



GUÍA ACTIVIDADES PRODUCTOS INTELECTUALES

ESCUELAS INNOVADORAS ADAPTADAS A LA SOCIEDAD DIGITAL
PARA MEJORAR LAS COMPETENCIAS EDUCATIVAS
TECNOLÓGICAS

Proyecto nº 2020-1-ES01-KA201-082648



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



El apoyo de la Comisión Europea a la producción de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión no se hace responsable de cualquier uso que pueda hacerse de la información que contiene.

PRODUCTO

INTELECTUAL 4

BREAKOUT EDUCATIVO

BREAKOUT EDUCATIVO PERMITE AL PROFESOR MOTIVAR A LOS ALUMNOS, FOMENTANDO LA INCLUSIÓN, EL TRABAJO EN EQUIPO Y LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS. TODO EN UN ENTORNO DE JUEGO SERIO



4

ACTIVIDAD 1

TÍTULO Colores primarios y secundarios

RESUMEN

Los alumnos aprenderán y hablarán sobre los colores primarios, los colores secundarios y otra información sobre la combinación de colores.



AUTOR/S

Scoala Gimnaziala Maria Rosetti

FECHA 15/12/2021

VERSIÓN 1

ACTIVIDAD 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Páginas web, enciclopedia, estudios sobre los colores.

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS ARTES

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

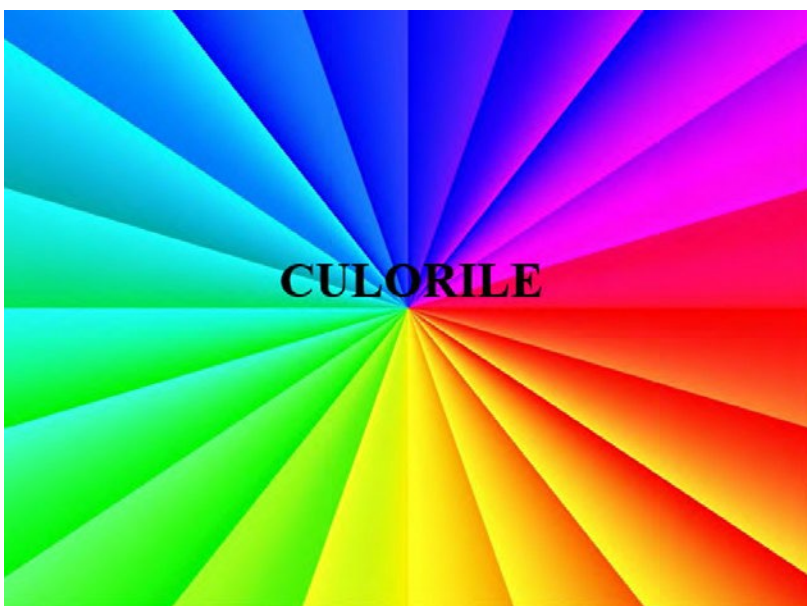
12 - 14 AÑOS

14 - 16 AÑOS

OTROS

HERRAMIENTAS NECESARIAS

Diapositivas, fotos, sitios web, Genially, Office PPT.



ELEGIR LA NARRATIVA

Antes de utilizar Genially, los alumnos recibieron una lección sobre los colores. Hablaban de los colores, de cómo se clasifican y de cómo podemos obtenerlos. Los primeros de los que hablaban eran los colores primarios. Los colores rojo, amarillo y azul son colores independientes, lo que significa que no se obtienen de ninguna mezcla cromática, sino que son los que nos ayudan a obtener otros colores. Mezclados por parejas, los colores primarios dan lugar a los colores binarios de primer grado, también llamados colores secundarios. Así, como tienes en el ejemplo, si mezclamos amarillo con rojo obtenemos naranja, si mezclamos amarillo con azul obtenemos verde, y si mezclamos azul con rojo obtenemos morado. El verde, el morado y el naranja son los colores secundarios. Los colores secundarios forman colores terciarios o binarios de segundo grado. Por tanto, el naranja rojizo, el naranja amarillento, el verde azulado y el verde amarillento, el violeta rojizo, el violeta azulado son los colores terciarios, se obtienen mezclando colores binarios con uno de los colores que forman parte de ellos. Tenemos otras categorías de colores, entre ellas los colores cálidos. Los colores cálidos son el rojo, el amarillo y el naranja y el más cálido es el naranja porque está formado por dos colores cálidos. Los colores fríos son el azul, el verde y el morado. El color más frío es el azul, porque es el color primario, mientras que los otros dos tienen un color cálido en su composición, por lo que no pueden convertirse en los colores más fríos. El verde contiene amarillo y el morado contiene rojo. Todos estos colores fueron clasificados por Johannes Itten en una rueda cromática. Aquí también encontramos los colores primarios y los colores secundarios y los colores terciarios. También tenemos una gama de colores, llamados colores complementarios. Se llaman complementarios porque se complementan, es decir, son bonitos uno al lado del otro y se ayudan mutuamente a brillar. Los dividimos en rojo con verde, amarillo con morado y azul con naranja. Aquí te mostraré algunos ejemplos de colores complementarios captados al natural: para la pareja de rojo y verde, vemos un campo con amapolas; para la pareja de amarillo y morado, un campo de lavanda; y para la pareja de naranja y azul, una puesta de sol.

ACTIVIDAD 1

Al final se les dijo que serán evaluados por esta lección la próxima vez en el laboratorio de informática, donde tendrán que trabajar en un juego que les ayudará a fijar estos conocimientos.

OBJETIVO FINAL

El objetivo final de esta lección es consolidar los colores primarios y secundarios y cómo podemos combinarlos.

