

ALMUDENA ROMERO MEMBRIVES
1ªACTIVIDAD

IES SAN ISIDRO
21/04/2020

CONTEXTO DE LA ACTIVIDAD:

Nivel:

1º de ESO

Curso_nivel: Educación Secundaria Obligatoria.

Materia: VALORES ÉTICOS

Descriptoros de la competencia digital:

Área	Competencia	Descriptor
INTERACCIÓN Y COOPERACIÓN	1.Comunicación.	1.1 Utilizar tecnologías digitales sencillas apropiadas para comunicarse en un contexto educativo.
PRODUCCIÓN	1.Creación.	1.2. Identificar modos de crear y editar contenido sencillo en formatos simples .

DESCRIPCIÓN Y DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD:

Título de la Actividad: PECHA KUCHA

Objetivos:

- 1.- Identificar los valores morales propios y compartirlos con los compañeros.
- 2.- Conocer una técnica de organización y exposición (Pecha Kucha) para su uso en posteriores exposiciones en el aula.
- 3.-Presentarse y conocer a los compañeros para fomento de la colaboración, respeto

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

y la participación en el aula.

4.-Reflexión sobre el concepto de valor, metacognición y puesta en práctica mediante un medio creativo-artístico.

5-Aprendizaje del uso de las tecnologías como herramienta para la mejora y apoyo de la comunicación verbal.

Descripción de la Actividad:

Después de haber trabajado en el aula qué son los valores, se indicará a los alumnos que localicen 20 valores que les identifiquen, y que piensen en 20 imágenes para mostrar dichos valores en formato power point, y que sirva a modo de presentación de inicio de curso.

Temporalización:

La actividad requiere de las siguientes fases:

Día 1: Explicación de qué es un valor, recogida de vocabulario de distintos valores, reflexión sobre los valores que representan a cada uno de los alumnos o con los que se siente más afín. Puesta por escrito en el cuaderno de trabajo de cada alumno de sus 20 valores.

Día 2: En la sala de ordenadores, de dos en dos, los alumnos seleccionan 20 imágenes que ellos asocien a dichos valores, y la guardan en sus carpetas.

Día 3: En la sala de ordenadores, montan sus imágenes en una presentación de power point asociando el nombre del valor, y en su cuaderno se anotan una descripción de por qué ese es un valor para ellos.

Días 4 y 5: Puesta en común en clase y feedback: cada alumno mostrará su Pecha Cucha en clase acompañándola de una explicación. Uso del cañón proyector.

Metodología:

La primera parte, exposición en clase de concepto de valor y exposición de un listado de valores. Expositiva por parte del profesor. Fase deductiva.

En la segunda parte del primer día: los alumnos escriben en su cuaderno 20 valores,

EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA

anotando por qué los escogieron. Fase Reflexiva.

En la segunda fase, se les explica a los alumnos la técnica del Pecha Kucha: Son presentaciones 20×20, esto es 20 diapositivas (imágenes) x 20 segundos de presentación por diapositiva.

Los alumnos buscan información en la red, almacenan fotografías, y producen una presentación en un medio digital. Fase Productiva.

Por último, los alumnos exponen sus presentaciones en la clase. Fase Participativa y comunicativa.

Materiales y recursos requeridos:

Para la primera fase sólo es necesario el cuaderno de clase del alumno y el cañón proyector del aula.

Para la segunda fase se requiere el uso de la sala de ordenadores.

Para la tercera fase, se vuelve a requerir el aula habitual con pizarra digital o cañón proyector.

Fuentes:

Como fuentes de información principales los alumnos van a tener:

-La explicación y definición dada en clase del término valor, listado de valores, y explicación de la técnica del Pecha Kucha.

-El uso del Power Point y el uso del banco gratuito y legal de fotografías: Pixabay.

Evidencias de Aprendizaje:

Se considerará una evidencia del aprendizaje la puesta en práctica efectiva de la técnica del Pecha Kucha (uso de 20 imágenes expuestas en 20 segundos cada una de ellas) y la identificación adecuada de cada uno de los valores escogidos a través de las imágenes utilizadas y de la expresión oral posterior.

**EVALUACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL
INSTITUTOS DE INNOVACIÓN TECNOLÓGICA**

Evaluación. Rúbrica:

Descriptor	No conseguido	En proceso	Conseguido
1.1 Utilizar tecnologías digitales sencillas apropiadas para comunicarse en un contexto educativo.	El alumno no ha hecho uso del Power point ni de Pixabay en su trabajo.	El alumno ha utilizado en parte Power Point y Pixabay para su trabajo.	El alumno se ha ajustado al uso del Power Point y del banco de fotografías Pixabay para su trabajo, tal como se le indicó en clase.
1.2. Identificar modos de crear y editar contenido sencillo en formatos simples .	El alumno no se ha ajustado nada a la técnica de 20 diapositivasx20 segundos en su exposición.	El alumno ha logrado en parte el dominio de la técnica 20x20 en su exposición.	El alumno ha respetado el formato del Pecha Kucha en su presentación de forma efectiva.

Fuentes consultadas:

<http://www.ub.edu/ire/es/conoces-el-metodo-pecha-kucha-para-hacer-presentaciones-rapidas-y-sugerentes-aviso-sera-la-modalidad-de-presentacion-de-comunicaciones-en-el-i-congreso-internacional-de-investigacion-en-educac/>

LICENCIA:

Esta obra está bajo una [licencia de Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/).

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: Nombre autor Almudena Romero Membrives

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