

CONTEXTO DE LA ACTIVIDAD:

Nivel:4º ESO

Materia: Lengua Inglesa

Descriptores de la competencia digital:

Área	Competencia	Descriptor
Interacción y Cooperación	1. Comunicación	1.1. Comunicar el resultado de sus investigaciones y tareas de aprendizaje usando diversos medios y formatos
Producción	1. Evaluación y mejora	1.2. Razonar la elección de forma y contenido delante de una audiencia crítica

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Título de la Actividad:

A Trivia Game

Objetivos:

- 1.- Encontrar información en internet sobre inventos, personas o acontecimientos históricos(habilidades digitales, comprensión escrita)
- 2.- Realizar las tarjetas del trivial escribiendo por una parte las preguntas y posibles respuestas y en el reverso la respuesta correcta (expresión escrita).
- 3.- Jugar en la clase en equipos (expresión y comprensión oral)

Descripción de la Actividad:

A Trivia Game

1. Students work in groups and choose ten famous inventions, people and landmarks.
2. Research and write, find information on the internet .
3. They must write clues for the trivia cards and the answer key.
4. Edit the cards written by the group.
5. Play the game in groups

Temporalización:

4 sesiones de 55 minutos

1ª Sesión formación de grupos y búsqueda de información.

2ª Sesión organizar preguntas y posibles respuestas incluyendo la verdadera

3ª Sesión editar en fichas las preguntas y respuestas

4ª Jugar el equipo ganador es el que tenga más aciertos

Metodología:

Practicar las destrezas de expresión y comprensión oral y escrita utilizando los medios tecnológicos a su alcance.

.Tendrán que buscar información escrita en inglés navegando en Internet

. Investigar sobre diferentes temas y ser capaces de elaborar preguntas escritas

. Utilizar programas informáticos para realizar las tarjetas del juego.

Materiales y recursos requeridos:

Cuaderno

Dispositivo con acceso a internet

PC para diseñar las tarjetas

Impresora

Fuentes:

Google

Wikipedia

Burlington

Evidencias de Aprendizaje:

El aprendizaje de los alumnos será valorado mediante una rúbrica en la que aparecerán los siguientes aspectos:

- Contenido
- Formato
- Vocabulario
- Fluidez oral
- Pronunciación

Evaluación. Rúbrica:

Descriptor	No conseguido	En proceso	Conseguido
1.1. Identificar los beneficios y riesgos de proporcionar información personal y acceso de dispositivos en diferentes aplicaciones y entornos.	0	1	2
1.2. Configurar la seguridad de sus aparatos y de las aplicaciones que se utilizan.	0	1	2

LICENCIA:

Este obra está bajo una licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional.

Resumen de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



Texto completo de la licencia: <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

Autoría: María Dolores Martín López

Adaptado del original en el seminario *Materiales para el desarrollo de la competencia digital de estudiantes en Enseñanza Secundaria Obligatoria*