

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

#### La Feria del Libro



### TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

#### Diseñamos el cartel 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, primera de la situación, vamos a diseñar el primer elemento promocional de nuestra Feria del Libro: el cartel que anuncia la misma. Para ello, vamos a conocer las posibilidades comunicativas de un cartel investigando cartelera utilizada en la Feria del Libro de Madrid, que nos podrá servir de inspiración para el diseño del nuestro.

Con el uso de la aplicación Canva, trabajaremos el uso de imagen, así como destrezas orales y competencias clave como comunicación lingüística, tecnología y de aprender a aprender.

El reto final es un diseño en Canva de un póster que presente la citada Feria del Libro.

*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
<b>Total: 225 minutos.</b>		Crea	Pantalla Digital Interactiva.

Investiga: 45 minutos.	X	Desarrolla	Diseño e impresión de cartel digital con la aplicación Canva.	Tablets. Aplicación Canva.
Interactúa: 20 minutos.	X	Investiga	Búsqueda de información y comparativa de diferente cartelería.	Aplicación Screen Mirroring.
Desarrolla: minutos.		Interactúa		Web Generador de grupos aleatorios.
Presenta: 45 minutos.	X	Presenta	Presentación de los carteles elaborados por cada uno de los grupos.	Herramientas y páginas webs.
Explora: 25 minutos	X	Explora	Actividad de presentación y motivación.	Folios, lápices y colores.
		Otras		



**DESARROLLO**

PASO 1	Tiempo: 45 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p><i>Actividad de detección de conocimientos previos.</i></p> <p><i>Activo.</i></p> <p><i>El/la docente presenta en la pantalla digital interactiva el video “¿Qué es una Feria Internacional del Libro”, donde una marioneta explica de manera sencilla lo que podemos encontrar en la misma: libros, talleres, presentaciones, firmas, etc. anciano juega al ajedrez contra sí mismo (vídeo). Una vez terminado, hace preguntas al alumnado del tipo “¿Habéis estado alguna vez en una feria del libro?”, “¿Qué actividades podemos encontrar?”, “¿Qué creéis que es necesario para organizarla?”, etc. Escucha las diferentes respuestas y promueve la participación activa del alumnado.</i></p> <p><i>A continuación, reproduce un vídeo que recoge las opiniones de diferentes con</i></p>	<p><i>Receptor.</i></p> <p><i>Reunido en grupo único, a modo de asamblea:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ven el vídeo presentado por el/la docente.</li> <li>- Responden a las preguntas del/de la docente.</li> <li>- Debaten y hacen propuestas.</li> <li>- Conforman los grupos de trabajo.</li> <li>- Utilizan la aplicación online para generar los grupos.</li> <li>- Valoran la composición de los mismos por género, realizando cambios si es necesario.</li> <li>- Cada equipo decide un nombre que lo</li> </ul>	<p><i>Zona EXPLORA.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualización de vídeo.</li> <li>- Comprensión y expresión oral.</li> <li>- Técnicas de debate y anticipación de respuestas.</li> </ul> <p><i>Zona INTERACTÚA.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de aplicación web online para crear grupos.</li> <li>- Análisis de resultados.</li> <li>- Propuestas de modificación.</li> <li>- Toma de acuerdos.</li> </ul>

<p>relación a su visita a la Feria del Libro de Badajoz 2023 (<a href="#">vídeo</a>), comentando entre todos las mismas.</p> <p>El/la docente explica que se van a trabajar diferentes actividades de aprendizaje a fin de crear una feria del libro parecida a las que se han visto en los vídeos, con sus posters, talleres, actividades de promoción, casetas, etc.</p> <p>Para ello divide al alumnado en grupos de 4 o 5 componentes que se van a mantener a lo largo de toda la situación de aprendizaje. Esta división se lleva a cabo mediante la aplicación web “Generador de grupos aleatorios” de Recursos TIC (<a href="#">enlace</a>)</p>	<p>represente durante la SdA.</p>	
--	-----------------------------------	--

