

El aprendizaje por competencias a partir de las TAC



¿Qué es un seminario?

Es un punto de encuentro de **autoperfeccionamiento** de profesores con diferentes grados de formación en el que se produce un **intercambio de experiencias** y reflexión con objeto de **mejorar nuestra práctica** docente



¿Qué expectativas tienes con este curso?

www.menti.com

Código:



1. Punto de partida



La **experiencia de la Covid ha aumentado la conciencia de buena parte del profesorado acerca de la necesidad de revisar sus prácticas** (nuevas formas de dar la clase, nuevas herramientas, repensar la evaluación...).

Es necesaria una **capacitación digital del alumnado y el profesorado** (marco de competencia digital)

El aprendizaje del siglo XXI pasa por la competencia digital del alumno y el profesorado para la **búsqueda de información, creación de artefactos digitales y la participación en una comunidad virtual de aprendizaje.**

El profesorado se centra en la **capacidad del alumnado para aprender a aprender y autogestionar su aprendizaje.**

Hay que **repensar el currículo** y pasar de una educación basada en los contenidos **a un diseño didáctico centrado en las competencias**

2. Principios pedagógicos

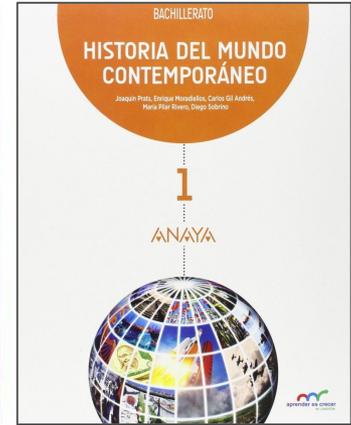
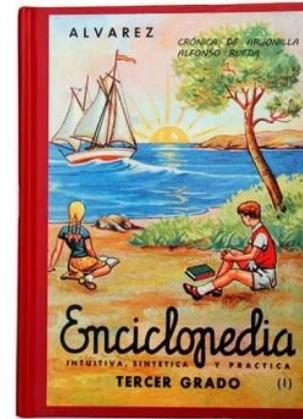
“El sistema educativo debe posibilitar tanto el aprendizaje de cosas distintas como la **enseñanza de manera diferente**, para poder satisfacer a unos alumnos y alumnas que han ido cambiando con la sociedad”

Preámbulo de la ley Orgánica 8/2013 de 9 de diciembre, para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE)

Las habilidades cognitivas no son suficientes, es necesario adquirir **competencias transversales** (pensamiento crítico, gestión de la diversidad, capacidad de comunicar, la confianza individual, el entusiasmo o la aceptación del cambio).

Poco hemos cambiado en estos años...

- pizarra + tiza + libro de texto + memoria + exámenes
- profesores del siglo XX métodos del XIX y alumnos del XXI
- enseñanza unidireccional, los alumnos ven trabajar a sus profesores



¿son productivos cuando sólo escuchan?

¿me gustaría estar en mi clase como alumno?

Administración de memoria

23/2

Antecedentes

- Memoria es un arreglo grande de palabras/bytes. ¿linea canse propio dir.
- CPU obtiene instr y datos de memoria
- Unidades de memoria ven direcciones, pero no sabe como se generan y para que se usaran (memoria) (datos /instr)

✓ Address Binding (Asociación)

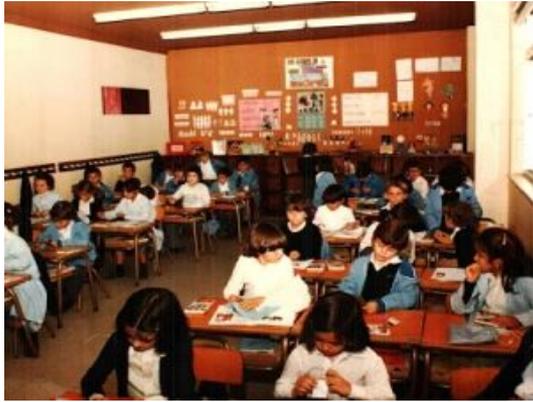
- Realmente, un prog. vive en disco como un ejecut. binario y se copia a mem. ~~para~~ en un proceso a ejecutar
- Los todos los sistemas permiten al proceso estar en cualquier parte de la mem. así que aunque lo que comienza en ~~es~~ ~~es~~, el prog. no debe estar en ~~es~~
- Las direcciones entre un prog. son representadas simbólicamente, existen tres formas para asociar símbolos a dir.

✓ 1) Es asociación: el compilador sabe dónde estará el proceso en memoria, código absoluto. com

ii) En carga: si no se sabe al compilar en que dirección estará el proceso, el compilador deberá generar código relocable.

iii) En ejecución: si el proceso se mueve durante su ejec. entonces la asociación deberá realizarse ~~hala~~ runtime.

- carga dinámica: esquema de mejoramiento de uso de memoria, en la que rutinas no se utilizan hasta que se necesitan. Necesita soporte de compilador.



Pirámide de aprendizaje de Edgar Dale

A las dos semanas...



Aprender haciendo



No es nada nuevo...

APRENDIZAJE ENTRE IGUALES (GIRARD, 1820)

MÉTODO ACTIVO (MARION, 1888)

MÉTODO DE PROYECTOS (KILPATRICK, 1918)

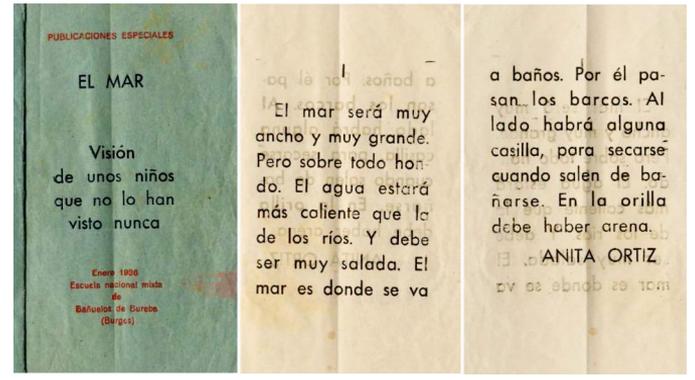
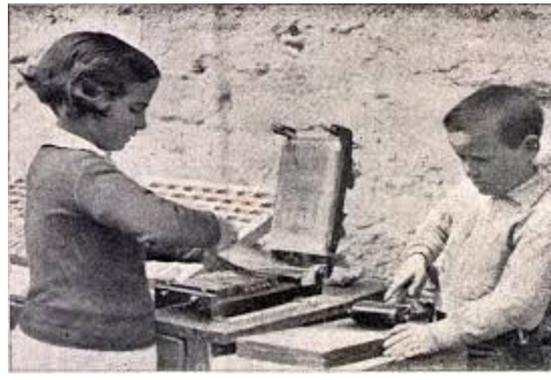
CENTROS DE INTERÉS (DECROLY, 1907)

ENSEÑANZA INDIVIDUALIZADA (PARKHURST, 1907)

MÁQUINAS DE ENSEÑAR (PRESSEY, 1926)

APRENDIZAJE SERVICIO (DEWEY, 1918)





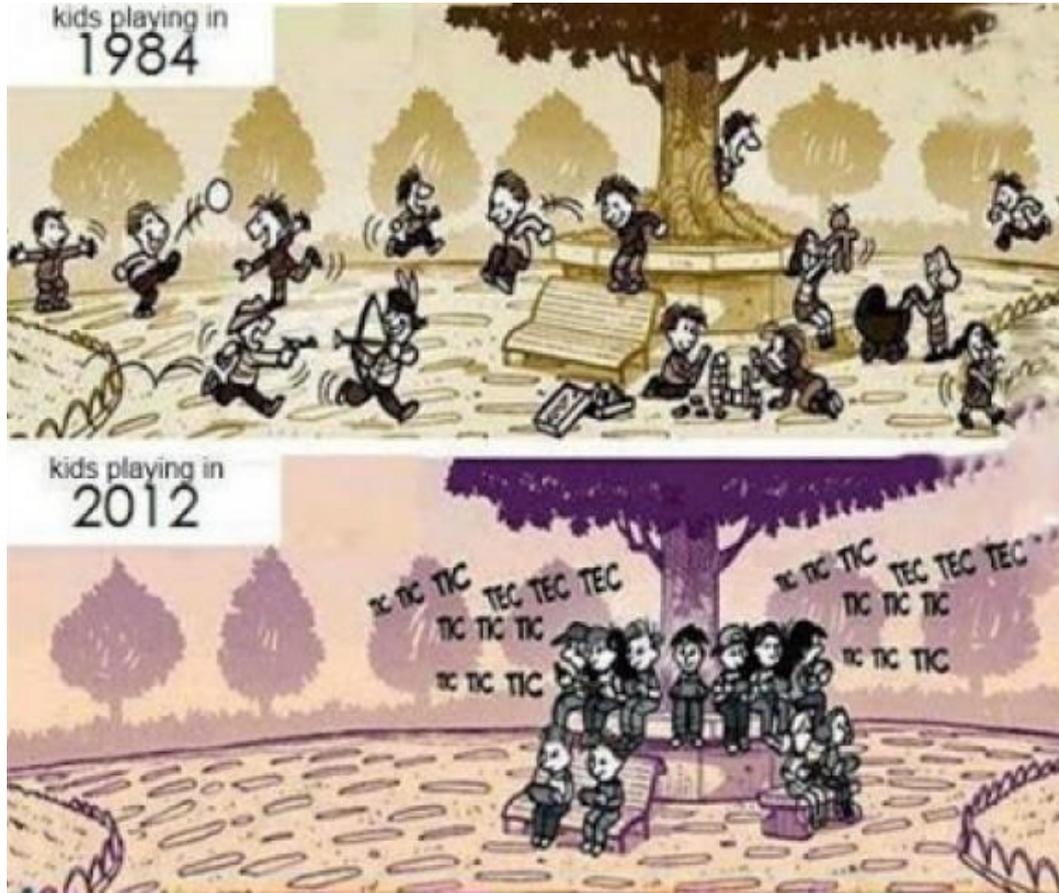
Método Freinet

(los alumnos fabrican sus propios materiales)

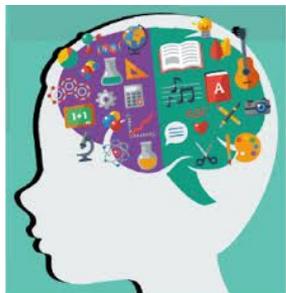
Antes se entretenían así



... ahora... por mi WiFi matooooo!



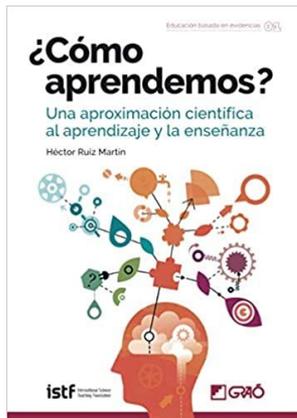
¿Qué dice la neuroeducación?