PRUEBAS Y MATERIALES

La prueba es un juego: EL JUEGO DE ESCAPAR DE LOS COLORES



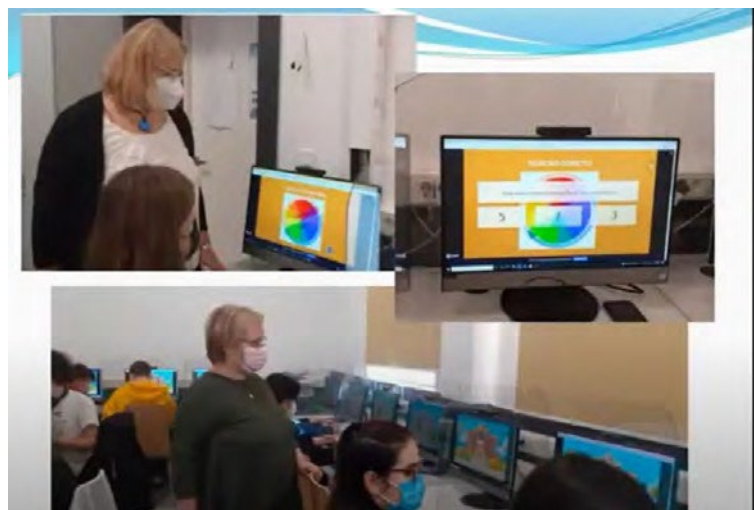
RECURSOS

Fotos digitales con la aplicación Procreate, Paint. Enlace sobre la presentación.



ACTIVIDAD 1

Actividad de los alumnos:



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Una vez adquiridos los conocimientos sobre los colores, los alumnos crearán un producto multimedia por su cuenta: una imagen multimedia.

A continuación, algunas fotos hechas con Procreate....

ACTIVIDAD 1



BIBLIOGRAFÍA

- Internet, sitios web, material para
- profesores. Presentación

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

El material puede utilizarse con alumnos de 4º a 8º curso.

MÁS INFORMACIÓN

Esta actividad podría continuar utilizando estas aplicaciones y tecnologías cuando los alumnos trabajen en equipo, tal vez, o en parejas.

ACTIVIDAD 2

TÍTULO Marketing web

RESUMEN

Aprender a utilizar las principales herramientas de marketing para alcanzar el éxito de una empresa turística y ser capaz de realizar un plan de marketing para una nueva empresa.

Enriquecer el método de trabajo de los alumnos para que sean capaces de buscar información y sepan cómo utilizarla.

AUTOR/S

IPS Maffeo Pantaleoni

FECHA 06/12/2021

VERSIÓN 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Libros, sitios web de restaurantes, fotos, audio, mapas

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS: TECNOLOGÍA ADMINISTRATIVA

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS

14 - 16 AÑOS

OTROS: 17-19 AÑOS

ACTIVIDAD 2

HERRAMIENTAS NECESARIAS

Formularios de Google

ELEGIR LA NARRATIVA

Antes de desarrollar la actividad Google Form, los alumnos han visto algunas diapositivas y mapas, después han buscado en Internet las diferentes páginas web de restaurantes en Roma para comprender las diferencias entre el restaurante (ubicación, productos, precios, servicios, nombre, marketing estratégico y operativo y tipologías de canales de comunicación y marketing web).

Por fin han aprendido el tema y han jugado con el Google Form break out Edu.

OBJETIVO FINAL

Una vez adquiridos los conocimientos sobre el tema, los alumnos crearán un sitio web de su futuro restaurante hipotético.

PRUEBAS Y MATERIALES

Los alumnos realizarán el juego educativo mediante Kahoot y el Escape room mediante Google form.



ACTIVIDAD 2

RECURSOS

Enlace sobre la presentación.

Video sobre actividad con alumnos.



Actividad de los alumnos:



ACTIVIDAD 2



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Los alumnos serán evaluados mediante una prueba oral y la realización de su sitio web. También tendrán que demostrar lo aprendido, el sentido general del marketing: marketing estratégico, operativo y web.

BIBLIOGRAFÍA

- Organización de los establecimientos de alojamiento turístico (restauración, dirección de ventas y servicios, cursos de estudio); diapositivas, cuadros, imágenes, mapas, tablón de anuncios del profesor.
- Presentación

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

Para los alumnos más jóvenes del primer ciclo de secundaria, la actividad podría adaptarse pidiéndoles que dibujen imágenes de algunos restaurantes o que los busquen en periódicos o en Internet y que luego los emparejen para crear el restaurante de sus sueños.

ACTIVIDAD 2

MÁS INFORMACIÓN

Se podrían añadir otros pasos, desarrollando juegos educativos sobre el tema, clasificando a los alumnos en equipos y haciéndoles utilizar las herramientas digitales adecuadas.

ACTIVIDAD 3

TÍTULO Las formas de Estado y de Gobierno

RESUMEN

Conocer las diferentes formas de Estado y de Gobierno de los Estados del Mundo y comprender la importancia de su relación con los derechos y libertades individuales.

AUTOR/S

IPS Maffeo Pantaleoni

FECHA 02/11/2021

VERSIÓN 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Libros, páginas web, artículos de prensa.

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS: EDUCACIÓN CÍVICA Y DERECHO

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS

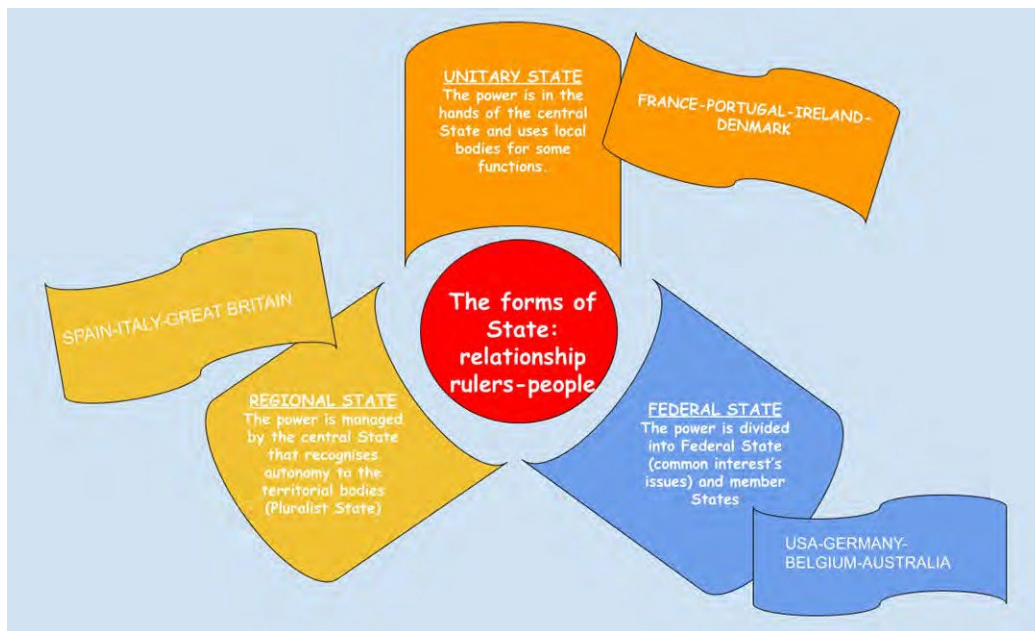
14 - 16 AÑOS

OTROS

ACTIVIDAD 3

HERRAMIENTAS NECESARIAS

Libros digitales, mapas digitales, diapositivas, fotos, sitios web, Genially, Adobe Spark, Google Drawings, Mindomo, Popplet.