<p><b>PASO 2</b></p>	<p>Tiempo: 45 minutos</p>	
<p><i>Papel del docente:</i></p>	<p><i>Papel del alumnado:</i></p>	<p><i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i></p>
<p>Actividad de activación de conocimientos previos.</p> <p>Activo y guía</p> <p>El/la docente explica al alumnado, ya dividido en grupos, que en esta actividad se va a diseñar un cartel que represente a la Feria del Libro.</p> <p>El/la docente presenta en la pantalla digital la web de carteles de la Feria del Libro de Madrid (<a href="#">enlace</a>) y al alumnado sobre los mismos: “¿Cuántos hay?”, “¿Cuál les gusta más / menos?”, “Qué elementos tienen en común?”, etc.</p> <p>También explica que los carteles y posters, en función de su diseño y el dibujo y</p>	<p>Receptor.</p> <p>Reunido en grupos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visionado de contenido web y relación con conocimientos previos.</li> <li>- Responden a las preguntas del/de la docente.</li> </ul> <p>Activo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Investigación del contenido de las webs de cartelería.</li> <li>- Asociación de contenidos previos para dar respuestas adecuadas a preguntas del/de la docente.</li> </ul>	<p>Zona INVESTIGA.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Elementos de carteles y posters: información escrita, tipografía, imágenes y fotografías, técnicas artísticas, etc.</li> <li>- Técnicas de comparación: semejanzas y diferencias.</li> <li>- Aprendizaje significativo sobre conocimientos previos.</li> <li>- Adaptación al trabajo en equipo y técnicas de consenso.</li> <li>- Análisis y valoración de respuestas y</li> </ul>

<p>texto elegido, comunican un mensaje u otro. Para ello, muestra en la pantalla la web de carteles del Carnaval de Santa Cruz de Tenerife (<a href="#">enlace</a>) y les indica la tarea a realizar en la zona investiga: cada grupo contará con dos tablets para que naveguen por las webs de cartelería presentadas, buscando puntos en común entre los carteles, diferencias, tendencias a lo largo del tiempo, uso del color o las técnicas empleadas.</p> <p>Al término de la actividad, cada grupo informará al resto del desarrollo de su investigación y la información recabada.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comparación de elementos artísticos.</li> <li>- Puesta en común de lo observado, primero a nivel de equipo y después de gran grupo.</li> </ul>	<p>selección de las más adecuadas.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Valoración de las capacidades artísticas y expresivas de otras personas.</li> </ul>
--	---	---

<p><b>PASO 3</b></p>	<p>Tiempo: 2 sesiones de 45 minutos</p>	
<p><i>Papel del docente:</i></p>	<p><i>Papel del alumnado:</i></p>	<p><i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i></p>
<p>Actividad de desarrollo con la presentación de aplicación <a href="#">Canva</a>.</p> <p>Guía.</p> <p>El/la docente hace uso de la pantalla digital interactiva para presentar la web de Canva y su herramienta para diseñar carteles y posters (<a href="#">enlace</a>). Muestra diferentes plantillas (por ejemplo “Colorful Playful Illustrative Kids Zone Poster”, “Yellow Colorful Illustrative Welcome Back To School Poster” o “Blue and White Illustrated Happy Cheese Lover Day Food Poster”, entre otros) y pregunta al alumnado cómo adaptar éstos u otros posters a la temática de la Feria del Libro, tomando como referencia lo aprendido en el paso 2.</p>	<p>Receptor.</p> <p>Reunido en grupos:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Observan el contenido y uso de Canva, así como deducen su funcionamiento por comparación con otras aplicaciones ya utilizadas (si es el caso).</li> <li>- Plantean dudas y/o consultas a la diferentes funciones y herramientas creativas.</li> </ul> <p>Activo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Uso de la aplicación Canva en tableta.</li> <li>- Asocian saberes aprendidos con anterioridad.</li> </ul>	<p>Zona INVESTIGA.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprendizaje de uso de aplicaciones digitales.</li> <li>- Técnicas de deducción por semejanza con otras aplicaciones conocidas.</li> <li>- Aprendizaje significativo sobre conocimientos previos.</li> <li>- Adaptación al trabajo en diferentes tipos de agrupaciones.</li> <li>- Toma de acuerdos y decisiones consensuadas.</li> </ul>

