

PROYECTO CASA ABIERTA - DISEÑO Y DESARROLLO WEB 3



Objetivo de Aprendizaje:

- Integrar y aplicar las herramientas digitales aprendidas en las tres unidades (evaluación, gamificación y creación de contenidos) para diseñar y presentar proyectos interactivos y atractivos en una casa abierta.

Actividades de la Casa Abierta:

1. Stands Interactivos:

- Cada grupo de estudiantes creará un stand temático donde presentará un proyecto que combine las herramientas digitales.
- Ejemplos de proyectos:
 - 🔴 Un juego interactivo en Kahoot! o Quizizz para enseñar sobre un tema específico (gamificación).
 - 🔴 Un cuestionario en Microsoft Forms para evaluar el conocimiento de los visitantes sobre el tema del stand (evaluación).
 - 🔴 Presentaciones visuales, videos o infografías creadas con herramientas de diseño digital para explicar el proyecto (creación de contenidos).
 - 🔴 Cada stand tendrá una tabla comparativa de las herramientas utilizadas.
- Los estudiantes actuarán como guías, explicando sus proyectos y respondiendo preguntas de los visitantes.