

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA Y AUTOR

La Feria del Libro – Julio Javier Vegas Alonso



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Los teasers de la feria.



BREVE DESCRIPCIÓN

Actividad de Aprendizaje realizada teniendo en cuenta la siguiente legislación en vigor:

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 30 de diciembre de 2020, núm. 340, 122868-122953. [Enlace](#).

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 2 de marzo de 2022, núm. 52, 24386-24504. [Enlace](#).

En esta Actividad de Aprendizaje, quinta de la situación, utilizaremos la feria del libro para trabajar el croma con la aplicación [YouTube](#), sin necesidad de utilizar un chroma key. El alumnado, utilizando dispositivos móviles grabará “teasers” promocionando la Feria del Libro, haciéndose pasar por sus personajes literarios favoritos.

“Teaser” es una palabra procedente de la lengua inglesa que, en el mundo del cine, significa un pequeño adelanto de la película, de unos 20-30 segundos, que sirve para captar la atención de los futuros espectadores con el fin de que vean la película cuando se estrene. En nuestro caso, sustituimos película por Feria del Libro, siendo el reto de esta actividad de aprendizaje.

Nota: este apartado se amplía con enlaces, bibliografía y otros en “Consejos, recomendaciones, más información”



TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro			Tecnología / materiales
Total: 135 minutos. Crea: 25	X	Crea	Grabación de vídeos editados con croma desde la aplicación YouTube.	Pantalla Digital Interactiva. Tablets. Aplicación / Web YouTube .

minutos.		Desarrolla		Disfraces, atrezzo y maquillaje.
Interactúa: 45 minutos.	X	Investiga	Búsqueda y descarga de imágenes adecuadas al contexto de una situación dramatizada.	
Investiga: 20 minutos.				
Presenta: 45 minutos.	X	Interactúa	El alumnado trabaja en equipo, decidiendo los personajes que van a interpretar, el contenido de sus vídeos y los materiales (fondos, atrezzo, etc.) que necesitarán.	
	X	Presenta	Presentación de tareas y resultados. Evaluación final.	
		Explora		
		Otras		



DESARROLLO

PASO 1	Tiempo: 1 sesión de 45 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<i>Actividad inicial.</i> <i>Activo.</i> TAREA 1: El/la docente explica al alumnado que, en esta actividad, cada equipo va a grabar un vídeo promocional de la Feria del Libro, lo que en lenguaje cinematográfico se llama "Teaser". El/la docente motiva al alumnado, así como contextualiza la actividad, con preguntas como "¿Qué creéis que vais a necesitar?", "¿De qué puede tratar la historia que vamos a grabar?", "¿Qué personaje elegiríais y por qué?", etc. El/la docente explica que cada equipo dispondrá de 60 segundos para grabar un vídeo con croma en el que cada uno de sus miembros,	<i>Receptor.</i> Reunido en grupo único, a modo de asamblea: - Responden a las preguntas del/de la docente. - Anticipan el trabajo a realizar basándose en los saberes básicos trabajados hasta el momento. <i>Activo:</i> Divididos en grupos: - Debaten sobre las tareas que pueden realizar. - Recogen aquellas que consideran más	Zona INTERACTÚA: - Actividad de trabajo en equipos. - Interpretación de instrucciones. - Secuencia ordenada de trabajo. - Habilidades de comprensión y expresión oral. - Análisis y valoración de propuestas y selección de las más adecuadas. - Técnicas teatrales, intercambio de roles y

