



“EL TRAILER”

Crear un video motivacional al inicio de la unidad, “El Trailer” contendrá un resumen en imágenes de los contenidos más significativos de la unidad a desarrollar. Las imágenes irán acompañadas de textos desafiantes, enigmáticos e interrogativos que introduzcan a los alumnos en el tema a desarrollar. Como complemento podemos hacer que “El Trailer” sea el anuncio del RETO competencial de la unidad.

Material

Podremos usar herramientas de contenido TIC como por ejemplo:

- IMovie
- Touchcast
- Wevideo



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

CURIOSIDAD



INTERÉS



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

RELEVANCIA



REFLEXIÓN





SOBRE MISTERIOSO

Los alumnos al entrar en el aula encontrarán encima de la mesa un sobre con el mensaje "NO ABRIR". Dicho sobre no podrán abrirlo en toda la sesión. Dentro del sobre encontrarán las indicaciones del RETO a desarrollar en la unidad o por ejemplo un mensaje a modo preguntas que los guíe durante el proceso de la unidad. Abrirán el sobre al finalizar la sesión.

VARIABLES

Podemos colocar el sobre colgado en un lugar visible de la clase, en la puerta, colocarlo dentro de las mochilas...

MATERIALES

Sobres
Folios



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

CURIOSIDAD



INTERÉS



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P. DE TRABAJO

M.L.P. IMPLÍCITA EXPLÍCITA

RELEVANCIA



REFLEXIÓN





LA NOTICIA

La sesión comienza con un gran grito de sorpresa por parte del profesor. En el diario de hoy ha aparecido una noticia enigmática sobre el tema que comenzamos a desarrollar, la noticia contiene un mensaje secreto, misterioso que acaba con una pregunta abierta, dicha pregunta encierra la resolución del RETO.

VARIABLES

La noticia puede ser extraída de una noticia real de cualquiera de los periódicos.

MATERIALES

Noticia

Escanea el código y haz tu propia noticia:



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

CURIOSIDAD



INTERÉS



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

RELEVANCIA



REFLEXIÓN





KAHOOT

Crea cuestionarios interactivos y testea lo que tus alumnos saben sobre el tema al comienzo de cada unidad de forma inmediata a través de la web <https://create.kahoot.it>

El profesor crea preguntas multiopción o debates y las proyecta. Una herramienta gamificada, da puntos por respuestas acertadas y velocidad de las mismas, además de usar su potente música para enganchar a tus alumnos. Cada alumno usará su dispositivo móvil como un pulsador, además podrán jugar por cooperativo e incluso retarse.



MATERIALES

- Proyector
- Dispositivo por alumno o grupo
- Ordenador
- Altavoces



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

CURIOSIDAD



INTERÉS



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

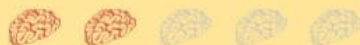
DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

RELEVANCIA



REFLEXIÓN





IMAGEN POR PARTES

El profesor partirá de una imagen general dividida en tres partes a modo zoom, la idea es que no se pueda identificar la imagen en su totalidad, así el profesor lanzará preguntas abiertas de cada una de las imágenes donde los alumnos participarán de forma activa intentando adivinar la imagen que aparece, esto lo repetiremos con cada una de las imágenes. Finalmente proyectará la imagen en su totalidad y realizará una reflexión de la importancia de las partes en el todo. Esas imágenes podrán representar el índice del tema.

MATERIALES

Imagen dividida en tres.
Ordenador
Proyector



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

CURIOSIDAD



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO

MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

RELEVANCIA



REFLEXIÓN





CAZA DEL TESORO

Es una hoja de trabajo o una página web con una serie de preguntas y un listado de direcciones de Internet (o contenido) en las que los alumnos han de buscar las respuestas. Al final se debe incluir la "gran pregunta", cuya respuesta no aparece directamente en las páginas web visitadas la cual exige integrar y valorar lo aprendido durante la búsqueda.

MATERIALES

Preguntas sobre el contenido.
Contenido preparado.
Gran pregunta.



