

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

Somos tribu



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Creando una app

BREVE DESCRIPCIÓN

[TinyTap](#)



Esta cuarta y última actividad nos llevara al final de la situación Somos tribu. Con todos los aprendizajes realizados a lo largo de las anteriores actividades realizaremos el montaje final de la aplicación del libro-juego interactivo Somos tribu. Cada niño/a realizará al menos una página del libro, y si es posible puede realizar dos páginas. Montaremos la aplicación y jugaremos con ella. La presentamos y difundimos entre las familias para que puedan utilizarla en sus casas



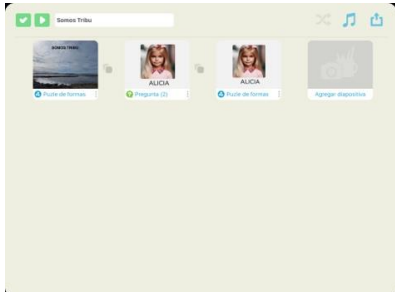
TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro		Tecnología / materiales
45 minutos	x	Crea	Cada niño/ niña monta su foto con su nombre en el mismo libro Tabletas Aplicación ¡Somos Tribu! En TinyTap
45 minutos 45 minutos		Desarrolla	Implementa la actividad en cada página Incrustación de la imagen en dos diapositivas Colocación y guardado. Grabación de las instrucciones en la primera página Creación del puzle en la segunda Tabletas Aplicación ¡Somos Tribu! En TinyTap
		Investiga	

		Interactúa		
30 minutos		Presenta	Presentación de la aplicación a compañeros/as y familias	Pantalla interactiva Difusión de la aplicación
45 minutos	x	Explora	Testeo de la interacción de las acciones	tabletas
		Otras		



DESARROLLO

PASO 1	Tiempo: 45 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
Activo El docente realizará una primera demostración de la incrustación de las imágenes que tienen preparadas en la aplicación (previamente creada) 1. Abrir la aplicación en la pantalla digital 2. Crear nuevo proyecto 3. Añadir imagen 4. Ir a la galería y elegir la imagen 5. Fijarla 6. Añadir texto 7. Escribir el nombre del niño o niña 8. Validar check verde 9. Añadir otra página	Activo En sus tableas y con la aplicación abierta en modo edición, incrustan sus dos imágenes en dos páginas consecutivas 	1. Desarrollo de la atención y el seguimiento de instrucciones precisas para obtener el resultado deseado 2. Disfrutar de la realización de la tarea

PASO 2	Tiempo:45 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
Activo El docente va a hacer la demostración de la implementación de la actividad en la primera página del libro interactivo y acompañará a cada niño y niña en este proceso. Como observación hay que comentar que este paso puede alargarse, puesto que es el más complicado técnicamente de realizar por los niños y niñas)	Activo Con la página de la aplicación abierta - Añadir interactividad - grabar : “Señala la primera letra de tu nombre” - marcar la letra - guardar “Señala la letra L “ - marcar la letra - guardar Pueden realizar tantas instrucciones como se desee en la misma página 	Con esta actividad se promueven: 1. Las Habilidades tecnológicas, trabajar en un entorno digital afianza su confianza en el manejo de una herramienta de creación. 2. Acercamiento al reconocimiento y discriminación de fonemas 3. Darse feedback en el acierto y opción de corrección en el fallo



DESARROLLO

PASO 3	Tiempo:45 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:

Activo El docente va a hacer la demostración de la implementación de la actividad en la segunda página del libro interactivo y acompañará a cada niño y niña en este proceso.	Activo Con la segunda página de la aplicación abierta en la que esta so foto sin texto los niños y niñas van a crear un puzle que luego van a montar Pueden “despiezar” la imagen, separando las partes de la cara o de forma libre 	Con esta actividad promovemos 1. El afianzamiento de la atención, se necesita ser precisos y precisas en el recortado de las partes de la cara 2. La atención y la repetición de acciones para la obtención del resultado deseado 3. La posibilidad de mejorar la acción tantas veces como sea necesario
---	---	---

