

APRENDIZAJE ACTIVO Y HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL AULA DE LENGUAS EXTRANJERAS

MARÍA DEL SAZ-OROZCO ERADES



EMPEZAMOS

¿QUIÉN SOY?

- Maestra inglés
- Comité de innovación
- Coordinadora innovación
- Cursos y talleres
- Creación de contenido

EMPEZAMOS

¿QUIÉN SOY?

- Maestra inglés
- Comité de innovación
- Coordinadora innovación
- Cursos y talleres
- Creación de contenido

¿DE QUÉ VA EL CURSO?

- Mezcla de metodologías
- Experiencias
- Pasos
- Herramientas

EMPEZAMOS

¿QUIÉN SOY?

- Maestra inglés
- Comité de innovación
- Coordinadora innovación
- Cursos y talleres
- Creación de contenido

¿DE QUÉ VA EL CURSO?

- Mezcla de metodologías
- Experiencias
- Pasos
- Herramientas

VUESTRO TURNO

 **Mentimeter**

WWW.MENTI.COM

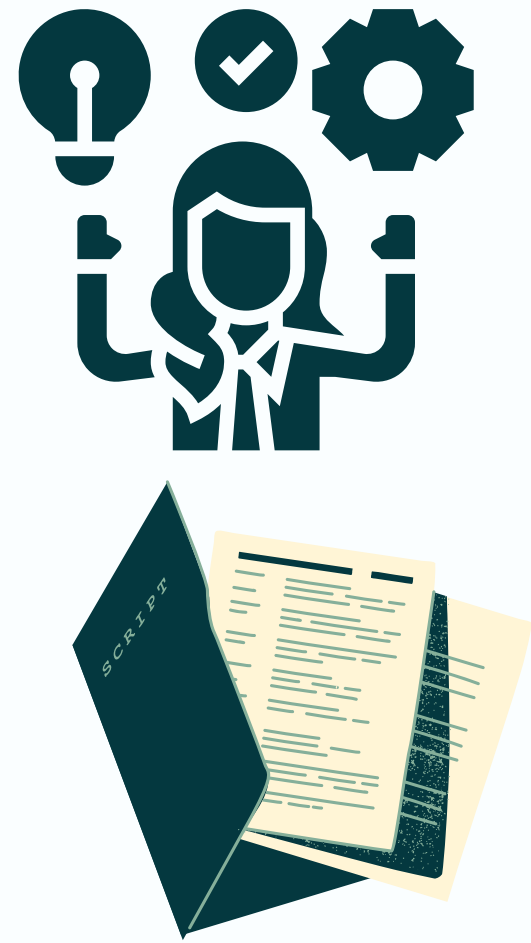
¿QUÉ VAMOS A TRABAJAR?



SESIÓN 1

- Competencias Clave
- Herramientas digitales: mentimeter, Wakelet y Canva.

¿QUÉ VAMOS A TRABAJAR?



SESIÓN 1

- Competencias Clave
- Herramientas digitales: mentimeter, Wakelet y Canva.

SESIÓN 2

- Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Basado en Retos
- Ejemplos reales
- Herramientas digitales: Genially y otras

¿QUÉ VAMOS A TRABAJAR?



SESIÓN 1

- Competencias Clave
- Herramientas digitales: mentimeter, Wakelet y Canva.

SESIÓN 2

- Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Basado en Retos
- Ejemplos reales
- Herramientas digitales: Genially y otras

SESIÓN 3

- Aprendizaje cooperativo
- Ideas de actividades y gamificación
- Herramienta digital: EdPuzzle

¿QUÉ VAMOS A TRABAJAR?



SESIÓN 1

- Competencias Clave
- Herramientas digitales: mentimeter, Wakelet y Canva.

SESIÓN 2

- Aprendizaje Basado en Proyectos y Aprendizaje Basado en Retos
- Ejemplos reales
- Herramientas digitales: Genially y otras

SESIÓN 3

- Aprendizaje cooperativo
- Ideas de actividades y gamificación
- Herramienta digital: EdPuzzle