- Crear una **atmósfera de alerta relajada**, la tensión inhibe el aprendizaje.
- **Menor tiempo de trabajo**: cuando hay menor conocimiento del estudiante y **mayor complejidad de contenido**.
- **Mayor tiempo de trabajo**: cuando hay mayor conocimiento del estudiante y **menor complejidad del contenido**.

Nunca más de 15 minutos de contenido

El 80% de lo aprendido se olvida a las 24 horas
(los alumnos recuerdan mejor la información que viene primero y la que viene al final)



- **Enseñanza lo más personalizada posible**, el profesor es el guía no el dueño del conocimiento.
- El aislamiento dificulta el aprendizaje, importancia del **trabajo grupal** y con tareas dirigidas.
- Solo se **aprende lo que emociona o estimula**

¿Novedades de la LOMLOE?

Nos encaminamos a un modelo basado en el aprendizaje por competencias.

FORO VIRTUAL EL CURRÍCULO A DEBATE

Un currículo para
una sociedad que avanza

24, 26 de noviembre y 1, 3 de diciembre 2020

17:00 – 19:30 h



<https://curriculo.educacion.es>



 #CurrículoaDebate

Calendario de implantación de la LOMLOE

**Curso
2020 - 2021**

Modificaciones relativas a:

- Participación y competencias de Consejo Escolar, Claustro y director o directora
- Autonomía de los centros docentes
- Selección del director o la directora en los centros públicos
- La admisión de alumnos

**Curso
2021 - 2022**

Modificaciones relativas a:

- Evaluación y condiciones de promoción de las diferentes etapas educativas.
- Condiciones de titulación de Educación Secundaria Obligatoria, ciclos formativos de grado básico y Bachillerato.
- La titulación de las enseñanzas profesionales de Música y Danza.
- Las condiciones de acceso a las diferentes enseñanzas.

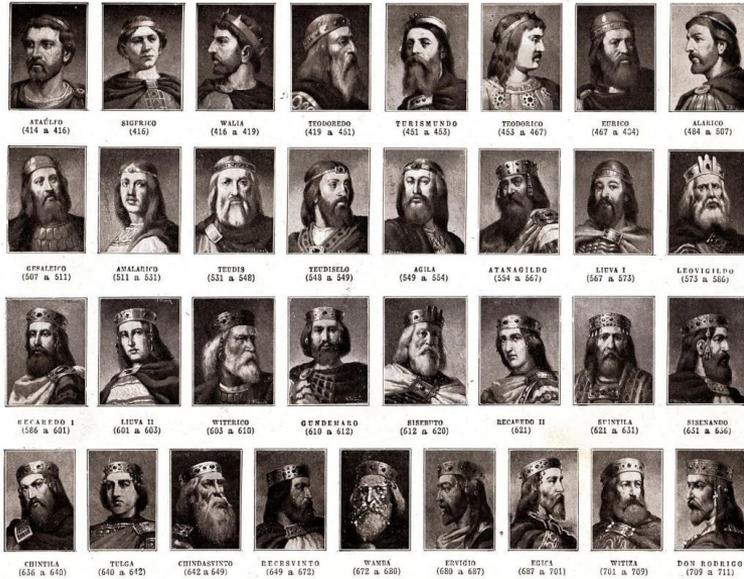
**Curso
2022 - 2023**

- Currículo, organización y objetivos de las enseñanzas: 1º y 3º ESO - 1º Ciclos formativos - 1º Bachillerato

**Curso
2023 - 2024**

- Currículo, organización y objetivos de las enseñanzas: 2º y 4º ESO - 2º Ciclos formativos - 2º Bachillerato
- Prueba de acceso a la universidad y evaluación diagnóstica (2º ESO)

3. Los contenidos



No son capaces de memorizar esto pero...

Contenidos conceptuales

se aprende lo que emociona o estimula





Contenidos
conceptuales
(medio)

Contenidos de
primer orden



Contenidos + Procedimientos + Actitudes

Contenidos de
segundo orden

Destrezas

¿Qué saben hacer nuestros alumnos cuando todo termina?



Dar utilidad a lo que aprendemos (vida real) más motivador



VERBOS APLICADOS A LA TAXONOMÍA DE BLOOM

CONOCIMIENTO	COMPRENSIÓN	APLICACIÓN	ANÁLISIS	SÍNTESIS	EVALUACIÓN
Citar	Clasificar	Aplicar	Analizar	Combinar	Actualizar
Definir	Comparar	Calcular	Catalogar	Compilar	Apoyar
Describir	Convertir	Construir	Categorizar	Componer	Apreciar
Dibujar	Deducir	Demstrar	Criticar	Concluir	Argumentar
Emparejar	Discutir	Descubrir	Cuestionar	Construir	Calificar
Enumerar	Distinguir	Dibujar	Debatir	Crear	Comparar
Escribir	Ejemplificar	Emplear	Decidir	Decidir	Contrastar
Identificar	Estimar	Esbozar	Diferenciar	Ensamblar	Criticar
Indicar	Explicar	Experimentar	Discriminar	Establecer	Defender
Inscribir	Expresar	Ilustrar	Distinguir	Explicar	Elegir
Nombrar	Generalizar	Manipular	Examinar	Formular	Estimar
Ordenar	Interpretar	Modificar	Identificar	Justificar	Evaluar
Reconocer	Predecir	Operar	Ilustrar	Modificar	Justificar
Recordar	Reenunciar	Preparar	Ordenar	Organizar	Juzgar
Repetir	Relacionar	Producir	Organizar	Planear	Predecir
Reproducir	Resumir	Programar	Relacionar	Priorizar	Probar
Rotular	Revisar	Resolver	Seleccionar	Proponer	Seleccionar
Señalar	Secuenciar	Utilizar	Separar	Reconstruir	Validar
Subrayar	Traducir	Solucionar	Subdividir	Resumir	Valorar

Los estándares de aprendizaje

Los estándares de aprendizaje **concretan los criterios de evaluación** y definen los que los alumnos deben saber y hacer en cada asignatura. Deben permitir graduar el rendimiento y...

- ser **observables, medibles y comparables**

Cualquier estándar consta de una **acción** (en presente), un **aprendizaje** y un **contexto**

“**Identifica** material e instrumentos básicos de laboratorio y **conoce** su forma de utilización para la realización de experiencias respetando las normas de seguridad e identificando actitudes y medidas de actuación preventivas”

(Física y Química 3º ESO -Bloque 1 la actividad científica)

En principio se configuraron como una serie de **contenidos mínimos estandarizados** para el desarrollo de pruebas diagnósticas ¿reválidas?



LEGISLACIÓN CONSOLIDADA

Orden EFP/255/2020, de 11 de marzo, por la que se regulan las pruebas de la evaluación final de Educación Secundaria Obligatoria, para el curso 2019/2020, y se modifica la Orden ECD/65/2018, de 29 de enero, por la que se regulan las pruebas de la evaluación final de Educación Secundaria Obligatoria, para el curso 2017/2018.



Con la LOMLOE pasan a 2º ESO

Evaluación de Educación Secundaria Obligatoria

PAIS	CCAA	PROV.	CENTRO	GRUPO	ALUMNO
BARCELONA	CLM	CM	CSU	CSN	CSL

Matemáticas orientadas a las enseñanzas académicas

4º curso de ESO
Curso 2018-2019

Competencia matemática

CA
CMAC

Evaluación de Educación Secundaria Obligatoria

PAIS	CCAA	PROV.	CENTRO	GRUPO	ALUMNO
BARCELONA	CLM	CM	CSU	CSN	CSL

Geografía e Historia

4º curso de ESO
Curso 2018-2019

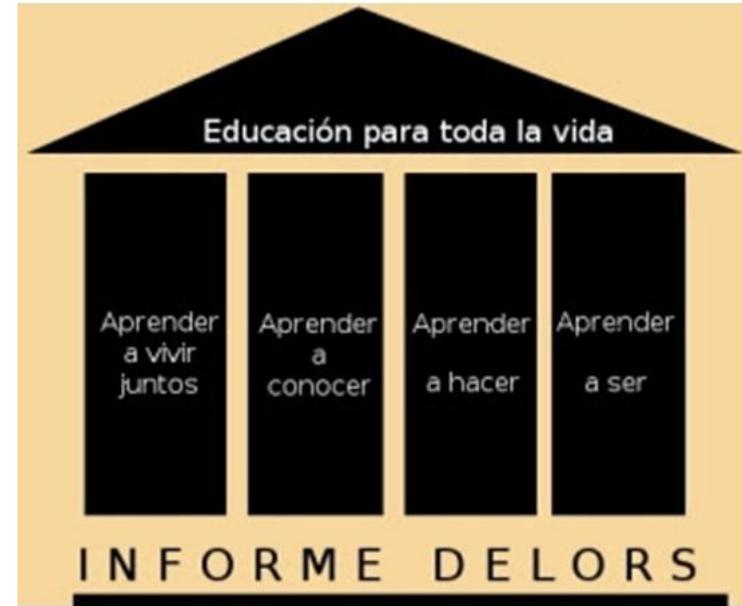
Competencia social y cívica

CA
CSC



4. Las competencias

La **UNESCO** en 1996 establece las bases de la enseñanza basada en competencias



La **OCDE** en 2002 establece 3 tipos de competencias

- Actuar de forma autónoma
- Funcionar en grupos sociales heterogéneos
- Utilizar herramientas de forma interactiva y eficaz



En 2006 la **Unión Europea** insta a los Estados miembros a desarrollar la oferta en competencias clave

España las incorpora al sistema educativo no universitario con la **Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo (LOE)**



Las competencias permiten **activar y aplicar los contenidos** propios de cada enseñanza y etapa educativa para lograr la **realización** adecuada de **actividades** y la **resolución de problemas complejos**



Objetivos del Espacio Europeo de Educación

- pasar tiempo en el **extranjero para estudiar y aprender** sea la norma
- los **títulos** de enseñanza escolar y superior **se reconozcan en toda la UE**
- sea habitual **hablar dos lenguas** además de la lengua materna
- todas las personas puedan **acceder a una educación de alta calidad**, independientemente de su contexto socioeconómico
- las personas sientan intensamente su **identidad europea** y sean conscientes del **patrimonio cultural de Europa** y su diversidad.
- establecer unas **competencias claves para el aprendizaje permanente**
- crear un plan de acción de **Educación digital** (2021 - 2027)



European Commission - Press release



Achieving a European Education Area by 2025 and resetting education and training for the digital age

Brussels, 30 September 2020

Áreas de desarrollo competenciales



Desarrollo personal (satisfacción psicoafectiva)

Saber (contenidos)



Desarrollo social (integración, convivencia y ciudadanía)

Saber ser (actitudes)



Desarrollo profesional (empleabilidad)

Saber hacer (procedimientos)