TRUCO

Esconde las preguntas/pistas (en forma de códigos QR) por todo el centro.



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

RETOS
ADECUADOS



ALUMNO PROTA



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

RECODIFICACIÓN



RETROALIMENTACIÓN





KAHOOT JUMBLE (II)

Crea un cuestionario interactivo con kahoot jumble. En esta variante se crean preguntas donde los alumnos tienen que poner en orden 4 respuestas (etapas/fases/fechas/letras para formar una palabra/frases/ ecuaciones). Ver tarjeta Kahoot (activación)

MATERIALES

- Proyector
- Ordenador
- Altavoces
- Dispositivo por alumno/grupo.



MOTIVACIÓN

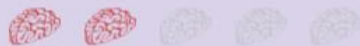
INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

RETOS ADECUADOS



ALUMNO PROTA

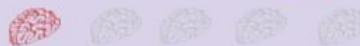


ATENCIÓN

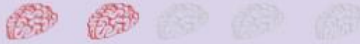
ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



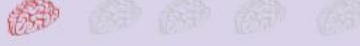
CURIOSIDAD



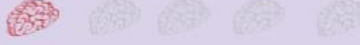
RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

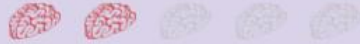
DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

RECODIFICACIÓN



RETROALIMENTACIÓN





LÍNEAS DEL TIEMPO

Crea con los alumnos una línea del tiempo donde se incluyan las fases o etapas de un proceso. Puedes emplear una línea del tiempo donde los alumnos ordenen los procesos o tengan que completar

MATERIALES

Puedes emplear herramientas online o hacerlo en papel a partir de una plantilla.

timeline.knightlab.com

sutori.com



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

RETOS ADECUADOS



ALUMNO PROTA



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



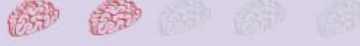
CURIOSIDAD



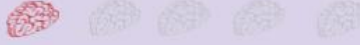
RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

RECODIFICACIÓN



RETROALIMENTACIÓN





ORGANIZADOR INCOMPLETO

Crear un organizador visual incompleto que los alumnos tengan que completar de forma individual, por parejas o por equipos.

MATERIALES

Para crear el organizador puedes hacerlo en papel o usando las siguientes herramientas:
popplet.com
mindomo.com
wisemapping.com

TRUCO

Si son los alumnos los creadores del organizador visual incompleto en grupos la actividad será mucho más potente.



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

RETOS ADECUADOS



ALUMNO PROTA

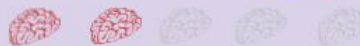


ATENCIÓN

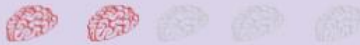
ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



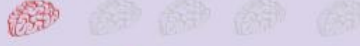
CURIOSIDAD



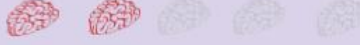
RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

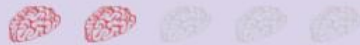
DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

RECODIFICACIÓN



RETROALIMENTACIÓN





PLICKERS

Crea cuestionarios interactivos y testea lo que tus alumnos comprenden de forma inmediata con los mínimos recursos tecnológicos a partir de la web pickers.com.

El profesor crea preguntas multiopción y las muestra en la pantalla con un cañón, los alumnos responden levantando una tarjeta/código cuya posición indica la respuesta que han elegido. El profesor lee con la cámara de un dispositivo móvil las respuestas de los alumnos.

MATERIALES

- Móvil o tableta del profesor.
- Ordenador.
- Cañón.
- Tarjetas con códigos.



