

1. IDENTIFICACIÓN						
Materia Biología y Geología		Curso 3ºESO		Título Escape Room: Lóbulos Cerebrales		
Temporalización: 17 Abril – 3 Mayo				Nº sesiones: 4		
Presentación/descripción actividad						
La actividad consiste en relacionar funciones de los distintos lóbulos cerebrales con algunos de los componentes de un ordenador de sobremesa, aprovechando el tema 5 del Sistema Nervioso.						
2. CONCRECIÓN CURRICULAR						
Competencias clave						
*CCL	CMCT	CD	CAA	CSC	SIE	CEC
X	X	X	X			
Criterios evaluación				Estándares		
Bloque 1. Metodología Científica <ol style="list-style-type: none"> Utiliza adecuadamente el vocabulario científico a su nivel. Busca, selecciona e interpreta la información de carácter científico. Bloque 4. Promoción de la salud <ol style="list-style-type: none"> Explica la misión integradora del sistema nervioso ante diferentes estímulos y describe el funcionamiento. Bloque 7. Proyecto de investigación <ol style="list-style-type: none"> Participa, valora y respeta el trabajo individual y en equipo. Utiliza fuentes de información variada y los métodos para su obtención. 				Bloque 1. Metodología Científica <ol style="list-style-type: none"> Identifica los términos más frecuentes del vocabulario científico, expresándose de forma correcta tanto oral como escrito. Transmite la información seleccionada de manera precisa utilizando diversos soportes. Bloque 4. Promoción de la salud <ol style="list-style-type: none"> Identifica algunas enfermedades comunes del sistema nervioso, relacionándolas con sus causas, factores de riesgo y su prevención. Bloque 7. Proyecto de investigación <ol style="list-style-type: none"> Participa, valora y respeta el trabajo individual y grupal tanto en clase como en la Escape Room. Utiliza diferentes fuentes de información apoyándose en las TIC. 		
Contenidos (creación de textos escritos, producción oral, uso de multimedia, etc):						
Bloque 1 y 4. <ul style="list-style-type: none"> Utilización del vocabulario adecuado en las preguntas creadas. Aplicación correcta e integradora de las preguntas y respuestas creadas. Bloque 7. <ul style="list-style-type: none"> Uso adecuado de las TIC para la búsqueda de información y para la resolución de problemas del Kahoot! 						

Objetivos		
<ul style="list-style-type: none"> - Aprender los conceptos relacionados con el Sistema Nervioso. (CCL y CMCT) - Elaborar una serie de preguntas usando los conceptos del tema. (CCL, CMCT y CAA) - Practicar el uso de los dispositivos electrónicos de forma didáctica. (CD y CAA) - Relacionar el Sistema Nervioso con un ordenador. (CMCT, CD y CAA) 		
3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA		
Tareas y actividades	Metodología	Escenario/contexto
Sesión 1. Lee la teoría sobre el cerebro, sus lóbulos y sus funciones.	Expositiva	En clase.
Sesión 2. Crea 2 ó 3 preguntas individualmente, con sus respectivas respuestas.	Investigativa	En casa.
Sesión 3. Practica las preguntas jugando al Kahoot! creado, usando el ordenador y los móviles.	Resolución de problemas y TIC	En clase y en casa.
Sesión 4. Asocia los distintos lóbulos con un componente de un equipo informático.	Resolución de problemas.	Escape Room
Indicadores (rúbricas)		Instrumentos /recursos
ANEXO I		Rúbrica Prueba escrita Observación Resolución del Kahoot! Escape Room
Valoración de lo aprendido		

*CCL (Competencia Comunicación Lingüística)

CMCT (Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología)

CD (Competencia digital)

CAA (Competencia aprender a aprender)

CSC (Competencias sociales y cívicas)

SIE (Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor)

CEC (Conciencia y expresiones culturales)

ANEXO I	Excelente	Bien	Mal
Aprender los conceptos relacionados con el Sistema Nervioso	<i>Aprende entre el 100% y el 90% de los conceptos.</i>	<i>Aprende entre el 80% y el 50% de los conceptos.</i>	<i>Aprende menos del 50% de los conceptos.</i>
Elaborar una serie de preguntas usando los conceptos del tema.	<i>Elabora todas las preguntas de forma correcta.</i>	<i>Elabora todas las preguntas pero comete errores.</i>	<i>No elabora todas las preguntas o todo está mal.</i>
Practicar el uso de los dispositivos electrónicos de forma didáctica.	<i>Usa el móvil solo cuando se debe y para el objetivo especificado.</i>	<i>Usa el móvil solo cuando se debe pero se desvía del objetivo en cuanto puede.</i>	<i>Usa el móvil cuando no debe.</i>
Relacionar el Sistema Nervioso con un ordenador.	<i>Durante la Escape Room consiguen relacionarlo a tiempo sin pistas.</i>	<i>Durante la Escape Room consiguen relacionarlo gracias a las pistas.</i>	<i>Durante la Escape Room, no consiguen realizar las relaciones adecuadamente.</i>