

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

¡Los superhéroes llegan al cole!



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Superhéroes y superheroínas: ¡Reuníos!



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, cuarta y última de la situación, vamos a centrarnos en la zona Crea del aula del futuro para grabar con el set croma diferentes momentos en la vida de los superhéroes y superheroínas. Si hay algo que asociemos inmediatamente a los superhéroes, aparte de los tebeos, son las películas. De ahí que el título de esta actividad haga referencia al icónico “*Vengadores: reuníos*” que grita el Capitán América en la pelea final contra Thanos (*Vengadores: Endgame*, 2019). Por ello nos dedicaremos a la grabación y edición de vídeo con temática superheroica (aunque evitando peleas), siendo éste el producto final de esta actividad.

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
Total: 225 minutos.	X	Crea	Grabación y edición de vídeo en la zona croma	Pantalla Digital Interactiva. Tabletas.
Crea: 110		Desarrolla		

minutos.

Investiga: 25 minutos.

Interactúa: 45 minutos.

Presenta: 45 minutos.

X	Investiga	Búsqueda y descarga de imágenes adecuadas al contexto de una situación dramatizada.
X	Interactúa	Tareas de diálogo en parejas
X	Presenta	Presentación de resultados (grabaciones editadas del alumnado)
	Explora	
	Otras	

Aplicación CapCut.

Set croma.



DESARROLLO

PASO 1	Tiempo:	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
Actividad de presentación de aplicación. Activo El/la docente explica al alumnado que, en esta actividad, en varias sesiones, vamos a trabajar en equipo grabando un vídeo en la zona croma. Y que gracias a una aplicación se podrá sustituir el fondo verde de la zona croma por una imagen o vídeo. El/la docente motiva al alumnado, así como contextualiza la actividad, con preguntas como “¿Qué creéis que vais a necesitar?”, “¿De qué puede tratar la historia que vamos a grabar?”, “¿Dónde podemos obtener la imagen que sustituya el fondo verde?”, etc. El/la docente explica que la historia a grabar trata sobre que creemos que hacen los superhéroes y heroínas en su tiempo libre. En la sesión anterior aprendimos que hacen cuando trabajan como superhéroes y ahora tenemos	Receptor. Reunido en grupo único, a modo de asamblea: - Responden a las preguntas del/de la docente. - Anticipan el trabajo a realizar basándose en los saberes básicos trabajados hasta el momento. Activo: Divididos en grupos: - Debaten sobre las tareas que se pueden realizar en el tiempo libre. - Recogen aquellas que consideran más adecuadas para sus superhéroes y heroínas favoritos. Activo: Divididos en parejas:	Zona INTERACTÚA. - Habilidades de comprensión y expresión oral. - Adaptación al trabajo en diferentes tipos de agrupaciones: gran grupo, pequeño grupo y parejas. - Análisis y valoración de propuestas y selección de las más adecuadas. - Técnicas teatrales, intercambio de roles y aprendizaje guionizado.

que imaginar que hacen cuando no tienen que solucionar problemas o luchas contra sus enemigos. Para ello tienen que llevar a cabo una lluvia de ideas y acordar qué hacen cuando no están haciendo cosas de superhéroes. A modo de ejemplo, se realiza una en la pizarra digital interactiva, recogiendo aportaciones de los alumnos: “Van a la compra”, “Ven la tele”, “Practican deporte”, etc. Se divide a la clase en grupos y trabajan por equipos debatiendo y recogiendo las propuestas que más les gustan en unas fichas al efecto, hasta un máximo de 6 (una por cada miembro del grupo). Una vez recogidas, el/la docente divide a cada grupo en parejas de forma que cada miembro de la pareja sea un superhéroe/heroína diferente. Improvisan y practican un diálogo en el que se cuentan uno a otro lo que les gusta hacer en su tiempo libre. El/la docente supervisa y asesora a los diferentes grupos/parejas en sus producciones.	- Juego de rol, representando a un superhéroe/heroína. - Improvisan y se adaptan al desarrollo del diálogo y la narrativa. - Llegan a acuerdos respecto a las líneas de diálogo de cada uno/a	
PASO 2	Tiempo: 3 sesiones de 45 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:

Actividad de presentación de contenidos. Activo El/la docente hace uso de la pantalla digital interactiva para presentar la aplicación CapCut (enlace de tutorial sencillo para docentes). El/la docente explica que se van a retomar los seis grupos de la sesión anterior y que cada se dividirá en parejas, para que éstas hagan un breve diálogo similar al de la sesión anterior que va a ser grabado con tabletas. También explica que es necesario que cada pareja decida dónde tendrá lugar este “encuentro ficticio” entre superhéroes/heroínas, ya que habrá que buscar y descargar en la tablet una imagen que sustituya al fondo verde (por ejemplo, el interior de un supermercado o un parque). El/la docente distribuye y dirige al alumnado en dos zonas diferentes del Aula del Futuro: - En la zona Crea, mientras un grupo de 6 trabaja en el croma alternando papeles de grabación e interpretación, otro grupo espera observando cómo trabajan. - En la zona Investiga los otros dos grupos de 6 alumnos/as buscan imágenes en la web “Pixabay” que puedan descargar en las tablets y utilizar en la parte de edición de vídeo.	Receptor. Reunido en grupo único, a modo de asamblea: - Atienden a la explicación del profesor/a sobre el uso de la aplicación y la tarea a realizar. Activo. Divididos en grupos y parejas: - Interpretan un diálogo imaginario entre superhéroes/heroínas en su tiempo libre. - Buscan en una galería de imágenes gratuitas aquellas que consideran más adecuadas como fondo a su diálogo, para su descarga. - Graban a compañeros interpretando el diálogo. - Editan el vídeo grabado en la zona croma añadiendo la imagen buscada en Pixabay.	Zona CREA: - Actividad de trabajo en equipo. - Técnicas teatrales, intercambio de roles y aprendizaje guionizado. - Uso adecuado de aplicación para la grabación y posterior edición de vídeo Zona INVESTIGA: - Búsqueda y selección de información (imágenes adecuadas a una situación dramatizada concreta). - Trabajo en pareja alcanzando acuerdos.
---	--	--