No es más competente el que acumula mayor cantidad de información sobre un tema sino el que **sabe usarla en el contexto adecuado**

Perfil competencial

Conocimientos:

- conceptos
- principios
- datos
- hechos

Destrezas:

- acciones físicas
- acción mental
- procedimiento

Actitudes:

- valores
- creencias
- influencia sociocultural

Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

- Comprensión del funcionamiento de las sociedades y las organizaciones sociales y empresariales
- Diseño e implementación de un plan
- Conocimiento de las oportunidades existentes para las actividades personales, profesionales y comerciales
- Capacidad de análisis, planificación, organización y gestión
- Capacidad de adaptación al cambio y resolución de problemas
- Saber conversar, presentar, representar y negociar
- Hacer evaluación y auto-evaluación
- Actuar de forma creativa e imaginativa
- Tener autoconocimiento y autoestima
- Tener decisión, interés, proactividad e innovación, tanto en la vida privada y social como en la profesional

Conocimiento y expresiones culturales

- Conocer y comprender el patrimonio cultural de España y del mundo
- Valorar el patrimonio cultural como un bien común
- Conocer y comprender el patrimonio cultural de España y del mundo
- Valorar el patrimonio cultural como un bien común

Competencia matemática y competencias básicas en ciencia e tecnología

- Resolver problemas de matemáticas
- Comunicar matemáticas
- Argumentar matemáticas
- Conectar matemáticas
- Modelar matemáticas
- Usar herramientas tecnológicas
- Comprender los fundamentos de la ciencia y la tecnología
- Aplicar los conocimientos de ciencia y tecnología
- Valorar el papel de la ciencia y la tecnología en la sociedad

Competencias sociales y cívicas

- Comprender códigos de conducta propios de distintas sociedades y entornos
- Comprender los conceptos de igualdad, discriminación entre mujeres y hombres, o grupos étnicos y religiosos, la sociedad y el medio ambiente
- Comprender los fundamentos de la democracia
- Comprender los conceptos de democracia, igualdad, ciudadanía y derechos humanos
- Saber convivir de una manera respetuosa con las distintas culturas y mantener la tolerancia
- Manifestar solidaridad e interés por resolver problemas
- Participar de manera constructiva en las actividades de la comunidad
- Tomar decisiones en los contextos de la vida cotidiana y en el ejercicio de la ciudadanía
- Tener interés por el desarrollo sostenible por su contribución a un mejor futuro
- Tener disposición para superar las diferencias y respetar las diferencias
- Respetar los derechos humanos
- Participar en la toma de decisiones democráticas a todos los niveles



Competencia en comunicación lingüística

- Saber:
 - La diversidad de lenguas y de variedades lingüísticas de España y del mundo
 - El aprendizaje de las lenguas
 - El uso de las lenguas en los ámbitos personal, profesional y social
 - El aprendizaje de las lenguas
 - El aprendizaje de las lenguas
- Saber hacer:
 - Capacidad de comunicación oral y escrita
 - Capacidad de comunicación oral y escrita

Aprender a aprender

- Organizar y gestionar el aprendizaje de manera autónoma
- Conocer los recursos de que se dispone para el aprendizaje
- Comunicarse de forma efectiva y constructiva en el aprendizaje
- Comunicarse de forma efectiva y constructiva en el aprendizaje
- Comunicarse de forma efectiva y constructiva en el aprendizaje
- Comunicarse de forma efectiva y constructiva en el aprendizaje

Competencia digital

- Saber:
 - La diversidad de lenguas y de variedades lingüísticas de España y del mundo
 - El aprendizaje de las lenguas
 - El uso de las lenguas en los ámbitos personal, profesional y social
 - El aprendizaje de las lenguas
 - El aprendizaje de las lenguas
- Saber hacer:
 - Capacidad de comunicación oral y escrita
 - Capacidad de comunicación oral y escrita

Visión clásica del aprendizaje

DAME UN PEZ Y COMERÉ UN DÍA, ENSEÑAME A PESCAR Y COMERÉ TODOS LOS DÍAS

NUEVA VISIÓN



Visión del aprendizaje por competencias

LAS COMPETENCIAS CLAVES NO DAN PECES, NI ENSEÑAN A PESCAR, ENSEÑAN A HACER CAÑAS CON LO QUE SE TIENE A MANO CON LAS QUE SE PUEDE PESCAR EN CUALQUIER RÍO O EN CUALQUIER MAR

Competencias para la vida profesional...



pero también para ser un ciudadano crítico y responsable (más Malalas y menos Paquirrines)



Habilidades que no conocimientos (el conocimiento será de fácil acceso, deberemos enseñarles a buscar, filtrar y seleccionar los más adecuados)

Habilidades del futuro

1. Elasticidad mental y resolución de problemas complejos
2. Pensamiento crítico
3. Creatividad
4. Habilidades sociales
5. Science, Technology, Engineering and Mats (STEM)
6. Social, Mobile, Analytics and Cloud (SMAC)
7. Conocimiento interdisciplinar

¿Si fuera director de un centro y tuviera que contratar profesores a quién contrataría?



¿Cuáles son las destrezas propias de tu materia?

Historia

1. Trabajar con fuentes y pruebas históricas
2. Conocimiento del tiempo histórico (cambio y continuidad)
3. Relevancia histórica
4. Empatía histórica
5. Causalidad, causas y consecuencias
6. Dimensión ética



¿Qué profesión no existía hace 10 años?



Desarrollador de apps



conductor VTC



analista Big Data



piloto de drones



gestor bitcoin



Community manager



Ingeniero vehículos sin conductor



Youtuber



raider



rastreador Covid

Todas requieren de tecnología

¿y los trabajos del futuro?... **Ranking de los empleos más demandados en 2030** (según Da Vinci institute, EE.UU.)

1. Optimizadores en el tráfico de drones.
2. Chef de alimentos en impresoras en 3D.
3. Minimizadores del impacto del medio ambiente.
4. Banqueros, abogados y reguladores de criptomonedas.
5. Arquitectos e ingenieros de tráfico automatizado.
6. Ingenieros de sistemas operativos sin conductor.
7. Diseñadores de viajes sin conductor.
8. Secuenciadores de genes.
9. Científicos de ADN.
10. Gastrónomos moleculares.
11. Psicólogos y terapeutas de plantas.
12. Diseñadores de avatares.
13. Diseñadores de sistema de energía en el espacio.
14. Terapeutas de aumento de la memoria.
15. Conductores de lombrices robóticas.
16. Cirujanos de la amnesia (médicos expertos en la eliminación de malos recuerdos o comportamiento destructivo).



¡Estamos formando a alumnos que trabajarán en profesiones que hoy no existen!

Otros desaparecerán... ya pasó antes



Probabilidades que tiene un empleo de ser reemplazado por un robot

- Telemarketing 99%
- Preparador de impuestos 98.7%
- Ensambladores y ajustadores de dispositivos de tiempo 98.5%
- Oficiales de préstamo 98.4%
- Cajeros de banco 98.3%
- Árbitros y referees 98.3%
- Empleados de compras 98%
- Operadores de envase y llenado 98%
- Operadores y establecedores de máquinas modeladoras y aceptoras 97.9%
- Analistas de crédito 97.9%
- Conductores 97.8%
- Modelos 97.6%
- Subsecretarías legales 97.6%
- Contadores 97.6%
- Cajeros en general 97.1%
- Trabajadores de pulido y lustrado 97%
- Cocineros 96%
- Trabajadores de joyería 95.5%
- Trabajadores de servicio postal 95.4%
- Ensambladores electrónicos y de equipo 95.1%



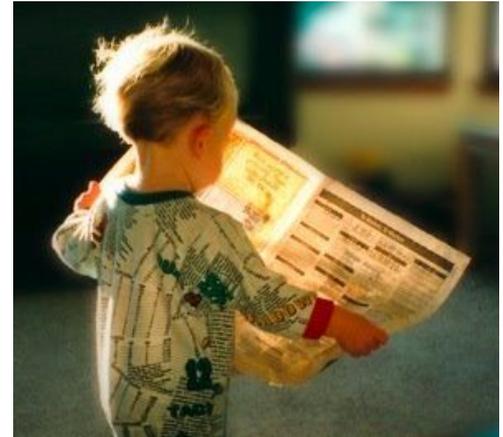
Fuente: ManpowerGroup

¿Cómo los alumnos deben de saber desenvolverse en el mundo actual?

- Participando en la sociedad de forma activa
- Estando informados creando una opinión crítica a partir de diferentes visiones
- Ser capaces de usar distintas tecnologías
- Dominar variadas habilidades cognitivas (modelos de aprendizaje)
- Siendo creativos, curiosos e innovadores
- Teniendo liderazgo cuando se trabaja en equipo



ESTO ES IMPOSIBLE CON LOS MÉTODOS
DE APRENDIZAJE TRADICIONALES
(EXPOSITIVOS - MEMORÍSTICOS)



Metodología

Actividades de clase...

- basadas en el currículo
- que permitan conocer los aprendizajes previos del alumno
- tareas variadas que responden a distintas inteligencias
- a partir de metodologías activas
- debe de ser eficientes (no podemos dedicar horas en diseñar tareas que luego resuelven en 5 minutos)
- basarse en sus experiencias personales y sus conocimientos en relación a una situación.
- trabajar habilidades de orden superior: destrezas de análisis, síntesis y evaluación (en los libros de texto suelen ser tareas simples -repetición, explicación-)
- tareas que presenten retos, involucren actividades que muestren el dominio del tema



En segundo de bach (por ahora) muere la creatividad, pasamos a una academia de oposiciones (hasta ese momento disfrutemos...),

“el cebo debe gustar al pez, no al pescador”

¿QUÉ PRODUCTOS PUEDE CREAR NUESTRO ALUMNADO?

