

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



AUTOR / SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

Marta Navarro Bermejo
Healthy habits



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Healthy habits for a happy life



BREVE DESCRIPCIÓN

Esta actividad ha sido 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. Así mismo, sigue el modelo del Aula del Futuro, haciendo uso de las distintas zonas y de estrategias didácticas que fomentan la innovación y el aprendizaje significativo.

En esta actividad se introducirá al alumnado en el diseño gráfico a través de la infografía. Se pretende que la usen para y la distribuyan por el colegio o por el barrio, y contribuir así a que se divulguen los hábitos de vida saludables, convirtiéndose en “héroes saludables”.



TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro		Tecnología / materiales	
Tres sesiones de una hora cada una.		<i>Crea</i>	- Conexión a internet. - Rúbrica para preparar la infografía - Ordenadores portátiles. - Panel interactivo.	
		<i>Desarrolla</i>		
		<i>Investiga</i>		
	✓	<i>Interactúa</i>		Aula del Futuro/aula ordinaria.
	✓	<i>Presenta</i>		Aula del Futuro/aula ordinaria.
		<i>Explora</i>		
		<i>Otras</i>		



DESARROLLO

PASO 1	Tiempo: 60 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p>Presentador:</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente explica qué es una infografía y muestra ejemplos para que comprendan su estructura y propósito. Plantea la pregunta: <p>-¿Qué se combina en una infografía? -¿Cuál es la intención de una infografía? -Con el lema <i>Healthy Habits for a Happy Life</i> se va a crear una infografía por parejas para distribuir por el colegio o por el barrio, y contribuir así a que se divulguen los hábitos de vida saludables en <i>Saludopolis</i>. Así se convertirán en héroes por la salud.</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada pareja diseñará una infografía. Se hace hincapié en los derechos de autor y se muestra el tipo de <i>licencia</i> que deben tener las imágenes que se creen. Se anima al alumnado a diseñar su propia infografía tras acordar las partes que debe contener: título, texto principal, imágenes, datos gráficos (opcional), conclusión. 	<p>Espectador:</p> <ul style="list-style-type: none"> El alumnado escucha. <p>Participante:</p> <ul style="list-style-type: none"> Participación a mano alzada para responder a la pregunta del docente. 	<p>Zona PRESENTA, gran grupo. Desarrollo de la competencia comunicativa.</p>

PASO 2		<i>Tiempo: 60 minutos</i>
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
<p><i>Guía y orienta la actividad:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • El docente facilita la escala de valoración en la que se deben basar para diseñar la infografía. • Se comenta en voz alta. • Se recuerdan los hábitos saludables trabajados en actividades anteriores. • Se plantea la herramienta con la que se desea hacer la infografía, registrando al alumnado con cuenta segura escolar si fuera necesario. • Si no se dispone de cuenta segura, se puede utilizar Easel.ly para trabajar sin registro. <p><i>Apoyo, supervisión:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sigue el desarrollo de la actividad y presta ayuda a las parejas que lo requieran. • Supervisión de los textos y de la autoría de las imágenes. 	<p><i>Elaborador:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Realización de un boceto en papel de lo que puede ser un primer diseño. • Realización de la infografía con la herramienta digital. • Realización de la infografía en papel si hubiera alguna adaptación. 	<p><i>Zona INTERACTÚA, agrupamientos en parejas Aprendizaje colaborativo Construcción del conocimiento entre iguales.</i></p>

PASO 3		<i>Tiempo: 60 minutos</i>
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
<p><i>Moderador:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se proyectan todas las infografías al gran grupo. • Se pide al alumnado que observe el trabajo realizado por cada pareja y piense si se ha seguido la escala de valoración en cada caso. • Se valora si se cumple el objetivo de una infografía. • Se va dando el turno de palabra. 	<p><i>Participante:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Se interviene para dar retroalimentación sobre el trabajo de los compañeros y valorar la diversidad. 	<p><i>Zona PRESENTA, gran grupo. Reflexión Desarrollo de la competencia comunicativa.</i></p>



PREPARACIÓN

Es importante dedicar tiempo al análisis de la [escala de valoración](#) y el conocimiento de las licencias de autoría.

Tener preparadas copias de la [escala de valoración](#).

ETAPA	Educación Primaria
NIVEL	4º E.P.
ÁREAS	Lengua Extranjera (Inglés)



EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

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

Ministerio de Educación y Formación Profesional. Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. BOE núm. 52, de 02/03/2022, páginas 24386 a 24504. Disponible en el [BOE](#).

Competencia específica 2:

Producir textos sencillos de manera comprensible y estructurada, mediante el empleo de estrategias como la planificación o la compensación, para expresar mensajes breves relacionados con necesidades inmediatas y responder a propósitos comunicativos cotidianos. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL1, CP1, CP2, STEM1, CD2, CPSAA5, CE1, CCEC4

Saberes básicos:

A. Comunicación:

Recursos para el aprendizaje y estrategias elementales de búsqueda guiada de información en medios analógicos y digitales.

Herramientas analógicas y digitales básicas de uso común para la comprensión, producción y coproducción oral, escrita y multimodal; y plataformas virtuales de interacción, cooperación y colaboración educativa.

B. Plurilingüismo:

Iniciación en estrategias y herramientas básicas de autoevaluación y coevaluación, analógicas y digitales, individuales y cooperativas.

C. Interculturalidad:

Estrategias básicas de uso común para entender y apreciar la diversidad lingüística, cultural y artística, a partir de valores ecosociales y democráticos.



EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

Criterio de evaluación:

Seleccionar y aplicar, de forma guiada, estrategias para producir mensajes breves y sencillos adecuados a las intenciones comunicativas, usando, con ayuda, recursos y apoyos físicos o digitales en función de las necesidades de cada momento.



CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

Se puede trabajar el área de Educación Artística en esta actividad interdisciplinar, de forma que se colabore en el diseño y elaboración de la infografía.

Se recomienda realizar esta actividad con la asistencia de dos docentes en el aula.

El docente debe tener formación en aprendizaje cooperativo y se debe haber realizado sensibilización en el alumnado.

Webgrafía:

Cedec. (s. f.). Artículo: Las licencias Creative Commons: qué son, por qué utilizarlas y cómo hacerlo | Cedec. <https://cedec.intef.es/las-licencias-creative-commons-que-son-por-que-utilizarlas-y-como-hacerlo/>

Intef. (s. f.). *Stop Motion Studio - INTEF. INTEF.* https://intef.es/observatorio_tecno/stop-motion-studio/

Kit de herramientas Aula del Futuro. (s. f.). El Aula del Futuro. <https://auladelfuturo.intef.es/kit-aula-del-futuro/>



EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Entre las técnicas de evaluación (recogidas en el KIT 5 de Herramientas del Aula del Futuro, facilitándose enlace al [KIT 5.3](#) donde se dan pautas sobre cómo evaluar) que se proponen en esta actividad, están:

[Coevaluación](#) del trabajo desarrollado.

Rúbrica para el profesorado elaborada con [Corubrics](#) para valorar el criterio de evaluación.