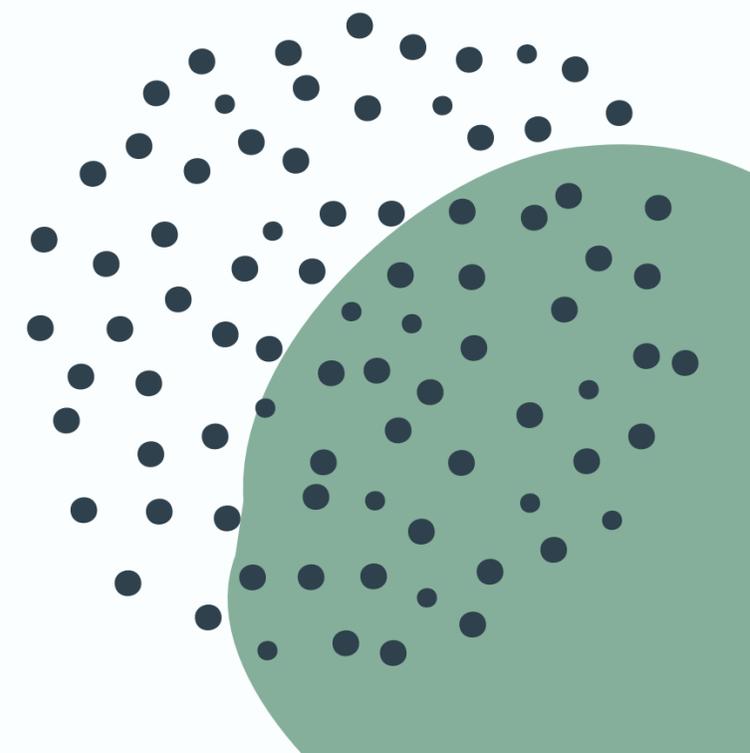


# APRENDIZAJE ACTIVO Y HERRAMIENTAS DIGITALES EN EL AULA DE LENGUAS EXTRANJERAS

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**

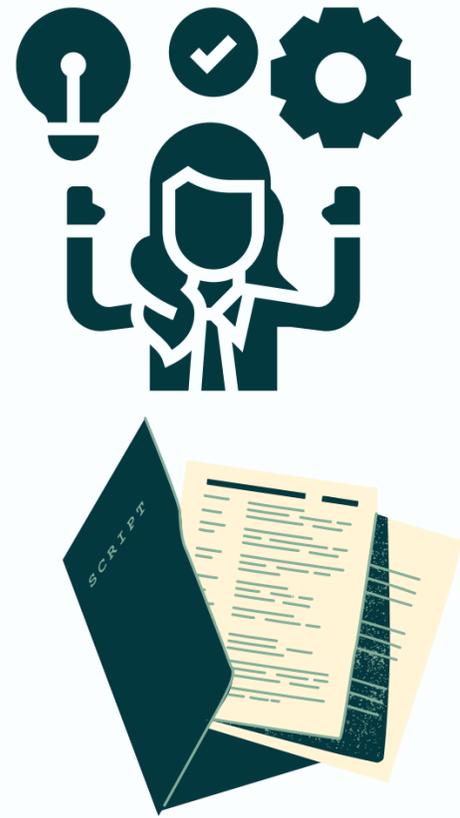
# ¿QUÉ VAMOS A TRABAJAR?



