

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Un pintor escondido en el museo



AUTOR / ES

M^a Nieves García Morán



REALIZADO EN UN CENTRO DE:

☒
☒
☐
☐
☐
☐

Infantil

Primaria

Secundaria (ESO)

Secundaria (Bachillerato)

Formación profesional

Otros:



TENDENCIAS PERTINENTES

Basadas en el Informe Horizon – (accesible en el [siguiente enlace](#))

☒
☐
☐
☒
☐
☐
☐
☐
☒
☐
☒
☒
☐
☐

Aprendizaje Basado en Proyectos

Aprendizaje a lo largo de la vida

Aprendizaje colaborativo

Aprendizaje inclusivo

Aprendizaje personalizado

BYOD

Evaluación

Emprendimiento

Flipped Classroom

Gamificación

Makerspace

Programación y robótica

Realidad Aumentada/ Realidad Virtual

STEAM

Otros:



DESARROLLO

Desde: Nivel actual de madurez	Hasta: Nivel deseado de madurez
Profesorado: 3. Alumnado: 2. Objetivos y evaluación: 2. Capacidad del centro: 2. Herramientas y recursos: 3.	Profesorado: 4. Alumnado: 3. Objetivos y evaluación: 3. Capacidad del centro: 3. Herramientas y recursos: 4.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Recondicionar el aprendizaje, incorporando actividades competenciales donde los recursos digitales sirvan como recursos para su logro
2. Propiciar actividades donde la creatividad e investigación sean posibles, aprendiendo de los resultados y de los errores
3. Vincular el aprendizaje formal e informal
4. Descubrir y actuar con un lenguaje de programación, Scratch jr.
5. Implementar la lectura sobre nuevos soportes (QR)



CAPACIDADES Y COMPETENCIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN

CAPACIDADES DE APRENDIZAJE	☒	Aprender a aprender
	☐	Aprendizaje a lo largo de la vida
	☒	Pensamiento crítico y resolución de problemas
	☒	Pensamiento computacional
	☒	Creatividad e innovación
CAPACIDADES LABORALES	☒	Comunicación
	☒	Colaboración
	☐	Iniciativa y espíritu empresarial
	☐	Alfabetización mediática
	☒	Capacidades digitales
CAPACIDADES PARA LA VIDA	☒	Ciudadanía
	☐	Vida y carrera
	☒	Responsabilidad social y personal
	☒	Conciencia cultural
	☒	Desarrollo sostenible



MISIÓN DEL ALUMNADO

- Interpretar una situación de superación de pistas para llegar a encontrar un famoso pintor escondido en el museo.
- Completar las acciones requeridas para superar los retos.
- Realizar una programación con Scratch Jr.
- Leer unos códigos QR que contienen información para descubrir el pintor.
- Programar un robot Bee Bot para que pinte al estilo Kandinsky.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

Tecnológicos	Analógicos
Ordenador y tabletas. Pizarra digital o pantalla interactiva. Aplicación Scratch Jr. Decodificador de códigos QR. Blue bot.	Códigos QR impresos. Papel continuo blanco. Cinta aislante. Rotuladores de colores gruesos. Pinturas de colores



ESPACIOS DE APRENDIZAJE

<i>Crea (edita, imagina, manipula)</i>	x	<i>Creación de cuadro colaborativo al “estilo Kandinsky” pintado por el robot Bee Bot</i>
<i>Desarrolla (diseña, inventa, planifica)</i>	x	<i>Seguir las pistas que se van presentando</i>
<i>Investiga (analiza, averigua, cuestiona, examina)</i>	x	<i>Resolver las pruebas para descubrir al pintor escondido</i>
<i>Interactúa (colabora, debate, pregunta)</i>	x	<i>Realizar la programación en Scratch Jr.</i>
<i>Presenta (comparte, escucha, Informa, muestra)</i>	x	<i>Hacer la metacognición final con las tareas realizadas</i>
<i>Explora (busca, descubre, indaga)</i>	x	<i>Lectura e interpretación de los códigos QR</i>



NARRATIVA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

Situación 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.

Esta situación que vamos a plantear se desarrolla a lo largo de cuatro actividades bien definidas.

Se trata de un sencillo juego de escape y descubrimiento.

En el Museo de bellas artes, hay un pintor escondido, que tenemos que encontrar.

Las pruebas se realizarán a partir de aprendizajes anteriores con herramientas tecnológicas son las siguientes:

1. Una programación con Scratch Jr. *
2. Una decodificación de códigos QR**
3. Programación del robot Bee Bot.

En producto final de esta situación es el descubrimiento del pintor, Kandinsky y la creación de un cuadro colaborativo en el que el robot Bee Bot, “armado” con rotuladores de colores pintará las órdenes programadas por los niños y las niñas.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS

Actividad 1	“Entramos en el museo. ¡A programar!” Presentación de la narrativa del Escape. Realización de la primera prueba. Programación con Scratch Jr. Superación del reto y paso al siguiente.
Actividad 2	“Un código para leer”. Segundo reto Leer unos códigos QR que contienen las letras del pintor, colocadas en orden (deben colocarlas para obtener el nombre de Vasili Kandinsky) y habrán superado el segundo reto.
Actividad 3	“Robot pintor” En esta actividad deben preparar al robot Bee bot para que pinte un cuadro al estilo Kandinsky. Se colocarán a cada Bee bot tres rotuladores gruesos pegados con cinta aislante y cada niño y niñas programará una secuencia libremente, de al menos 5 o seis comandos.
Actividad 4	“Un cuadro de museo” Finalización del cuadro colaborativo, búsqueda de figuras Identificación y coloreo de las mismas Realización de la metacognición final. Repaso de herramientas y aplicaciones. Aprendizajes adquiridos.