ELEGIR LA NARRATIVA

Antes de desarrollar la actividad Genially, los alumnos han visto algunas diapositivas y mapas, después han buscado en Internet las diferentes formas de Estado y de Gobierno de muchos Estados del Mundo para entender las diferencias en cuanto a la libertad concedida o no por los Estados.

Por fin han creado un mapa digital y han jugado con el Genially breakout Edu.

OBJETIVO FINAL

Una vez adquiridos los conocimientos sobre el tema, los alumnos crearán un producto multimedia por su cuenta.

ACTIVIDAD 3

PRUEBAS Y MATERIALES

Los alumnos realizarán la prueba utilizando Google Modules y Scape Room en Genially.



RECURSOS

Mapas digitales creados con Google Drawings, Mindomo, Popplet; fotos de los momentos de práctica; vídeos de Adobe Spark.

Video sobre actividad con alumnos.



ACTIVIDAD 3

Actividad de los alumnos:



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Los alumnos serán evaluados con una actividad de Debate y tendrán que Demostrar lo aprendido haciendo las referencias adecuadas que tienen que estar vinculadas a la realidad, también tendrán que poner ejemplos de hechos reales ocurridos en el Mundo y referidos a los derechos y libertades individuales.

BIBLIOGRAFÍA

- 101 lecciones de Derecho y Economía
-

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

Para los alumnos más jóvenes de primaria, la actividad podría adaptarse pidiéndoles que dibujen imágenes de algunos de los Estados del mundo y de acontecimientos reales o que los busquen en los periódicos y que luego relacionen las imágenes con sus formas de Estado o de Gobierno.

A los alumnos de los últimos cursos, de tercero a quinto de bachillerato, se les pediría que emitieran opiniones personales sobre la forma en que algunos de los Estados siguen gobernando a sus pueblos o que motivaran qué forma de Gobierno es expresión de la mejor forma de Democracia en su opinión.

MÁS INFORMACIÓN

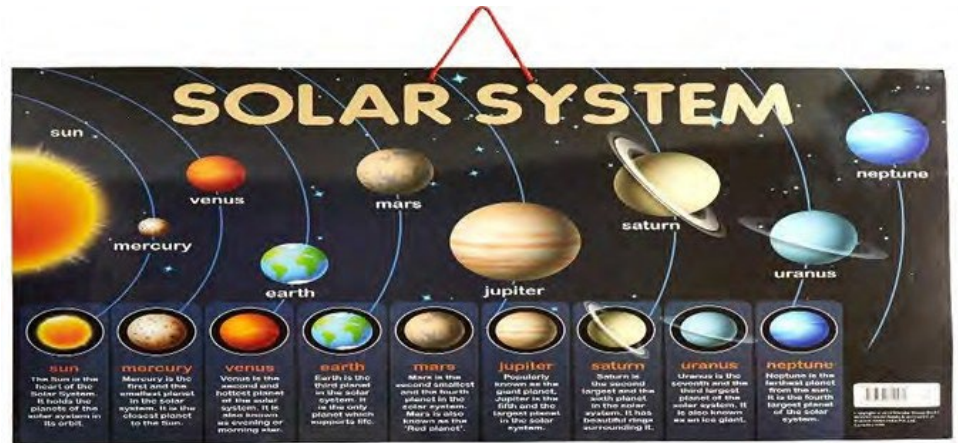
Se podrían añadir otros pasos, desarrollando juegos educativos sobre el tema, clasificando a los alumnos en equipos y haciéndoles utilizar las herramientas digitales adecuadas.

ACTIVIDAD 4

TÍTULO Descubrir el sistema solar

RESUMEN

Los alumnos realizarán actividades que acabarán por descubrir los componentes del sistema solar



AUTOR/S

Scoala Gimnaziala Maria Rosetti

FECHA 15/02/2022

VERSIÓN 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Páginas web informativas, información sobre animales, plantas, sentidos, sistema solar, planetas, etc.

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS ARTES

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS

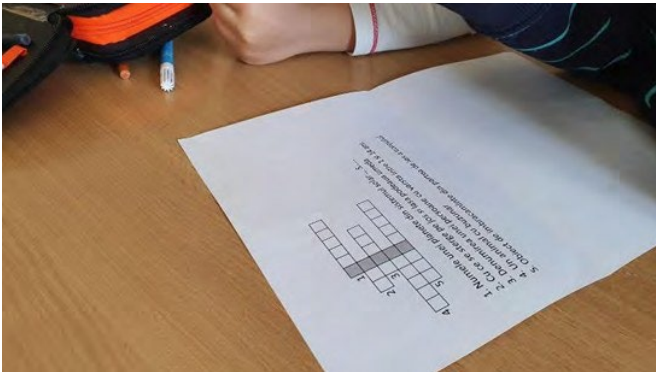
14 - 16 AÑOS

OTROS: 9-12 AÑOS

ACTIVIDAD 4

HERRAMIENTAS NECESARIAS

Imágenes, documentos impresos, cajas, cerraduras cifradas, lápices de colores, objetos de reconocimiento...



ELEGIR LA NARRATIVA

Los niños se reunieron con los profesores, formaron los equipos, se les dijo lo que tendrían que hacer durante la actividad: buscar las cajas rojas, averiguar el número, encontrar la actividad que tenían que hacer, hacer la actividad.

La primera etapa tuvo lugar en la biblioteca. Buscaban en la caja, encontraban la clave, encontraban la actividad: tenían que encontrar los nombres de algunos animales en un buzón y, a continuación, colocar determinados animales en un sistema de ejes. La correcta realización de esta etapa les indicaba dónde tendría lugar la siguiente.