SESIÓN 4

- Evaluación
- Otros recursos
- Herramientas digitales: CoRubrics y Quizizz

**¿CÓMO LO
VAMOS A
HACER?**

**¿CÓMO LO
VAMOS A
HACER?**

**PARTE TEÓRICA
CON EJEMPLOS**

**¿CÓMO LO
VAMOS A
HACER?**

**PARTE TEÓRICA
CON EJEMPLOS**

**EXPLICACIÓN
HERRAMIENTA
DIGITAL**

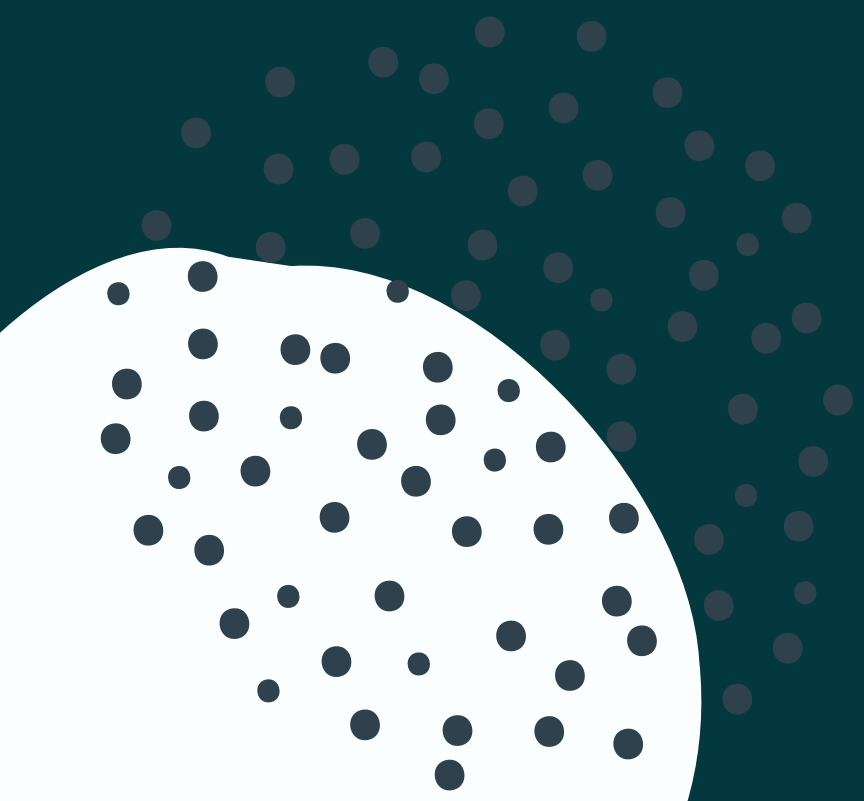
**¿CÓMO LO
VAMOS A
HACER?**

**PARTE TEÓRICA
CON EJEMPLOS**

**EXPLICACIÓN
HERRAMIENTA
DIGITAL**

**PUESTA EN
PRÁCTICA**

COMPETENCIAS CLAVE



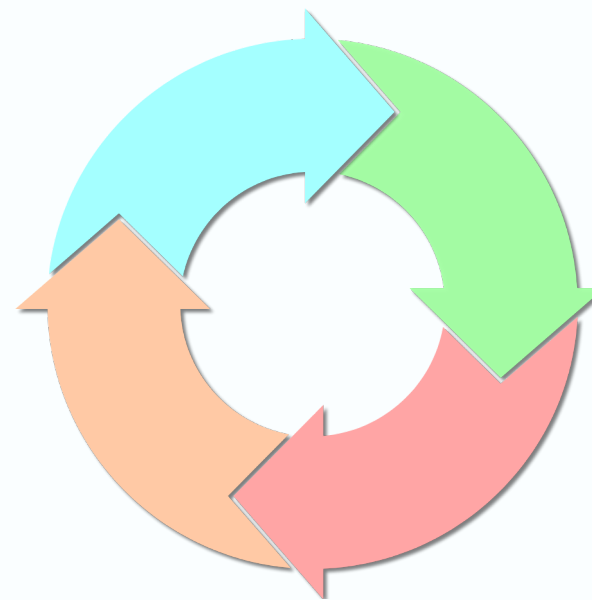
COMPETENCIAS CLAVE



¿DE DÓNDE VIENEN?



¿CÓMO LAS TRABAJAMOS
EN ESPAÑA?



¿QUÉ CAMBIOS HAY DE
LA LOMLOE?