MOTIVACIÓN

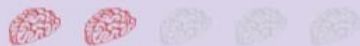
INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

RETOS ADECUADOS



ALUMNO PROTA

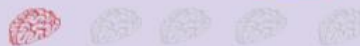


ATENCIÓN

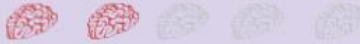
ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



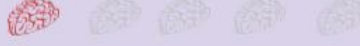
CURIOSIDAD



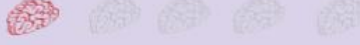
RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

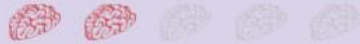
DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

RECODIFICACIÓN



RETROALIMENTACIÓN





LA CANCIÓN

Recuerda que te encuentras en la fase de consolidación del aprendizaje, aquí los alumnos encajaron en ritmo y melodía los contenidos vistos en la unidad sobre una canción de rigurosa actualidad y relevante para tus alumnos.

Como tarea EXTRA a la canción puedes combinarla con las tarjeta "EL BAILE". Si prefieres introducir mecánicas cooperativas, asigna estas tarjetas por grupos y haz que lo enseñen entre ellos y lo puedan llegar a exponer en un modelo "EL MUSICAL".

MATERIALES

Reproductor de música
Altavoces
Proyector

Crea tu propia música



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

PROGRESO



INTERÉS



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

REPETICIÓN



REPASAR





EL BAILE

Con la ayuda de esta carta, los alumnos crearán una coreografía o baile a través de dos modalidades:

1. Instrumental: donde a través de la música de una canción inventarán una coreografía que exponga los contenidos trabajados.
2. Como tarea EXTRA puedes combinarla con la tarjeta "LA CANCIÓN".

Si prefieres introducir mecánicas cooperativas, asigna estas tarjetas por grupos y haz que lo enseñen entre ellos y puedan llegar a exponerlo en un modelo "EL MUSICAL".

MATERIALES

Reproductor de música
Altavoces



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

PROGRESO



INTERÉS



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

REPETICIÓN



REPASAR





¡DE EXCURSIÓN!

Como parte de broche final de los contenidos aprendidos, ¡nos vamos de excursión! Dicha excursión debe estar enmarcada en los contenidos trabajados en la unidad, para que esta excursión sea significativa, debemos prepararla con anterioridad, como ideas para desarrollar en la excursión:

- Caza del tesoro
- Cuadernos de campo
- Equipos de expertos por secciones de la excursión
- Gamificación vivencial dentro de la propia excursión.

MATERIALES

Los necesarios para materializar la misma.



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

PROGRESO



INTERÉS



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

REPETICIÓN



REPASAR





MODELAJE

Esta carta permite realizar diferentes trabajos manuales donde el alumno o bien de forma individual o por equipos realice diferentes estructuras de modelaje donde se puedan apreciar los contenidos desarrollados durante la unidad.

Estos "modelos" pueden ir acompañados de diferentes herramientas tecnológicas como por ejemplo: QR que llevan a vídeos & audios donde se explican los procesos creativos de los productos finales.

MATERIALES

Todos aquellos que la técnica modelaje requiera: material reciclado, arcilla, maderas...



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

PROGRESO



INTERÉS



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

REPETICIÓN



REPASAR





VISUAL THINKING

A través de esta herramienta visual, nos va a permitir volcar y manipular ideas a través de dibujos simples y fácilmente reconocibles, creando conexiones entre sí por medio de mapas mentales, con el objetivo de entenderlas mejor, definir objetivos, identificar problemas, descubrir soluciones, simular procesos y generar nuevas ideas, es una técnica fabulosa para usarla en las primeras sesiones de la consolidación del aprendizaje o combinarla con otras tarjetas de esta fase del proceso.

MATERIALES

Folios blancos
Rotuladores de colores

Escanea para saber



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

PROGRESO



INTERÉS



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

REPETICIÓN



REPASAR





EL JUEGO

Con esta carta en juego, los alumnos deberán de adaptar "EL JUEGO" que ellos elijan y con las mismas normas y mecánicas adaptar el juego a los contenidos dados en la unidad. Uno de los objetivos de esta carta es que los alumnos creen su propio material de juego dentro del aula y puedan ir repasando los contenidos a lo largo de todo el curso a través de diferentes juegos.

Ayuda: juego de la oca, pasapalabra, memories, trivial, tabús...

MATERIALES

Materiales fungibles.



