

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

De casa al cole, un camino de ida y vuelta



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Mi casa en un cuadrado.



BREVE DESCRIPCIÓN

Actividad realizada según la legislación vigente 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 diciembre 2020.

Esta actividad corresponde a la tercera propuesta de la situación de aprendizaje “De casa al cole, un camino de ida y vuelta”.

En esta ocasión los niños y niñas van a realizar un dibujo de su casa en los cuadrados de 15x 15 que se les proporcionará, y que corresponden al tamaño exacto que recorre un robot Bee bot en cada uno de sus movimientos.

El objetivo final es crear un panel, sobre el que programaremos, en la actividad cuatro, diferentes recorridos del robot.

El dibujo de la casa se hará de forma individual, decorándola de manera libre y creativa.

Se trabajará también en equipos, investigando y eligiendo edificios o construcciones que haya en su barrio y que incorporarán al panel de programación.



TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro		Tecnología / materiales
1 hora	x	Crea	Pantalla interactiva. Conexión internet. Google Maps.
		Desarrolla	
30 minutos		Investiga	Investigación sobre edificios, espacios que se encuentran en el barrio y que resulten conocidos al alumnado. Google Maps. Buscador Kiddle.

30 minutos	x	<i>Interactúa</i>	Seleccionamos la imagen de los edificios elegidos para dibujar.	Tabletas.
		<i>Presenta</i>		
		<i>Explora</i>		
		<i>Otras</i>		



DESARROLLO

PASO 1	<i>Tiempo:1 hora</i>	
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
<p><i>El papel del docente es activo guiando y orientando las tareas que deben desarrollarse en este primer paso:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <i>Se explicará a los niños y niñas que van a realizar el dibujo de sus casas en el papel de 15x15cm que se les presenta</i> <i>Se les indica también que deben ocupar todo el espacio del papel</i> <i>Se les explica la razón de esa elección (los niños y niñas tienen ya un conocimiento acerca del funcionamiento de las Bee Bot)</i> 	<p><i>El alumnado tiene un rol activo y creativo, dibujando en el papel de 15x15 cm su casa por fuera) edificio, casa unifamiliar, etc.)</i></p> <p><i>El dibujo de la casa debe ocupar toda la superficie del papel y debe estar coloreada y decorada como ellos y ellas deseen.</i></p>	<ol style="list-style-type: none"> <i>Se desarrolla el arte y la creatividad</i> <i>La motricidad fina, coordinación y habilidades motoras</i> <i>Afianzamiento espacial, al ocupar toda la superficie, relacionan tamaño y proporción</i>

PASO 2		Tiempo: 1 hora
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p>En el segundo paso, el docente comienza con un rol activo.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presentación del buscador infantil <i>Kiddle</i>. 2. Mostrando una prueba de cómo buscar imágenes. 3. Establecimiento de equipos. 4. Organización del trabajo, en la elección de edificios o elementos característicos del barrio. 	<p>El papel del alumnado es activo.</p> <p>En equipos heterogéneos, los niños y niñas realizan las búsquedas asignadas en equipo, y deciden que dibujo van a querer colocar en el panel que van a realizar conjuntamente.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es este paso de la Actividad 3 se promueven habilidades de investigación, y la búsqueda segura a través de un buscador infantil. 2. El trabajo en equipo, colaborando y aprendiendo unos de otros. 3. La toma de decisiones, razonando porqué eligen una imagen u otra (facilidad en la réplica, colorido...). 4. Acercarse al conocimiento más profundo de su barrio.



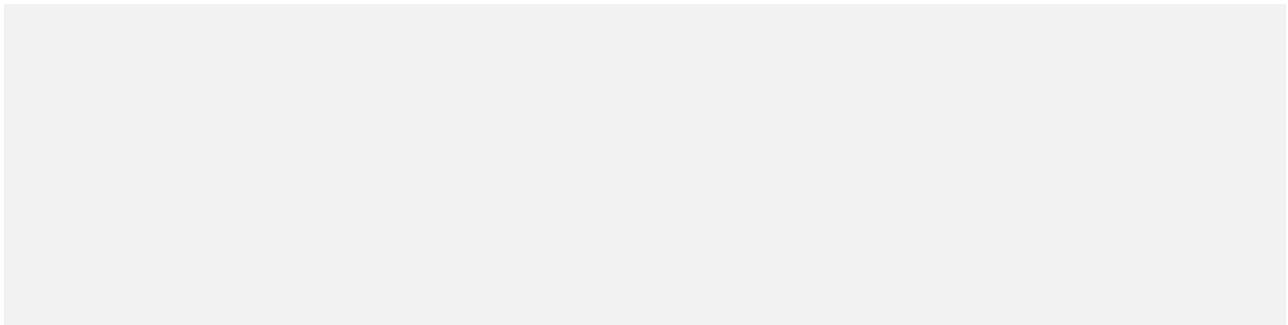
DESARROLLO

PASO 3		Tiempo: 30 minutos
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p>En este paso, el docente guía y orienta hacia la construcción conjunta del panel que representa el barrio, y sobre el que se programarán las rutas con el robot.</p>	<p>Activo en la construcción colaborativa del panel de programación del robot Bee Bot.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toma de decisiones, los niños y niñas deciden qué lugares de interés quieren incluir en el panel de su barrio.