ACTIVIDAD 4

La segunda etapa - tuvo lugar en un aula. Buscaron la caja, encontraron la cifra, encontraron la actividad - el descubrimiento de los sentidos - recibieron una serie de archivos que tienen que trabajar juntos. A continuación, reciben un objeto y, con los ojos vendados, tienen que averiguar qué objeto tienen en la mano. La correcta realización de la actividad les indicaba dónde tendría lugar el siguiente paso.

La tercera etapa - de vuelta a la biblioteca. Buscan en la caja, encuentran la cifra, encuentran la actividad: el encuentro con las estaciones. Encuéntralas en una caja con varias palabras e ilústralas a medida que las vayan descubriendo. Quien primero complete estas tareas será el primero en pasar a la última etapa.

Al gimnasio - la última etapa de nuestra actividad Escape room - buscaron la caja, encontraron la clave, encontraron la actividad - Descubriendo el Sistema Solar.

OBJETIVO FINAL

El objetivo final de esta actividad es descubrir el Sistema Solar a través de otros conocimientos que ya han adquirido.

PRUEBAS Y MATERIALES

- papel xerox
- cajas
- candados
- hojas de trabajo

ACTIVIDAD 4

RECURSOS

Office PPT, enciclopedias

Video sobre actividad con alumnos.



Actividad de los alumnos:



ACTIVIDAD 4

EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Esta actividad también incluye evaluación, valoración de los conocimientos en base a los cuales los alumnos deben descubrir el Sistema Solar. Si no los conoce, no podrá resolver las tareas e, implícitamente, no podrá completar el juego/actividad.

BIBLIOGRAFÍA

- Internet
- websites
- material para profesores

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

La actividad puede llevarse a cabo desde el primer curso hasta el cuarto.

MÁS INFORMACIÓN

Este tipo de actividad puede proponerse para cualquier nivel educativo y para cualquier asignatura; porque combina información de varias áreas curriculares.

ACTIVIDAD 5

TÍTULO Robo de dinero breakout-edu

RESUMEN

La actividad pretende evaluar contenidos de secundaria general utilizando la gamificación en el aula. También pretende fomentar el trabajo cooperativo y la integración de alumnos con necesidades educativas. Se utilizan temas de actualidad para fomentar la motivación de los estudiantes.

AUTOR/S

IES Mediterráneo

FECHA 10/12/2021

VERSIÓN 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Mantener la motivación de los alumnos desarrollando su
- imaginación. Facilitar la inmersión en el aprendizaje.
- Resolver problemas de razonamiento.
- Evaluar de forma alternativa los conocimientos adquiridos sobre un tema.
- Fomentar la cohesión del grupo y el trabajo en equipo.
- Aprende a pensar antes de actuar.
- Adquirir y desarrollar la capacidad de ver el panorama general.

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS INFORMÁTICA

ACTIVIDAD 5

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS **14 - 16 AÑOS** **OTROS**

HERRAMIENTAS NECESARIAS

Genially

ELEGIR LA NARRATIVA

Vas a formar parte de un equipo de atracadores, pero no cualquiera puede hacerlo, tienes que tener los conocimientos necesarios para demostrar que no pondrás en peligro ni a los miembros del equipo ni a la operación. Demuestra lo que vales.

OBJETIVO FINAL

Objetivo del juego

- El objetivo es conseguir el código que abre la caja fuerte. Cada prueba te recompensa con un número.

Objetivo de la actividad.

- Evaluar a través de la gamificación los contenidos generales de los alumnos.
- Valorar la capacidad de razonamiento lógico de nuestros alumnos.
- Valorar la capacidad de trabajar en equipo.
- Valorar la competencia digital de los alumnos.

ACTIVIDAD 5

PRUEBAS Y MATERIALES

- Río:

Los estudiantes deberán demostrar conocimientos básicos de informática, como el uso de la terminología.

- Naerobi:

El alumnado deberá demostrar su capacidad de razonamiento lógico.

- Berlín:

El objetivo es evaluar los conocimientos matemáticos elementales y el análisis deductivo.

- Lisboa:

Breve introducción a la teoría de grafos a partir de la gamificación.

- En Tokio:

Su objetivo es evaluar la percepción visual y espacial de los alumnos. Contribuye a desarrollar su capacidad de análisis, mejora su agilidad mental y estimula la memoria visual y de trabajo.

- Profesor:

Los alumnos deben colocar correctamente los países en el mapamundi para obtener el número de código.

- Estocolmo:

Se evalúa la capacidad de memoria de los alumnos.

- Palermo:

Los alumnos deberán conocer monumentos diseminados por distintas partes del país.



ACTIVIDAD 5

RECURSOS

Fotos, audios, Genially
Video sobre actividad con alumnos.



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

- Observación directa.
- Recogida de la hoja de operaciones.

BIBLIOGRAFÍA

- Internet

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

La actividad está diseñada para su uso en distintos niveles educativos, y se puede proporcionar asistencia, como acceso a Internet, para los niveles educativos más bajos. No obstante, el genially es editable y cada prueba puede modificarse para evaluar un contenido concreto que se esté impartiendo en ese momento, simplemente modificando las preguntas.

ACTIVIDAD 6

TÍTULO La mazmorra del dragón

RESUMEN

En esta actividad queremos hacer que la educación sea divertida. Aprender divirtiéndose es más eficaz para los alumnos. Así los alumnos pueden centrarse en las asignaturas.

En primer lugar, el profesor enseña el tema y, a continuación, los alumnos hacen un test en esta actividad. No utilizamos las pruebas clásicas. Genially nos ayuda sobre esa actividad.

El tema proporciona interacción entre el usuario y el portal. No es sólo un tema de presentación.

Da derecho a elegir al usuario. Hay diferentes algoritmos según las opciones. La adjudicación es importante en la educación. Los alumnos responderán correctamente a las preguntas, salvarán el reino y finalmente ganarán.

