

TAREA 3. CURSO COMPETENCIA DIGITAL. RECURSO EDUCATIVO ABIERTO. BÁDMINTON.

El presente recurso educativo ha sido elaborado en el marco del Proyecto de Formación en Centros “Evaluación de la competencia digital de alumnos de Educación Secundaria Obligatoria” desarrollado en el IES San Isidro de Madrid durante el curso 2018-2019.

Autor: Guillermo Manrique López.

Materia: Educación Física.

Nivel: 3º ESO.

Descriptor de la competencia digital:

Producción: Planificación, investigación y selección.

- Identificar la información que se necesita.
- Seleccionar y organizar la información.

Producción: Creación.

- Seleccionar modos de modificar, ajustar, mejorar e integrar contenido para crear uno nuevo.
- Utilizar herramientas digitales para crear y potenciar componentes de texto, imagen, sonido, animación y vídeo.

Se adjunta tarea (ANEXO I) y rúbrica para evaluar la competencia digital (ANEXO II).

Si algún docente requiere del acceso al formulario de Google para personalizarlo, acceder a calificaciones etc. podrá pedir acceso al autor de este recursos educativo en abierto.



ANEXO I: BÁDMINTON

Estimados alumnos/as,

La siguiente tarea se compone de dos pasos:

Paso 1: elaborar una infografía en la que se muestren los siguientes puntos:

1. Agarre de la raqueta de derecho y de revés.
2. Diferentes golpes posibles en bádminton.

La infografía será la evidencia que deberéis subir a vuestro portafolio Mahara.

Paso 2: A través del siguiente link <https://forms.gle/4BNzTq42pYLAJQGC7> accederéis a un formulario de Google que os guiará sobre la búsqueda de información sobre el bádminton. Tras el video inicial deberéis poner de manifiesto vuestra capacidad de búsqueda y manejo de la información para contestar a las preguntas requeridas.

Al enviar el formulario quedará registrada la segunda evidencia de esta tarea.

Evidencias de aprendizaje:

- Infografía añadida a Mahara.
- Formulario de Google completado y enviado.

Recursos para el alumnado:

Link para resolver el cuestionario online:

<https://forms.gle/4BNzTq42pYLAJQGC7>

Consejos para crear infografía:

<https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/crear-infografias/37194.html>

Criterios de evaluación:

- Infografía: 40% (10% creatividad, 30% calidad contenidos)
- Formulario de Google 60%

ANEXO II: Rúbrica de evaluación de la competencia digital.

Descriptor 2. Producción. Creación			
	Conseguido 2	Parcialmente conseguido 1	No conseguido 0
Utiliza herramientas digitales para crear componentes de imagen.			
La infografía incluye todos los tipos de golpeo posible (clear, drop, smash, drive, lob)			
La creación incluye de manera clara y concisa los diferentes tipos de agarre de la raqueta de bádminton.			

Descriptor 2. Producción. Planificación, investigación y selección.			
	Conseguido 2	Parcialmente conseguido 1	No conseguido 0
Busca e identifica la información que necesita y la utiliza de forma correcta para resolver cuestionarios.			