

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

¡Los superhéroes llegan al cole!



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Los Guardianes de los ODS.



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 vamos a presentar al alumnado los **Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)** y trabajar algunos de ellos, seleccionando aquellos que más nos interesen. Los ODS seleccionados se sumarán a los poderes de nuestros superhéroes / superheroínas que representan, figuradamente, a pequeños grupos de alumnos.

Igualmente utilizaremos de manera sencilla tabletas y aplicaciones (**Kahoot** y **lector qr**), trabajando cálculo básico de manera manipulativa, destrezas orales y competencias clave como la personal, social y de aprender a aprender.

El producto final es un grupo de superhéroes cuyos poderes están asociados a los objetivos de desarrollo sostenible.

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
--------	--	-------------------------

<p>Total: 135 minutos.</p> <p>Desarrolla: 25 minutos.</p> <p>Investiga: 20 minutos.</p> <p>Interactúa: 55 minutos.</p> <p>Presenta: 35 minutos.</p>		<i>Crea</i>		Pantalla Digital Interactiva y tablets.
	X	<i>Desarrolla</i>	Creación de murales y expresiones plásticas.	Vídeos de INTEF y YouTube.
	X	<i>Investiga</i>	Búsqueda de información y uso de la aplicación YouTube.	Aplicación Kahoot.
	X	<i>Interactúa</i>	Trabajo en pareja y pequeño grupo. Uso de la aplicación Kahoot.	Web Wordwall.
	X	<i>Presenta</i>	Inicio de actividades a modo de asamblea y presentación de resultados.	Cámara o aplicación lectora de qr.
		<i>Explora</i>		Cartulina A3 / Papel continuo.
	<i>Otras</i>		Una impresión a color tamaño A4 de cada superhéroe/heroína.	
				Lápices y colores variados.



DESARROLLO

PASO 1	<i>Tiempo: 1 sesión de 45 minutos</i>	
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
<p><i>Actividad inicial.</i></p> <p><i>Activo.</i></p> <p><i>El/la docente presenta el vídeo “Superhéroes de los ODS” del proyecto “INTEF, cámara y acción”.</i></p> <p><i>Una vez visionado, el/la docente hace preguntas al alumnado relativas a los ODS vistos. Promueve la reflexión y el pensamiento crítico del alumnado con preguntas como: “¿Cuántos objetivos había?”, “¿Cuál te parece el más importante?”, “¿Y el que menos?”, “¿Por qué?”</i></p> <p><i>Se divide el grupo en pequeños grupos de 5 alumnos. Cada grupo tiene una tablet con el vídeo “¿Qué son los ODS?” del canal de Smile & Learn en español en YouTube. El/la docente explica aspectos básicos y</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"> - <i>Ven el vídeo presentado por el/la docente.</i> - <i>Responden a las preguntas del/de la docente.</i> <p><i>Activo:</i></p> <p><i>Divididos en pequeños grupos de 5 alumnos/as:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Ven el vídeo en la tableta.</i> - <i>Debaten sobre los diferentes ODS aprendidos.</i> - <i>Cada alumno/a elige un ODS y defiende su decisión.</i> 	<p><i>Zona PRESENTA.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Visualización de vídeo.</i> - <i>Comprensión y expresión oral.</i> <p><i>Zona INVESTIGA:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Investigación y búsqueda de información.</i> - <i>Trabajo en gran y pequeño grupo.</i> - <i>Reflexión, debate y toma de decisiones y alcance de acuerdos.</i> - <i>Uso básico de tableta y aplicación YouTube con sus funciones: pausa, línea de tiempo, volumen, etc.</i>

