

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.

¿Qué está ocurriendo en La Palma?

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Diseñamos una erupción volcánica

BREVE DESCRIPCIÓN

Una breve de descripción de dos o tres líneas

Como producto final y para evaluar los conocimientos del alumnado en relación a los volcanes, elaboran una animación utilizando la herramienta Scratch. Esta misma será utilizada para hacer una presentación sobre los volcanes al alumnado de más corta edad y poder así explicarles lo que está ocurriendo en La Palma.



¿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>4 sesiones de 45 minutos.</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Crea</p> <p><input type="checkbox"/> Desarrolla</p> <p><input type="checkbox"/> Investiga</p> <p><input type="checkbox"/> Interactúa</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Presenta</p> <p><input type="checkbox"/> Explora</p> <p><input type="checkbox"/> Otra/s:</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ordenadores • Scratch • Proyector • Formulario de Google.



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	3 sesiones de 45'	Facilitador.	Trabajo en parejas.	Creación. En parejas, el alumnado deberá primero diseñar el volcán con la herramienta de dibujo de Scratch, luego programar una simulación de la erupción donde se vean las distintas fases.
Paso 2	1 sesión de 45'	Moderador.	Trabajo en parejas y en grupos de 4.	Presentación. El alumnado presenta su proyecto final y lo explica en las clases de Educación Infantil y cursos bajos de Educación Primaria.
Paso 3				

Paso 4				
Paso 5				
Paso 6				

PREPARACIÓN

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

En este caso, el alumnado ya tiene conocimientos básicos sobre el manejo de Scratch, si no fuese así, sería necesario iniciarlos en la programación por bloques a través de esta aplicación.

ETAPA

Primaria

NIVEL

Nivel (curso) para el que está pensada.

5º

ÁREAS

Áreas/materias que intervienen en esta actividad.

Ciencias Naturales y Robótica.

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.**

- Competencia aprender a aprender: se utiliza una rutina de pensamiento para trabajar la metacognición y recuperar contenidos trabajados anteriormente.
- Competencia comunicación lingüística: el estudiante debe interactuar oralmente con sus compañeros/as de grupo para llegar a acuerdos.
- Competencia digital: el alumnado utiliza distintas tecnologías para realizar las tareas.
- Competencias sociales y cívicas: el estudiante trabaja cooperativamente, debe ser consciente de las normas sociales, respetar turnos de palabras, respetar la opinión de los demás y llegar a acuerdos.

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.

Instrumento:

Rúbrica para evaluar Scratch.

Ficha de evaluación de oratoria.

CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN:

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

Ejemplo Scratch (partes del volcán):

<http://www.educa.jcyl.es/crol/es/pizarra-digital/volcanes>

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.

Teniendo en cuenta la rúbrica de las actividades innovadoras hay una serie de criterios que se cumplen: la colaboración, la autorregulación, la construcción de conocimiento, la comunicación experta y el uso de TICS.

También se tiene en cuenta la retroalimentación del alumnado a través de un formulario de Google en el que se pide su opinión sobre el desarrollo de las sesiones y propuestas sobre cómo se podrían mejorar.