## 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**

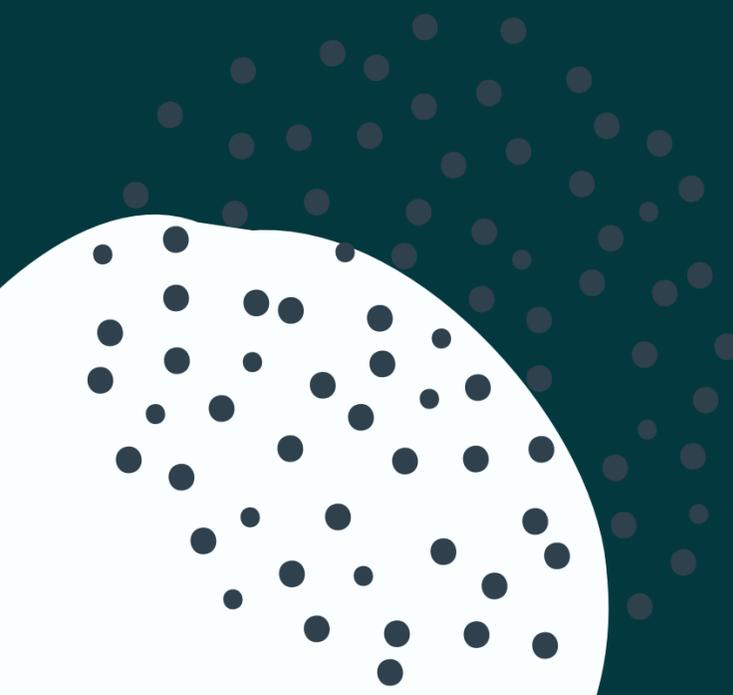
**¿CÓMO LO  
VAMOS A  
HACER?**

**PARTE TEÓRICA  
CON EJEMPLOS**

**EXPLICACIÓN  
HERRAMIENTA  
DIGITAL**

**PUESTA EN  
PRÁCTICA**

# COMPETENCIAS CLAVE



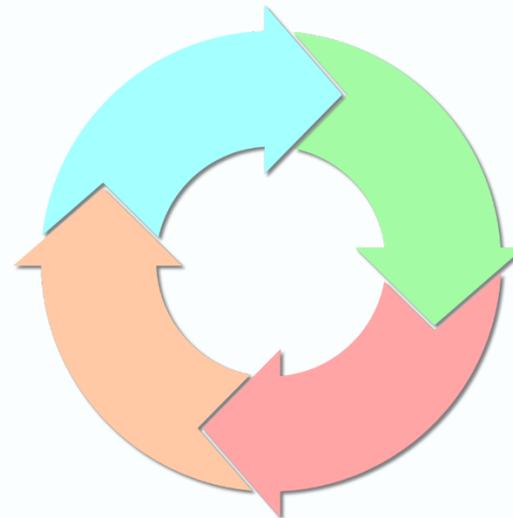
# COMPETENCIAS CLAVE



¿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**

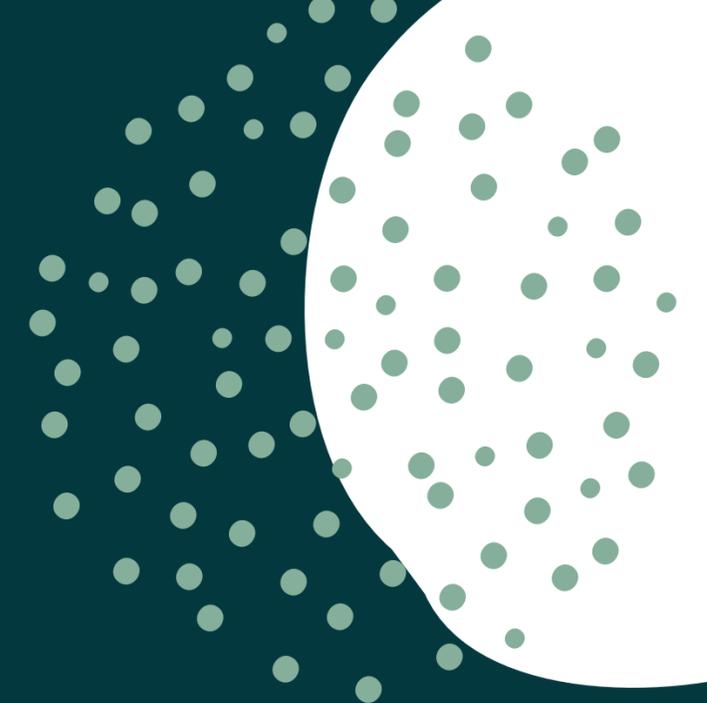
**C. PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A  
APRENDER**

