

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



AUTOR / SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

Marta Navarro Bermejo
Healthy habits



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Saludopolis mission



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.

El alumnado trabajará con robots programables para completar misiones relacionadas con la salud y el bienestar en el mapa de Saludopolis. Las misiones se realizarán en inglés para practicar la lengua extranjera. Entre los miembros del equipo deben alcanzar las metas propuestas y superar retos simples.

Esta actividad no solo mejora las habilidades lingüísticas en inglés, sino también empodera al alumnado para que adopte hábitos saludables y promuevan el bienestar en su comunidad, alineándose con el ODS 3.



TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro		Tecnología / materiales
Dos sesiones de una hora cada una.		<i>Crea</i>	- Conexión a internet. - Panel interactivo. - Ordenadores portátiles o tabletas - Robots programables (Bee-Bots, Sphero o similares). - Papel continuo. - Lápiz. - Papel. - Lápicos de colores. - ARASAAC (recursos pictogramas) .
		<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	<i>Tiempo: 30 minutos</i>	
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
<p><i>Presentador, guía.</i> <i>Planteamiento de la tarea:</i> <i>-Vamos a programar robots, que son los habitantes de Saludopolis, para que se desplacen a varios lugares en los que pueden mantener bien su salud.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>Se muestra el mapa de la ciudad (previamente diseñada por el docente) y se señalan las diferentes áreas y puntos de interés: hospital, gimnasio, dentista, supermercado y parque (incluir más si se desea).</i> 	<p><i>Oyente:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <i>El alumnado presta atención y va cogiendo los diferentes robots para familiarizarse con ellos en movimientos libres.</i> 	<p><i>Zona INTERACTÚA, gran grupo.</i> <i>Desarrollo de la comprensión como destreza comunicativa.</i></p>

PASO 2		Tiempo: 60 minutos
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p>Guía y orienta la actividad:</p> <ul style="list-style-type: none"> El docente muestra el mapa de Saludopolis y señala las diferentes áreas y puntos de interés. Se asignan robots programables. Permitir un tiempo de juego libre. Se muestran las tarjetas de misión. Ejemplos: <p>-Ve al hospital y toma la temperatura al paciente. -Ve al gimnasio y salta cinco veces. -Ve al supermercado y compra cinco frutas. -Ve al dentista y lava tus dientes. -Ve al parque y haz ejercicio de respiración.</p>	<p>Experimentador:</p> <ul style="list-style-type: none"> Juego libre con el robot. <p>Participante:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada equipo recibe una tarjeta de misión. Cada equipo debe programar el robot para que, partiendo de un mismo punto, llegue hasta donde propone la tarjeta. Cuando el robot llega al destino, todos en el equipo deben realizar la acción indicada en la tarjeta. El equipo que logra alcanzar todos los retos se va esperando a que terminen los demás 	<p>Zona INTERACTÚA, agrupamientos de 3/4 personas. Trabajo colaborativo, Aprendizaje colaborativo, Desarrollo de la comprensión como destreza comunicativa.</p>

PASO 3		Tiempo: 60 minutos
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p>Moderador:</p> <ul style="list-style-type: none"> Después de completar las misiones, se reúne a los equipos para discutir lo que aprendieron sobre la salud y el bienestar. Se pide al alumnado que comparta cómo programaron sus robots y qué dificultades encontraron. 	<p>Presentador:</p> <ul style="list-style-type: none"> El alumnado expone el aprendizaje adquirido. 	<p>Zona PRESENTA. Reflexión y discusión. Desarrollo de la competencia lingüística.</p>



PREPARACIÓN

Los robots deben estar cargados y sincronizados con los dispositivos con los que se programen. La conexión a internet debe ser adecuada.

Se debe tener preparado el mapa, bien dibujado en papel continuo o elaborado el tapete para Bee-Bot (Tiene 7 cuadrículas de ancho por 6 de largo. La medida de cada cuadrícula es de 15 cm por 15cm).

Se deben tener preparadas las tarjetas de misión (suficientes para todos los equipos) con [pictogramas](#).

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



RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

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 1:

Comprender el sentido general e información específica y predecible de textos breves y sencillos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, haciendo uso de diversas estrategias y recurriendo, cuando sea necesario, al uso de distintos tipos de apoyo, para desarrollar el repertorio lingüístico y para responder a necesidades comunicativas cotidianas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL2, CCL3, CP1, CP2, STEM1, CD1, CPSAA5, CCEC2.

Saberes básicos:

A. Comunicación:

Léxico elemental y de interés para el alumnado relativo a relaciones interpersonales próximas, vivienda, lugares y entornos cercanos.

Patrones sonoros, acentuales y de entonación básicos de uso común, y funciones comunicativas generales asociadas a dichos patrones.

Convenciones ortográficas básicas de uso común y significados asociados a los formatos y elementos gráficos.

B. Plurilingüismo:

Estrategias y técnicas de compensación de las carencias comunicativas para responder a una necesidad elemental, a pesar de las limitaciones derivadas del nivel de competencia en la lengua extranjera y en las demás lenguas del repertorio lingüístico propio.

C. Interculturalidad:

La lengua extranjera como medio de comunicación y relación con personas de otros países, y como medio para conocer culturas y modos de vida diferentes.



EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

Criterio de evaluación:

Reconocer e interpretar el sentido global, así como palabras y frases previamente indicadas, en textos orales, escritos y multimodales, breves y sencillos, sobre temas frecuentes y cotidianos de relevancia personal y próximos a su experiencia, así como de textos de ficción adecuados al nivel de desarrollo del alumnado, expresados de forma comprensible, clara y en lengua estándar a través de distintos soportes.



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 del mapa de forma creativa.

Se puede trabajar el área de Educación Física.

Webgrafía:

ARASAAC. (s. f.). <https://arasaac.org/>

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:

[Diana de evaluación](#) del trabajo cooperativo.

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