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

EVALUACIÓN
FORMATIVA



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



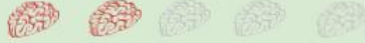
CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

RECUERDO





PORTFOLIO

Esta carta nos permitirá ir almacenando en un archivo o una carpeta el proceso escrito de las actividades o conceptos de la clase, generalmente con orden cronológico que muestran un progreso del alumno "una colección de trabajos elaborados por el alumno que se relacionan de una manera directa o indirecta con actividades referidas a los contenidos. Está abierto a la reflexión, ya que existen algunos con narrativa reflexiva y también a la auto-evaluación, donde el dueño del portafolio (y en muchas ocasiones, las demás personas) pueden evaluar los trabajos y mejorarlos.

MATERIALES

- Folios
- Cartulinas
- Rotuladores

Todas las rúbricas aquí



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

EVALUACIÓN
FORMATIVA



ATENCIÓN

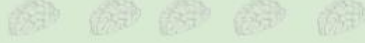
ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



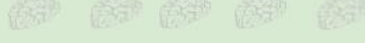
HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

RECUERDO





RÚBRICA AUTOEVALUACIÓN

El objetivo de esta rúbrica es que el alumno haga un ejercicio de metacognición sobre su propio proceso de aprendizaje, sea consciente de todo lo que ha aprendido y cómo lo ha aprendido.

Además podrá analizar su parte más actitudinal en todo el proceso de aprendizaje, grado de implicación, trabajo en equipo, etc...

MATERIALES

Rúbrica autoevaluación.

Todas las rúbricas aquí



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

EVALUACIÓN
FORMATIVA



ATENCIÓN

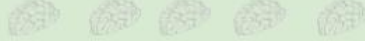
ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



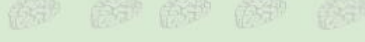
HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

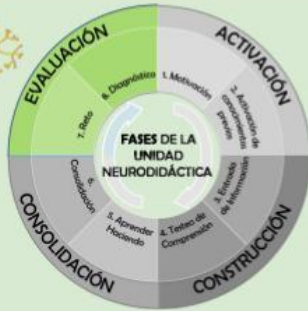
M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

RECUERDO





RÚBRICA COEVALUACIÓN

Con la ayuda de esta rúbrica los alumnos se podrán evaluar entre ellos durante todo el proceso de aprendizaje y ser conscientes de cómo lo ven sus compañeros en relación a la tarea que están desempeñando.

En esta rúbrica se pueden incluir aspectos cuantitativos o cualitativos.

Como EXTRA a esta carta, si trabajamos por cooperativo podemos añadir la figura del HISTORIADOR, es aquella persona que durante el proceso observa y da un feedback objetivo sobre los parámetros observables.

MATERIALES

Rúbrica coevaluación.

Todas las rúbricas aquí



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

EVALUACIÓN
FORMATIVA



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

RECUERDO





SOCRATIVE

Tienes ante tus manos una herramienta fabulosa para poder evaluar a tus alumnos, SOCRATIVE nos permite generar test on-line y ver las autocorrecciones simultáneamente al desarrollo de los alumnos. Además al finalizar cada pregunta puedes dar feedback inmediato a los alumnos.

Una de las grandes ventajas es que puedes hacer que tanto el orden de las preguntas como de las respuestas sea aleatorio y evitar así que los alumnos se "ayuden".

MATERIALES

Ordenador

Un dispositivo a internet por alumno.

<https://www.socrative.com/>



MOTIVACIÓN

INTRÍNSECA

EXTRÍNSECA

EVALUACIÓN
FORMATIVA



ATENCIÓN

ALERTA

EJECUTIVA

NARRATIVA



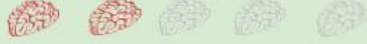
CURIOSIDAD



RECOMPENSAS



HUMOR



SORPRESA



JUEGO



MEMORIA

M.C.P.

DE TRABAJO

M.L.P.

IMPLÍCITA

EXPLÍCITA

RECUERDO