caracterizado como un personaje de libros, cuentos, novelas, etc., promociona la Feria y las actividades que se van a desarrollar en la misma. Para ello tienen que acordar qué personaje va a ser cada alumno, que materiales va a necesitar para su caracterización, la imagen o vídeo de fondo y el cometido de su discurso. A modo de ejemplo, se realiza una en la pizarra digital interactiva, recogiendo aportaciones de los alumnos: “Seré Don Quijote y animaré al resto de alumnos del centro”, “Me vestiré como Pakete, de los Futbolísimos e invitaré a leer mi colección”, etc. El/la docente asesora a los equipos en su debate e indica que practiquen las diferentes propuestas entre ellos. Igualmente solicita que, en la próxima sesión, traigan disfraces, maquillaje y otros accesorios para caracterizarse como el personaje elegido.	adecuadas para sus personajes. - Juego de rol e interpretación. - Improvisan y se adaptan al desarrollo del dialogo y la narrativa. - Llegan a acuerdos respecto a las líneas de diálogo de cada uno/a	aprendizaje guionizado. - Coevaluación.
--	---	--

PASO 2	Tiempo: 1 sesión de 45 minutos	
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
Actividad de desarrollo. Activo. TAREA 1: El/la docente presenta en la pantalla digital la aplicación YouTube e informa al alumnado que el vídeo que van a grabar será con croma, pero sin utilizar el croma de la zona Crea. Aprovecha para preguntar si saben cómo es posible hacerlo, a fin de despertar su curiosidad. Recibidas respuestas	Receptor. Reunido en grupo único, a modo de asamblea: - Atienden a la explicación del profesor/a sobre el uso de la aplicación y la tarea a realizar. Activo. Divididos en grupos y parejas: - Interpretan a un personaje animando a	Zona CREA: - Actividad de trabajo en equipo. - Técnicas teatrales, intercambio de roles y aprendizaje guionizado. - Uso adecuado de aplicación para la grabación y posterior edición de vídeo

variadas, explica que YouTube tiene una herramienta que añade a las grabaciones un fondo verde digital que después es sustituido por una imagen o vídeo. TAREA 2: El/la docente hace uso de la pantalla digital interactiva para presentar un ejemplo que ha preparado haciendo uso de esta herramienta (enlace de tutorial sencillo para docentes). El/la docente divide al grupo en los equipos de trabajo para que puedan grabar sus diferentes vídeos con tablets (una por equipo). El/la docente distribuye y dirige al alumnado en dos zonas diferentes del Aula del Futuro: - En la zona Crea, mientras un equipo trabaja en el vídeo, alternando papeles de grabación e interpretación, otro grupo espera observando cómo trabajan. - En la zona Investiga los otros dos equipos buscan imágenes en la web "Pixabay" que puedan descargar en las tablets y utilizar en la parte de edición de vídeo. - A medida que van terminando en una zona, rotan a la otra con la supervisión del/ de la docente.	visitar la Feria del Libro. - Buscan en una galería de imágenes gratuitas aquellas que consideran más adecuadas como fondo a su diálogo, para su descarga. - Graban a compañeros interpretando el diálogo. - Editan el vídeo grabado en la zona croma añadiendo la imagen buscada en Pixabay.	Zona INVESTIGA: - Búsqueda y selección de información (imágenes adecuadas a una situación dramatizada concreta). - Trabajo en pareja alcanzando acuerdos.
---	--	---

PASO 3	Tiempo: 1 sesión de 45 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
Actividad final. Asesor TAREA 1: El/la docente guía al alumnado en el uso de la pantalla digital interactiva para presentar los diferentes vídeos que grabaron y editaron en las sesiones anteriores. Para ello se comparte los enlaces ocultos de las diferentes grabaciones y se visualizan en YouTube.	Activo Cada equipo de alumnos explica al resto cómo fue el proceso de grabación y edición: dificultades, aspectos positivos, qué han aprendido, qué otras aplicaciones al mismo encuentran, etc. El resto de alumnos/as valoran el trabajo presentado por los/las compañeros y compañeras de manera positiva, añadiendo con propuestas de mejora constructivas	Zona PRESENTA: - Presentación de resultados. - Capacidades de expresión oral para hablar en público. - Valoración de la tarea. - Coevaluación.