ESCRITOS

- Biografía
- Carta
- Crítica
- Díptico
- Encuesta
- Ensayo
- Esquema
- Guion
- Informe
- Narración
- Noticia
- Poema
- Reseña
- Resumen

REPRESENTADOS

- Canción
- Coreografía
- Debate
- Demostración
- Dramatización
- Espectáculo
- Exposición
- Informativo
- Obra de teatro
- Performance
- Pieza musical
- Presentación oral
- Programa de radio

DIGITALES

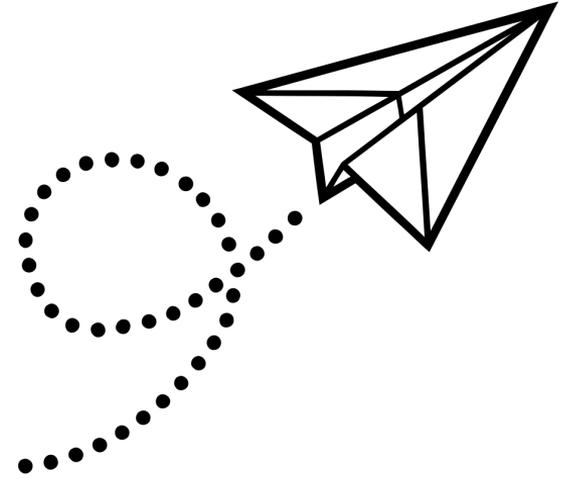
- App
- Acción en RRSS
- Blog
- Cómic digital
- Hoja de cálculo
- Infografía digital
- Línea del tiempo
- Mapa digital
- Mural digital
- Periódico digital
- Pódcast
- Revista digital
- Sitio web
- Vídeo

VISUALES

- Álbum
- Collage
- Cómic
- Cuadro
- Diapositivas
- Dibujo
- Diseño
- Lapbook
- Mapa visual
- Maqueta
- Mural
- Pop-up
- Póster

OTROS

- BreakOut
- Campaña
- Entrevista
- Escape room
- Evento
- Experimento
- Guía
- Invención
- Investigación
- Itinerario
- Juego
- Meme
- Proceso
- Storyboard



Avión de papel

Moraleja del avión del papel

- Cada cerebro es diferente al igual que el papel, la educación debe ser lo más personalizada posible para que tenga éxito.
- Para hacer un avión se puede de hacer diferentes maneras
- Hay aviones que vuelan mejor que otros, porque cada hoja de papel (cada cerebro es diferente), si a todos educamos de la misma manera tendremos un problema.
- No aprendemos de las mismas formas, hay gente que aprende mejor que otra con un determinado método

Las TIC y las TAC al rescate



Las **TIC** (tecnologías de la información y la comunicación)

- su uso es más informativo y sirven para los usos didácticos en el aprendizaje y la docencia
- la información y el conocimiento interactivo que adquirimos con videos, canciones o documentos

Las **TAC** son las tecnologías del aprendizaje y el conocimiento

- orientan a las TIC a usos formativos o didácticos más concretos
- van más allá del aprendizaje para usar las TIC, incluye explorar herramientas tecnológicas, adquisición de conocimiento,
- se centran es cómo utilizamos la tecnología de forma pedagógica para aprender o enseñar

¿Usamos las TIC en nuestras aulas?



¿Qué aplicaciones usamos?



Los entornos personales de aprendizaje (PLE) y las redes personales se desarrollan por interés e iniciativa particular



Se enriquece compartiendo experiencias con otros docentes...



Herramientas docentes

Comunicación: Whatsapp, Telegram, Skype, Microsoft teams, Google zoom, Google meet...

E-Learning: Moodle, Google Classroom, Microsoft Teams, Edmodo...

Presentaciones multimedia: Prezi, Genially, Canva, presentaciones Google, PowerPoint...

Edición de imagen: Gimp, Photoshop, Photovisi...

Realidad aumentada: chromville, Metaverse...

Animación y creación de video: Powtoon, Imovie, Windows movie maker , Tik - Tok, Touchcast...

Gamificación: Kahoot, Quizizz, Quizlet, Socrative, Plickers

Repositorio audiovisual: Spotify, YouTube, Ivoox, Soundcloud, Flickr, Vimeo...

Curación de contenido: Symbaloo, Padlet, Pinterest, Evernote



Es difícil estar al día
cada semana surgen
nuevas apps o se
“viralizan”

La creación de un entorno digital personal de aprendizaje requiere:



- **Formación continua** (cursos de formación, MOOC, tutoriales YouTube, seguimiento en twitter de buenas prácticas educativas).
- **Preguntar a nuestros alumnos** (hay aplicaciones que con una pequeña adaptación pueden ser muy valiosas en el aula).
- Reflexionar sobre su **valor educativo** y su **eficiencia en el aula** (relación esfuerzo a producto final).
 - > Ejemplo: dedicar cuatro sesiones a diseñar un video en el que se trata solo del ciclo del agua

¿Conocemos las últimas novedades digitales que enganchan a nuestros alumnos?



ORLA RECURSOS TIC

ayudaparamaestros.com

Manu Velasco



QUIZZZ



AHA SLIDES



NEARPOD



FLIPGRID



EDPUZZLE



JITSI



LOOM



PDFESCAPE



WAKELET



CLASSROOMSCREEN



PADLET



MENTIMETER



GENIALLY



I LOVE PDF



CLIDEO



EDUCAPLAY



RUBISTAR



QUIZLET



CANVA



BLOGGER



TYPEFORM



LEARNING APPS



EXELEARNING



KAHOOT!



WORDWALL



SOCRATIVE



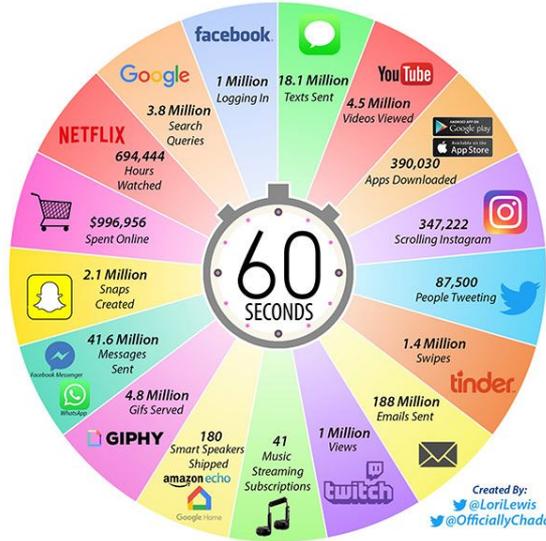
ZZISH

Cómo usan los alumnos las tecnologías

2018 *This Is What Happens In An Internet Minute*



2019 *This Is What Happens In An Internet Minute*



2020 *This Is What Happens In An Internet Minute*



¿Nuevas tecnologías?

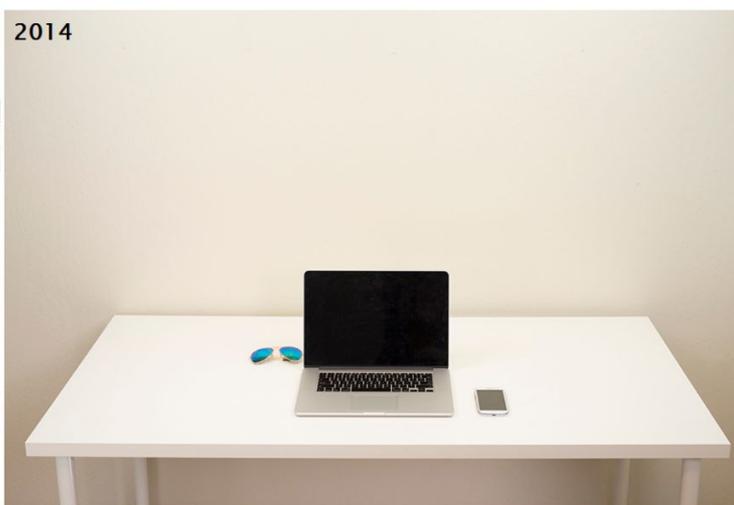


La tecnología es lo que surge después
de haber nacido nosotros



<https://www.youtube.com/watch?v=noKgduICkvg>

Evolución mesa profesor



Malos usos de las TIC...

- No se debe improvisar (no solo es bajar a la sala de ordenadores)
- ¡Es un espacio motivador pero a veces demasiado!
- Requiere de un mayor control, seguimiento y preparación del docente
- No se debe plantear como un premio (los ordenadores sirven para aprender)





El uso de las TIC facilita el aprendizaje, la participación y es altamente motivador

No solo es usar las TIC, a partir de ellas poder crear un producto que **demuestre su competencia o dominio de una destreza.**



insignias

¿pueden alcanzar aprendizajes significativos a partir de la tecnología?

¿Y por qué debemos integrar las TIC?

- Facilita el desarrollo de competencias
- Permite el autoaprendizaje y personalizar el aprendizaje al ritmo de cada alumno
- Desarrolla la creatividad
- Produce aprendizajes integrales prácticos y lúdicos
- Estimula el trabajo colaborativo
- Permite un mejor acceso al conocimiento
- Es altamente motivador



Los resultados del informe PISA muestran una relación entre el uso de las TIC y el nivel de logro

El cerebro de nuestros alumnos ha cambiado físicamente por la modelación que supone el uso de la tecnología y las posibilidades de actuación que ofrecen (Prensky, 2006).



A la hora de diseñar nuestra propuesta didáctica debemos de conocer que los alumnos:

- Trabajan con pensamiento paralelo y realizan múltiples tareas a la vez
- Procesan y obtienen información por los medios audiovisuales de modo más fácil y rápido que de textos escritos
- Precisan de feedback constante y recompensas por sus aciertos
- Realizan tareas interconectadas con otros, en forma de red
- Disponen y acceden de formas muy distintas a una información aleatoria no centralizada
- Aprenden cuando lo necesitan (demandan y seleccionan aprender lo útil, planificar para el futuro tiene poco sentido)
- Aprenden divirtiéndose (sin emoción no hay aprendizaje)
- Aprenden con una gran cantidad de recursos y de múltiples formas

NO BASTA CON CONOCER LAS TECNOLOGÍAS,
TIENE QUE APRENDER CON ELLAS

Los alumnos deben ser **competentes en TIC** para:

- Evaluar desde una **perspectiva crítica** los materiales digitales
- Valorar el **rigor científico** de una publicación
- **Comparar diferentes fuentes de información** de un tema
- Respetar la **propiedad intelectual**
- Respetar el **derecho de intimidad** de los demás



La docencia en el siglo XXI se centra en estos tres conocimientos

Conocimiento pedagógico
(didáctica -cómo enseñar)

qué vamos a enseñar, cómo lo vamos a enseñar, qué actividades son más adecuadas, qué conocimientos previos son necesarios...

Conocimiento de los contenidos
(la materia que se quiere enseñar)

tener un conocimiento avanzado de los contenidos que se van a impartir o trabajar en el aula

Conocimiento tecnológico
(dominio de las TIC y las TAC)

cómo la tecnología puede ser útil para generar nuevos conocimientos, que tecnología o recursos podemos usar...

El uso ético de las TIC

Democrático: debe ser accesible a todo el mundo (sin barreras económicas)

Relevante: debe responder a necesidades concretas

Pertinente: su uso no entraña peligro para uno mismo ni para los demás

Respeto a la propiedad intelectual (aprender a generar materiales por uno mismo)

Protección de datos...



Aunque a veces hay que usarlo con cuidado...

Hey Google / Siri / Alexa...

¿en qué año nació Colón?

¿cuál es la capital de Surinam?

¿cuál es la raíz cuadrada de 12717?

¿a qué huelen las nubes...?



