

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA:

Las *Actividades* están vinculadas a *Situaciones de aprendizaje*. Escriba el título de la misma.

EXPLORAMOS LA CÉLULA EN TOD

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Visualizamos las células en Paint 3D y Assemblr.

BREVE DESCRIPCIÓN

Una breve de descripción de dos o tres líneas

La cuarta actividad se ha dedicado a probar las células creadas por el alumnado, retocar y terminar las cosas que quedaban a medias, colorear el mural y visualizar el resultado final.



¿Cuánto durará la actividad formativa completa? ¿Qué tipo de espacio de aprendizaje es necesario?
¿Qué tecnología y/u otros materiales son necesarios?

| TIEMPO | ZONA (S) DE APRENDIZAJE DE AULA DEL FUTURO | TECNOLOGÍA/MATERIALES |
|---|---|--|
| <p>Indica el tiempo en sesiones. Ej. 3 sesiones de 45 minutos. Haz clic para editar.</p> <p>1 sesión de 55 minutos.</p> | <input type="checkbox"/> Crea <input type="checkbox"/> Desarrolla <input checked="" type="checkbox"/> Investiga <input type="checkbox"/> Interactúa <input type="checkbox"/> Presenta <input type="checkbox"/> Explora <input type="checkbox"/> Otra/s: | <p>- Ordenador y dispositivos móviles.</p> <p>- Códigos QR impresos.</p> |



Especifique los distintos pasos de la actividad formativa y describa el papel del docente y del alumnado en cada etapa. También el tipo de interacción y actividad.

| Pasos | Tiempo | Papel del docente | Papel del alumnado | Tipo de interacción/actividad educativa |
|---------------|-------------|---|---|--|
| Paso 1 | 5 minutos | Comprobar que todos los estudiantes han completado las actividades. | Trabajar de manera individual, terminando los trabajos. | |
| Paso 2 | 25 minutos. | Controlar que todos los estudiantes estén realizando alguna tarea y que todos puedan presentar un producto final. | Los estudiantes trabajan de manera individual, en parejas y pequeño grupo. | Los estudiantes trabajan libremente terminando las actividades que se habían iniciado en actividades anteriores. |
| Paso 3 | 20 minutos. | Supervisión de que todos participan y que las respuestas son correctas. | Los estudiantes trabajan en pequeños grupos. Leen los códigos y entre todos deciden dónde hay que ponerlo. De manera individual, visualizan las creaciones en 3D. | Los estudiantes interactúan unos con otros, animándose a explorar y compartir respetándose. |

| | | | | |
|--------|--|--|--|--|
| Paso 4 | | | | |
| Paso 5 | | | | |
| Paso 6 | | | | |

PREPARACIÓN

¿Qué preparación es necesaria para esta actividad formativa? (Y agentes involucrados)

Para llevar a cabo esta actividad se deben tener códigos QR con enlaces a diferentes partes de la célula, el mural de la célula gigante para localizar sus partes, los dispositivos móviles con conexión a Internet para leer los códigos y ordenadores para ver las células.

ETAPA

Primaria

NIVEL

Nivel (curso) para el que está pensada.

5º

ÁREAS

Áreas/materias que intervienen en esta actividad.

Ciencias Naturales, Lengua, Matemáticas y Plástica

RELACIÓN CON EL CURRÍCULO:

Describe brevemente la relación con el currículo: objetivos, saberes básicos, criterios de evaluación, competencias que se trabajan (Semejantes a KIT3), etc. **Las actividades pueden haber sido creadas en base al currículo anterior, recuerda actualizarlo al vigente si fuera necesario.**

Objetivos:

-Presentar la célula como unidad vital de un ser vivo, provista de órganos capaces de garantizar automáticamente sus funciones de nutrición, relación y reproducción (es el paso previo para definir los tejidos como conjuntos de células organizadas para construir un órgano).

Contenidos de la actividad:

- Cómo somos los seres vivos.
- Estamos formados por células.
- Los niveles de organización. Seres unicelulares y pluricelulares.

Competencias clave:

- Comunicación lingüística.
- Competencia matemática y competencia básica en ciencias y tecnología.
- Competencia digital.
- Competencia social y cívica.

EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO:

¿Cómo se va a evaluar la actividad? Relación con el currículo (criterios de evaluación) e instrumentos (rúbrica, diana, listas de comprobación, etc.). Formativa/Sumativa. Autoevaluación, co-evaluación o hetero-evaluación.

La actividad se engloba dentro del tema de LOS SERES VIVOS. La evaluación de los contenidos se realiza al finalizar el tema. Para ello, se toman los criterios de evaluación y una rúbrica en la que se valora la participación y motivación de los estudiantes.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN (adaptar a la legislación vigente):

1 - Obtener información relevante sobre hechos o fenómenos previamente delimitados, haciendo predicciones sobre sucesos naturales, integrando datos de observación a partir de las consultas de fuentes directas e indirectas, comunicando resultados.

2 - Establecer conjeturas tanto respecto de sucesos que ocurren de una forma natural como sobre los que ocurren cuando se provocan, a través de un experimento o una experiencia o empleando programas informáticos sencillos de simulación científica.

3 - Utilizar las tecnologías de la información y comunicación, conociendo y respetando las indicaciones de seguridad en la red.

4 - Trabajar de forma cooperativa, apreciando el cuidado por la seguridad propia y de sus compañeros, cuidando las herramientas y haciendo uso adecuado de los materiales.

5 - Conocer la estructura interna de los seres vivos identificando las principales características y funciones.

6 - Usar medios tecnológicos, respetando las normas de uso, de seguridad y de mantenimiento de los instrumentos de observación y de los materiales de trabajo, mostrando interés por la observación y el estudio riguroso de todos los seres vivos, y hábitos de respeto y cuidado hacia los seres vivos.

CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN:

Si procede, añade las URL de los vídeos online, imágenes, concursos y sitios web relacionados con esta actividad.

EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD:

¿Esta actividad es innovadora y cumple con el modelo del Aula del Futuro? Consulta la rúbrica del KIT 5 para poder evaluarla.

Esta actividad cumple con la mayoría de los aspectos para considerarla una actividad innovadora, los estudiantes han creado los códigos QR y ven un sentido a lo realizado. Han diseñado sus células, disfrutaron de verlas en el aula y de aprender jugando.