

Relacionamos tareas con criterios de evaluación

(Historia 4º ESO. [Enlace al BOJA](#) para la consulta de los criterios)

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.

TAREA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	AGRUPAMIENTO	TIEMPO APROXIMADO	HERRAMIENTA QUE SE LE SUGERIRÁ AL ALUMNADO
1. Presentación del proyecto y del producto final . Visionado de los pequeños vídeos del Genially. Reparto de tareas entre los grupos.	1.2.	Grupo clase	1 sesión	Ordenador de aula, proyector de clase.
2. Búsqueda de la información que van a poner en la infografía a través de las webs y lecturas que se le han seleccionado en el panel de Padlet	1.3. 7.2.	Grupo colaborativo	2 sesiones	- Padlet con recursos seleccionados (lecturas y vídeos) - Ordenadores de clase / teléfonos móviles
3. Diseño de una infografía	2.1.	Grupo colaborativo	2 sesiones	- Ordenadores de

sobre el tema que le haya tocado trabajar en su grupo: la mujer, el racismo, el terrorismo, el boicot o curiosidades olímpicas.	3.3. 4.1. 5.2. 6.1.			clase - Genially / Canva
4. Exposición al grupo clase de la infografía. Realización de un pequeño cuestionario a sus compañeros para comprobar la viabilidad.	4.1. 4.2. 5.2. 6.1.	- Grupo clase - Grupos colaborativos	1 sesión	- Ordenador de clase con proyector. - Formulario de Google Form. - Teléfono móvil para realizar el cuestionario.
5. Lectura de los cuestionarios de co-evaluación de sus compañeros y revisión/corrección de las infografías.	1.2. 7.1.	- Grupos colaborativos	1 sesión	- Ordenadores de clase. - Acceso a la aplicación Genially o Canva para realizar las correcciones.
6. Diseño de un Escape Room / Breakout sobre la información y la exposición de las infografías olímpicas.	2.1. 6.1. 6.2. 8.1.	- Grupos colaborativos	3 sesiones	- Ordenadores de clase. - Canva / Genially

7. Ejecución del Escape Room / Breakout (Semana de desarrollo del proyecto interdisciplinar)	6.1. 6.2. 8.1. 8.2.	- Grupos colaborativos - Alumnado de todo el centro en pequeños grupos (4-5 personas)	2 sesiones	- Aula con ordenador y proyector. - Acceso a internet para el visionado de los Escape Room / Breakout diseñados por los alumnos.
8. Autoevaluación del alumnado	7.1. 7.2. 8.2.	- Individual	1 sesión	- Google Form. - Teléfono móvil / ordenador de clase

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

Los problemas técnicos a los que me puedo enfrentar, teniendo en cuenta las aplicaciones y recursos sugeridos pueden ser:

- No acceso a internet, fallo en la red wifi de Andared: En este caso puedo sugerirles que utilicen sus teléfonos móviles (si tienen datos) o bien, hacer uso del ordenador de la mesa del profesor (red cableada).
- No saben utilizar las aplicaciones sugeridas: Para solventar este problema, subiré al repositorio de recursos unos videos tutoriales sobre como crear una infografía con Canva o con Genially. También me aseguraré de que en cada grupo, haya algún alumno que si sepa utilizarlos y tenga experiencia.
- El producto final (infografía) está realizada con inteligencia artificial, aunque no puedo demostrarlo: Esta situación es cada vez más habitual, por lo que les voy a pedir que me envíen imágenes del proceso de creación de la infografía en 3-4 momentos específicos y en qué ha contribuido cada miembro del grupo para su realización.

- No hay suficientes ordenadores disponibles para el aula porque los ha reservado otro compañero: Se pueden realizar lecturas en voz alta utilizando el ordenador del profesor y el proyector y ellos pueden ir tomando notas y sintetizando la información en su cuaderno a la espera de poder acceder a un ordenador de clase en la siguiente sesión.