LOMCE (7)

C. LINGÜISTICA

LOMLOE (8)

C. LINGÜISTICA

C. PLURILINGÜE

LOMCE (7)

C. LINGÜÍSTICA

**C. MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y
TECNOLOGÍA**

LOMLOE (8)

C. LINGÜÍSTICA

C. PLURILINGÜE

**C. MATEMÁTICA Y C. EN CIENCIA, TGÍA. E INGENERÍA
(STEM)**

LOMCE (7)

C. LINGÜÍSTICA

**C. MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y
TECNOLOGÍA**

C. DIGITAL

LOMLOE (8)

C. LINGÜÍSTICA

C. PLURILINGÜE

**C. MATEMÁTICA Y C. EN CIENCIA, TGÍA. E INGENERÍA
(STEM)**

C. DIGITAL

LOMCE (7)

C. LINGÜÍSTICA

**C. MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y
TECNOLOGÍA**

C. DIGITAL

APRENDER A APRENDER

LOMLOE (8)

C. LINGÜÍSTICA

C. PLURILINGÜE

**C. MATEMÁTICA Y C. EN CIENCIA, TGÍA. E INGENERÍA
(STEM)**

C. DIGITAL

**C. PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A
APRENDER**

LOMCE (7)

C. LINGÜÍSTICA

**C. MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y
TECNOLOGÍA**

C. DIGITAL

APRENDER A APRENDER

C. SOCIAL Y CÍVICA

LOMLOE (8)

C. LINGÜÍSTICA

C. PLURILINGÜE

**C. MATEMÁTICA Y C. EN CIENCIA, TGÍA. E INGENERÍA
(STEM)**

C. DIGITAL

**C. PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A
APRENDER**

C. CIUDADANA

LOMCE (7)

C. LINGÜÍSTICA

**C. MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y
TECNOLOGÍA**

C. DIGITAL

APRENDER A APRENDER

C. SOCIAL Y CÍVICA

SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

LOMLOE (8)

C. LINGÜÍSTICA

C. PLURILINGÜE

**C. MATEMÁTICA Y C. EN CIENCIA, TGÍA. E INGENERÍA
(STEM)**

C. DIGITAL

**C. PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A
APRENDER**

C. CIUDADANA

C. EMPRENDEDORA

LOMCE (7)

C. LINGÜÍSTICA

**C. MATEMÁTICA Y CC.BB. EN CIENCIA Y
TECNOLOGÍA**

C. DIGITAL

APRENDER A APRENDER

C. SOCIAL Y CÍVICA

SENTIDO DE LA INICIATIVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR

CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES

LOMLOE (8)

C. LINGÜÍSTICA

C. PLURILINGÜE

**C. MATEMÁTICA Y C. EN CIENCIA, TGÍA. E INGENERÍA
(STEM)**

C. DIGITAL

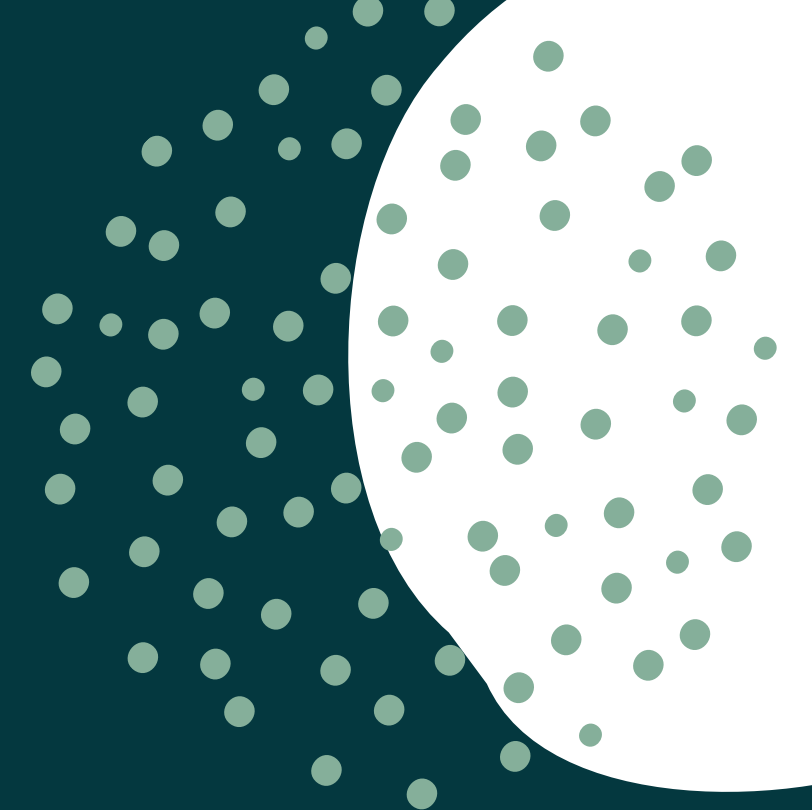
**C. PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A
APRENDER**

C. CIUDADANA

C. EMPRENDEDORA

C. EN COCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURAL

¿CÓMO ESTÁN DIVIDIDAS?