PREPARACIÓN

El profesorado debe haber trabajado con anterioridad, para conocerla, la aplicación herramienta Croma de la aplicación [YouTube](#). Igualmente, debe estar instalada en las tablets que se usen para la grabación.

El/la docente puede tener preparado material de atrezzo, así como máscaras, disfraces, complementos, etc. para aquellos alumnos y alumnas que no hayan llevado nada.

Estos y/u otros aspectos relativos a la preparación son definidos en los diferentes pasos en el papel del/de la docente.

ETAPA	Educación Primaria
NIVEL	EP6
ÁREAS	Lengua castellana y literatura; Conocimiento del Medio Natural, Cultural y Social y Educación Artística.



RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Las actividades pueden haber sido creadas en base al currículo anterior, recuerda actualizarlo al vigente si fuera necesario.

Lengua Castellana y Literatura

Competencia específica 3. Producir textos orales y multimodales, con coherencia, claridad y registro adecuados, para expresar ideas, sentimientos y conceptos; construir conocimiento; establecer vínculos personales; y participar con autonomía y una actitud cooperativa y empática en interacciones orales variadas.

Criterio de evaluación 3:

3.1 Producir textos orales y multimodales, de manera autónoma, coherente y fluida, en contextos formales sencillos y utilizando correctamente recursos verbales y no verbales básicos.

3.2 Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, incorporando estrategias sencillas de escucha activa, de cortesía lingüística y de cooperación conversacional.

Saberes básicos. B. Comunicación:

1. Contexto.

– Interacciones entre los componentes del hecho comunicativo (situación, participantes, propósito comunicativo, canal, registro).

2. Géneros discursivos.

– Tipologías textuales: la narración, la descripción, el diálogo, la exposición y la argumentación.
– Propiedades textuales: estrategias básicas para la coherencia, cohesión y adecuación.
– Géneros discursivos propios del

3. Procesos.

– Interacción oral: interacción oral y adecuada en contextos formales e informales, escucha activa, asertividad, resolución dialogada de conflictos y cortesía lingüística. La expresión y escucha empática de necesidades, vivencias y emociones propias y ajenas.

– Comprensión oral: identificación de las ideas más relevantes e interpretación del sentido global realizando las inferencias necesarias. Valoración crítica. Detección de usos discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.

– Producción oral: elementos de la prosodia y de la comunicación no verbal. Construcción, comunicación y valoración crítica de conocimiento mediante la planificación y producción de textos orales y multimodales con progresiva autonomía.

Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.

Competencia específica 1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.

Criterio de evaluación 1.1: Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información, comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos.

Saberes básicos. A. Cultura científica.

1. Iniciación en la actividad científica.

– Fomento de la curiosidad, la iniciativa, la constancia y el sentido de la responsabilidad en la realización de las diferentes investigaciones.

Educación Artística.

Competencia específica 3. Expresar y comunicar de manera creativa ideas, sentimientos y emociones, experimentando con las posibilidades del sonido, la imagen, el cuerpo y los medios digitales, para producir obras propias.

Criterio de evaluación 3:

3.1 Producir obras propias básicas, utilizando las posibilidades expresivas del cuerpo, el sonido, la imagen y los medios digitales básicos y mostrando confianza en las capacidades propias.

3.2 Expresar con creatividad ideas, sentimientos y emociones a través de diversas manifestaciones artísticas, utilizando los diferentes lenguajes e instrumentos a su alcance, mostrando confianza en las propias capacidades y perfeccionando la ejecución.

Saberes básicos. B. Creación e interpretación.

– Fases del proceso creativo: planificación, interpretación, experimentación y evaluación.

– Profesiones vinculadas con las artes plásticas y visuales, las artes audiovisuales, la música y las artes escénicas y performativas.

– Evaluación, interés y valoración tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.

– Uso responsable de bancos de imágenes y sonidos: respeto a las licencias de uso y distribución de contenidos generados por otros. Plagio y derechos de autor.



EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

Rúbrica

Sobresaliente: 9-10	Notable: 7-8	Bien: 6	Suficiente: 5	Insuficiente: 0-4
Su capacidad de expresión y comprensión oral es destacable, haciendo uso adecuado del paralenguaje: gestos, entonación, ritmo, pausas, etc.	Su capacidad de expresión y comprensión oral es muy correcta e intenta hacer uso del paralenguaje: gestos, entonación, ritmo, pausas, etc.	Su capacidad de expresión y comprensión oral es adecuada, pero no utiliza elementos paralingüísticos: gestos, entonación, ritmo, pausas, etc.	Su capacidad de expresión y comprensión oral es básica y limitada.	Tiene incapacidad de expresión y comprensión oral.
Presenta total atención a las explicaciones docentes o de compañeros, preguntando y respondiendo con inmediatez	Presenta bastante atención a las explicaciones docentes o de compañeros, así como hace preguntas.	Presenta bastante atención a las explicaciones docentes o de compañeros.	Presenta poca atención a las explicaciones docentes o de compañeros.	No presenta atención a las explicaciones docentes o de compañeros.
Tiene mucho interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras; valora positivamente su trabajo y es muy participativo/a.	Tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras, y es participativo/a.	Tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras, pero no es participativo/a.	Tiene poco interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras.	No tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras.
Sigue instrucciones complejas sin ayuda docente o de compañeros.	Sigue instrucciones complejas con ayuda docente o de compañeros.	Sigue instrucciones sencillas sin ayuda docente o de compañeros.	Sigue instrucciones sencillas, pero necesita ayuda docente o de compañeros.	No sigue instrucciones sencillas.
Entiende perfectamente el funcionamiento de las aplicaciones sin ayuda ni explicación previa, siendo capaz de extrapolar su uso a otras similares.	Entiende el funcionamiento de las aplicaciones y no requiere ayuda en su uso.	Entiende el funcionamiento de las aplicaciones, pero requiere ayuda en su uso.	No entiende el funcionamiento de las aplicaciones empleadas, pero se esfuerza en aprenderlo.	No entiende el funcionamiento de las aplicaciones empleadas ni intenta aprenderlo.



CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

*Actividad 5

Esta actividad, quinta de la situación de aprendizaje, tendrá lugar en el Aula del Futuro del centro.

El/la docente utiliza la pantalla digital para guiar al alumnado en los pasos a seguir.

Es muy conveniente contar con un/a docente de apoyo en las sesiones programadas.

No importa tanto el resultado obtenido en la grabación de vídeo en términos técnicos (enfoque, plano, ajuste al croma) sino en el proceso llevado a cabo por el alumnado de manera autónoma y en equipo, distribuyendo adecuadamente el tiempo de cada uno de los miembros.

Bibliografía y enlaces empleados en la actividad de aprendizaje:

Enlace Tutorial Croma en YouTube (autor: Julio Javier Vegas Alonso). [Enlace](#).

Website "Pixabay". [Enlace a web](#).



EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

El Kit 5, Evaluación, del Kit de Herramientas del Aula del Futuro, recoge las diferentes técnicas de evaluación (enlace a la web de INTEF: [Cómo evaluar](#)).

La rúbrica es una herramienta en forma de tabla que incluye indicadores de qué queremos evaluar (criterios) y una escala de clasificación para cada criterio. Podemos elaborar rúbricas con herramientas online como [Corubics](#) (valora el trabajo colaborativo del alumnado) o [Rubistar](#) (valora el criterio de evaluación).

En cualquier caso, esta actividad de aprendizaje busca desarrollar competencias del siglo XXI en el alumnado como:

- Colaboración.
- Construcción del conocimiento.
- Autodisciplina.
- Resolución de problemas en el mundo real.
- Uso de las TIC para la enseñanza.
- Aptitud para la comunicación.