

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



AUTOR / SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

Marta Navarro Bermejo
Eco-Detectives: The Quest to save The Earth



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Following the trail



BREVE DESCRIPCIÓN

Esta actividad ha sido realizada teniendo en cuenta la legislación en vigor Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020. Así mismo, sigue el modelo del Aula del Futuro, haciendo uso de las distintas zonas y de estrategias didácticas que fomentan la innovación y el aprendizaje significativo.

En esta actividad, el alumnado investigará y podrá comprender las causas que contribuyen a la destrucción del medio ambiente y la Tierra. Se organizarán parejas que se encargarán de trabajar sobre una causa y diseñar un proyecto con Scratch.



TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

| Tiempo | Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro | | Tecnología / materiales | |
|---------------------------------------|--|-------------------|--|--|
| Cuatro sesiones de una hora cada una. | | <i>Crea</i> | -Ordenadores portátiles. -Conexión a internet. -Scratch. | |
| | | <i>Desarrolla</i> | | |
| | ✓ | <i>Investiga</i> | | Búsqueda de información. |
| | | <i>Interactúa</i> | | |
| | | <i>Presenta</i> | | |
| | ✓ | <i>Explora</i> | | Descubrimiento de la herramienta Scratch |
| | | <i>Otras</i> | | |



DESARROLLO

| | | |
|---|--|--|
| PASO 1 | <i>Tiempo: 30 minutos</i> | |
| <i>Papel del docente:</i> | <i>Papel del alumnado:</i> | <i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i> |
| <p><i>Facilitador del vocabulario:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente facilita documento con imágenes y el vocabulario necesario para trabajar. <p><i>Presentador de la tarea:</i> -¿Por qué está la Tierra en peligro?</p> | <p><i>Observador, oyente:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado presta atención a la pregunta planteada por el docente y observa el organizador gráfico. | <p><i>Zona INVESTIGA.</i> Reflexión y desarrollo de pensamiento crítico.</p> |

| | | |
|---|--|--|
| PASO 2 | <i>Tiempo: 60 minutos</i> | |
| <i>Papel del docente:</i> | <i>Papel del alumnado:</i> | <i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i> |
| <p><i>Facilitador:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente entrega ficha de organizador gráfico que tenga los siguientes apartados: causa de destrucción ambiental, responsabilidad individual o colectiva y posibles soluciones. <p><i>Gestor del tiempo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se da un tiempo limitado a cada equipo, activando cronómetro digital en el panel interactivo. | <p><i>Participante activo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado investigará y podrá comprender las causas que contribuyen a la destrucción del medio ambiente y la Tierra. • Buscará en internet la información que ofrezca motivos para que la tierra esté en peligro. • Cada equipo de Eco-Detectives buscará información en páginas web e irá completando el organizador gráfico. Se practicará la lectura y el reconocimiento de vocabulario específico en un contexto significativo y práctico. • Los Eco-Detectives descubren desafíos relacionados con la conservación del medio ambiente, como usar plantas autóctonas, clasificar desechos. | <p><i>Zona INVESTIGA:</i> Investigación y búsqueda de información. Fomento de la responsabilidad individual y colectiva. Se hacen grupos de cuatro, y se trabajará con la técnica <i>Aprender juntos</i>. Evaluar con <i>rúbrica</i> de trabajo en equipo.</p> |

| | | |
|--|---|---|
| PASO 3 | | <i>Tiempo: 30 minutos</i> |
| <i>Papel del docente:</i> | <i>Papel del alumnado:</i> | <i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i> |
| <p><i>Presentador:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se muestra la herramienta Scratch y se ofrece un ejemplo de <i>proyecto para cuidar el medio ambiente</i>. | <p><i>Oyente, participante activo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado irá practicando los diferentes eventos que le muestra el docente tras visualizar el vídeo. | <p>Zona INTERACTÚA O EXPLORA. Agrupamiento en parejas. Experimentación con Scratch.</p> |

| | | |
|--|---|---|
| PASO 4 | | <i>Tiempo: 60 minutos</i> |
| <i>Papel del docente:</i> | <i>Papel del alumnado:</i> | <i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i> |
| <p><i>Guía, ayuda:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se dan las siguientes pautas: <p>-Diseña un proyecto en forma de diálogo entre personajes que represente un problema ambiental</p> <p>-Usa al menos dos personajes</p> <p>-En el diálogo se debe buscar una solución (individual o colectiva) al problema mostrado.</p> | <p><i>Participante activo, colaborador.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado utiliza Scratch para crear diálogos y simulaciones interactivas que representen los efectos de la deforestación, la contaminación y otras amenazas ambientales en La Tierra. | <p>Zona INTERACTÚA O EXPLORA. Agrupamiento en parejas. Se trata de programar para aprender inglés. Tarea que fomenta el aprendizaje de la lengua extranjera con vocabulario y gramática, a la vez que introduce conceptos básicos de programación y sensibilización sobre la importancia del cuidado del medio ambiente.</p> |