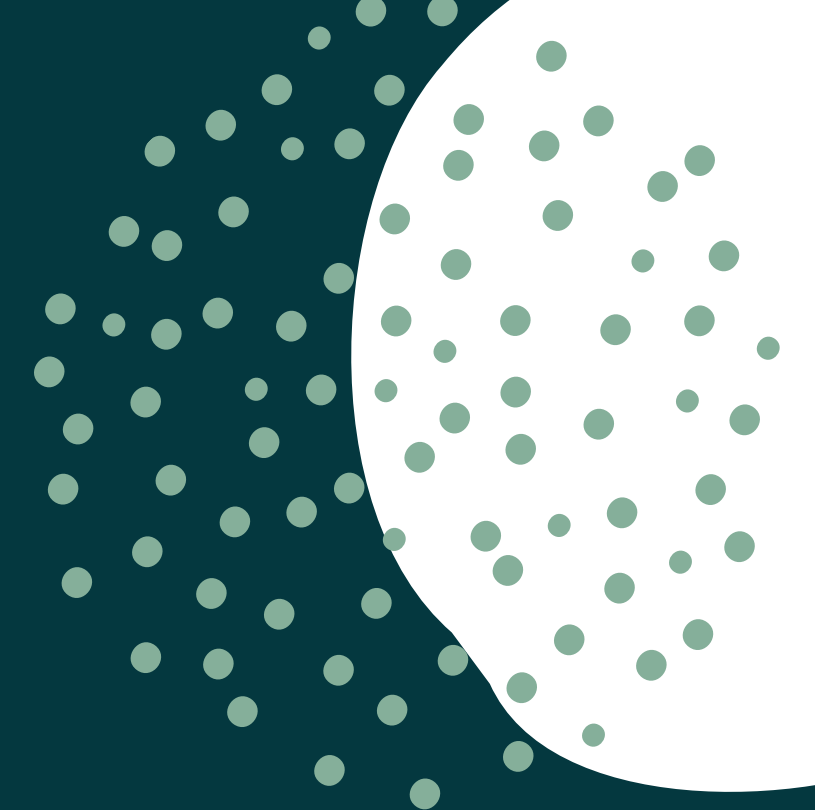


SABER

Conocimiento



¿CÓMO ESTÁN DIVIDIDAS?



