**DESCRIPCIÓN DE LAS ACTUACIONES REALIZADAS DEL GRUPO DE TRABAJO “HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA EDUCACIÓN”**

**TÍTULO**: TRAVEL IN TIME

**ALUMNADO AL QUE VA DIRIGIDA**: ALUMNADO 2 ESO

**DESCRIPTOR:**

La realización de esta actividad ayudará al alumno a realizar diferentes tareas que impliquen la puesta en marcha de técnicas que los ayuden a desarrollar las competencias clave. Tratándose del aprendizaje de la lengua inglesa, fomentaremos la competencia lingüística en todo momento.

**DESCRIPCIÓN**

En el siguiente link encontramos una descripción detallada de la tarea. La actividad se creó utilizando la plataforma genial.ly, pero se incluyeron herramientas digitales como quizizz (los alumnos se agruparon para participar), vídeos interactivos, canciones, juegos, etc.

<https://view.genial.ly/5c9288372682f972208ea871/presentation-genially-sin-titulo>

El objetivo de la actividad es que los alumnos diferencien la utilización de WILL and BE GOING TO. Para ello, se hace un brainstorming para revisar sus conocimientos previos a través de un KAHOOT en el que participan individualmente. Posteriormente, verán un vídeo interactivo subido anteriormente por la profesora en la plataforma EDMODO en el que se explica la diferencia entre ambos. Los alumnos tendrán que entrar en EDMODO para responder a una serie de cuestiones sobre el vídeo. Además de este vídeo también se encontrarán otro donde se explican los pasos a seguir para leer sus propias manos “How to read your own hands”. Visualizarán este vídeo en casa para leer las manos de sus compañeros al día siguiente en clase. La plataforma EDMODO permite al profesor detectar qué alumnos han visto el vídeo, lo cual es un elemento fundamental para su posterior evaluación. Después de leer las manos, escucharán una canción de los BEATLES “ You are going to lose that girl” que les ayudará a entender el uso de esta forma verbal además de fomentar la competencia lingüística. Los alumnos tendrán que escuchar la canción, cantarla y completar la canción mientras la escuchan. Para atender a la diversidad, se entregarán las palabras que han de colocar en los espacios en blanco. Como tarea opcional, se les pedirá que se graben a sí mismos cantando con la aplicación REC. Esta aplicación se utiliza para que ellos puedan grabar sus propias voces a modo de Karaoke. Finalmente, participarán en un QUIZIZZ en grupos compitiendo por ser los mejores trabajando con las estructuras gramaticales del futuro.

El uso de las herramientas digitales les permitirá ser más autónomos en su aprendizaje. De hecho, se lleva a cabo un aprendizaje significativo a través del cual la profesora utilizará la metodología de la clase invertida “FLIPPED CLASSROOM” para presentar y trabajar la gramática en clase. Estos vídeos se subirán a la plataforma EDMODO o EDPUZZLE para que los alumnos aprendan de forma autónoma y la profesora sea simplemente facilitadora de la información al mismo tiempo que monitora. Por tanto, el rol del alumnado cambiará tomando un papel más protagonista en su aprendizaje llegando a ser instructor/a en cualquier momento.

**EVALUACIÓN**

El proceso de aprendizaje del alumnado será evaluado en cualquier momento. Para ello se hará un seguimiento diario en clase. Todas las actividades propuestas anteriormente se monitorizan a través de las plataformas educativas (EDMODO) puesto que el profesorado puede controlar quien ha realizado la actividad y si se han conseguido los objetivos propuestos. Otras actuaciones como las realizadas con QUIZIZZ o KAHOOT se evalúan en el momento.

La elaboración de proyectos interdisciplinares en la materia de inglés se evaluará atendiendo a los principios del trabajo cooperativo. Se formarán grupos atendiendo a la diversidad y cada alumno adoptará un rol para permitir el perfecto funcionamiento del grupo. La nota será la misma para todos los integrantes del grupo, de ahí que sea relevante el cumplimiento de las labores de cada individuo. También se elaborarán rúbricas para evaluar las actividades de expresión y producción oral y escrita. Todo el alumnado conocerá los instrumentos de evaluación y los criterios con el fin de autoevaluarse al final del proceso completando sus propios portfolios.

**TEMPORALIZACIÓN**

La temporalización dependerá del ritmo de aprendizaje de los alumnos. La unidad didáctica del futuro se trabajará durante aproximadamente doce sesiones estructuradas de la siguiente forma:

1. Introducción de la unidad y vocabulario
2. Comprensión oral
3. Comprensión escrita.
4. Estructuras gramaticales.
5. Vocabulario
6. Expresión escrita
7. Expresión oral
8. Proyecto
9. Presentación proyecto
10. Evaluación.

Aunque a simple vista parezca que las destrezas no están integradas en cada sesión, en realidad se trabajan en cada jornada independientemente de los contenidos específicos, por ejemplo, la lectura de un texto incluye nuevo vocabulario, estructuras gramaticales, audiciones, exposición oral, etc.

**MATERIALES (RECURSOS) NECESARIOS**

En el enlace anterior se pueden encontrar algunas actividades para llevar a cabo en el aula. No obstante, todas las aplicaciones mencionadas incluyen una gran diversidad de tareas para trabajar el futuro como pueden ser: cuestionarios, crucigramas, vídeos, sopas de letras, juegos de memoria, juegos de trivial, etc. Dependiendo de la actividad que se quiera llevar a cabo, en la página web de QUIZIZZ o KAHOOT se pueden encontrar infinidad de materiales ya creados para lograr nuestro fin.

**ASPECTOS QUE HABRÍA QUE CONSIDERAR:**

Hay que tener en cuenta que algunos alumnos no disponen de ordenador o móviles en casa. En estos casos se intentarán realizar todas las actividades que impliquen el uso de estos dispositivos en clase. El alumnado se agrupará para que todo el alumnado disponga de las mismas oportunidades. También, se pondrán los ordenadores a su disposición y material impreso con el contenido presentado online.