<p><i>Recibidas respuestas variadas (“Pondría un libro”, “Añadiría papel y una pluma”, “Haría un collage con diferentes personajes de novelas”, etc.), el/la docente indica a los grupos de alumnos y alumnas que tienen que diseñar un cartel para representar y dar a conocer esta feria del libro del centro.</i></p> <p><i>Una vez los grupos empiezan la misma, el/la docente (junto al compañero/a de apoyo si lo hubiera), supervisan y asesoran en la tarea, así como responden a dudas que surjan al alumnado.</i></p> <p><i>Se entrega una tablet, papel y colores a cada grupo, para que puedan esbozar borradores del cartel.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Diseño de diferentes borradores de cartel.</i></li> <li>- <i>Distribución de tareas.</i></li> <li>- <i>Alcanzan una decisión entre todos respecto al cartel definitivo y los elementos de su diseño.</i></li> </ul>	
---	---	--



DESARROLLO

PASO 4	Tiempo:	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p><i>Tarea final de la AdA.</i></p> <p><i>Asesor</i></p> <p><i>El/la docente guía al alumnado en el uso de la pantalla digital interactiva para presentar los diferentes carteles creados. Para ello pueden utilizar una aplicación al efecto (como “Screen Mirroring – Miracast”) o enviar al/a la docente sus trabajos (compartir desde Canva o descarga y remisión por Bluetooth).</i></p>	<p><i>Activo</i></p> <p><i>Cada grupo presenta al resto de compañeros/as su tarea, explicando cómo fue el proceso de diseño y creación edición: dificultades, aspectos positivos, qué han aprendido, etc.</i></p> <p><i>El resto de alumnos valoran el trabajo presentado por los compañeros de manera positiva, añadiendo con propuestas de mejora constructivas</i></p>	<p><i>Zona PRESENTA:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Presentación de resultados.</i></li> <li>- <i>Capacidades de expresión oral para hablar en público.</i></li> <li>- <i>Valoración de la tarea.</i></li> <li>- <i>Coevaluación.</i></li> </ul>



## PREPARACIÓN

El profesorado debe haber trabajado con anterioridad las diferentes webs educativas presentadas, todas de manejo muy sencillo y no requieren instalación previa en las tabletas (si bien Canva puede estar instalada previamente).

Si el alumnado no ha utilizado por alguna razón la herramienta Canva con anterioridad, algunos de los pasos requerirán mayor guía/asesoramiento por el/la docente, de modo que cada grupo consiga de forma exitosa y con el consiguiente aprendizaje por parte del alumnado.

Al crear los grupos, tenemos que revisar que sean heterogéneos y con una distribución equilibrada por sexos. Si no fuera así, el/la docente debe hacer cambios en los mismos.

ETAPA	Educación Primaria
NIVEL	EP6
ÁREAS	Educación Artística y Lengua Castellana y Literatura.



## RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

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

## Educación Artística.

Competencia específica 1. Descubrir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa, para desarrollar la curiosidad y el respeto por la diversidad.

Competencia específica 4. Participar del diseño, la elaboración y la difusión de producciones culturales y artísticas individuales o colectivas, poniendo en valor el proceso y asumiendo diferentes funciones en la consecución de un resultado final, para desarrollar la creatividad, la noción de autoría y el sentido de pertenencia.

### Criterio de evaluación 1:

1.1 Distinguir propuestas artísticas de diferentes géneros, estilos, épocas y culturas, a través de la recepción activa y mostrando curiosidad y respeto por las mismas.

1.2 Describir manifestaciones culturales y artísticas, explorando sus características con actitud abierta e interés, estableciendo relaciones entre ellas y valorando la diversidad que las genera.

Criterio de evaluación 4.2: Participar activamente en el proceso cooperativo de producciones culturales y artísticas, de forma creativa y respetuosa y utilizando elementos de diferentes lenguajes y técnicas artísticas.

