

Título	Eres lo que comes, ¿qué te gustaría ser? (Primera sesión)		
Descripción	<p>El módulo instruccional se abre con un vídeo motivador sobre el tema que se va a tratar durante las dos próximas semanas creado por el docente. Se plantea el objetivo del módulo: conocer el proceso de nutrición, los aparatos implicados en este y los hábitos saludables que hay que adquirir para evitar enfermedades y problemas nutricionales. El vídeo dejará muchas preguntas abiertas, de manera que el alumnado pueda reflexionar, cuestionarse y querer saber más.</p> <p>A continuación se realizará un debate grupal donde discutir qué les gustaría aprender sobre el tema de la nutrición. Además, en dicho debate, se guiará a los alumnos a preguntarse qué saben ya sobre el tema y qué cuestiones desconocen.</p>		
Espacio/s	Aula		
Tiempo/s	5 min: visualización del vídeo 15 min: introducción y explicación del módulo instruccional 25 min: debate grupal		
Recursos -humanos -materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Vídeo elaborado por el docente (Ver anexo I) • Pizarra digital • Proyector • Ordenador 		
Agrupamiento (tipo de trabajo)	Grupo aula	Pequeño-grupo	Individual
Anexo/s	Vídeo		
Temas Transversales	Expresión oral.		
Evaluación	inicial: anecdótico (Anexo II)	continua	final

Título	Eres lo que comes, ¿qué te gustaría ser? (Segunda sesión)		
Descripción	La segunda parte de esta actividad de iniciación se llevará a cabo a través de la metodología de gamificación. Previamente, el profesorado habrá elaborado un cuestionario en la aplicación Kahoot con diez preguntas clave sobre el proceso nutricional.		

	Para realizarla, todo el alumnado contará con un ordenador para contestar individualmente a las preguntas. Tras cada pregunta contestada, se pondrán en común las respuestas y se comentarán aspectos relevantes sobre estas.		
Espacio/s	Sala de ordenadores		
Tiempo/s	5min: Puesta a punto de ordenadores y organización de los alumnos en el aula 10min: Explicación de la actividad y del funcionamiento de la aplicación. 30min: Desempeño de la actividad y puesta en común tras cada pregunta.		
Recursos -humanos -materiales	<ul style="list-style-type: none"> • Profesor como moderador y guía de la actividad • Técnico de informática para posibles problemas con ordenadores • Ordenadores • Aplicación de Kahoot 		
Agrupamiento (tipo de trabajo)	<u>Grupo aula</u>	Pequeño-grupo	<u>Individual</u>
Anexo/s	Cuestionario Kahoot (Anexo III) https://play.kahoot.it/#/k/8c124c08-50a8-4751-83a4-6591514be210		
Temas Transversales			
Evaluación	<u>inicial:</u> anecdotario	continua	final