

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



### AUTOR / SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

Marta Pey Pratdesaba

El Patrimonio que queremos / The Heritage We Want



### TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Conociendo el Patrimonio Mundial

Getting to know World Heritage



### BREVE DESCRIPCIÓN

Actividad de Aprendizaje realizada teniendo en cuenta la siguiente legislación en vigor:

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Boletín Oficial del Estado. Madrid, 30 de diciembre de 2020, núm. 340, 122868-122953.  
[Enlace](#).

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria. [Enlace](#).

El alumnado investiga los criterios de la UNESCO para la inclusión de sitios en la Lista del Patrimonio Mundial. Se inicia con la lectura comprensiva y guiada de las páginas 51-52 del documento de la UNESCO "[World Heritage in Young Hands](#)". Para facilitar el acceso a la información, se proyectan o entregan capturas visuales destacadas que ilustran el proceso de conservación y los criterios de inclusión en la Lista del Patrimonio Mundial. Posteriormente, el alumnado se organiza en grupos cooperativos heterogéneos para analizar en profundidad cada criterio, relacionarlos con ejemplos reales de sitios patrimoniales y reflexionar sobre su importancia desde una perspectiva local y global. Este análisis se realiza mediante rutinas de pensamiento visual (como el "Veo-Pienso-Me pregunto"), apoyándose en mapas mentales o infografías digitales. Se fomenta la investigación autónoma y la toma de decisiones consensuadas dentro del grupo. Finalmente, se organiza un debate estructurado para compartir las conclusiones y plantear preguntas clave al resto de compañeros. Finalmente, se elabora una exposición de carteles sobre sitios propuestos, compartida en formato físico y digital. La actividad es multidisciplinar, fomenta el aprendizaje activo, colaborativo y el desarrollo competencial.



## TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro			Tecnología / materiales
3 sesiones de 60 minutos	x	Crea	.	Tablet/Chromebook (con acceso a internet), <u>Padlet</u> , <u>Canva</u> , <u>documentos UNESCO en PDF</u> , conexión a internet, pizarra digital, cartulina, marcadores Videoproyector, espacio expositivo, blog o web del centro.
		Desarrolla		
	x	Investiga		
	x	Interactúa		
	x	Presenta		
	x	Explora		
		Otras		



## DESARROLLO

PASO 1	Tiempo: 60 minutos		
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:	
Guía y mediador.  Presenta el documento de la UNESCO y formula preguntas clave para activar conocimientos previos, dirigir la atención a los aspectos más relevantes del texto y promover una lectura crítica.	Lectores críticos.  Participan activamente en la lectura comprensiva, identifican los principales criterios de inclusión en la Lista del Patrimonio Mundial, trabajan en grupos para sintetizar ideas y generar preguntas.	Lectura comprensiva y discusión guiada por equipos.  Utilización de organizadores gráficos, subrayado digital y análisis cooperativo.  Se emplean estrategias como "pienso-comparto-grupo" ( <i>think-pair-share</i> )	Zona de trabajo: INVESTIGA. Para explorar, buscar información, comprender y analizar.

PASO 2	Tiempo: 30 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
Dinamizador del debate. Ayuda a los grupos a preparar sus roles, gestiona el tiempo de intervenciones y facilita un ambiente de respeto y escucha activa durante la simulación.	Participan como miembros de comités simulados. Cada grupo adopta un rol específico (expertos de UNESCO, representantes de países proponentes, observadores) y defiende la candidatura de su sitio siguiendo los criterios establecidos.	Interacción formal y dialógica entre grupos, argumentación, refutación y votación final para decidir qué sitios serían seleccionados.  Zona de trabajo: INTERACTÚA. para actividades de diálogo, comunicación verbal, debate y colaboración. Permite organizar los grupos con roles diferenciados y favorecer la comunicación formal, escucha activa y argumentación crítica.
PASO 3	Tiempo: 60 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
Apoya el uso de herramientas TIC. Acompaña a los grupos en la creación de carteles informativos, sugiriendo recursos visuales y asesorando en el diseño de la comunicación visual.	Diseñan carteles informativos sobre los sitios propuestos, integrando texto, imágenes, criterios de selección y valor patrimonial. Pueden utilizar herramientas digitales ( <i>Canva, Genially</i> ) o técnicas manuales	Trabajo colaborativo y creativo. Producción de materiales expositivos a partir de una síntesis grupal y estética cuidada. Toma de decisiones conjunta.  Zona de trabajo: CREA. Para fomentar la creatividad, el diseño visual, la expresión artística y la producción de contenidos.

