberes básicos, criterios de evaluación, competencias que se trabajan (Semejantes a KIT3), etc. **Las actividades pueden haber sido creadas en base al currículo anterior, recuerda actualizarlo al vigente si fuera necesario.**

OBJETIVOS:

- Disponer de destrezas técnicas y conocimientos suficientes para el análisis, intervención, diseño, elaboración y manipulación de forma segura y precisa de materiales, objetos y sistemas tecnológicos.
- Analizar los objetos y sistemas técnicos para comprender su funcionamiento, conocer sus elementos y las funciones que realizan, aprender la mejor forma de usarlos y controlarlos y entender las condiciones fundamentales que han intervenido en su diseño y construcción.

CONTENIDOS:

- Bloque 4: Estructuras y mecanismos. Máquinas y sistemas.
- Bloque 5: Tecnologías de la Información y la Comunicación.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- Analizar y describir los esfuerzos a los que están sometidas las estructuras experimentando en prototipos, identificando los distintos tipos de estructuras y proponiendo medidas para mejorar su resistencia, rigidez y estabilidad.
- Utilizar de forma segura sistemas de intercambio de información, manteniendo y optimizando el funcionamiento de un equipo informático (instalar, desinstalar y actualizar programas, etc.); aplicando las destrezas básicas para manejar sistemas operativos, distinguiendo software libre de privativo; aplicando las destrezas básicas para manejar herramientas de ofimática elementales (procesador de textos, editor de presentaciones y hoja de cálculo); y conociendo y utilizando Internet de forma segura y responsable para buscar, publicar e intercambiar información a través de servicios web, citando correctamente el tipo de licencia del contenido (copyright o licencias colaborativas).

COMPETENCIAS CLAVE:

- Competencia digital.
- Competencias sociales y cívicas.
- Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- Conciencia y expresiones culturales.

EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO:

¿Cómo se va a evaluar la actividad? Relación con el currículo (criterios de evaluación) e instrumentos (rúbrica, diana, listas de comprobación, etc.). Formativa/Sumativa. Autoevaluación, co-evaluación o hetero-evaluación.

Al tratarse de la evaluación inicial, se valorará exclusivamente el nivel de conocimientos previos del alumnado utilizando como instrumento de evaluación la hoja de cálculo exportada de Kahoot tras la finalización de la sesión.

CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN:

Si procede, añade las URL de los vídeos online, imágenes, concursos y sitios web relacionados con esta actividad.

<https://create.kahoot.it/details/e63afe90-9a86-4d9e-b001-77df231be6a9>

EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD:

¿Esta actividad es innovadora y cumple con el modelo del Aula del Futuro? Consulta la rúbrica del KIT 5 para poder evaluarla.

Consultada la rúbrica del modelo de actividad del Aula del Futuro, la presente actividad tiene una evaluación positiva en su diseño, aunque en algunos ítems no llega a la máxima puntuación. Por ejemplo, la actividad no es interdisciplinar y, por su condición de evaluación inicial, no tiene aún implementación en la vida real, aunque comienza a verse su utilidad.