<https://www.youtube.com/watch?v=AuyXCokxpEY>

Las TIC son cada vez más asequibles para el alumnado (todos tienen un ordenador en el bolsillo)

2019

EN MAIL HACEMOS TU PC A TU MEDIDA A UN PRECIO SUPER COMPETITIVO

PLACA BASE

396 SX 33	14.900
386 DX 40	23.900
486 DX 33 Local Bus	73.900
486 DX 50 Local Bus	99.900
486 DX 66 Local Bus	109.900
486 DX 50 EISA	117.900
486 DX 66 EISA	132.900

DISCOS DUROS

SEAGATE 80 Mb	29.900
SEAGATE 100 Mb	32.900
SEAGATE 120 Mb	34.900
SEAGATE 210 Mb	49.900
SEAGATE 240 Mb	59.900
SEAGATE 340 Mb	79.900

TARJETA GRAFICA

VGA 256 K	4.990
VGA 512 K	6.490
VGA 1 Mb 1024 x 768	8.290
VGA 1 Mb TRIDENT 1280 x 1024	8.990
VGA 1 Mb 64.000 Colores	14.990
VGA 1 Mb 16 M Colores Local Bus	19.990

MEMORIA

SIMM 1 Mb	5.900
SIMM 4 Mb	27.900

MONITOR

VGA COLOR 14" 1024 x 768 28 DP	39.900
VGA COLOR 14" 1024 x 768 39 DP	34.900

DISQUETAS

DISQUETERA 5 1/4	8.200
DISQUETERA 3 1/2	6.500

CAJAS

SORREMESA	11.900
MINITORRE	13.900
TORRE	21.900
MULTIMEDIA	24.900

SISTEMA OPERATIVO

MS DOS 6.0	9.900
MS DOS 6.0 + WINDOWS 3.1	15.900

ESTOS SON LOS COMPONENTES BASICOS DE UN ORDENADOR. LOS PUEDES COMBINAR A TU GUSTO Y TENDRAS EL ORDENADOR QUE ESTABAS BUSCANDO

¡Mira un ejemplo!

PLACA BASE 486 DX 33 Local BUS 73.900 Ptas.
DISCO DURO 120 Mb 34.900 Ptas.
TARJETA GRAFICA VGA 1 Mb 1024x768 8.290 Ptas.
MEMORIA 4 Mb 5.900 Ptas.
MONITOR VGA Color 14" 1024x768 39.900 Ptas.
DISQUETERA 3 1/2 6.500 Ptas.
CAJA Mini Torre 3.900 Ptas.
TECLADO GRATIS Ptas.
TARJETA CONTROLADORA PARA JOYSTICK Y RATON 209.990 Ptas.
TOT AL (IV A Incluido) 299.990 Ptas.

OPCIONES

TARJETA DE SONIDO	SOUND BLASTER	12.900
CD ROM	MS DOS 6.0	9.900
SISTEMA OPERATIVO		239.990
OTROS		

TOT AL (IV A Incluido) 299.990 Ptas.

Re llena este cupón y sabrás cuánto te cuesta en MAIL el ordenador que TU quieres

1400 Euros

2020



295 Euros

ASUS Chromebook Z1400CN-BV0306 - Ordenador portátil de 14" HD (Intel Celeron N3350, 4GB RAM, 32GB EMMC, Intel HD Graphics 500, Chrome OS) Plata - Teclado QWERTY Español

Visita la Store de ASUS
 104 valoraciones | 75 preguntas respondidas

Amazon's Choice de "portátiles baratos y buenos"

Precio: 295,93 € vprime
 Precio final del producto

Financiación: Paga en 4 cuotas. Ver detalles

Puede estar disponible a un precio más bajo en otros vendedores, posiblemente sin envío de Amazon Prime gratis.

Nuevo (2 desde 204,99 € + Envío gratis)

Tamaño: 4GB RAM | 32GB EMMC

4GB RAM | 32GB EMMC 8GB RAM | 64GB EMMC

Nombre de estilo: 14" HD

14" HD 15.6" FullHD

Configuración: Intel Celeron N3350

Intel Celeron N3350 Intel Pentium N4200



Patrocinado

HUAWEI P40 Lite E - Smartphone con pantalla FullView de 6,39" (Kirin 710, 4 GB + 64GB, Triple Cámara IA de 48MP, Batería de 4000 mAh), Color...

★★★★☆ ~ 2.024

150,55€ ~~199,00€~~



HUAWEI MediaPad T5 - Tablet de 10.1" FullHD (Wifi, RAM de 3GB, ROM de 32GB, Android 8.0, EMUI 8.0), Color Negro

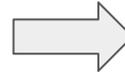
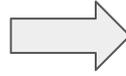
★★★★☆ ~ 15.581

154,90€ ~~229,00€~~

Como docentes debemos....

- incorporar de forma natural la tecnología a la práctica profesional y aprovechar metodologías que permitan desarrollar todo el potencial.
- enseñar a gestionar de forma crítica la información que encuentran y fomentar el uso ético, seguro e inclusivo de las redes





Es necesario seguir aprendiendo (**formación permanente**)



Se requiere una transformación digital educativa, para la mejora y modernización los procesos, procedimientos, hábitos y comportamientos de las instituciones educativas y los docentes.

La competencia digital docente aparece regulada en una reciente resolución ministerial.



BOLETÍN OFICIAL DEL ESTADO

Núm. 191 Lunes 13 de julio de 2020 Sec. III. Pág. 50638

III. OTRAS DISPOSICIONES

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y FORMACIÓN PROFESIONAL

7775 *Resolución de 2 de julio de 2020, de la Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial, por la que se publica el Acuerdo de la Conferencia Sectorial de Educación sobre el marco de referencia de la competencia digital docente.*

<https://www.boe.es/boe/dias/2020/07/13/pdfs/BOE-A-2020-7775.pdf>

engloba 5 áreas...

El enfoque de la educación por competencias demanda de la actualización permanente de los conocimientos y las habilidades de los profesionales.

Las 5 áreas del Marco Común de Competencia Digital Docente



-  **1.** Información y alfabetización informacional
-  **2.** Comunicación y colaboración
-  **3.** Creación de contenidos digitales
-  **4.** Seguridad
-  **5.** Resolución de problemas

Fuente: Marco Común de Competencia Digital Docente. (Octubre 2017)

AONIA
NUEVA EDUCACIÓN



Se valora en tres niveles:

Básico
(A1 - A2)



Intermedio
(B1 - B2)



Avanzado
(C1 - C2)

DigCompEdu

Marco Europeo de Competencia Digital para Educadores

Haz clic en  para ampliar la información



La administración regional ya está trabajando en ello...



¿Qué es tuCertiCyL?

Exámenes

Entrar

Regístrate

Certifica tus
competencias digitales

con  tuCertiCyL

*Y ahora también desde casa
con la nueva modalidad de
EXAMEN ONLINE*

Ver más

Buscador de convocatorias

¿Están nuestros alumnos preparados?



NATIVOS
DIGITALES

INMIGRANTES
DIGITALES



el mito de los nativos digitales

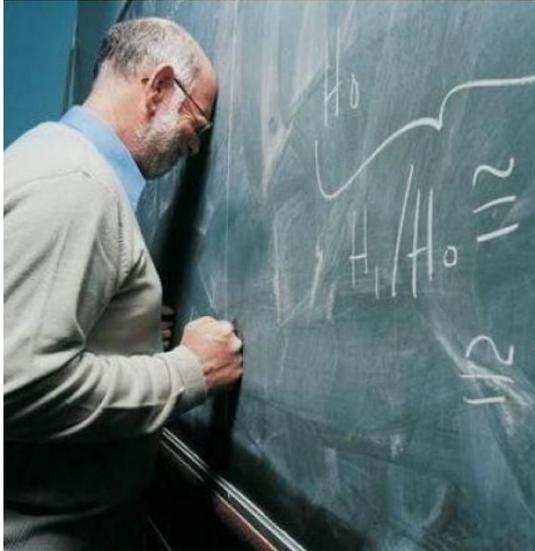
¿es un tema generacional?



Los inmigrantes digitales son personas que se han adaptado a la tecnología por necesidad

Los alumnos pueden:

- usar modernos sistemas de comunicación
- manejar varias cuentas de redes sociales
- comprar online
- intercambiar archivos, fotos...
- crear y editar fotos (filtros de Instagram)
- buscar información y difundirla
- interactuar con gente de otros países
- jugar online a juegos complejos



... y luego te ponen el texto del mail en el asunto

La evaluación

Según la LOMCE la evaluación....



CONTINUA + FORMATIVA + INTEGRADORA

La evaluación es un proceso de **análisis de conocimiento** que permite saber cómo se encuentra algo, **de acuerdo con unos estándares y establecer acciones de mejora.**

La evaluación no mide el dominio de un programa escolar concreto, sino la **capacidad de utilizar los conocimientos y habilidades para hacer frente a problemas de la vida real.**



Summary

Adjustment	0.1
Balance	0.5
Landing	0.1
Shape	0.1
Balance	0.1
Shape	0.1
Shape	0.3
Balance	0.1
Shape	0.5
Balance	0.1
Fall	1.0
X Complex mvmnt	0.1
Total deductions	3.1
E Score	6.9



Nos ha gustado

- 👍 Potencia y garra del motor
- 👍 Chasis extraordinario
- 👍 Sonido de motor y escape

No nos ha gustado

- 👎 Habitáculo anticuado
- 👎 Equipamiento de serie algo justo
- 👎 Extras carísimos

Valoración



Comportamiento



Habitabilidad



Seguridad



Consumo



Confort



Nota



DYBALA



GOLD RARE

Team Chemistry

100

Player Chemistry

PACE



Acceleration 87

Sprint Speed 83

SHOOTING



Att. Position 84 +5

Finishing 84 +10

Shot Power 82 +5

Long Shots 88 +10

Volleys 88 +10

Penalties 86 +5

PASSING



Vision 87

Crossing 82

FK Acc. 88

Short Pass 87

Long Pass 75

Curve 88

DRIBBLING



Agility

Balance

Reactions

Ball Control

Dribbling

Composure

Un reciente **estudio sobre la evaluación en secundaria** (Monteagudo, 2015), entrevistó a numerosos inspectores de educación, según estos:

- El 95% considera que se evalúan **únicamente contenidos conceptuales**
- El 78% afirma que los docentes **no adaptan la evaluación a las características individuales de cada alumno**
- La gran mayoría **evalúan al final del proceso** (dejando al margen lo que hacen día a día)
- El 60% detecta **escasos instrumentos de evaluación** (la prueba escrita es la predominante)
- El 90% no cree que se esté **valorando por competencias básicas**

... ¿qué hacemos?

Seguimos usando porcentajes (mayor peso a las pruebas teóricas)

70 %
exámenes

20 %
actividades
de clase

10 %
actitud

Valoramos la actitud de los alumnos en clase (**cada alumno tiene diferentes niveles de activación**).



¿cómo valoramos el trabajo diario de clase?
¿ha cambiado mucho en la última década?

No podemos sólo evaluar a partir de exámenes...