PASO 4	Tiempo: 30 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
Coordina la exposición física/digital. Organiza el espacio, modera la actividad y asegura la participación de toda la clase y posibles visitantes.	Presentan y explican sus trabajos a otros grupos y visitantes, respondiendo preguntas, argumentando y generando diálogo sobre el valor del patrimonio propuesto.	Presentación oral y visual. Comunicación efectiva, retroalimentación entre iguales, interacción con la comunidad educativa.  Zona de trabajo. PRESENTA. Para que el alumnado muestre, comparta y defienda sus trabajos frente a otros.



## PREPARACIÓN

Antes de comenzar la actividad, es fundamental que el docente realice una preparación cuidadosa tanto a nivel organizativo como metodológico.

Es recomendable revisar en profundidad el documento de la UNESCO "[World Heritage in Young Hands](#)", en especial las páginas 51-52, para comprender los criterios de inclusión en la Lista del Patrimonio Mundial.

En cuanto a la organización del aula, es clave disponer de dispositivos tecnológicos (*tablets*, *Chromebooks* o portátiles) con conexión a Internet, así como acceso a plataformas digitales como *Canva*, *Padlet* o *Genially*.

Los entornos colaborativos como *Google Drive* también deben estar listos con documentos compartidos para el trabajo grupal. La distribución física del aula según las zonas del Aula del Futuro (Investiga, Interactúa, Crea y Presenta) debe estar planificada para facilitar el flujo de la actividad.

Desde el punto de vista pedagógico, se aconseja preparar al alumnado previamente en lectura crítica, vocabulario relacionado con el patrimonio en inglés y el uso básico de herramientas digitales de presentación. El docente debe prever agrupamientos heterogéneos, asignar roles dentro de los grupos.

Por último, es importante prever instrumentos de evaluación diversificados (rúbricas, autoevaluaciones, observaciones y productos finales), así como momentos de reflexión metacognitiva. Se recomienda preparar cuestionarios breves de valoración, diarios de aula o debates finales que permitan evaluar no solo los productos creados, sino también el impacto de la actividad en las actitudes, competencias y motivación del alumnado. (ver kit 5)

ETAPA	Educación Secundaria Obligatoria
NIVEL	3º y 4º de la ESO
ÁREAS	Geografía e Historia, Inglés, Tecnología Digital, Educación Plástica

#### RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

## Área de Inglés

### Competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística (CCL)
- Competencia digital (CD)
- Competencia social y cívica (CSC)

### Saberes básicos:

- Comprensión y producción oral y escrita en inglés sobre temas culturales y patrimoniales.
- Uso de vocabulario específico relacionado con la conservación, la historia y el patrimonio.
- Estrategias para la búsqueda y comprensión de información en inglés.

### Criterios de evaluación:

- Capacidad para comprender textos en inglés relacionados con el patrimonio mundial.
- Participación en debates en inglés, expresando opiniones y preguntas.
- Elaboración de textos orales y escritos (carteles, presentaciones) claros y adecuados al contexto.

### Perfil de salida:

- Alumnado capaz de comunicarse en inglés usando un vocabulario adecuado y estructuras para tratar temas de patrimonio cultural y ambiental.
- Capacidad para investigar y presentar información en inglés de forma autónoma y colaborativa.