- A medida que van terminando en una zona, rotan a la otra con la supervisión del/ de la docente.		
--	--	--



DESARROLLO

PASO 3	Tiempo: 1 sesión de 45 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<i>Tarea final de la AdA</i> Asesor El/la docente guía al alumnado en el uso de la pantalla digital interactiva para presentar los diferentes vídeos que grabaron y editaron en las sesiones anteriores. Para ello puede utilizar una aplicación al efecto (como “Screen Mirroring – Miracast”) o haber descargado previamente los vídeos en su tablet o portátil).	Activo Cada pareja de alumnos explica al resto cómo fue el proceso de grabación y edición: dificultades, aspectos positivos, qué han aprendido, qué otras aplicaciones al mismo encuentran, etc. El resto de alumnos valoran el trabajo presentado por los/las compañeros y compañeras de manera positiva, añadiendo con propuestas de mejora constructivas	Zona PRESENTA: - Presentación de resultados. - Capacidades de expresión oral para hablar en público. - Valoración de la tarea. - Coevaluación.



PREPARACIÓN

El profesorado debe haber trabajado con anterioridad, para conocerla, la aplicación [CapCut](#) u otra similar que permita la grabación y edición de vídeo con croma. Igualmente, debe estar instalada en las tabletas que se usen para la grabación.

A fin de agilizar los tiempos de grabación, puede utilizarse a la misma vez otro set de croma portátil, si se dispone del mismo.

Para mostrar los resultados finales (paso 4) se puede utilizar la aplicación [Stream Mirroring Miracast](#), pasar los vídeos de las tabletas del alumnado a la del profesor vía Bluetooth o bien descargar los videos de las tabletas a un ordenador que se conecte a la Pizarra Digital Interactiva.

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; 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 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 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. 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.

Conocimiento del Medio Natural, Cultural y Social

Competencia específica 1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red, y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.

Criterio de evaluación 1.1: Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura y de acuerdo con las necesidades del contexto educativo.

Saberes básicos. A. Cultura científica.

1. Iniciación en la actividad científica.

– La curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones.

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.

– Interés tanto por el proceso como por el producto final en producciones plásticas, visuales, audiovisuales, musicales, escénicas y performativas.



EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

Rúbrica

Sobresaliente: 9-10	Notable: 7-8	Bien: 6	Suficiente: 5	Insuficiente: 0-4
Su capacidad de expresión y comprensión oral es destacable, haciendo uso adecuado del paralenguaje: gestos, entonación, ritmo, pausas, etc.	Su capacidad de expresión y comprensión oral es muy correcta e intenta hacer uso del paralenguaje: gestos, entonación, ritmo, pausas, etc.	Su capacidad de expresión y comprensión oral es adecuada, pero no utiliza elementos paralingüísticos: gestos, entonación, ritmo, pausas, etc.	Su capacidad de expresión y comprensión oral es básica y limitada.	Tiene incapacidad de expresión y comprensión oral.
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	Tiene interés	Tiene interés	Tiene poco	No tiene interés

interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras; valora positivamente su trabajo y es muy participativo/a.	por las aportaciones de los compañeros y compañeras, y es participativo/a.	por las aportaciones de los compañeros y compañeras, pero no es participativo/a.	interés por las aportaciones de los compañeros y compañeras.	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 4

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

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.

La aplicación de edición de vídeo puede ser sustituida por otra que conozca el/la docente y sea de uso sencillo para el alumnado del primer ciclo de primaria.

No importa tanto el resultado obtenido en la grabación de vídeo en términos técnicos (enfoque, plano, ajuste al croma) sino en el proceso llevado a cabo por el alumnado de manera autónoma.

Bibliografía y enlaces empleados en la actividad de aprendizaje:

Tutorial “CapCut” Recursos Educativos Abiertos (autor: Julio Vegas). [Enlace](#).

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

Website “Pixabay”. [Enlace a web](#).

Aplicación Android Stream Mirroring Mirast. [Enlace a aplicación](#).



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.



*Esta plantilla se encuentra bajo la licencia Creative Commons Reconocimiento NoComercial
CompartirIgual 4.0 Internacional. Ha sido creada a partir del Kit de Herramientas del modelo FCL
European Schoolnet disponible en <http://fcl.eun.org/toolkit>*