<p>sencillos del uso de la aplicación.</p> <p>El alumnado profundiza mediante el visionado del vídeo sobre los ODS.</p> <p>Se pide que cada grupo elija 5 ODS, uno por cada alumno/a integrante del grupo, quienes deben explicar al resto de su equipo el por qué han elegido ese objetivo en concreto.</p> <p>Finalmente, el/la docente indica a cada grupo que deben elegir a un/a representante.</p> <p>El/la docente reúne nuevamente al gran grupo en asamblea y los/las representantes de cada pequeño grupo exponen los 5 ODS elegidos y los motivos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Cada grupo elige a un/a representante. <p>Reunido en grupo único, a modo de asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> - El/la representante expone los 5 ODS elegidos y los motivos de cada uno de los miembros para su elección. 	<p>Zona PRESENTA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Presentación de los ODS elegidos en cada grupo. - Expresión oral y capacidad de argumentación.
---	---	---

<p>PASO 2</p>	<p>Tiempo: 1 sesión de 45 minutos</p>	
<p>Papel del docente:</p>	<p>Papel del alumnado:</p>	<p>Tipo de interacción o actividad educativa:</p>
<p>Actividad de desarrollo.</p> <p>Asesor.</p> <p>El/la docente presenta en la pizarra digital interactiva la página 8 del material gratuito "Proyecto Superhéroes", donde aparecen 5 diferentes superhéroes y heroínas. El/la docente pregunta si los conocen y cómo creen que se llaman. Como no son superhéroes famosos, el/la docente propone dar un nombre a cada uno de ellos utilizando la herramienta Kahoot.</p> <p>Se divide el grupo clase en parejas (por ejemplo, siguiendo el orden de lista: 1-2, 3-4, etc.) y a cada una de</p>	<p>Activo.</p> <p>Reunido en grupo único, a modo de asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ven el material presentado por el/la docente. - Responden a las preguntas del/de la docente. <p>Divididos en parejas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Buscan y abren la aplicación Kahoot en la tableta. - Debaten la opción de nombre que eligen de las 4 dadas durante 1 minuto. 	<p>Zona INTERACTUA.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visualización de tarea. - Comprensión y expresión oral. - Investigación y búsqueda de información. - Trabajo en parejas y pequeño grupo. - Reflexión, debate y toma de decisiones y alcance de acuerdos. - Uso básico de tableta, aplicación Kahoot y cámara como lectora

ellas se entrega una tablet. Se pide que abran la aplicación Kahoot (previamente instalada por el/la docente) y se les indica el pin de juego: 8335904 / [link](#). Cada pareja vota un nombre de los cuatro ofrecidos para cada superhéroe/heroína y se decide cómo llamar a cada uno/a.

Decididos los nombres, el/la docente pide a las parejas de alumnos que ayuden a derrotar a un supervillano (Thanos) en su lucha contra los superhéroes y heroínas. Para ello, en la pizarra digital muestra el juego "[Thanos contra los superhéroes](#)", en el que deben golpear a Thanos cuando aparezca y no a los héroes. Al final, deben contar las veces que ha aparecido Thanos y cada uno de los superhéroes y heroínas, habiendo uno que ha aparecido más que los demás (¿Quién es?). El/la docente va llamando a diferentes alumnos/as para que jueguen y cuenten.

Para terminar, el/la docente solicita que el alumnado se vuelva a juntar en los grupos de 5 alumnos/as de la sesión anterior. A cada grupo entrega un código qr impreso (generados por el/la docente con anterioridad desde la web [me-qr](#)). Se explica a los alumnos como leer un código qr con la cámara de la tableta. Como los 5 códigos qr entregados son diferentes, cada grupo descubrirá un superhéroe/heroína. Éste/a será el superhéroe que representa a cada grupo. El/la docente pide a cada grupo que hablen entre ellos sobre lo que tendrán que hacer con

- Eligen una de las cuatro.
- Comprueban qué nombres han sido los más votados y lo asocian a cada superhéroe/heroína.
- Buscan el superhéroe que indica el/la docente, lo contabilizan y anotan el número.

Divididos en pequeños grupos de 5 alumnos/as:

- Leen el código qr que les ha tocado con la tableta y descubren el superhéroe/heroína que representa al grupo.
- Expresión de ideas por parte de los miembros del grupo y anticipación de tareas.

de qr (o aplicación en su defecto).