## Área de Geografía e Historia

### Competencias clave:

- Competencia social y cívica (CSC)
- Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC)
- Competencia para aprender a aprender (CAA)

**Saberes básicos:**

- Concepto y tipos de patrimonio cultural y natural.
- Criterios para la selección de sitios del Patrimonio Mundial.
- Importancia del patrimonio para la identidad local y global.
- Métodos de investigación y análisis histórico-geográfico.

**Criterios de evaluación:**

- Identificación y explicación de los criterios UNESCO para incluir sitios en la lista.
- Análisis crítico de la importancia de conservar el patrimonio desde una perspectiva local y global.
- Participación en debates y exposiciones sobre patrimonio.

**Perfil de salida:**

- Capacidad para entender y valorar la importancia del patrimonio cultural y natural.
- Habilidad para relacionar conocimiento histórico y geográfico con problemas actuales de conservación.
- Actitud responsable hacia la preservación del patrimonio.

## Área de Educación Plástica

**Competencias clave:**

- Competencia en conciencia y expresiones culturales (CEC)
- Competencia digital (CD)
- Competencia para aprender a aprender (CAA)

**Saberes básicos:**

- Técnicas y recursos para la elaboración de infografías y carteles.
- Uso del lenguaje visual para comunicar ideas y conceptos.
- Diseño y composición visual con fines comunicativos.

**Criterios de evaluación:**

- Calidad y creatividad en la elaboración de carteles y materiales visuales.
- Uso adecuado de elementos visuales para representar información sobre patrimonio.
- Capacidad para trabajar en equipo en la creación de productos visuales.

**Perfil de salida:**

- Alumnado capaz de comunicar ideas complejas mediante recursos visuales.
- Desarrollo de sensibilidad estética y capacidad crítica en el uso de imágenes y diseño.

Uso responsable y ético de la comunicación visual.

## **Área de Tecnología Digital**

### **Competencias clave:**

- Competencia digital (CD)
- Competencia para aprender a aprender (CAA)
- Competencia en comunicación lingüística (CCL)

### **Saberes básicos:**

- Uso de herramientas digitales para la elaboración de mapas mentales, infografías y presentaciones.
- Estrategias para la búsqueda, selección y gestión de información digital.
- Trabajo colaborativo mediante plataformas digitales.

### **Criterios de evaluación:**

- Uso eficaz de herramientas digitales para organizar y presentar información.
  - Capacidad para buscar información relevante en fuentes digitales fiables.
- Colaboración activa en entornos digitales y toma de decisiones consensuadas.

### **Perfil de salida:**

- Alumnado competente en la gestión y producción de información digital.
- Habilidad para trabajar en equipo utilizando recursos tecnológicos.
- Responsabilidad en el uso de tecnologías digitales para fines educativos y sociales.

## **EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO**

### **Evaluación formativa y continua, orientada al progreso del alumnado.**

#### **Aspectos a evaluar:**

- Competencias clave: Comunicación lingüística, competencia digital, social y cívica, conciencia cultural
- Saber hacer: Comprensión de criterios UNESCO, análisis crítico, argumentación en debate, creación de productos (carteles, infografías)
- Actitudes y valores: Trabajo colaborativo, respeto por la diversidad, responsabilidad en conservación del patrimonio
- Uso de herramienta: Manejo de recursos digitales para investigación y presentación

### **Consideraciones finales para una evaluación efectiva**

- Transparencia: informar al alumnado sobre criterios, herramientas y procesos de evaluación desde el inicio.
- *Feedback* continuo: proporcionar retroalimentación formativa que oriente mejoras durante la

actividad.