Una evaluación auténtica se centra en todo el proceso y todos los días no sólo el día del examen



Evaluación (proceso)



Calificación (final)

Importancia de la tablas de seguimiento

Seguimiento ☆ 📄 ☁

Archivo Editar Ver Insertar Formato Datos Herramientas Complementos Ayuda Última modificación hace unos segundos

100% € % .00 123 Predetermi... 10 B I S A 🔍 📄 📅 📊 📈 📉 📉 📉 📉 📉

	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S
1																	
2																	
3																	
4		23 - 27 marzo			30 - 2 April		14 - 17April			20 - 30 April			4 - 13 may				
5		Formulario migration	Preguntas Imperialism	Consecuencias Imperialism	Conflict	Spanish Flu	Meiji Rest.	American Imp.	Imperialism act	Form. Causes	Form Ass.	Marching toward	Padlet	Trench form	Verdun battle	Form global conflict	Form Pea
6	Pelayo	3	3	2	5	3	3	4	3	3	4	3	5	3	5	3	4
7	Abril	4	5	5	5	4	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5
8	Aitor	3	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	5	4	5	3	3
9	Irene M.	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	Irene Q.	5	5	5	5	5	4	4	4	5	5	5	5	5	5	5	5
11	Lidia	4	4	3	5	4	4	4	3	4	4	4	5	3	5	4	4
12	Jose Luis	4	4	3	5	3	3	3	3	3	4	4	5	5	5	3	5
13	Raúl	4	4	4	4	3	2	3	4	4	4	4	5	4	5	4	5
14																	
15		5	Highest mark	9 -10													
16		4		8 - 7													
17		3		6 - 5													
18		2		4,9 - 3													
19		1	Lowest mark	2,9 - 1													
20																	
21																	
22																	
23																	

- Los alumnos conocen en todo momento su rendimiento
- El profesor con la escala de colores ve enseguida dónde están los problemas
- Trabajando con plazos de entrega permite una mejor planificación curricular y una mejor organización de los alumnos

Los **Learning Management Systems** son sistemas de información especializados en dar soporte a las actividades que ocurren en el ámbito educativo y permiten administrar, distribuir y controlar contenidos y tareas relacionadas con la docencia.



2 ESO BIL - Cuaderno de notas

1st Term Asistencia

1st Term 16 Lecciones	Actividades de clase						Exam		Deite		28/10
	Rise and fall of the Roman Empire	Resurrexiones	Muhammads life	The spread of Islam	Piety	First European kingdoms	European feudalism	Unit 1	Unit 2	Unit 1	
0.13	0.3	0	0	0.1	0.25	3.70	3.7	2.00	1.8	4.48	
0.34	0.6	0.25	0.5	0.4	0	3.10	3.1	2.00	1.3	4.54	
0.83	0.75	1	1	0.7	0.8	9.20	9.2	2.00	2	9.18	
0.22	0.6	0	0	0.3	0.25	2.50	2.5	0.40	0.2	2.34	
0.45	0.8	0.6	0	0.6	0.5	3.25	3.25	0.80	0.4	3.65	
0.20	0.3	0.3	0			7.70	7.7	2.00	1.35	7.02	
0.12	0	0	0.25	0.25		1.00	1	1.50	0.8	2.44	
0.20	0.1	0	0.5			5.20	5.2	2.00	1.4	5.52	
0.54	0.5	0.6	0.25	0.8	0.4	5.00	5	2.00	1.7	6.08	
0.54	0.6	0.6	0.25			1.20	1.2	1.60	0.8	1.40	
0.85	0.9	1	0.5	1	0.7	8.80	8.8	2.00	1.8	8.98	
0.31	0.8	0	0	0.6	0.4	1.50	1.5	2.00	1	1.51	
0.45	0.6	0.4	0	0.25	0.8	5.80	5.8	2.00	1.2	6.38	
0.40	0.2	0.3	0	0.6	0.8	2.15	2.15	2.00	2	4.04	
0.81	0.75	1	1	0.7	0.6	5.10	5.1	2.00	1.7	6.68	
0.61	0.7	0.7	0.25	0.5	0.6	8.50	8.5	2.00	2	8.32	
0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	4.51	0.00	0.00	0.00	
0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	

Es un análisis a lo largo de todo el curso, a partir de múltiples tareas vemos la progresión, intervenimos si es necesario y hacemos seguimiento del progreso (feedback).

Uso de rúbricas para evaluar ciertos productos

CATEGORY	1 - Below Standards	2 - Approaching Standards	3 - Meets Standards	4 - Above Standards	Score
Purpose of View	The thesis statement does not argue the topic AND does not mention what will be discussed.	The thesis statement makes a claim or all of the main points to be discussed but does not name the topic.	The thesis statement makes the topic of the essay.	The thesis statement makes the topic of the essay and includes the purpose to be discussed.	
Analysis and Interpretation	Evidence and analysis are not relevant. VOCAB is not explained.	All used evidence is not analyzed and may be irrelevant. There is a generalization of evidence regarding the author's position.	All of the evidence is analyzed and relevant. There is an explanation of evidence regarding the author's position.	All of the evidence and analysis are relevant and organized. There is an explanation of evidence regarding the author's position.	

Rubistar

	EXPERTO	AVANZADO	APRENDIZ	NOVEL	Puntuación máxima
Preparación del vídeo	Mucho Trabajo Previo	Poco trabajo previo	Trabajo previo justo	Ningun trabajo previo	10
Recursos técnicos	Ha tenido que usar programas complicados	No se ha esforzado mucho en aprender cosas nuevas	Usa los programas de siempre	No usa nada interesante	8
Originalidad	Nunca había visto algo así	La idea me suena	He visto alguna vez cosas similares	Todo el mundo hace lo mismo	10
Aspecto artístico del vídeo	Se ha sabido elegir muy bien tanto la música como colores	Tiene alguna cosa que no pondría	No hace daño a la vista	No se puede ver sin que le haga daño a la vista	8
Utilidad para la búsqueda de empleo	Seguro que encuentra trabajo	Esta bien	No abunda	No lo aguenta nadie	8
Nota global	9.2				

Corubic

cedec CENTRO NACIONAL DE DESARROLLO CURRICULAR EN SISTEMAS NO PROPIETARIOS

[INICIO](#) [CONÓCENOS](#) [RECURSOS](#) [EXPERIENCIAS](#) [ARTÍCULOS](#) [BANCO DE RÚBRICAS](#)

Rúbricas y otros documentos

Materia

Cualquiera
 Ciencias Naturales
 Ciencias Sociales
 Educación artística
 Educación Física
 Física y Química
 Formación y Orientación Laboral
 Lengua Castellana y Literatura
 Matemáticas
 Tecnología
 Inglés
 Filosofía
 Empresa e Iniciativa Emprendedora

Nivel Educativo

Cualquiera
 Formación Profesional
 Infantil
 Primaria

Banco de rúbricas:

- Rúbrica Elevator Pitch
- Plantilla Plan de Empresa
- Pildora formativa Plan de Negocio
- Pildora formativa Elevator Pitch

Banco de rúbricas del Ministerio de Educación

Portfolio digital

Selección o bien compilación de trabajos académicos de los alumnos en un curso



Permite la evaluación y coevaluación del alumno.

Mi caja de herramientas TIC



Classroom screen

The screenshot shows the Classroom Screen application interface. At the top, a browser address bar displays the URL `app.classroomscreen.com/wv1/ace3a9ca-809d-45c0-8de4-d787a4555f3e`. Below the address bar, a row of browser tabs is visible, including "Books & Magazine...", "History teaching r...", "Guardo 2019 - 20...", "GEOGRAFIA E HIS...", "Rúbrica para eval...", "Gap Fill Generator", "Google classroom", "KS3 changing urb...", "100s of history te...", "DIDÁCTICA DEL P...", "ClassZone", "ozdic.com - the E...", and "engVid".

The main interface features a background image of a large ship at sunset. On the left side, there is a control panel with a volume slider set to 0, "Sensitivity" and "Max. noise" buttons (1-5), and a traffic light icon. In the center, a large digital timer displays "00:00.00" with "Start", "Lap", and "Clear" buttons. Below the timer is a "silence" button with a soundwave icon. On the right side, there is a timer displaying "10:00" with play, stop, and refresh buttons. A vertical toolbar on the far right contains icons for settings, text, noise, and navigation.

At the bottom, a horizontal toolbar contains icons for various functions: background, random name, dice, sound level, media, qr code, draw, text, work symbols, traffic light, timer, stopwatch, clock, and calendar. Each icon has a small red notification bubble with the number "1".

Recordar:

- Listar las partes de algo usando diferentes formatos (texto, imágenes, dibujos)
- Elaborar un recopilatorio de contenidos y temas
- Realizar glosarios
- Crear quizgames
- Ejemplos app: Bamboozle, Quizlet, Quizziz, Kahoot

Actividades de rellenar huecos: lectura comprensiva, recomendable a inicio de un tema

Peary, interior, Sociedad, exploradores, Amundsen, Tarz, Verne, Stanley, Sandokan

A principios del siglo XIX, África es un continente desconocido, se conoce el Norte y la costa en gran parte. Pero el _____ no se conocía, por ello a partir de 1830 hasta finales de siglo se va a empezar a explorar el interior, utilizando para ello los grandes ríos y desiertos.

Es el momento en el que van a aparecer grandes exploradores muy reconocidos que apoyados por la opinión pública intentan descubrir el origen de los grandes ríos, o la ubicación de las grandes montañas. Entre los exploradores más conocidos se encuentran: Livingstone, un británico que exploró el sur de África. Se perdió, y muchos _____ fueron en su busca. _____, estadounidense, le rescatará.

En 1909 surge otra carrera importante para ver quien conseguía llegar antes al Polo Norte, va a ser _____ (1909). Más adelante para ver quien llegaba antes al Polo Sur y lo conseguirá _____ (1911), mientras que Scott murió congelado. En toda esta exploración va a ser importante una institución que surge en todos los países, son Las Sociedades Geográficas, por una parte se encarga de la financiación y organización de las exploraciones buscando patrocinadores y de divulgar lo que se descubre. En España se llama Real _____ Geográfica.

En esta época, en este ambiente y de interés de la opinión pública surge una nueva literatura llamada Literatura de aventuras, esta literatura intenta centrar su interés en lo desconocido, exótico y surgen autores muy conocidos como un francés llamado Julio _____, Emilio Salgari, escribió _____. También Kipling, es racista, escribió un libro muy conocido llamado El libro de la selva. Otro autor que triunfa es Rice Burroughs que escribe _____ años.