- Matemáticas manipulativas.
- Expresión oral y capacidad de previsión y asociación.
- Aprendizaje significativo.

<p>su superhéroe/heroína en la próxima sesión, dando como pista que tendrá que ver con los ODS.</p>		
---	--	--



DESARROLLO

<p>PASO 3</p>	<p>Tiempo: 1 sesión 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 final.</p> <p>Asesor.</p> <p>El/la docente pregunta al alumnado si recuerda qué eran los ODS así como algunos de ellos. Después de escuchar al alumnado, muestra los mismos en la pizarra digital interactiva. Finalmente, el/la docente vuelve a reproducir el vídeo “Superhéroes de los ODS” del proyecto “INTEF, cámara y acción”.</p> <p>Actividad de cierre de la AdA:</p> <p>El/la docente pide al alumnado que se vuelva a reagrupar en los grupos de 5 alumnos/as de las sesiones anteriores. Tienen que recordar los 5 ODS elegidos en el grupo (uno cada</p>	<p>Activo.</p> <p>Reunido en grupo único, a modo de asamblea:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Responden a las preguntas del/de la docente. - Ven el vídeo presentado por el/la docente. <p>Divididos en pequeños grupos de 5 alumnos/as:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Recuerdan los diferentes ODS aprendidos y su selección. - Debaten y llegan a acuerdos sobre los poderes que pueden asociarse a los ODS elegidos de manera 	<p>Zona INTERACTÚA.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprensión y expresión oral. - Visualización de vídeo. <p>Zona DESARROLLA:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en pequeño grupo. - Reflexión, debate y toma de decisiones y alcance de acuerdos. - Establecimiento de relaciones (poder-ODS): Pensamiento asociativo.

<p>alumno/a).</p> <p><i>En una cartulina A3 / papel continuo que entrega el/la docente, tienen que pegar en su parte central al superhéroe/heroína que representa al grupo (previamente impreso por el docente) e inventar un poder relacionado con cada uno de los 5 ODS del grupo. Por ejemplo, si el objetivo es “Educación de calidad”, su poder puede ser crear escuelas con un chasquido de dedos. O si el objetivo es “Acción por el clima”, su poder puede ser visión que reduce la temperatura excesiva. Estos poderes son anotados en la cartulina alrededor del superhéroe/heroína. El/la docente indica a cada grupo que deben elegir a un/a representante, no pudiendo ser el mismo/a de la sesión inicial.</i></p> <p><i>El/la docente reúne nuevamente al gran grupo en asamblea y los/las representantes de cada pequeño grupo presentan los poderes de sus superhéroes/heroínas y explican como ayudan estos poderes a los ODS. Una vez han expuesto todos, se crea el grupo de superhéroes “Los Guardianes de los ODS”.</i></p>	<p><i>creativa.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Trabajo plástico con cartulina, colores y dibujo, creando un mural.</i> <p><i>Reunido en grupo único, a modo de asamblea:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>El/la representante expone poderes del superhéroe/heroína, deducidos de los ODS elegidos.</i> - <i>Presentación del material de la actividad de aprendizaje: la creación de un grupo de superhéroes que se expone con los carteles.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Creación de murales y expresión plástica.</i> <p><i>Zona PRESENTA:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Presentación de los poderes / ODS de cada superhéroe/heroína.</i> - <i>Expresión oral.</i> - <i>Designación de responsabilidades.</i> - <i>Elaboración de producto final de manera conjunta.</i>
---	--	--



El profesorado debe haber trabajado con anterioridad la web y/o aplicación Kahoot y haberla instalado en las tabletas, así como un lector de qr si la tableta no lo trae instalado por defecto o en las funciones de cámara.

Igualmente, debe haber visionado los vídeos que se van a utilizar.

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	EP1
ÁREAS	Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas, 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 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.

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 2:

Comprender el sentido de textos orales y multimodales sencillos, reconociendo las ideas principales y los mensajes explícitos y los mensajes implícitos más sencillos, e iniciando, de manera acompañada, la valoración del contenido y de los elementos no verbales más elementales.