AUTOR/S

Sultantepe Prof. Dr. Cemil Taşçioğlu Ortaokulu

FECHA 08/11/2021

VERSIÓN 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Aumentar el conocimiento de los inventos y descubrimientos
- Aumenta el conocimiento de las operaciones matemáticas
- Aumenta el conocimiento de los animales.
- Aumenta la concienciación sobre temas deportivos y culturales
- Aumenta la concienciación sobre la educación divertida en línea

ACTIVIDAD 6

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS: CULTURA

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS

14 - 16 AÑOS

OTROS

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- Genially Plataforma en línea
- Tablet o PC
- Laboratorio de informática (Para estudiar juntos)

ELEGIR LA NARRATIVA

Queremos ofrecer una educación divertida a través de un portal en línea. Tenemos una historia. De acuerdo con la historia;

Un dragón ha conquistado el reino. Queremos destruir al dragón y salvar el reino. Así que necesitamos una espada especial. Esta espada contiene 4 elementos muy especiales. Estos;

Tierra, aire, agua y fuego.

Para recibir estos elementos, debe responder a las preguntas.

Un hombre de hueso aparecerá frente a ti. Este hombre de hueso te hará preguntas en distintas categorías. Si usted puede tener éxito en estas categorías, él le dará los elementos. Tienes 1 error para tener éxito. Fallarás en tu segundo error.

ACTIVIDAD 6

Hay preguntas sobre diferentes temas (Matemáticas, Historia, Deportes, Informática, Ciencias) Mientras respondes, se te darán las instrucciones necesarias.

No lo olvides. El reino confía en ti. Eres su única esperanza. Sé paciente y derrota al dragón.

OBJETIVO FINAL

Los alumnos deben responder correctamente a todas las preguntas y deben conseguir todos los elementos. Pondrán los elementos a la espada y tendrán el poder para derrotar al dragón. Finalmente, el Reino se salvará.

PRUEBAS Y MATERIALES

En la primera fase, los alumnos deben superar las pruebas de "Descubrimientos e inventos". En la segunda fase, los alumnos deberán superar las pruebas de "Animales".

En la tercera fase, los alumnos deberán superar las pruebas de "Cultura". En la cuarta fase, los alumnos deberán superar las pruebas de "Matemáticas".

Genially Game.



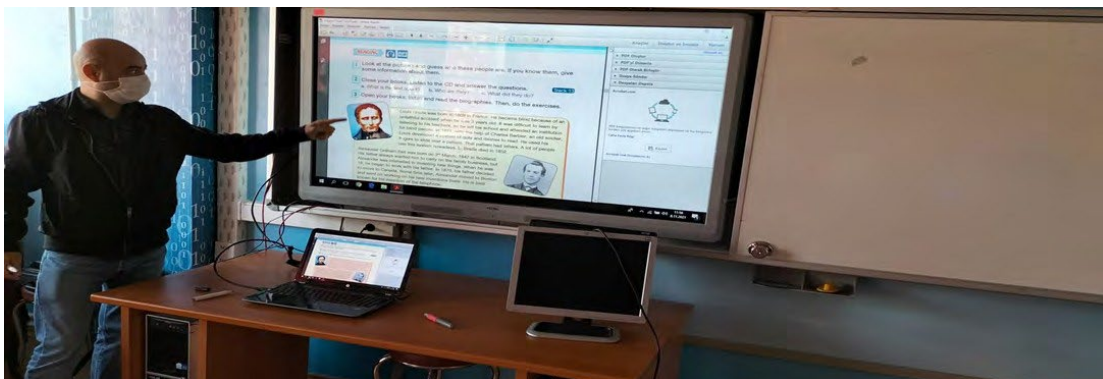
ACTIVIDAD 6

RECURSOS

Video sobre actividad con alumnos.



Actividad de los alumnos:



ACTIVIDAD 6



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Se prepararon tests sobre diferentes temas porque queremos ver sus competencias por lotes. Estos temas de competencia se dan bajo el título de "Test y Materiales". Las enseñanzas de diferentes asignaturas se pondrán a prueba con este tema y esta prueba ayudará a los diferentes tipos de inteligencia del estudiante.

BIBLIOGRAFÍA

- Libro de inglés de 7º curso.

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

Hay 4 temas en este tema.

De lo contrario, puede haber 3 opciones de aplicación diferentes:

- 1.No se limita a 4 asignaturas, sino que pueden añadirse otras que los alumnos vean en un año. Esto incluye las clases físicas y mentales. Esto convertirá la solicitud en una prueba de evaluación general.
- 2.Puede reducir la solicitud a un tema y formular preguntas detalladas sobre el mismo. Esto significa aumentar el número de páginas
- 3.Con la licencia adecuada, la aplicación también puede utilizarse sin conexión. Esto da a los estudiantes la oportunidad de trabajar cuando quieran.

Además, como la aplicación tiene la función de añadir sonido, también se puede añadir sonido de fondo o muestras de audio a la aplicación.

ACTIVIDAD 6

MÁS INFORMACIÓN

"Licencia de estudiante" se adquirió en la aplicación. Otras escuelas que quieran continuar con esta práctica deberían prestar atención a esta cuestión.

Se pueden realizar estudios similares sin necesidad de adquirir una licencia.

ACTIVIDAD 7

TÍTULO Actividades educativas divertidas

RESUMEN

La tecnología está adquiriendo un papel importante en nuestras vidas. Por eso necesitamos nuevas programas informáticos. Hoy en día, los jóvenes pueden crear fácilmente estos programas informáticos. Durante este tiempo, ha habido actualizaciones, desarrollos y cambios en la educación. Hemos utilizado estos desarrollos y hemos intentado hacer que la educación sea divertida con el apoyo del software. Generalmente, los estudiantes están preocupados por los exámenes. Con estos nuevos métodos, nos aseguramos de que los estudiantes disfruten de los exámenes. Aumentamos el éxito y la motivación. Para esta actividad utilizamos 3 herramientas tecnológicas.

1. Genially
2. Appinventor
3. Plickers

Utilizamos estas herramientas por separado. Los alumnos tienen que completar 3 actividades para pasar a un nuevo nivel. Creamos un ambiente de competición

AUTOR/S

Sultantepe Prof. Dr. Cemil Taşcıoğlu Ortaokulu

FECHA 27/12/2021
VERSIÓN 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

Nuevos alumnos para esta actividad;

- El alumno descubre el Genially de forma interactiva.
- El alumno descubre el desarrollo de aplicaciones móviles con Appinventor.
- El alumno descubre la realización de cuestionarios con Plickers.
- El alumno aprende divirtiéndose con Genially.
- El alumno desarrolla una aplicación móvil divirtiéndose con Appinventor.
- El alumno se pone a prueba usando QR Code con Plickers.