		<p>2. <i>Direccionalidad, al montar el panel de programación, tener en cuenta la direccionalidad de las casas y de los edificios que incluimos en el tablero.</i></p>
--	--	---



PREPARACIÓN



ETAPA	Educación infantil
NIVEL	3º E Infantil (2º ciclo- 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

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

Area1. Crecimiento en armonía

CE

2. 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, las destrezas de pensamiento, a través de procesos de observación y manipulación de objetos, para iniciarse en la interpretación del entorno y responder de manera creativa a las situaciones que se les 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.

Saberes básicos

B. Desarrollo y equilibrio emocional

- Aceptación constructiva de los errores y las correcciones manifestaciones de superación y logro
- Estrategias para desarrollar la seguridad en sí mismo, el reconocimiento de sus posibilidades y la asertividad respetuosa hacia los demás.

B. Experimentación, curiosidad, pensamiento científico y creatividad

- Indagación en el entorno manifestando actitudes de interés, curiosidad, imaginación y creatividad.

C. Comunicación verbal, el lenguaje y la expresión plástica y visual

- El lenguaje oral como regulador de la propia conducta.
- Expresiones plásticas y visuales.



Criterios de evaluación

Área 1 CE 2

- 2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos, ajustando el control de sus emociones.

Área 2 CE 2

- 2.2. Canalizar progresivamente la frustración ante las dificultades o problemas mediante la aplicación de diferentes estrategias.

Área 3 CE 2

- 3.2. Hacer un uso funcional del lenguaje oral, aumentando el repertorio lingüístico y construyendo progresivamente un discurso más eficaz y organizado.

Instrumentos de evaluación

Rúbrica Actividad 3

Realizo el dibujo de la casa donde vivo (fachada, o parte exterior) ocupando todo el espacio en las dimensiones que tengo (15x15 cm)	Realizo el dibujo de la casa donde vivo (fachada, o parte exterior) ocupando todo el espacio en las dimensiones que tengo (15x15 cm), lo decoro de forma creativa y pongo mi nombre en la fachada.	Realizo el dibujo de la casa donde vivo (fachada, o parte exterior) ocupando todo el espacio en las dimensiones que tengo (15x15 cm), lo coloreo, pero no pongo mi nombre en la fachada.	Realizo el dibujo de la casa donde vivo (fachada, o parte exterior) pero no ocupa todo el espacio en las dimensiones que tengo (15x15 cm), no lo coloreo ni pongo mi nombre en la fachada.	El dibujo de la casa es demasiado sencillo y pequeño respecto a las dimensiones de papel que tengo para la realización del mismo.
Busco en Kiddle elementos del barrio representativos	Investigo en el buscador Kiddle elementos y edificios significativos de mi barrio para trasladar al papel y hago el dibujo, ayudando a mis compañeros/as del equipo.	Investigo en el buscador Kiddle elementos y edificios significativos de mi barrio. Me pongo de acuerdo con mis compañeros /as para realizar la elección.	No participo en la búsqueda en el buscador Kiddle de elementos y edificios significativos de mi barrio, aunque sí participo en la elección del mismo.	No participo en la búsqueda en el buscador Kiddle de elementos y edificios significativos de mi barrio.
Colaboro con mis compañeros	Decido junto a mis compañeros	Decido junto a mis compañeros	Dejo que mis compañeros y	Dejo que mis compañeros y

y compañeras en la elección de los elementos emblemáticos que queremos que aparezcan en el panel	y compañeras los elementos emblemáticos que me gustaría apareciesen en el panel del barrio y participo es su dibujo.	y compañeras los elementos emblemáticos que me gustaría apareciesen en el panel del barrio.	compañeras decidan los elementos emblemáticos que aparecerán en el panel del barrio y participo es su dibujo.	compañeras decidan los elementos emblemáticos que aparecerán en el panel del barrio y no participo es su dibujo.
Colaboro activamente en la creación del panel final de programación	Coloco el dibujo de mi casa en el panel conjunto, cuidando la posición y dirección, ayudo a mis compañeros y compañeras a hacer esta tarea y coloco alguno de los elementos o edificios emblemáticos elegidos.	Coloco el dibujo de mi casa en el panel conjunto, cuidando la posición y dirección, y participo en la colocación de alguno de los elementos o edificios emblemáticos elegidos.	Coloco el dibujo de mi casa en el panel conjunto, cuidando la posición y dirección.	Coloco el dibujo de mi casa en el panel conjunto, con la ayuda de mis compañeros/as y / o de la profesora.



CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

En esta tercera actividad, fusionamos nuevamente lo analógico con lo digital. La tarea consiste en trasladar el dibujo de sus hogares (edificio por fuera), a un papel blanco, respetando unas dimensiones específicas (15x15 cm). Si los niños aún no están familiarizados con los paneles de programación del Bee-Bot, recomiendo utilizar cuadrados de papel de colores como una introducción sencilla. Esto les permitirá experimentar con el movimiento del Bee-Bot y comprender por qué es necesario dibujar sus casas con estas medidas específicas.

Además, animo a emplear el buscador infantil [Kiddle](#) para realizar búsquedas sugeridas por los mismos niños antes de comenzar la actividad tres. De esta manera, cuando lleguen a la actividad, ya estarán familiarizados con la interfaz del buscador mencionado.



Para evaluar esta actividad nos guiamos por el KIT de herramientas del AdF

COLABORACIÓN 5.
CONSTRUCCIÓN DEL CONOCIMIENTO 5.
AUTODISCIPLINA 4.
RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN EL MUNDO REAL 4.
USO DE LAS TIC EN EL APRENDIZAJE 3.
APTITUD PARA LA COMIUNICACIÓN 4.

Por tanto, podemos decir que es una actividad competencial e innovadora, enmarcada en el Aula del Futuro