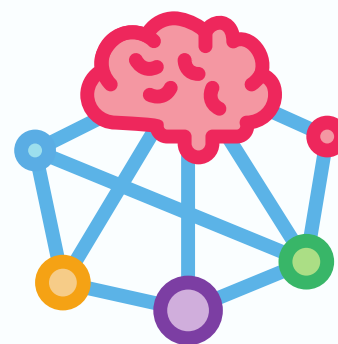
SABER

Conocimiento

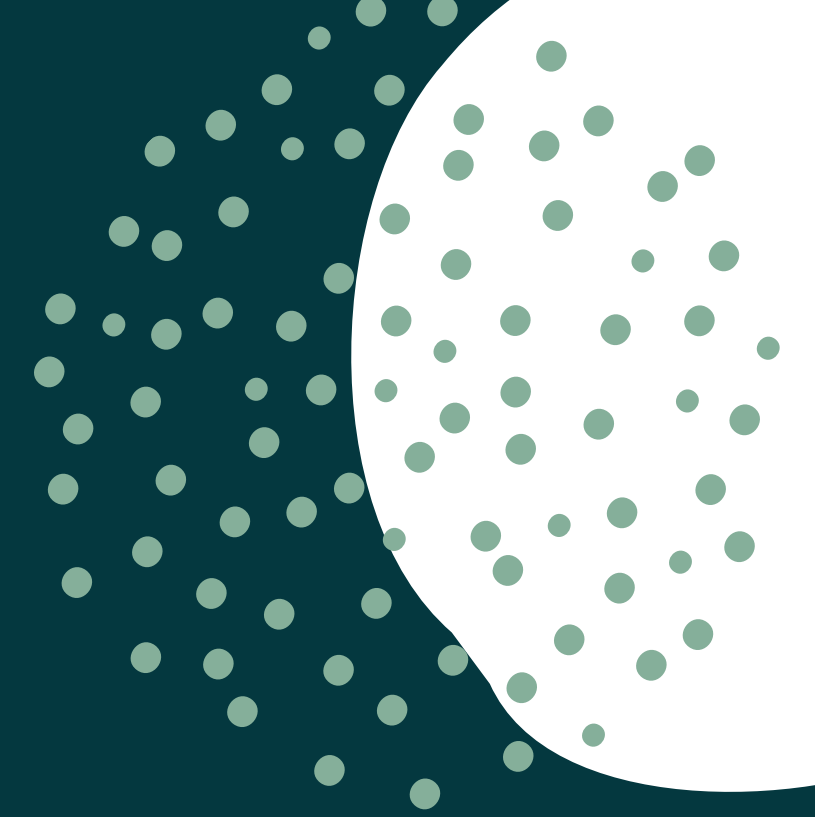


SABER HACER

Cómo aplicar el conocimiento
a la práctica



¿CÓMO ESTÁN DIVIDIDAS?



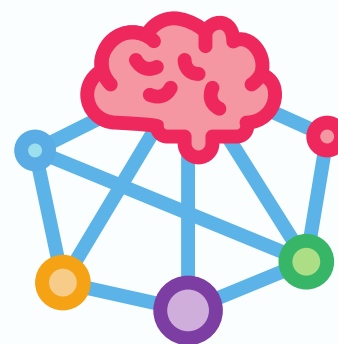
SABER

Conocimiento



SABER HACER

Cómo aplicar el conocimiento
a la práctica



SABER SER

La actitud frente a las tareas



COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA



ACTIVIDAD:

Crear un pequeño *role play* sobre una visita al doctor.

Crear su propio **guión** usando vocabulario y expresiones gramaticales que han estudiado en la unidad. Previamente, tienen que **ver un ejemplo de guión y un texto con instrucciones**. Finalmente, cuando hacen el role play, son **evaluados por el resto de grupos**.

SABER



- Vocabulario doctor
- Estructura con should
- Futuro con "going to"

SABER HACER



- Comunicarse oralmente en diferentes situaciones
- Comprender diferentes tipos de texto

SABER SER



- Diálogo crítico y constructivo

COMPETENCIA DIGITAL

ACTIVIDAD:

Crear un pequeño *role play* sobre una visita al doctor.

Competencia digital

Saber

Los derechos y los riesgos en el mundo digital



Lenguaje específico: textual, numérico, icónico, visual, gráfico y sonoro



Principales aplicaciones informáticas



Fuentes de información



Saber hacer

Utilizar recursos tecnológicos para la comunicación y resolución de problemas



Usar y procesar información de manera crítica y sistemática



Buscar, obtener y tratar información



Crear contenidos



Saber ser

Tener una actitud activa, crítica y realista hacia las tecnologías y los medios tecnológicos



Valorar fortalezas y debilidades de los medios tecnológicos



Tener la curiosidad y la motivación por el aprendizaje y la mejora en el uso de las tecnologías



Respetar principios éticos en su uso



APRENDER A APRENDER



ACTIVIDAD:

Crear una balsa con material reciclado.

Primero se **organizan solos**, hacen un **boceto**, piensan en materiales y **estrategias** a seguir para conseguir el producto final.

Luego tienen que **comprobar** que flota.

Antes de comenzar, tienen que **reflexionar sobre las propiedades** de sus materiales y qué les gustaría saber sobre ellos: si son resistentes, si van a flotar o no, etc.

SABER



- Conocimiento sobre lo que saben y desconocen sobre los materiales.

SABER HACER



- Planificar estrategias para resolver una tarea

SABER SER

- Estar motivado para aprender
- Curiosidad por aprender
- Ser parte del proceso de aprendizaje



GROUP'S CHALLENGES

MATTER AND MATERIALS

YEAR 4

STEAM

SCIENCE

TECHNOLOGY

ENGINEERING

ART

MATHS

NAME:



¿QUÉ SE PUEDE CREAR EN CANVA?

EJEMPLOS

HERRAMIENTAS BÁSICAS

- Crear a partir de plantilla
- Utilizar elementos básicos
 - Agregar fotos y vídeos
 - Agregar audio
- Quitar fondo de imagen
 - Agregar PDF

Canva