**C. CIUDADANA**

**C. EMPRENDEDORA**

**C. EN COCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURAL**

# ¿CÓMO ESTÁN DIVIDIDAS?

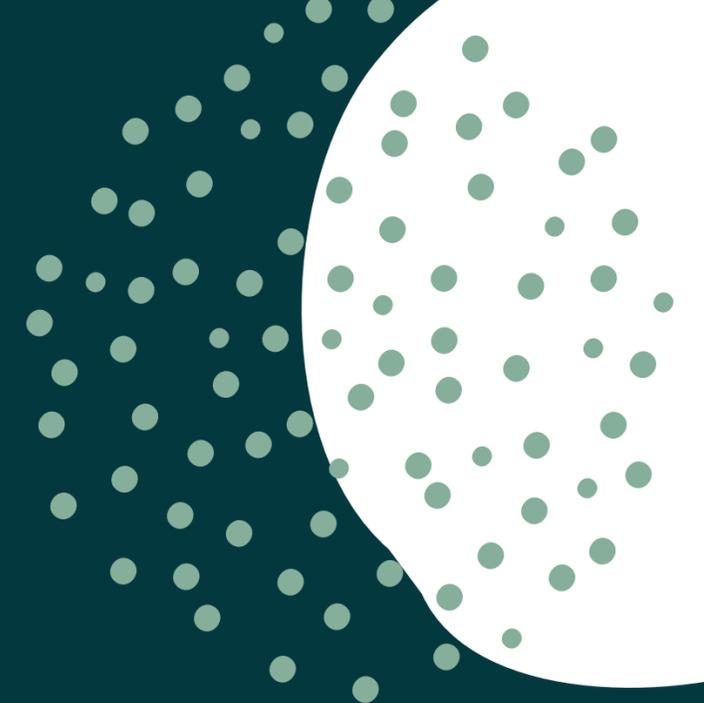


SABER

Conocimiento



# ¿CÓMO ESTÁN DIVIDIDAS?



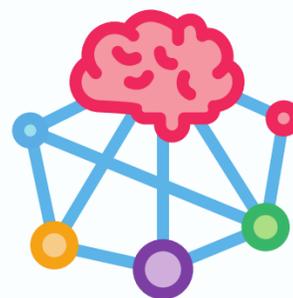
SABER

Conocimiento

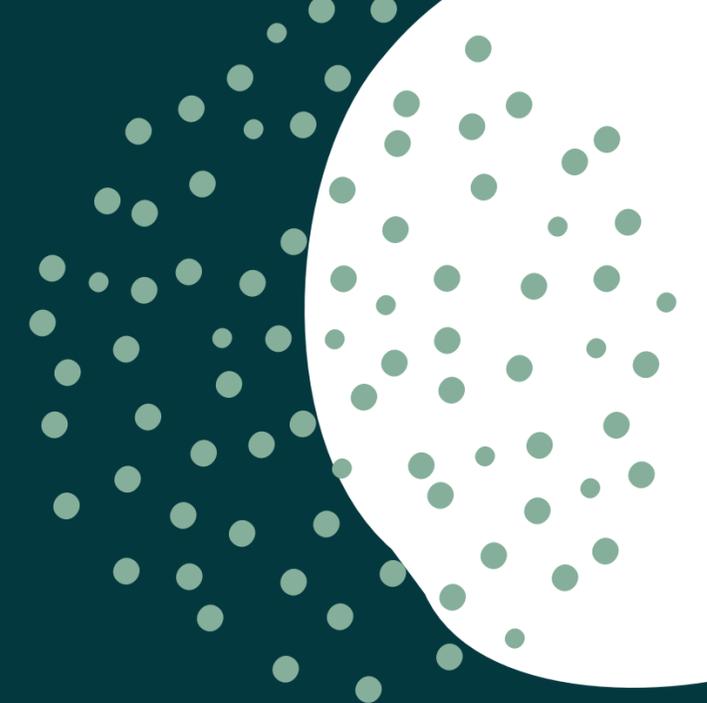


SABER HACER

Cómo aplicar el conocimiento  
a la práctica



# ¿CÓMO ESTÁN DIVIDIDAS?



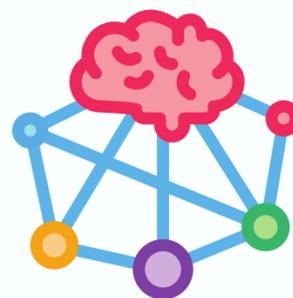
## SABER

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

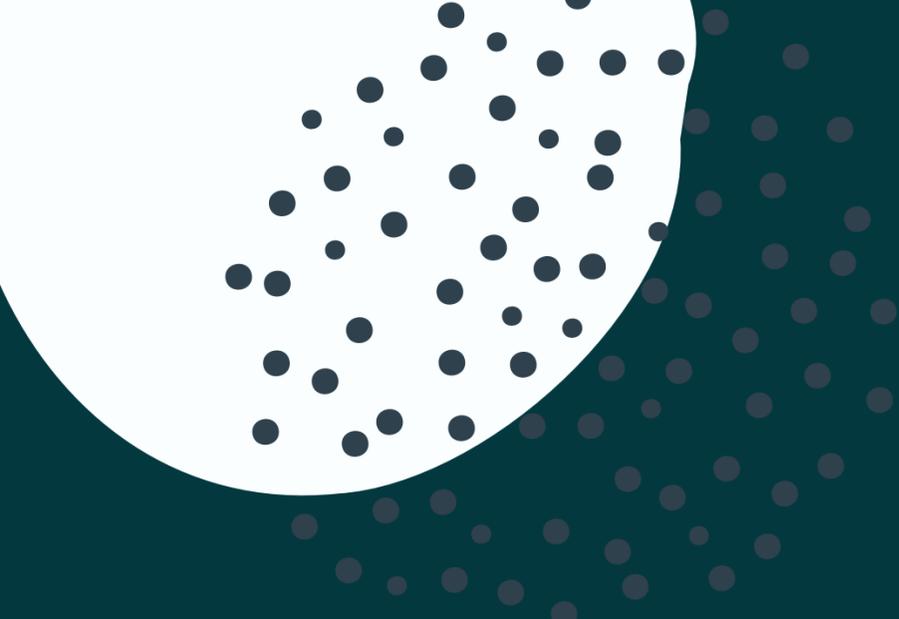
TECHNOLOGY

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