<https://www.johnsesl.com/generators/gapfill/gapfill.shtml>

Vocabulario



- Repaso vocabulario
- Juegos combinar
- Test concepto - definición
- Desafíos online

← Regresar a la unidad

APRENDER

61

RESTANTES

↓

0

CONOCIDOS ✓

↓

0

MUY CONOCIDOS ✓

Opciones

Golpe de estado iniciado en 1917 por los sóviets controlados por los bolcheviques en el que se apresó al Gobierno provisional. Es el triunfo definitivo de la revolución bolchevique



1 Batalla de Verdún

2 Revolución espartaquista

3 Asalto al palacio de invierno

4 Armisticio de Alemania y los aliados

Quizlet

Combinar

7.2

Revolución de 1917

Bolchevique

Política económica adoptada por el gobierno bolchevique de la guerra civil rusa para abastecer al frente y las ciudades. Consistió en la nacionalización de la industria, la colectivización del campo y reparaciones de guerra.

Donostia Sanguineto

Pagos enviados para cubrir daños y pérdidas de la guerra que debe realizar Alemania al haberla nombrado responsable de esta en el Tratado de Versalles.

Hablanza realizada en 1900 por la Guardia Imperial rusa en San Petersburgo contra el pueblo ruso que se manifestaba reivindicando una mejora en sus condiciones de vida.

Consumo de Guerra

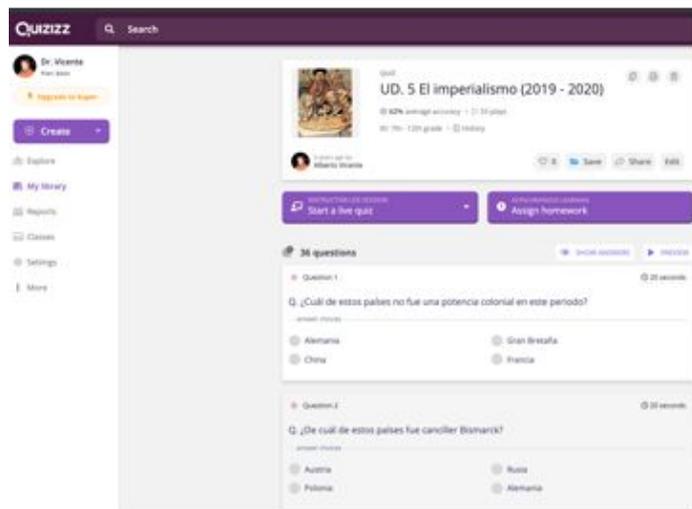
Grupo político radicalizado dentro del Partido Obrero Socialdemócrata de Rusia, dirigido Vladimir Lenin, comprometido a los manchegueros.

Una revuelta campesino-obrera emprendida como consecuencia inmediata de la revolución del Domingo Sanguineto, que combatió al establecimiento de los derechos civiles básicos para todo el pueblo ruso.



(1890 - 1914) Periodo en las relaciones internacionales en el que las potencias europeas se unieron en dos bloques militares (Triple Alianza y Triple Entente), desarrollándose una carrera de armamentos entre ellos. Será la fase previa al inicio de la Primera Guerra Mundial.

Elaboración de Quizgames



Los alumnos elaboran los cuestionarios y se los envían a otros alumnos que los evalúan

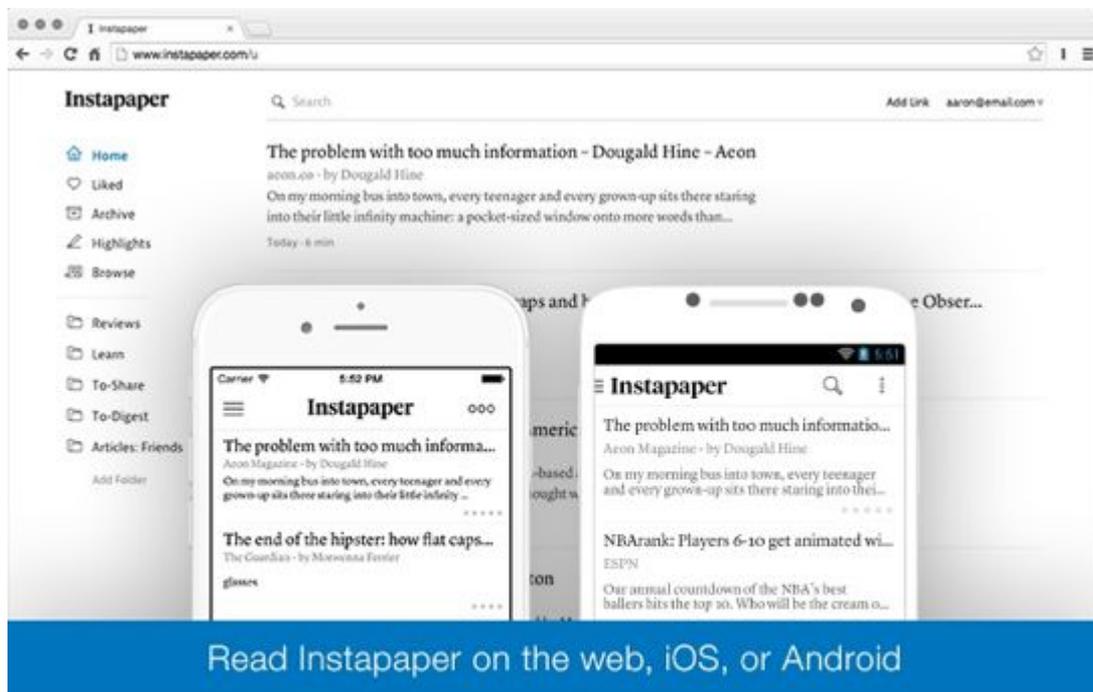
Jigsaw

 [gogopazzzle](#) >  [art](#) > **P. J. CROOK**

Jugar como ▼ |  Compartir ▼



Instapaper



The image displays the Instapaper website interface in a browser window, with two mobile devices (iPhone and Android) overlaid to show the app's user interface. The website header includes the Instapaper logo, a search bar, and a user profile link for 'aaron@email.com'. The main content area features a featured article titled 'The problem with too much information - Dougal Hine - Aeon' with a snippet of text: 'On my morning bus into town, every teenager and every grown-up sits there staring into their little infinity machine: a pocket-sized window onto more woods than...'. The left sidebar contains navigation options: Home, Liked, Archive, Highlights, Browse, Reviews, Learn, To-Share, To-Digest, and Article: Friends. The mobile app screens show the same content in a mobile-optimized layout, with the iPhone screen displaying the time as 5:52 PM and the Android screen showing the time as 4:51. A blue banner at the bottom of the image reads 'Read Instapaper on the web, iOS, or Android'.

Recopilatorio de noticias para clase

Comprender:

- Explicar un contenido usando diferentes formatos (texto, imagen, audio, video)
- Realizar un mapa conceptual
- Ejemplos: Edpuzzle, Poplet, Formularios Google, Presentaciones multimedia (Genialy)

Formularios Google

Busca información del autor y explica brevemente su vida (usando tus palabras) * 3 / 0

Fue el último Zar de Rusia, participo en la 1ª GM, tenía una mujer, un hijo y cuatro hijas. Tuvo que abandonar su puesto como zar y murió en una trampa montada por el Ejército blanco, que se trataba sobre una foto familiar.

Comentarios

participo* tenía*

la última parte de lo que escribes no tiene sentido

...murió en una trampa montada por el Ejército blanco, que se trataba sobre una foto familiar*

¿Quién es destinatario de cada texto? * 0 / 0

Los hijos de Rusia

Añadir comentarios a una respuesta individual

Resume el contenido de cada uno de los textos * 0 / 0

1. Libertades fundamentales
2. Extender el sufragio Universal
3. Ninguna ley puede ser violada

Comentarios

En el primer texto el zar plantea dos opciones ante la revuelta popular. La primera es el uso de la violencia y el segundo son los acuerdos a los que llega el zar como consecuencia de la revolución de 1905 y el proceso democratizador en Rusia (parlamento, libertades civiles, democracia...)

Corrección y feedback casi instantáneo

Preguntas Respuestas 17

La conferencia de Berlín

Descripción del formulario

Nombre

Texto de respuesta corta

Título de la imagen

Foedemos dividir las naciones del mundo, grosso modo, en vivas y moribundas. Por un lado, tenemos grandes países cuyo enorme poder aumenta de año en año, aumentando su riqueza, aumentando su poder, aumentando la perfección de su organización. Los ferrocarriles les han dado el poder de concentrar en un solo punto la totalidad de la fuerza militar de su población y de reunir ejércitos de un tamaño y poder nunca soñados por las generaciones que han existido. La ciencia ha colocado en manos de esos ejércitos armamentos que aumentan el poder, terrible poder, de aquellos que tienen la oportunidad de usarlos. Junto a estas espléndidas organizaciones, cuyo fuerza nada parece capaz de disminuir y que sostienen ambiciones encontradas que únicamente el futuro podrá dirimir a través de un arbitraje sangriento, justo a estas, existe un número de comunidades que solo puedo describir como moribundas, aunque el epíteto indudablemente se les aplica en grado diferente y con diferente intensidad. Son principalmente comunidades no cristianas, aunque siento decir que no es este exclusivamente el caso, y en esos Estados, la desorganización y la decadencia avanza casi con tanta rapidez como la concentración y aumento de poder en las naciones vivas que se encuentran junto a ellos. Son más débiles, más pobres y poseen menos hombres destacados o instituciones en que poder confiar.

[...] Por una u otra razón, por necesidades políticas o bajo presiones filantrópicas, las naciones vivas se irán apropiando gradualmente de los territorios de las moribundas y surgirán rápidamente las semillas y las causas de conflicto entre las naciones civilizadas. [...] Naturalmente no debemos suponer que a una sola de las naciones vivas se le permita tener el beneficioso monopolio de curar o desmenuar a esos desafortunados pacientes (risas) [...]. Estas cuestiones pueden ocasionar diferencias fatales entre las grandes naciones cuyos poderosos ejércitos se encuentran frente a frente amenazándose [...]. Indudablemente no vamos a permitir que Inglaterra quede en situación desventajosa en cualquier momento que pueda tener lugar (aplausos). Por otro lado, no sentiremos envidia si el engrandecimiento de un rival elimina la desolación y la esterilidad de regiones en las que nuestros brazos no pueden alargarlos [...].

Discurso pronunciado por Lord Salisbury el 4 de mayo de 1898 en el Albert Hall. Reproducido en The Times, 5 de mayo de 1898

1. ¿Cuál es la idea o ideas principales del texto?

Texto de respuesta larga

EDPUZZLE

Assign | Share Edit Duplicate Remove

The Forgotten War Heroine - Milunka Savic | WHO DID WHAT IN WW1?



Who did the Serbs drive out of their country in November and December, 1914?

