

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

Un pintor escondido en el museo



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Un código para leer



BREVE DESCRIPCIÓN

En esta segunda actividad de la situación “Un pintor escondido en el museo”, vamos a descubrir la segunda pista que nos ayudará a avanzar en el descubrimiento del pintor escondido.

Para ello los niños y niñas van a utilizar el lector de códigos instalado en sus tabletas. Aparecerán 9 códigos QR, en su lectura aparece una letra correspondiente al apellido del pintor. (Kandinsky)

La misión es ordenar las letras hasta descubrir el nombre del pintor escondido

Lo harán por parejas o la agrupación que el docente decida.

Es importante, al igual que en anteriores actividades, que el alumnado esté familiarizado con la lectura de estos códigos, para lo cual se pueden preparar actividades previas de lectura de códigos QR.



TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro			Tecnología / materiales
30 minutos	x	Investiga	Lectura de códigos QR con diferente información incrustada.	Tabletas. Aplicación de lectura de códigos QR.
30 minutos	x	Presenta	Composición final del nombre del pintor.	Pantalla digital.
45 minutos	x	Explora	Lectura de los códigos.	Tabletas. Aplicación de lectura de códigos QR.



DESARROLLO

PASO 1		Tiempo:30 minutos
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<i>El papel del docente en esta segunda actividad que se corresponde al segundo reto del escape, es la de preparar una tarea previa, con el fin de que el alumnado experimente la función de lectura de códigos QR con diferente contenido incrustado.</i> <i>Estos códigos previos pueden tener contenido del siguiente tipo:</i> -Imágenes de cuadros u otras obras de arte -Videos relacionados con el pintor que vamos a entrar. -Otro contenido que el docente desee colocar en el código. * <i>En consejos podréis encontrar aplicaciones para generar los códigos de un modo sencillo</i>	<i>Los niños y niñas tienen en esta actividad un papel activo, ya que, una vez comprendida la forma de utilización del lector de códigos, deberán realizar el recorrido por todos los se les presentan. Al final de la actividad, en la zona presenta, asamblea, se hará una puesta en común de los contenidos visualizados a través de la tableta.</i>	<i>Con esta propuesta, se favorece</i> <i>1.El desarrollo de la curiosidad y exploración: Al presentar esta nueva herramienta con toda seguridad quieren saber qué hay detrás del misterioso símbolo. Esta curiosidad fomenta la exploración y el deseo de aprender más.</i> <i>2.La interacción tecnológica: Los códigos QR son una forma sencilla de introducir a los niños en la tecnología de una manera práctica y divertida.</i> <i>3.El aprendizaje activo: están tomando la iniciativa para descubrir algo nuevo.</i> <i>4.El refuerzo positivo: encuentran algo interesante o divertido (como un video o una historia), se sienten recompensados. Esto refuerza su motivación para seguir explorando y aprendiendo.</i>

PASO 2		Tiempo:30 minutos
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
En el segundo paso de la actividad, el /la docente distribuye las parejas o los equipo para realizar el segundo reto propiamente dicho, que es la de leer los códigos que llevarán a la pista.	El papel del alumnado es activo, puesto que deben descifrar los códigos que esconden las letras; éstas, ordenadas secuencialmente, los llevará al nombre del pintor.	Con esta actividad, se potencia 1.La interacción tecnológica de una manera práctica y divertida. 2.El aprendizaje activo: están tomando la iniciativa para descubrir algo nuevo. 3.El refuerzo positivo: Puesto que saben que de esa lectura van a obtener la pista que los llevará a la resolución del escape



DESARROLLO

PASO 3		Tiempo:45
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
El papel del docente en este momento consiste en organizar el grupo para que llegue a la solución del reto.	Los niños y niñas participan de forma activa en la organización de las letras que han encontrado. Cada pareja o equipo custodia la letra encontrada, ahora deben pensar la forma de colocarlas para que tenga sentido (reiteramos que el pintor elegido ya es conocido por el grupo, puesto que han realizado un proyecto sobre él y su obra).	En esta fase se promueve sobre todo el desarrollo de la capacidad de trabaja en equipo, para el logro de una meta común. Probar, colocar, dar sentido a las letras. Organizar, establecer criterios, les conducirá a un ejercicio conjunto del que saldrán reforzados como grupo.

PASO 4	Tiempo:30 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
En este último paso el docente felicitará al grupo y les dará el segundo número del código que abre la puerta donde está escondido nuestro pintor misterioso	Los niños y las niñas tendrán un papel activo, de celebración del éxito y de preparación para el resultado final	En este último y sencillo paso estamos promoviendo la identidad del grupo/clase, el sentido de pertenecía, y la celebración del aprendizaje.



PREPARACIÓN

En la segunda actividad de la situación “Un pintor escondido en el museo”, nos acercamos a un nuevo código de acceso a la información: la lectura de códigos QR. Es una actividad muy motivadora para los niños y las niñas y es un modo sencillo y accesible de acercamiento a esta herramienta que tan presente está en nuestra cotidianeidad.

ETAPA	Educación Infantil
NIVEL	2º/3º E Infantil (2º ciclo- 4 años- 5 años)
ÁREAS	-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 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

- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo, imaginación y descubrimiento.
- Procesos y resultados. Hallazgos, verificación y conclusiones

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

2.6 Participar en proyectos utilizando dinámicas cooperativas, compartiendo y valorando opiniones propias y ajenas, y expresando conclusiones personales a partir de ellas.

Área 3 CE 3

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

Instrumentos de evaluación

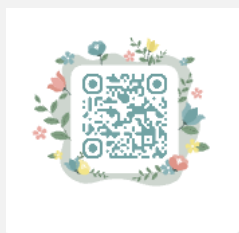
RÚBRICA DE EVALUACIÓN

Lectura de códigos QR	Comprende la mecánica de desciframiento de códigos QR y utiliza la herramienta adecuada logrando la lectura de forma autónoma.	Comprende la mecánica de desciframiento de códigos QR y utiliza la herramienta adecuada logrando la lectura, pero necesita ayuda en este proceso.	No comprende bien la mecánica de desciframiento de códigos QR y necesita ayuda para la utilización de la herramienta adecuada.	No comprende la mecánica de desciframiento de códigos QR y necesita mucha ayuda para la utilización de la herramienta adecuada.
Organización de las letras descifradas	Es capaz de organizar y lleva la iniciativa en el sistema de ordenación de letras, siguiendo algún patrón. Toma decisiones	Intenta la organización a en el sistema de ordenación de letras, colabora con los demás en la toma de decisiones.	Participa en el sistema de ordenación de letras, pero no propone ni toma decisiones.	No participa en el sistema de ordenación de letras, ni toma decisiones..
Disfrute en la realización de la actividad	Disfruta con la realización de esta actividad, lo manifiesta y celebra de forma verbal y de forma gestual, tanto en la metacognición final como a lo largo del desarrollo de la misma.	Disfruta con la realización de esta actividad, lo manifiesta de forma verbal y gestual en el desarrollo de la misma.	No manifiesta disfrute con la realización de esta actividad, ni de forma verbal ni de forma gestual.	No disfruta de esta actividad y lo manifiesta de forma verbal y gestual en el desarrollo de esta.



CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

*Os dejamos alguna herramienta con la que poder generar códigos QR, de una manera sencilla y ágil:





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 4.



*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>*