

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.

Juegos tradicionales

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Videotutorial de la tradición jugada

BREVE DESCRIPCIÓN

Una breve de descripción de dos o tres líneas

Elaboración de un videotutorial explicativo de un juego tradicional. Vamos a elaborar grupos que investigarán sobre un juego de elección libre siguiendo las pautas que marque el docente. Posteriormente, pondremos en común los resultados obtenidos. Seguidamente los estudiantes elaborarán un guion de lo que van a explicar. A continuación, el docente mostrará la aplicación a utilizar, en este caso "Video Guru". Los estudiantes se repartirán roles de trabajo y realizarán las grabaciones para después editar el vídeo y finalizar presentándolo y practicando el juego.



¿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
Indica el tiempo en sesiones. Ej. 3 sesiones de 45 minutos. Haz clic para editar. 6-8 sesiones de 1h aprox.	☒ Crea ☐ Desarrolla ☒ Investiga ☒ Interactúa ☒ Presenta ☐ Explora ☐ Otra/s: Se realiza una investigación de los juegos existentes de forma individual (Zona investiga), se pone en común (Zona Interactúa) se crea el videotutorial (Zona crea) y se expone a los compañeros (Zona presenta).	• Acceso a internet. • Tablet (con cámara de video) • Video Guru como editor de video. • Office 365 y One drive • Pixabay como biblioteca de contenidos gráficos y sonidos libres de derechos.



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

Pasos	Tiempo	Papel del docente	Papel del alumno	Tipo de interacción/actividad educativa
Paso 1	20'	El docente explica a los estudiantes la actividad a realizar y da las pautas para la elaboración de los grupos (no más de 3 estudiantes por grupo).	Atender y preguntar si algo no queda claro y realizar los grupos.	Presentación de la actividad a realizar. Elección de los grupos.
Paso 2	40'	Ayuda a los estudiantes a localizar la información.	Trabajo individual de búsqueda.	Colaboración a la hora de elegir el juego. Investigación a la hora de buscar la información en internet sobre el juego elegido
Paso 3	1 hora	El docente ayuda tanto en los juegos como en las incidencias técnicas.	Trabajo grupal y colaborativo, en un documento compartido.	Creación del guion a seguir partiendo de la información obtenida

Paso 4	1 hora	Explica a los estudiantes cómo funciona la herramienta elegida. Así como los diferentes roles.	Presta atención y reparte los roles de trabajo.	Explicación del uso de la herramienta y reparto de roles dentro del grupo de trabajo.
Paso 5	1 hora +1 hora	Soporte y ayuda a los estudiantes.	Trabajo grupal en el que realizan lo escrito en el guion según los roles asignados.	Creación de contenido. En la cual el grupo graba según el guion elaborado y lo edita conforme a las pautas proporcionadas.
Paso 6	1 hora	Moderador en la presentación.	Trabajo grupal y de "maestro" para llevar a cabo los juegos.	Presentación de los materiales elaborados y juego a los mismos.

PREPARACIÓN

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

Explicación de la actividad y de los elementos que ha de contener el videotutorial, se encarga el maestro de Educación Física.

Tener los dispositivos con las apps precargadas, se encarga el coordinador TIC.

Del mismo modo, es necesario preparar si fuera necesario el material para poder jugar y se encarga el maestro de Educación Física.

ETAPA

ELIJA UN ELEMENTO.

SI LA OPCIÓN ELEGIDA ES OTRO... PON AQUÍ LA ETAPA:

Primaria

NIVEL

Nivel (curso) para el que está pensada.

6º

ÁREAS

Áreas/materias que intervienen en esta actividad.

Educación Física (contenido de juego tradicional), Ciencias Sociales (trabajo de las tradiciones), Lengua y Literatura (herramienta a la hora de expresar, exponer ideas y realizar su videotutorial).

RELACIÓN CON EL CURRÍCULO:

Describe brevemente la relación con el currículo: Objetivos, Contenidos, Criterios de evaluación, Competencias que se trabajan (Semejantes a KIT3), etc.

OBJETIVOS

- Recabar información sobre juegos tradicionales, populares y autóctonos.
- Realizar un inventario de juegos tradicionales, populares y autóctonos.
- Mejorar la competencia digital del alumnado.
- Mejorar la expresión oral y escrita de los alumnos.
- Elaborar videotutoriales de cómo se juega a los juegos.

COMPETENCIAS CLAVE

- Aprender a aprender.
- Social y cívica.
- Digital.
- Conciencia y expresiones culturales.

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.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- Explicar con claridad las reglas básicas del juego.
- Utilizar las nuevas tecnologías para localizar y extraer la información que se le solicita.
- Presentar sus trabajos atendiendo a las pautas proporcionadas, con orden, estructura y limpieza.
- Exponer sus ideas de forma coherente y se expresa de forma correcta en diferentes situaciones y respeta las opiniones de los demás.
- Cooperar con sus compañeros/as
- Utilizar con soltura diferentes herramientas y aplicaciones.

Para su evaluación voy a utilizar una rúbrica (E. sumativa) del artefacto digital creado. Del mismo modo valoraremos cómo ha trabajado el alumno o alumna dentro del grupo, mediante una diana de evaluación (<https://i.pinimg.com/736x/d2/3a/ef/d23aefb54fa92edbe02e21cbd0424f05.jpg>)

Los agentes implicados en la actividad (docentes y estudiantes) cumplimentan un cuestionario sobre la realización de esta actividad, atendiendo a las siguientes cuestiones.

*Nivel de satisfacción del proyecto

*Nivel de implicación de los/las estudiantes en el proyecto

*Nivel de colaboración entre los alumnos y con los socios.

*Nivel de mejora de las competencias digitales de los/las estudiantes

*Nivel de mejora de las competencias lingüísticas de los/las estudiantes

*Aspectos positivos a destacar.

*Propuestas de mejora.

CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN:

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

Para llevar a cabo esta actividad es necesario que los estudiantes tengan un dispositivo, preferentemente tablet en el aula. Del mismo modo, es necesario que previamente les hayamos mostrado y enseñado a encontrar información de forma correcta en internet, a compartir archivos para llevar a cabo la actividad, etc.

Para la evaluación de la actividad en grupo utilizo una diana de evaluación obtenida de <https://i.pinimg.com/736x/d2/3a/ef/d23aefb54fa92edbe02e21cbd0424f05.jpg>

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.

Desde mi punto de vista es innovadora, puesto que integra el trabajo por proyectos y cooperativo, las nuevas tecnologías, todo ello para desarrollar un contenido curricular como son los juegos tradicionales. En lo referente al aula del futuro, esta actividad integra varias de las áreas de trabajo del mismo.

Siguiendo con los recursos encontrados en: "Kit de herramientas del aula del futuro":

- La resolución de problemas en el mundo real, se trabaja para evitar que los juegos "caigan" en el olvido y se innova con el uso de metodologías activas.
- Uso de las TIC. Los estudiantes usan las TIC para la búsqueda de información y para elaborar su artefacto, por lo que se necesita esta herramienta que diseñan ellos mismos.
- Colaboración. Los estudiantes investigan y luego colaboran para crear un artefacto, para el que es necesario que tomen sus decisiones a la hora de repartir roles.
- Construcción del conocimiento. Los estudiantes construyeron el conocimiento de los juegos tradicionales, contenido que ha requerido el trabajo interdisciplinar de varias áreas curriculares y finalmente aplican sus conocimientos realizando una práctica jugada del mismo.