PASO 4	Tiempo:45 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
- Activo Revisión final del libro Puesta en marcha la difusión	El papel de alumnado es activo, cada niño y ni jugará con la aplicación montada, en la que tendrán acceso a cada compañero y compañera, y tendrán la posibilidad de trabajar con su nombre y con su imagen.	1. Al tratarse de trabajar interactivamente con todos y todas sus compañeros y compañeras, esta propuesta es altamente motivadora, y sienta la base de la creación de contenido desde la etapa de infantil. 2. Al compartirla, presentarla y dar acceso a que los demás puedan utilizarla empodera el papel creador de los niños y niñas



En esta actividad, los niños y niñas crean su propio juego interactivo, cohesionan el grupo, pues todos y todas son protagonistas con la misma categoría, disfrutan del trabajo y se empoderan cuando lo comparten y sus familias disfrutan del mismo.

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

1.3 Manifestar aptitud emocional y sentimientos de seguridad y afecto en la realización de cada acción.

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

1. Manifestar interés por interactuar en situaciones cotidianas a través de la exploración y el uso de su repertorio comunicativo, para expresar sus necesidades e intenciones y responder a las exigencias del entorno.

Saberes básicos

B. Desarrollo y equilibrio afectivo

- Identificación y adecuación de estados emocionales a las diferentes situaciones: tiempos de espera.

B. Experimentación en el entorno. Curiosidad, pensamiento científico y creatividad

- Estrategias de planificación, organización o autorregulación de tareas. Iniciativa en la búsqueda de acuerdos o consensos en la toma de decisiones.
- Estrategias para proponer soluciones: creatividad, diálogo.

I. Alfabetización digital

- Aplicaciones y herramientas digitales con distintos fines: creación, comunicación, aprendizaje y disfrute.
- Uso saludable y responsable de las tecnologías digitales.



EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

Criterios de evaluación

Área 1 CE 2

- 2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.
- 2.3 Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.

Área 2 CE 2

- 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 4

- 1.4 Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.

Instrumentos de evaluación

Actividad 1

Lista de cotejo

Infantilaños

Área 1

2.2 Ofrecer y pedir ayuda en situaciones cotidianas, valorando los beneficios de la cooperación y la ayuda entre iguales.

Si

No

1. Identifica y expresa sus necesidades

2. Es capaz de controlar su frustración

3. Reconoce y acepta correcciones en sus fallos

Área 1

2.3 Expresar inquietudes, gustos y preferencias, mostrando satisfacción y seguridad sobre los logros conseguidos.

1. Pide ayuda al docente

2. Pide ayuda a sus compañeros

3. Se muestra proactivo en sus colaboraciones con compañeros/as

Infantil...años

Área 2

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.

1. Toma decisiones de forma autónoma

2. Propone soluciones originales a problemas planteados

Infantil...años

Área 3

1.4. Interactuar con distintos recursos digitales, familiarizándose con diferentes medios y herramientas digitales.

1. Utiliza las herramientas digitales propuestas con autonomía

2. Ejecuta las acciones propuestas en la aplicación

Valoración de los criterios	Nivel de desempeño
Diez criterios demostrados	Muy bien
Ocho o nueve criterios demostrados	Satisfactorio
Seis o siete criterios demostrados	En proceso
Cinco criterios demostrados	Necesita un poco de ayuda
Menos de cinco criterios demostrados	Requiere apoyo continuado



CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

Os recomiendo la lectura de este artículo publicado en INTEF, donde se explica, cómo trabajar con la aplicación propuesta en la actividad y en la situación “Somos tribu”.

[TinyTap: aprender jugando](#)

Observatorio de tecnología educativa nº 87

Esta última actividad puede requerir más tiempo del previsto, sobre todo si es la primera vez que usará esta aplicación, puede plantearse también como una situación a largo plazo. Si ya la habéis usado, la propuesta es realizable en los tiempos señalados en las actividades.



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 5.
- RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN EL MUNDO REAL 2.
- USO DE LAS TIC EN EL APRENDIZAJE 5.
- APTITUD PARA LA COMIUNICACIÓN 5.



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>