ACTIVIDAD 7

Estudiantes con experiencia;

- El estudiante crea su propia cuenta en Genially
- Los alumnos pueden trabajar sobre el tema que hayan elegido
- El estudiante puede desarrollar su propia aplicación móvil para Android e IOS con Appinventor
- Los alumnos utilizan el trabajo desarrollado para Appinventor e IOs en su dispositivo móvil sin necesidad de subirlo a PlayStore o AppleStore.
- El estudiante puede crear su propia clase y sus propias preguntas para el trabajo con Plickers. Utiliza Plickers en su propio trabajo (Debate, Taller, Club, Entrevista, etc.)
- El alumno utiliza los informes de los cuestionarios obtenidos con Plickers tanto para el desarrollo individual como en grupo.

CIENCIA

TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS

14 - 16 AÑOS

OTROS

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- Ordenador
- Tableta o teléfono
- Cuenta Genially Cuenta
- Appinventor Cuenta
- Plickers
- Papel, cartón, etc. en el que se imprimirán los Plickers.
- "Aplicaciones móviles "MIT AI2 Compenion" y "Plickers"

ELEGIR LA NARRATIVA

1- Nivel Genial;

1.1. Una cuenta en <https://app.genial/>. Puede trabajar en los temas del sistema con la cuenta que haya creado. Sin embargo, hay que tener en cuenta que los temas son de pago.

1.2. Elige un tema para ti. El tema está lleno de temas y preguntas que tú determinarás.

1.3 Utilizamos el tema "Ninja, Sala de Batalla". De acuerdo con el tema, el estudiante tiene que tomar 4 guerreros a su equipo durante la prueba. Hay diferentes preguntas, pero los estudiantes se unirán durante el examen debido al formato de juego.

1.4 Los estudiantes recibirán un código numérico por cada sección que completen. Se necesitarán 4 números para 4 asignaturas en total.

1.5 Si puede introducir estos 4 números correctamente en el campo de contraseña al final del capítulo, completará el trabajo. Por supuesto, un factor importante aquí es ser capaz de hacerlo rápidamente. Porque es una carrera contra el tiempo.

2- Nivel Appinventor;

2.1 Nuestro alumno debe crear una cuenta en <https://appinventor.mit.edu/>. Utilizando esta cuenta, podrá desarrollar aplicaciones con programación basada en bloques.

2.2 Nuestros alumnos han aprendido a utilizar Appinventor, pero la aplicación para poner a prueba a los alumnos la desarrolla el profesor.

2.3 El trabajo de prueba preparado por el profesor en formato .aia se carga en la cuenta del alumno. Ahora el estudiante está listo para transferir el trabajo en su cuenta de Appinventor a su teléfono. Con la aplicación llamada "MIT AI2 Compenion", el estudio de prueba se transfiere al dispositivo móvil escaneando el QR.

2.4 El logotipo de Erasmus+, el logotipo de Istedu y los logotipos de las escuelas dan la bienvenida al estudiante en la primera pantalla que aparece en el dispositivo móvil del estudiante (tableta o teléfono). Además, el estudiante tiene que introducir el código de 4 dígitos obtenido de Genially en el "TextBox" aquí. De lo contrario, los estudiantes no podrán ver la otra prueba en la pantalla.

ACTIVIDAD 7

2.5 El alumno que introduzca los códigos de 4 dígitos pasará a la otra pantalla y responderá aquí a las preguntas del test. El alumno verá preguntas en 4 áreas diferentes e intentará responderlas correctamente.

3-Nivel Plickers;

3.1 El profesor debe crear una cuenta en <https://www.plickers.com/>.

3.2 Una vez creada la cuenta, los miembros de la clase y las preguntas se crean en Plickers, y el sitio está listo para su uso.

3.3 También es necesario descargar las tarjetas Plickers del sitio. Pueden imprimir estas tarjetas en papel.

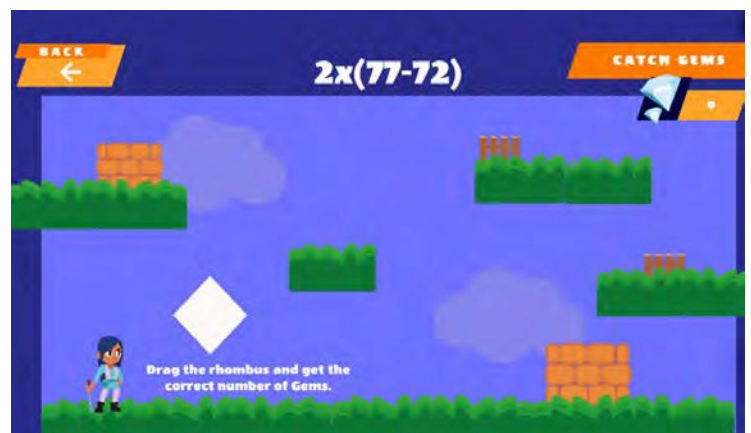
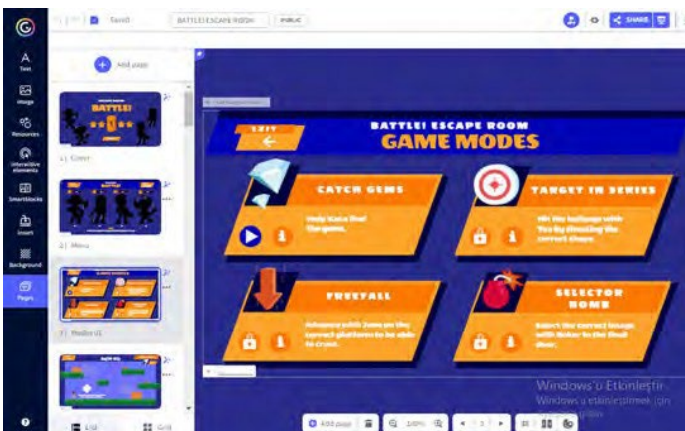
3.4 El profesor instala la aplicación llamada "Plickers" en su dispositivo móvil. El profesor inicia sesión en el móvil con la cuenta de plickers.