Criterio de evaluación 3:

3.1 Producir textos orales y multimodales coherentes, con planificación acompañada y utilizando recursos no verbales elementales.

3.2 Participar en interacciones orales espontáneas, incorporando estrategias elementales de escucha activa y de cortesía lingüística.

Saberes básicos: B. Comunicación.

1. Contexto.

– Incidencia de los componentes (situación, participantes, intención) en el acto comunicativo.

3. Procesos.

– Interacción oral: interacción oral adecuada en contextos 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. Detección de usos claramente discriminatorios del lenguaje verbal y no verbal.

– Producción oral: pronunciación y entonación. Actitud postural. Construcción y comunicación de conocimiento mediante la planificación y producción de textos orales y multimodales sencillos.

Matemáticas.

Competencia específica 1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.

Criterio de evaluación 1:

1.1 Comprender las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, reconociendo la información contenida en problemas de la vida cotidiana.

1.2 Proporcionar ejemplos de representaciones de situaciones problematizadas sencillas, con recursos manipulativos y gráficos que ayuden en la resolución de un problema de la vida cotidiana.

Saberes Básicos: A. Sentido numérico.

1. Conteo.

– Estrategias variadas de conteo y recuento sistemático en situaciones de la vida cotidiana en cantidades hasta el 999.

Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural.

Competencia específica 6. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar de manera individual y cooperativa en su resolución, y para poner en práctica estilos de vida sostenibles y consecuentes con el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.

Criterio de evaluación 6:

6.1 Mostrar estilos de vida sostenible y valorar la importancia del respeto, los cuidados, la corresponsabilidad y la protección de los elementos y seres del planeta, identificando la relación de la vida de las personas con sus acciones sobre los elementos y recursos del medio como el suelo y el agua.

Saberes Básicos: C. Sociedades y territorios

4. Conciencia ecosocial.

– Estilos de vida sostenible. El uso responsable del agua, la movilidad segura, saludable y sostenible, y la prevención y la gestión de los residuos.

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

Saberes básicos: B. Creación e interpretación.

– Fases del proceso creativo: planificación guiada y experimentación.



EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

Rúbrica

Sobresaliente: 9-10	Notable: 7-8	Bien: 6	Suficiente: 5	Insuficiente: 0-4
Conoce la totalidad de los ODS, entiende la necesidad de los mismos y sabe ejemplificarlos.	Conoce la mayoría de los ODS y entiende la necesidad de los mismos.	Conoce la mitad de los ODS y entiende la necesidad de los mismos.	Conoce alguno de los ODS pero no entiende claramente su necesidad.	No conoce los ODS.
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	Tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras, y es	Tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras, pero no es	Tiene poco interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras.	No tiene interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras.

positivamente su trabajo y es muy participativo/a.	participativo/a.	participativo/a.		
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 3

Esta actividad, tercera de la situación de aprendizaje, tendrá lugar en el Aula del Futuro del centro, si bien podemos llevarla a cabo en un aula ordinaria que cuente con pantalla digital interactiva y permita diferentes tipos de agrupaciones de manera sencilla.

El/la docente debe haber instalado determinadas aplicaciones en las tablets del alumnado con antelación, así como impreso códigos qr.

Bibliografía y enlaces empleados en la actividad de aprendizaje:

“Superhéroes de los ODS” perteneciente al proyecto “INTEF, cámara y acción”, tomado del programa “Aprendemos en Clan”. [Enlace al vídeo.](#)

Smile & Learn [SmileandLearnEspañol] (2022). OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE ¿Qué son los ODS? [Vídeo]. Youtube. [Enlace al vídeo.](#)

Juego en Wordwall “Thanos contra los superhéroes” (autor: Julio Javier Vegas Alonso). [Enlace.](#)

