

## Relacionamos tareas con criterios de evaluación

Completa esta tabla. Añade o elimina las filas que no necesites. Puede ser que varias tareas se correspondan con el mismo criterio y se repitan.

Curso:	3º ESO		Materia:	Ámbito Científico tecnológico
TAREA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	AGRUPAMIENTO	TIEMPO APROXIMADO	HERRAMIENTA QUE SE LE SUGERIRÁ AL ALUMNADO
1. Investigación sobre el tema elegido.	3.2, 6.3, 10.1	En parejas	1-2 sesiones	Internet (búsqueda en fuentes fiables)
2. Elaboración del guión del video	7.6, 10.1	En parejas	1 sesión	Documentos de Google
3. Creación del video en Lumen5	7.6, 11.1, 11.2	En parejas	2-3 sesiones	Lumen5
4. Entrega del video en Classroom y Presentación en Clase	10.1	En parejas	1 sesión	Google Classroom

Criterios de evaluación y justificación.

3.2. Identificar de forma guiada conexiones coherentes en el entorno próximo, entre las necesidades tecnológicas, ambientales, económicas y sociales más importantes que demanda la sociedad para reconocer la capacidad de la ciencia para darle solución a situaciones de la vida cotidiana.

La actividad requiere que los alumnos investiguen problemáticas ambientales y propongan soluciones sostenibles, relacionando diferentes aspectos sociales, tecnológicos y ecológicos.

6.3. Reconocer y describir en el entorno inmediato situaciones problemáticas reales de índole científica y emprender iniciativas que puedan contribuir a su solución, aplicando herramientas y estrategias apropiadas de las matemáticas y las ciencias, buscando un impacto en la sociedad.

La actividad fomenta la identificación de problemas ambientales reales y la reflexión sobre soluciones aplicables a nivel individual o colectivo.

7.6. Iniciarse en la presentación de la información y las conclusiones obtenidas mediante la experimentación y observación de campo utilizando el formato adecuado (tablas, gráficos, informes, fotografías, pósters) y, cuando sea necesario, herramientas digitales (infografías, presentaciones, editores de vídeos y similares).

Se pide a los alumnos que elaboren un video con Lumen5, lo que implica organizar y presentar la información de forma clara y visualmente atractiva.

10.1. Representar y explicar con varios recursos tradicionales y digitales conceptos, procedimientos y resultados asociados a cuestiones básicas, seleccionando y organizando información de forma cooperativa, mediante el uso de distintas fuentes, con respeto y reflexión de las aportaciones de cada participante.

La actividad exige la búsqueda de información sobre desarrollo sostenible y su presentación en un formato digital, promoviendo el uso adecuado de recursos y fuentes de información.

11.1. Relacionar con fundamentos científicos la preservación de la biodiversidad, la conservación del medio ambiente, la protección de los seres vivos del entorno, el desarrollo sostenible y la calidad de vida, comprendiendo la repercusión global de actuaciones locales.

El desarrollo sostenible es el eje central de la actividad, y los alumnos deben relacionar estos conceptos con la realidad actual.

11.2. Proponer y adoptar hábitos sostenibles y saludables analizando de una manera crítica las actividades propias y ajenas, valorando su impacto global y basándose en los propios razonamientos, conocimientos adquiridos e información de diversas fuentes, precisa y fiable disponible.

Se les pide a los alumnos reflexionar sobre hábitos sostenibles y cómo pueden contribuir a mejorar el medio ambiente.

### **¿Cómo consideras que podrían resolverse los problemas técnicos que pudieran surgir con el uso de tecnología en el aula?**

En función del problema se deberá resolver de una forma diferente, podemos agruparlos a grosso modo de la siguiente forma:

#### **Prevención y planificación.**

- Probar las herramientas antes de la clase. Asegurarse que todas las herramientas digitales (Lumen5, Google Classroom, etc.) funcionan correctamente en los dispositivos del centro.
- El plan B. Siempre tener una alternativa en caso de fallos, como permitir que los alumnos trabajen en papel o en otro software similar, al menos en la actividad de crear el guión.
- Capacitación previa. Explicar al alumnado cómo usar las herramientas antes de comenzar la actividad evita muchos problemas.

### **Soluciones inmediatas en el aula.**

- Aprendizaje por pares. Algunos estudiantes con más experiencia pueden ayudar a sus compañeros con dificultades técnicas.
- Uso de guías o videotutoriales. Tener tutoriales breves sobre las herramientas más usadas puede ahorrar tiempo.
- Reiniciar dispositivos y comprobar conexión. En muchos casos, simplemente reiniciar el equipo o cambiar de navegador soluciona los fallos.

### **Apoyo externo y recursos del centro**

- Coordinar con el equipo TIC del centro. Contar con el apoyo del coordinador TIC para resolver incidencias técnicas.
- Disponer de dispositivos de repuesto. Si es posible, tener equipos de respaldo en caso de fallos, bien de la biblioteca o de otra planta.
- Uso de conexión de datos móviles en emergencias. Si la red del centro falla, se podría usar un móvil en algunas situaciones.