| | | |
|--|--|---|
| PASO 5 | | <i>Tiempo: 60 minutos</i> |
| <i>Papel del docente:</i> | <i>Papel del alumnado:</i> | <i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i> |
| <p><i>Moderador, gestor del tiempo:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente controla las intervenciones del alumnado. | <p><i>Presentador:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado irá presentando sus proyectos al gran grupo en la pantalla interactiva. <p><i>Oyente:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El alumnado oyente tomará nota del problema medioambiental que han trabajado el resto de parejas. | <p>Zona INTERACTÚA: Presentación multimedia.</p> |



PREPARACIÓN

Debe haber sensibilización en el alumnado hacia el trabajo cooperativo.
El docente debe conocer la herramienta [Scratch](#).

| | |
|-------|----------------------------|
| ETAPA | Educación Primaria |
| NIVEL | 5º y 6º E.P. |
| ÁREAS | Lengua Extranjera (Inglés) |



RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

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

Ministerio de Educación y Formación Profesional. Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. BOE núm. 52, de 02/03/2022, páginas 24386 a 24504.
Disponible en el [BOE](#).

Competencia específica 2:

Interactuar con otras personas usando expresiones cotidianas, recurriendo a estrategias de cooperación y empleando recursos analógicos y digitales, para responder a necesidades inmediatas de su interés en intercambios comunicativos respetuosos con las normas de cortesía.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, CP1, CP2, STEM1, CPSAA3, CC3, CE1, CE3.

Saberes básicos:

A. Comunicación:

Unidades lingüísticas básicas y significados asociados a dichas unidades, tales como expresión de la entidad y sus propiedades, cantidad y número, el espacio y las relaciones espaciales, el tiempo, la afirmación, la negación, la interrogación y la exclamación, relaciones lógicas elementales.

Recursos para el aprendizaje y estrategias para la búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales.

B. Plurilingüismo:

Estrategias y herramientas básicas de autoevaluación y coevaluación, analógicas y digitales, individuales y cooperativas.

C. Interculturalidad:

Valoración positiva e interés por establecer contactos y comunicarse a través de diferentes medios con hablantes o estudiantes de la lengua extranjera.



EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

Criterio de evaluación:

Organizar y redactar textos breves y sencillos, previamente preparados, con adecuación a la situación comunicativa propuesta, a través de herramientas analógicas y digitales, y usando estructuras y léxico básico de uso común sobre asuntos cotidianos y frecuentes, de relevancia personal para el alumnado y próximos a su experiencia.



EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Se puede trabajar el área de Ciencias de la Naturaleza en esta actividad interdisciplinar.

Webgrafía:

Andalucía, R. (s. f.). Guía Trabajo Colaborativo.

https://edeja.juntadeandalucia.es/bancorecursos/file/6ad4ad0e-36f1-4599-9ee2-416d9a226360/1/guia_colaborativo_REA_Andalucia.zip/index.html

Kit de herramientas Aula del Futuro. (s. f.). El Aula del Futuro.

<https://auladelfuturo.intef.es/kit-aula-del-futuro/>

Rafael Yuzuma. (2021, 23 abril). *Cuidado del medio ambiente con scratch* [Vídeo].

YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=6uvnm001jYw>

Rúbrica de evaluación del trabajo en equipo | Cedec. (s. f.).

<https://cedec.intef.es/rubrica/rubrica-de-evaluacion-del-trabajo-en-equipo/>

United Nations. (s. f.). *Acciones por un planeta saludable | Naciones Unidas.*

<https://www.un.org/es/actnow/ten-actions>



EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Entre las técnicas de evaluación (recogidas en el KIT 5 de Herramientas del Aula del Futuro, facilitándose enlace al [KIT 5.3](#) donde se dan pautas sobre cómo evaluar) que se proponen en esta actividad, están:

- [Rúbrica](#) de evaluación del trabajo en equipo.
- Rúbrica para el profesorado elaborada con [Rubistar](#) para valorar el criterio de evaluación.