3.5 Mientras se muestran las preguntas al alumno en la pizarra interactiva, éste debe sujetar las tarjetas plickers para que el teléfono las escanee según su respuesta. Una vez finalizado el proceso de escaneo por parte del profesor, los resultados del alumno se mostrarán en la pizarra interactiva.

3.6 También se puede obtener un informe detallado después de todas las preguntas.

OBJETIVO FINAL

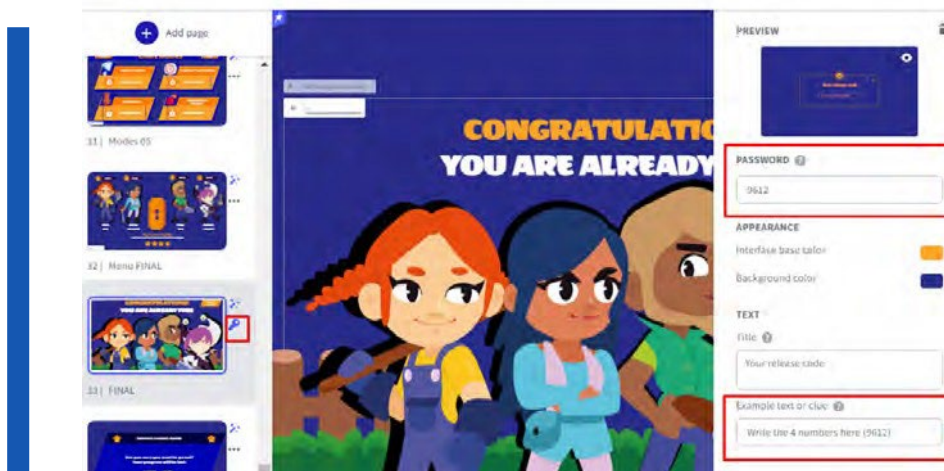
En primer lugar, los alumnos resuelven el Genially Game.



ACTIVIDAD 7



Los alumnos deben conocer el número que se les da al final de cada capítulo.



Appinventor funciona:



ACTIVIDAD 7



Los Plickers funcionan:



Sultantepe

Students

Quick Add Student Add Students Print Class Roster

FIRST NAME	LAST NAME	CARD NO
Berrak	Karabulut	3
Ecrin Naz	Ofluoglu	1
Jadon	Robles	4
Mert	Ulrcan	10
Onur	Bhatti	6
Sarp	Sen	2
Sevin	Bhatti	7
Turker	Yuceer	8
Zeynep	Zeybekler	5
Zeynep	Ozturk	9



ACTIVIDAD 7

PRUEBAS Y MATERIALES

- <https://app.genial.ly/>
- <https://appinventor.mit.edu/>
- <https://www.plickers.com>
- Aplicación móvil "Plickers"
- "MIT AI2 Compenion" aplicación móvil

Genially game.



RECURSOS

- <https://app.genial.ly/>
- <https://appinventor.mit.edu/>
- <https://www.plickers.com>

Vídeo sobre actividad con alumnos.

ACTIVIDAD 7



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

Nuestros alumnos comenzaron las actividades simultáneamente. En general, nuestros alumnos determinan el tiempo que durará la actividad.

En el evento Plickers, en cambio, lo importante para nosotros será la cantidad de respuestas correctas, no el tiempo.

En la evaluación de los alumnos;

Genialmente se basa en el tiempo. Porque es posible que el alumno llegue a la respuesta correcta por el método de ensayo y error. Se puede decir que nuestro alumno que alcanza el código de 4 dígitos en menos tiempo tiene más éxito.

En Appinventor, tanto la velocidad del estudiante y la respuesta correcta / incorrecta se basan.

La respuesta correcta/incorrecta del alumno se evalúa en Plickers. El resultado de la prueba se reflejará en el informe.

ACTIVIDAD 7

BIBLIOGRAFÍA

- 6th Grade Science Book
- 7th Grade maths Book
- 7th Grade English Book
- 8th Grade English Book
- Libro de Ciencias Sociales de 7º curso

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

Nuestros trabajos abarcan diferentes disciplinas y materias. Puede aplicarse a todos los grupos de alumnos de secundaria.

MÁS INFORMACIÓN

Genially es sólo uno de los sitios en los que puedes trabajar de forma interactiva. Hay cientos de sitios como éste. Entre ellos, se pueden determinar los adecuados para la educación y realizar estudios en las aulas y en casa.

Mucho más trabajo se puede hacer en Appinventor, sobre todo porque el contenido puede ser producido para IOS. A medida que los estudios se pueden utilizar en la educación; También se puede publicar en PlayStore y AppleStore.

Para que la función de informes de Pickers sea más funcional, los estudios se pueden presentar a todos los alumnos de un centro, no a un grupo de alumnos, y se pueden tomar sus evaluaciones.

ACTIVIDAD 8

TÍTULO El café de Fermat

RESUMEN

La actividad se desarrolla en una cafetería de época en la que los clientes habituales son matemáticos.

Allí comparten conjeturas y demostraciones. Mostrando sus progresos al resto de sus compañeros.

AUTOR/S

IES Mediterráneo

FECHA 15/11/2021

VERSIÓN 1

OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Mantener la motivación de los alumnos desarrollando su
- imaginación. Facilitar la inmersión en el aprendizaje.
- Resolver problemas de razonamiento lógico y matemático.
- Evaluar de forma alternativa los conocimientos adquiridos sobre un tema.
- Fomentar la cohesión del grupo y el trabajo en equipo.
- Aprender a pensar antes de actuar.
- Adquirir y desarrollar la capacidad de ver el panorama general.

CIENCIA TECNOLOGÍA

MATEMÁTICAS

GEOGRAFÍA/

HISTORIA

IDIOMAS

LITERATURA

MÚSICA

OTROS

ACTIVIDAD 8

NIVEL DE ESTUDIOS

Esta actividad está preparada para...

12 - 14 AÑOS **14 - 16 AÑOS** **OTROS**

HERRAMIENTAS NECESARIAS

- Cajas de madera
- Interruptores
- Led
- Varios candados
- Cryptex
- Linterna de luz ultravioleta
- Bolígrafo de tinta invisible
- Tablet
- Ordenador
- Imán
- Imágenes de matemáticos
- Pen drive
- APLICACIONES Y PÁGINAS WEB
- Youtube
- Genially
- Lector de códigos QR
- Aplicaciones de diseño de avatares (ZEPETO)
- Utilizamos Genially

ELEGIR LA NARRATIVA

Los alumnos se sumergieron en la vida de grandes matemáticos y en lo importante que era y es escribir notas en los márgenes de los libros. Los alumnos tendrán que encontrar la llave que abre la puerta de la habitación, utilizando su ingenio, sus conocimientos y su capacidad de observación.

