

Título	<b>Eres lo que comes, ¿qué te gustaría ser? (Primera sesión)</b>		
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"> <li>• Vídeo elaborado por el docente (Ver anexo I)</li> <li>• Pizarra digital</li> <li>• Proyector</li> <li>• Ordenador</li> </ul>		
Agrupamiento (tipo de trabajo)	<b>Grupo aula</b>	Pequeño-grupo	Individual
Anexo/s	Vídeo		
Temas Transversales	Expresión oral.		
Evaluación	<b>inicial:</b> anecdótico (Anexo II)	continua	final

Título	<b>Eres lo que comes, ¿qué te gustaría ser? (Segunda sesión)</b>		
Descripción	<p>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.</p>		

	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"> <li>• Profesor como moderador y guía de la actividad</li> <li>• Técnico de informática para posibles problemas con ordenadores</li> <li>• Ordenadores</li> <li>• Aplicación de Kahoot</li> </ul>		
Agrupamiento (tipo de trabajo)	<b><u>Grupo aula</u></b>	Pequeño-grupo	<b><u>Individual</u></b>
Anexo/s	Cuestionario Kahoot (Anexo III) <a href="https://play.kahoot.it/#/k/8c124c08-50a8-4751-83a4-6591514be210">https://play.kahoot.it/#/k/8c124c08-50a8-4751-83a4-6591514be210</a>		
Temas Transversales			
Evaluación	<b><u>inicial:</u></b> anecdotario	continua	final