### Saberes básicos.

#### A. Recepción y análisis.

– Propuestas artísticas de diferentes corrientes estéticas, procedencias y épocas producidas por creadoras y creadores locales, regionales, nacionales e internacionales.

#### B. Creación e interpretación.

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

#### C. Artes plásticas, visuales y audiovisuales.

– Cultura visual. La imagen en el mundo actual: técnicas y estrategias de lectura, análisis e interpretación.

## Lengua Castellana y Literatura

Competencia específica 2. Comprender e interpretar textos orales y multimodales, identificando el sentido general y la información más relevante y valorando con ayuda aspectos formales y de contenido básicos, para construir conocimiento y responder a diferentes necesidades comunicativas.

Criterio de evaluación 2: Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales, los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, y progresando, de manera acompañada, en la valoración crítica del contenido y de los elementos no verbales elementales.

### Saberes básicos. B. Comunicación:

#### 2. Géneros discursivos.

- Tipologías textuales: la narración, la descripción, el diálogo y la exposición.
- Propiedades textuales: estrategias básicas para la coherencia y la cohesión.



## EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

### Rúbrica

Sobresaliente: 9-10	Notable: 7-8	Bien: 6	Suficiente: 5	Insuficiente: 0-4
Reconoce y utiliza cinco o más elementos del lenguaje de los carteles.	Reconoce y utiliza al menos cuatro elementos del lenguaje de los carteles.	Reconoce y utiliza al menos tres elementos del lenguaje de los carteles.	Reconoce y utiliza al menos dos elementos del lenguaje de los carteles.	Reconoce un único elemento del lenguaje de los carteles, pero no sabe utilizarlo.
Su capacidad narrativa y de expresión mediante el uso de cartelería es destacable y hace uso de otros elementos no lingüísticos.	Su capacidad narrativa y de expresión mediante el uso de cartelería es muy correcta e intenta hacer uso de otros elementos no lingüísticos.	Su capacidad narrativa y de expresión mediante el uso de cartelería es adecuada.	Su capacidad narrativa y de expresión mediante el uso de cartelería es básica y limitada.	Su capacidad narrativa y de expresión mediante el uso de cartelería es incoherente.
Presenta total atención a las explicaciones docentes o de compañeros,	Presenta bastante atención a las explicaciones docentes o de	Presenta bastante atención a las explicaciones docentes o de	Presenta poca atención a las explicaciones docentes o de compañeros.	No presenta atención a las explicaciones docentes o de compañeros.

preguntando y respondiendo con inmediatez	compañeros, así como hace preguntas.	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 1

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

En el paso 1, si hay disponibilidad de los mismos, sería recomendable presentar tableros físicos al alumnado.

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, especialmente en el paso 3.

La aplicación de edición de imagen (Canva) puede ser sustituida por otra que conozca el/la docente y sea de uso sencillo para el alumnado del primer ciclo de primaria. Si el/la docente no conoce Canva pero desea utilizarla, se deja un tutorial sencillo en el apartado siguiente.

Bibliografía y enlaces empleados en la actividad de aprendizaje:

Once Niñas y Niños [@onceninayniños.tv]. ¿Qué es una Feria Internacional del Libro? [Vídeo]. Youtube. Enlace al vídeo.

Extremadura7Días [@extremadura7d]. Cientos de niños visitan la 42 Feria del Libro de Badajoz [Vídeo]. Youtube. Enlace al vídeo.

Soy la profe digital [@soylaprofedigital3479]. Cómo hacer un póster en Canva [Vídeo]. Youtube. Enlace al vídeo.

Feria del Libro de Madrid (28 de febrero de 2023). *Carteles*. <https://ferialibromadrid.com/sobre-la-feria/carteles/>

Carnaval de Santa Cruz de Tenerife (9 de mayo de 2024). *Carteles del carnaval*. <https://carnavaldetenerife.com/carteles-del-carnaval/>

Website “Canva” / Aplicación Android “Canva”. Enlace a la web / Enlace a aplicación.

Website “Generador de grupos aleatorios” de Recursos TIC Enlace a la web.

Aplicación Screen Mirroring – Miracast. Enlace a la aplicación.



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.