OBJETIVO FINAL

Objetivo del juego

El objetivo final es encontrar una llave que abra la puerta de salida de la cafetería. Objetivo de la actividad.

Dar a conocer a los alumnos el trabajo de algunos matemáticos y matemáticas de distintas épocas y cómo han influido en el desarrollo de las matemáticas.

Valorar la capacidad de razonamiento lógico de nuestros alumnos. Valorar la capacidad de trabajar en equipo.

Valorar la competencia digital de los alumnos.

PRUEBAS Y MATERIALES

Desbloqueo de la Tableta: El patrón de desbloqueo se obtiene ordenando algunos de los libros de la estantería.

Abre la gran caja de madera: La llave está escondida en la caja registradora. Previamente tienes que abrir la caja registradora cuya llave está escondida por la habitación.

Abre la caja de objetos perdidos: La llave está escondida entre las bolsitas de té. En la caja hay una tarjeta de descodificación, un tarjetero con documentación y una brújula.

Desbloqueo de la caja de tamaño mediano: En los márgenes del libro hay un texto escrito con tinta invisible. Junto con la tarjeta decodificadora y una luz ultravioleta (que estará escondida por la habitación), podrás descifrar el código de la cerradura que abre la caja mediana. En su interior hay una serie de interruptores. Para obtener el código oculto en la caja, tienes que colocar los interruptores en el orden correcto y poner sobre ellos un imán escondido en la habitación.

Orden de los interruptores en la casilla central: Se obtiene a partir de los años de nacimiento de los matemáticos que aparecen en las imágenes de la sala. Con la tableta se pueden leer los códigos QR que aparecen en cada casilla. Estos llevarán a un vídeo que proporciona información sobre cada personaje.

ACTIVIDAD 8

Pen drive: Está oculto dentro de una brújula de criptex y se desbloquea con el código de una de las tarjetas del tarjetero (ambas estaban en la caja de objetos perdidos). Se desbloquea con el código que obtienes de la caja mediana.

Genial: Se accede desde el ordenador y una vez desbloqueado el Pendrive. Consiste en una serie de pruebas de razonamiento lógico-matemático. Una vez resueltas, se obtiene un código de 3 dígitos.

Abre una caja pequeña: Tiene una cerradura de tres números. Se obtienen como solución al Genially. Contiene en su interior la llave de salida del café.

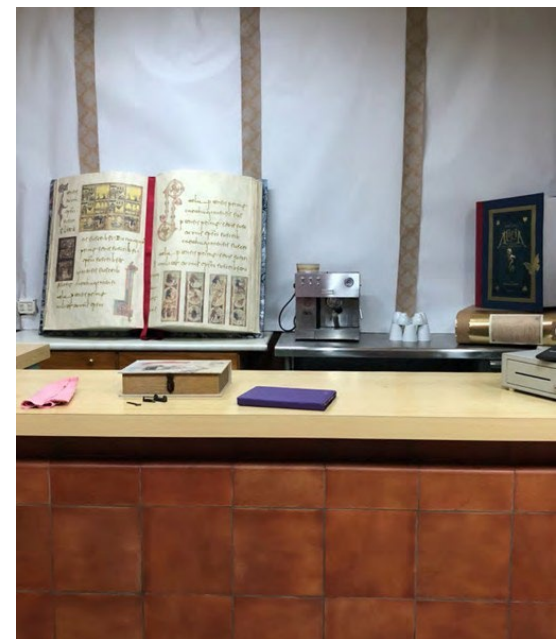
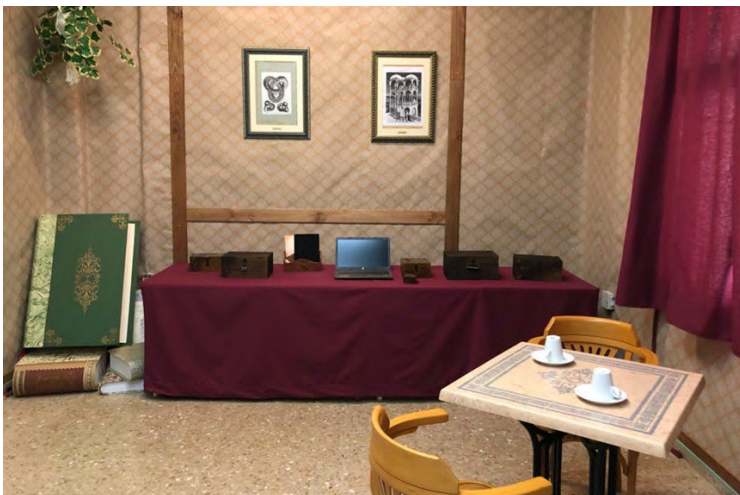


RECURSOS

Video sobre actividad con alumnos.



ACTIVIDAD 8



ACTIVIDAD 8



EVALUACIÓN DEL ALUMNO

- Observación directa.
- Recogida de la hoja de ruta.

BIBLIOGRAFÍA

Wikipedia

ACTIVIDAD 8

ADAPTACIÓN A OTROS NIVELES

La actividad que hemos presentado está pensada para cualquier nivel educativo, ya que los códigos que hay que obtener para avanzar se obtienen a partir de contenidos matemáticos básicos.

Esta misma actividad puede modificarse y complicarse en cualquier nivel educativo. Por ejemplo, en lugar de hallar la solución sumando números naturales (1º ESO, podría ser el resultado de una integral definida (2º bachillerato).

A partir de la información proporcionada por los vídeos de los distintos matemáticos, nos hemos centrado en el siglo de nacimiento (trabajando así con números romanos, pero se pueden tener en cuenta más datos. Por ejemplo, la conjetura de Goldbach puede utilizarse cuando se trabaja con números primos, el quinto postulado de Euclides cuando se estudia la posición relativa de las rectas o la ecuación de Euler puede ayudar a introducir conjuntos numéricos.