- Diversidad y equidad: Adaptar la evaluación a las necesidades y ritmos diversos del alumnado.
- Fomento de la metacognición: Incentivar la reflexión sobre el aprendizaje mediante autoevaluaciones y debates.
- Uso de TIC: Integrar las herramientas digitales como medios de evaluación y expresión, no solo como soporte.
- Evaluar el proceso y el producto: Valorar tanto la producción final (carteles, infografías) como las habilidades y competencias demostradas durante el proceso (trabajo en equipo, pensamiento crítico, uso de tecnología).

---

#### CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

- **Bibliografía y recursos:**
  - UNESCO: <https://whc.unesco.org/es/>
  - Documento "[World Heritage in Young Hands](#)" (UNESCO, 2002)
  - Kit de Herramientas Aula del Futuro: <https://auladelfuturo.intef.es/kit-aula-del-futuro/>
  - [Canva](#), [Padlet](#), [Genially](#)
- **ODS trabajados:**
  - ODS 4: Educación de calidad
  - ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles.
  - ODS 16: Paz, justicia e instituciones sólidas.
  - ODS 17: Alianzas para lograr los objetivos.



## EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

### Reflexión sobre el desarrollo de la actividad

#### Aspectos clave a considerar

- Participación y motivación
  - ¿Cómo fue la implicación del alumnado en las distintas fases?
  - ¿Mostraron interés en la investigación y el debate?
- Trabajo colaborativo
  - ¿Se logró una cooperación efectiva y equitativa en los grupos?
  - ¿Hubo dificultades en la toma de decisiones o en la distribución de tareas?
- Comprensión y aplicación de los contenidos
  - ¿El alumnado comprendió bien los criterios UNESCO y su importancia?
  - ¿Fueron capaces de relacionar la teoría con ejemplos reales?
- Uso de herramientas digitales y recursos visuales
  - ¿Se usaron adecuadamente los mapas mentales, infografías y otras herramientas digitales?
  - ¿Contribuyeron estas herramientas a facilitar el aprendizaje?
- Habilidades desarrolladas
  - ¿Mejoraron la comunicación oral y escrita, la capacidad crítica y la autonomía?
  - ¿Cómo evolucionó el pensamiento crítico y la conciencia cultural?
  - Organización y tiempo
    - ¿Se cumplió con los tiempos previstos?
    - ¿Hubo momentos clave donde se debió reajustar la planificación?

### Evaluación del impacto de la actividad

#### Indicadores para evaluar el impacto

- Impacto en el aprendizaje
  - Mejor comprensión de los conceptos relacionados con el patrimonio mundial.
  - Desarrollo de competencias clave (comunicación, digital, social, cultural).
  - Incremento en la capacidad de análisis crítico y argumentación.
- Impacto en actitudes y valores
  - Mayor conciencia y respeto hacia el patrimonio cultural y natural.
  - Fomento del trabajo en equipo y la responsabilidad colectiva.
  - Mayor interés por la investigación autónoma.
- Impacto en la metodología docente
  - Valoración de la eficacia del aprendizaje activo y cooperativo.
  - Uso enriquecido de TIC como soporte didáctico.
  - Identificación de fortalezas y áreas de mejora para futuras actividades similares.

### Instrumentos para realizar la reflexión y evaluación del impacto

- Encuestas o cuestionarios de autoevaluación y valoración del alumnado  
Preguntas sobre qué aprendieron, qué les gustó, qué dificultades tuvieron, y qué mejorarían.
- Diarios o registros reflexivos del docente  
Anotar observaciones, sensaciones, puntos críticos y logros.
- Debate o sesión de retroalimentación final con el alumnado  
Espacio para compartir impresiones, dificultades y sugerencias.
- Análisis de productos finales y evidencias recogidas  
Revisar carteles, infografías, presentaciones para evaluar calidad y profundidad.

*Se toma como referencia el KIT 5 : Evaluación, del KIT de Herramientas del Aula del Futuro.*

<https://auladelfuturo.intef.es/kit-aula-del-futuro/kit-de-herramientas-5/>

Future  
Classroom  
Lab

*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>*