- Austria-Hungary
- Germany
- France
- Ottoman Empire

Submit Skip

01:42 / 04:36

Elaborar preguntas sobre un video, se puede controlar el avance de los alumnos

Aplicar

- Utilizar algoritmos para resolver problemas
- lustrar contenidos mediante gráficos, imágenes, dibujos, mapas.
- Participar en competiciones y juegos
- Participar en actividades gamificadas
- Editar archivos compartidos
- Hacer presentaciones multimedia
- Grabar, editar y compartir entrevistas en formato audio o video
- Participar en videoconferencias
- Hacer simulaciones de casos
- Ejemplos: Audacity, Minecraft Edu, Lego Education, Scratch, YouTube, Maps, Genially

Analizar

- Contrastar información mediante un cuadro comparativo
- Clasificar conceptos importantes mediante mapa mental
- Analizar los resultados de encuesta o formulario
- Recopilar información sobre un tema en diferentes webs y organizarla
- Analizar gráficos, mapas y líneas de tiempo
- Ejemplos: Instapaper, Genially, Google Earth, Piktochart, Poplet, Google forms, Google sites

Evaluar:

- Emitir un juicio u opinión y presentarlo en diferente formato (video, presentación, audio...)
- Valorar un contenido o tema a través de un formulario
- Defender un argumento en un debate
- Experimentar en primera persona los efectos de un suceso o fenómeno
- Medir los resultados de un experimento o proceso
- Criticar contenidos o argumentos publicados en un blog o revista
- Ejemplos: Youtube, Genially, Drive (Documentos, Presentaciones, Formularios), Hangouts Meet, Classroom, EdPuzzle

CHARTGO



Create Graphs Online
English Français Español

Charts

- Create Chart
- Bar Chart
- Line Chart
- Pie Chart
- Area Chart
- Examples

Resources

- Demos
- Blog Charts
- Updates

Create Chart



Create a graph online quickly. ChartGo is a graph maker tool. Simply follow these steps: pick your settings, paste your data and click the create button. That's it. For additional chart setting options, visit each chart type in the menu section on the left. You can also use existing graphs by clicking on the graph examples section.

[Facebook](#) (647) [Twitter](#) (118) [LinkedIn](#) (11)

Chart Settings

Chart Type Bar	Dimension 3D	Width 300	Height 400	Orientation Vertical
Chart Title <input type="text"/>	Sub-Title <input type="text"/>	X Title <input type="text"/>	Y Title <input type="text"/>	Source <input type="text"/>
Title Font Bold	Label Font Normal	X Labels Horizontal	Color Blue	Y Highest <input type="text"/>
Transparent <input type="checkbox"/>	Display Values <input type="checkbox"/>	Legend <input type="checkbox"/>	Color Plot <input type="checkbox"/>	Y Lowest <input type="text"/>
Round Corners <input type="checkbox"/>	Shadow <input type="checkbox"/>	Border <input type="checkbox"/>	Gridlines <input type="checkbox"/>	

Chart Data

X Axis Data	Y Axis Data	Group
Chart	500	Group 1
Pictures	200	
Connectivity	300	
Index	600	

Create Chart

Crear:

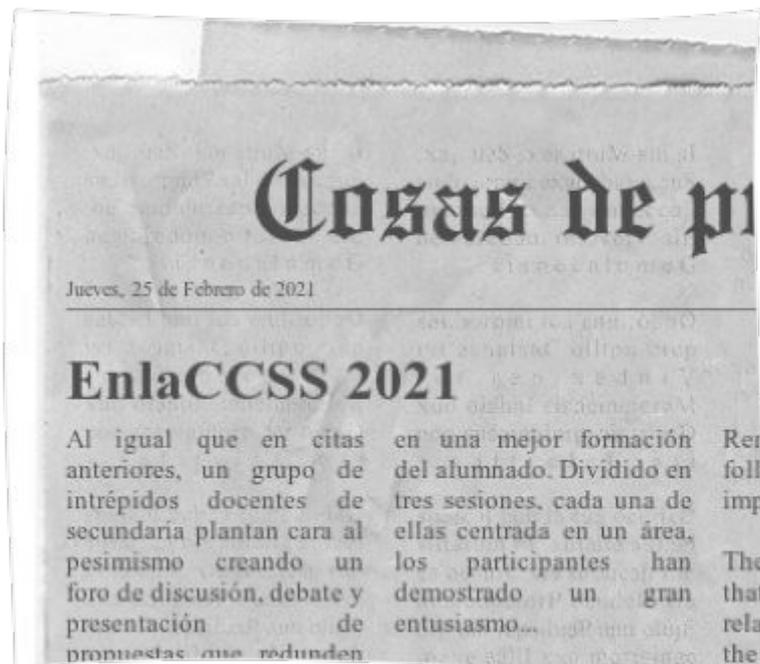
- Programar un proyecto usando el lenguaje computacional
- Diseñar un proyecto social-comunitario
- Publicar un artículo en una revista o blog
- Construir un robot -Elaborar una campaña publicitaria
- Generar contenido en realidad aumentada
- Producir un podcast
- Producir un corto o documental
- Redactar artículos periodísticos y publicarlos
- Ejemplos: Generador de noticias de prensa, Scratch, Lego Education, Minecraft, Google Sites, YouTube
Blogger, Genially, Piktochart, Mapchart, Audacity, Padlet, Book creator

Redacción de cartas

"El paso del poder a los soviets significa hoy, en la práctica, la insurrección armada: renunciar a la insurrección armada equivale a renunciar a la consigna más importante del bolchevismo: Toda el poder para los soviets y a todo internacionalismo proletario revolucionario en general. Aplicado a Polonia y a octubre de 1918, esto quiere decir cercar y aislar San Petersburgo, apoderarse de la ciudad mediante un ataque combinado de la flota, los obreros y los campesinos."

<http://www.yeray.com/generadorcartas/>

Redacción de noticias de prensa



The Newspaper Clipping Generator

[Download your Image](#)

Name of the newspaper:

Date:

Headline:

<https://www.fodey.com/generators/newspaper/snippet.asp>

Creación de álbumes

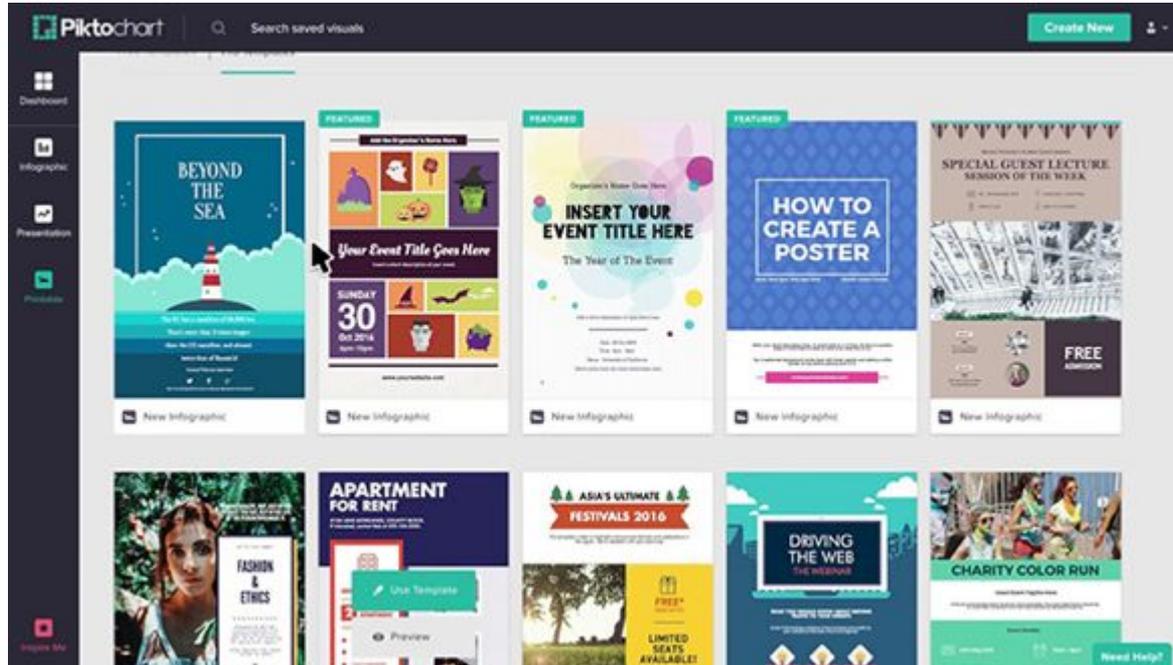


- Comentario de compañeros
- Feedback del profesor
- Posibilidad de crear un álbum en PDF

The image shows a Padlet board with 12 cards arranged in a grid. Each card contains text, a title, and a small image related to World War I. The cards are:

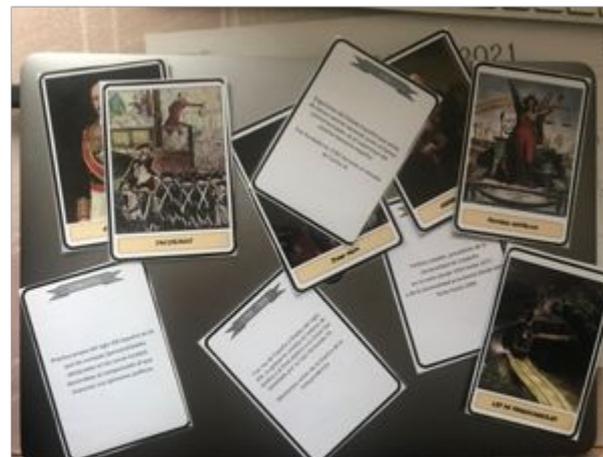
- Francotiradores en la Primera Guerra Mundial - Alberto Arto**: Describe the role of snipers in WWI, mentioning their hidden positions and the danger they posed.
- La elección durante la Primera Guerra Mundial - Alberto Arto**: Discusses the political and social choices made during the war, such as the use of trenchers and the role of artillery.
- Juegos en la trinchera: cómo lo Primera Guerra Mundial hizo popular el deporte - Alberto Arto**: Explains how trench warfare led to the popularity of sports like football and tennis among soldiers.
- Hugo Calderín**: A testimonial from a soldier about the experience of trench warfare, including the use of gas and the constant danger.
- Hugo Calderín**: Another testimonial from a soldier, focusing on the physical and mental challenges of trench life.
- Hugo Calderín**: A testimonial from a soldier, describing the camaraderie and the impact of the war on personal relationships.
- El Tipo 93**: A testimonial from a soldier, describing the use of the Type 93 rifle and the challenges of trench warfare.
- Emancipación de las mujeres**: Discusses the role of women in WWI, including their work in factories and the military.
- Julio Miralovics**: A testimonial from a soldier, describing the experience of trench warfare and the impact of the war on his life.
- Julio Miralovics**: Another testimonial from a soldier, focusing on the physical and mental challenges of trench life.
- Julio Miralovics**: A testimonial from a soldier, describing the camaraderie and the impact of the war on personal relationships.
- Harold Gillies**: A testimonial from a soldier, describing the experience of trench warfare and the impact of the war on his life.

Creación de infografías – visual maps



PIKTOCHART
Picture the Difference

Cartas de juego



Diseño de juegos de cartas con biografías de personajes relevantes

Decktoys