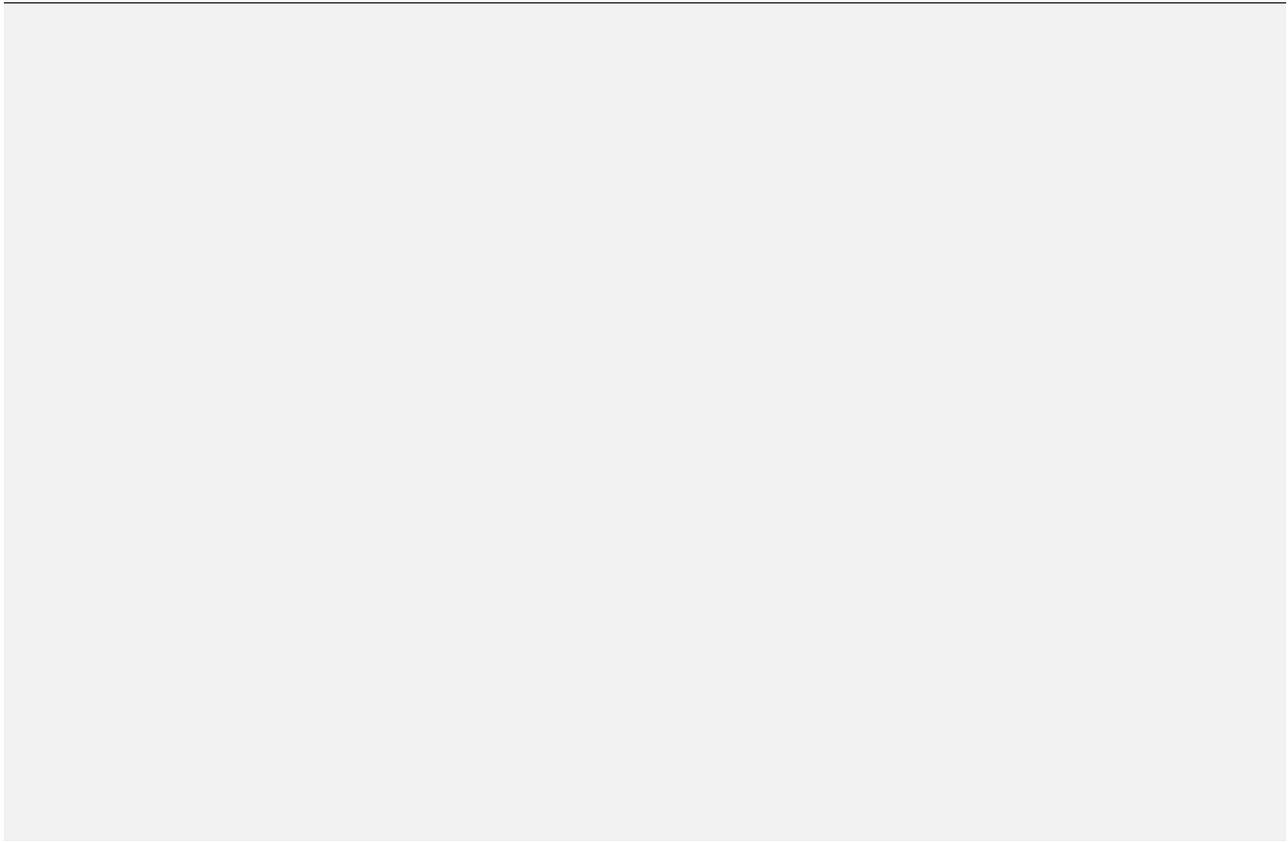
Website “Me-qr”. [Enlace a web.](#)

Códigos QR de superhéroes. [Enlace a carpeta.](#)

Aplicación Android “Lector de códigos qr y barras”. [Enlace a aplicación.](#)

Website “Kahhot” / Aplicación Android Kahoot. [Enlace a la web](#) / [Enlace a aplicación.](#)

Kahoot “Nombra a los superhéroes” (autor: Julio Vegas). [Enlace.](#)



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.

.