

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

Un pintor escondido en el museo

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Entramos en el museo. ¡A programar!

BREVE DESCRIPCIÓN

En esta primera actividad, desarrollaremos la narrativa del escape. Se ha optado por el pintor Vasili Kandinsky porque previamente, se había trabajado en un Proyecto y el alumnado ya tiene conocimientos sobre su obra. Planteamos la narrativa * (ejemplo en consejos). La primera prueba que tienen que superar es una sencilla programación en [Scratch Jr.**](#) en la que tendrán que disfrazar al personaje de puntos y colocarlo en un escenario similar a un museo. A continuación, deberán programar el desplazamiento perimetral (derecha, arriba, izquierda, abajo). Una vez superado obtienen el primer número del candado que abre la puerta, donde imaginamos que está el pintor misterioso.

TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro		Tecnología / materiales
45 minutos	x	<i>Crea</i>	Realizar la programación con Scratch jr. Tabletas Aplicación Scratch jr.
30 minutos			
30 minutos	x	<i>Investiga</i>	Hacer pruebas con la aplicación Scratch jr. Tabletas Aplicación Scratch jr.
30 minutos	x	<i>Presenta</i>	Paseo virtual por el Museo Sorolla Pantalla digital
		<i>Explora</i>	



DESARROLLO

PASO 1		Tiempo:45 minutos
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p><i>El papel del docente en esta primera actividad o actividad 0 es el planteamiento del Escape. Es la actividad motivadora por excelencia, en la que ha de prepararse minuciosamente la narrativa, el soporte en que se va a realizar y la escritura de la carta inicial, donde se describe la acción a realizar. (En consejos tenéis un ejemplo de narrativa, lo ideal es hacer el planteamiento desde el propio contexto de cada docente).</i></p>	<p><i>Los niños y niñas son los destinatarios de la narrativa creada, los receptores de la carta y los siguientes protagonistas de la situación que se va a plantear. Implicarse en la historia, vivenciarla y arrancar así esta actividad, será su principal papel en este primer paso.</i></p>	<p><i>En esta etapa inicial, la interacción con la narrativa del escape room potencia la atención y preparación de los niños y niñas para el desarrollo de desafíos. Esta es una fase de preparación en la que las emociones juegan un papel crucial y adquieren una gran importancia en el proceso de enseñanza y aprendizaje.</i></p>
PASO 2		Tiempo:30 minutos
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p><i>El papel del docente en este segundo paso consiste en la presentación de la visita virtual al museo Sorolla, Museo del Prado Otro museo relacionado con la temática del Proyecto o Escape que se diseñe.</i></p>	<p><i>Participación de forma activa en el paseo virtual: tomar conciencia de la estructura de un museo, salas, contenido, tipos de obras de arte, etc. Los niños y las niñas intervendrán con sus dudas, preguntas y comentarios.</i></p>	<p><i>Con esta actividad, se potencia</i> 1, Tomar conciencia de la estructura del museo: Los niños y niñas aprenden sobre la disposición de un museo, incluyendo las salas, el contenido y los diferentes tipos de obras de arte que contiene. 2. La participación activa: Se fomenta que los niños intervengan con sus dudas, preguntas y comentarios. Esto no solo los hace participantes activos en la experiencia, sino que también les permite aprender de manera más efectiva. 3. Desarrollo de habilidades de observación y crítica</p>

		<p><i>4.El fomento de la curiosidad: Los niños pueden descubrir nuevas áreas de interés y aprender de una manera divertida e interactiva.</i></p>
--	--	---



DESARROLLO

<p>PASO 3</p>	<p><i>Tiempo:45</i></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><i>El papel del docente en este momento consiste en la presentación de la aplicación de Scratch jr. En la asamblea se presenta el programa y se realiza una muestra de interacción con</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>El personaje: disfraces.</i> - <i>El escenario.</i> - <i>Las flechas de movimiento.</i> - <i>El contador de pasos.</i> <p><i>Se distribuye la tarea que deben realizar en parejas.</i></p>	<p><i>El rol de los niños y niñas es activo. En parejas realizaran una exploración previa de los aspectos vistos en la pantalla digital. Lo realizarán con el apoyo del docente, pues, aunque conocen la herramienta, deben explorar: cambio de disfraz del personaje, cambio de escenario y movimientos.</i></p>	<p><i>En esta fase de exploración, el alumnado comienza a familiarizarse con el lenguaje de programación por bloques, Scratch jr, ofrece también, un abanico de posibilidades de exploración en los cambios de disfraces, escenarios etc, que hace que se inicien en el mismo, de una forma lúdica y creativa.</i></p>

PASO 4	<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>Es este último paso de la actividad, el/ la docente indicará el reto que han de superar para obtener el primer número correspondiente al candado. “Han de conseguir disfrazar al personaje de pintor, situarlo en un escenario concreto: la sala de un museo y programarlo para que dé una vuelta completa a dicha sala, con las flechas de movimiento derecha, arriba, izquierda, abajo. Distribuirá al alumnado por parejas.</i></p>	<p><i>Los niños y las niñas tendrán un papel activo, en parejas realizarán el reto establecido. Se procurarán la ayuda necesaria, entre ellos y ellas y al docente o docentes si fuese necesario.</i></p>	<p><i>1.El desarrollo de la creatividad e imaginación: Al disfrazar al personaje de pintor y situarlo en un museo, los niños y niñas están participando en un juego creativo altamente motivante</i> <i>2.La comprensión espacial: Programar al personaje para que se mueva alrededor de la sala del museo ayuda a los niños a desarrollar su comprensión espacial y su capacidad para visualizar y navegar en un espacio tridimensional.</i> <i>3.Las Habilidades de programación básica: introduciendo a los niños en conceptos básicos de programación como la secuencia de comandos y la ejecución de acciones</i> <i>4.La resolución de problemas: deben averiguar cómo navegar al personaje a través del espacio utilizando comandos limitados.</i></p>

ETAPA	Educación Infantil
NIVEL	2º/3º E Infantil (2º ciclo- 4 años- 5 años)
ÁREAS	<ul style="list-style-type: none"> -Crecimiento en armonía. -Descubrimiento y exploración del entorno. -Comunicación y representación de la realidad.



RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Actividad de Aprendizaje 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.

Area1. Crecimiento en armonía

CE

3. Adoptar modelos, normas y hábitos, desarrollando la confianza en sus posibilidades y sentimientos de logro

Area2. Descubrimiento y exploración del entorno

CE

2. Desarrollar, de manera progresiva, los procedimientos del método científico y las destrezas del pensamiento computacional, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de forma creativa a las situaciones y retos que se plantean.

Area3. Comunicación y representación de la realidad

CE

2. Interpretar y comprender mensajes y representaciones apoyándose en conocimientos y recursos de su propia experiencia para responder a las demandas del entorno y construir nuevos aprendizajes.

Saberes básicos

B. Desarrollo y equilibrio afectivos

- Estrategias de ayuda y cooperación en contextos de juego y rutinas.
- Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás.

C. Experimentación en el entorno, curiosidad y creatividad

- Modelo de control de variables. Estrategias y técnicas de investigación: ensayo-error, observación, experimentación, formulación y comprobación de hipótesis, realización de preguntas, manejo y búsqueda en distintas fuentes de información.
- Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.

I. Alfabetización digital

- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.



EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

Criterios de evaluación

Área 1 CE 3

3.2 Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas para el grupo.

Área 2 CE 1

2.4. Utilizar diferentes estrategias para la toma de decisiones con progresiva autonomía, afrontando el proceso de creación de soluciones originales en respuesta a los retos que se le planteen.

Área 3 CE 3

3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales.

Instrumentos de evaluación

RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Participación en la narrativa del Escape	Presta atención y la mantiene a lo largo de toda la narrativa, con participación activa.	Presta atención y la mantiene a lo largo de toda la narrativa, aunque no participa activamente en dicha narración.	Presta atención aunque no la mantiene a lo largo de toda la narrativa, participa parcialmente en dicha narración.	No presta atención a narrativa, participa parcialmente en dicha narración.
Exploración de la aplicación Scratch Jr.	Explora de manera activa la aplicación Scratch jr, disfrazando al personaje, cambiando escenarios y programando el movimiento del personaje.	Explora de manera activa la aplicación Scratch jr, disfrazando al personaje, no cambiando escenarios, aunque no es capaz de mover al personaje.	Explora la aplicación Scratch jr, interactuando con el personaje y el escenario, aunque no llega a cambiar el disfraz ni el escenario.	No explora de la aplicación Scratch jr, ni disfraza al personaje, no programa el movimiento del personaje.

Ejecuta la programación señalada para superar el primer reto del escape.	Realiza perfectamente todas las secuencias de programación indicadas: disfraza al personaje, incluye el escenario, ejecuta el recorrido perimetral.	Realiza varias secuencias de programación indicadas: disfraza al personaje, incluye el escenario, pero no ejecuta correctamente el recorrido perimetral. Pide ayuda para su logro.	Necesita bastante ayuda para ejecutar secuencias de programación indicadas: disfrazar al personaje, incluir el escenario, y ejecutar el recorrido perimetral.	No es capaz de realizar las secuencias de programación indicadas para superar el primer reto del escape.
--	---	--	---	--



CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

*Os dejamos un ejemplo del tipo de narrativa que podemos plantear

“En el Museo de Bellas Artes aparece cada día un cuadro nuevo: la pintura esta fresca, aparentemente está recién pintado, pero no está firmado. El cuadro aparece por la mañana temprano, antes que abran las puertas del museo, y nadie haya podido entrar a dejarlo, lo cual nos lleva a pensar que el pintor está dentro del museo y pinta allí mismo el cuadro...pero...

- ¿dónde está ese pintor misterioso?

- ¿de quién se tratará?

- ¿Queréis descubrir este misterio?”

(Podemos hacer un recorrido virtual por uno de los museos p.ej. [Museo Sorolla](#))

Nos encontramos una puerta cerrada, sorpresa¡¡

¿estará aquí el pintor?

En la puerta hay pegada una carta dirigida a los niños y niñas de la clase de...

Este escape podemos montarlo en formato digital o en analógico, si se realiza en Educación Infantil, os recomiendo hacerlo en analógico, aunque las pruebas son digitales. Si se realiza en Educación Primaria existen numerosas plantillas en plataformas como Genially, sobre las que se pueden crear actividades gamificadas.

**Scratch Jr.

Es necesario haber trabajado previamente con esta aplicación, para este reto se utilizarán los comandos:

- Personaje y disfraces
- Escenario
- Flechas de movimiento



- Calculadora de pasos



EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Para evaluar esta actividad nos guiamos por el [KIT de herramientas del AdF](#)

COLABORACIÓN 3

CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO 5

AUTODISCIPLINA 4

RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN EL MUNDO REAL 2

USO DE LAS TIC EN EL APRENDIZAJE 4

APTITUD PARA LA COMIUNICACIÓN 3

.



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