

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

Simulación del Comité del Patrimonio
World Heritage Committee Simulation



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 participa en una simulación internacional del Comité del Patrimonio Mundial, actuando como delegados/as de diferentes países. Cada grupo presenta su propuesta patrimonial previamente preparada y justificada conforme a los criterios de la UNESCO.

La actividad culmina con una presentación formal, un debate estructurado, y una votación consensuada para seleccionar cuatro sitios que serán incluidos en la Lista Mundial del Aula, uno por país representado.

Las propuestas finales se publican en *Moodle*, *Google Classroom* o plataforma educativa similar, en forma de documento oficial colectivo.

Cada grupo deberá:

- ✓ Defender su candidatura con un discurso formal.
- ✓ Participar activamente en el debate de propuestas.
- ✓ Votar teniendo en cuenta los criterios de valor universal excepcional.
- ✓ Redactar y publicar conjuntamente el documento final con los sitios seleccionados.



TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro		Tecnología / materiales
2 sesiones de 60 minutos		Crea	
		Desarrolla	
		Investiga	
	x	Interactúa	
	x	Presenta	
		Explora	
		Otras	



DESARROLLO

PASO 1	Tiempo: 60 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p>Simula el rol de moderador/a del Comité de Patrimonio Mundial.</p> <p>Coordina el orden de las presentaciones y los turnos de palabra.</p> <p>Apoya al alumnado en el uso del lenguaje formal en inglés.</p> <p>Evalúa la argumentación, el uso del inglés y la claridad de las ideas.</p>	<p>Representa a su país como grupo delegado.</p> <p>Expone oralmente la propuesta de su grupo (en inglés), usando apoyo visual.</p> <p>Escucha activamente las demás propuestas.</p> <p>Toma notas para el debate posterior.</p>	<p>Aprendizaje cooperativo y simulación realista.</p> <p>Presentación oral argumentativa en lengua extranjera.</p> <p>Uso de recursos visuales para reforzar la exposición.</p> <p>Zona de trabajo: INTERACTÚA</p>

PASO 2	Tiempo: 60 minutos	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p>Dirige el debate con preguntas clave y recordatorios de los criterios de la UNESCO.</p> <p>Anima al respeto, la escucha activa y el pensamiento crítico.</p> <p>Introduce dinámicas de votación.</p> <p>Supervisa la redacción final del documento con los sitios elegidos.</p>	<p>Participa en el debate justificando su voto y cuestionando otras propuestas.</p> <p>Aplica los criterios UNESCO para evaluar de forma crítica.</p> <p>Negocia y consensua la elección de un sitio por "país".</p> <p>Redacta colectivamente el documento oficial con las candidaturas elegidas.</p> <p>Publica el documento final en Moodle o plataforma similar.</p>	<p>Debate argumentado y votación democrática.</p> <p>Redacción colaborativa de documento formal (Minute Meeting Cometee)</p> <p>Evaluación y síntesis de aprendizajes previos.</p> <p>Zona de trabajo: PRESENTA</p>



PREPARACIÓN

El docente debe:

- ✓ Asignar roles (delegaciones por países) y orden de presentación.
- ✓ Preparar rúbricas de evaluación oral y guiones de intervención.
- ✓ Configurar el espacio físico o digital como "sala de comité".
- ✓ Diseñar el documento final compartido (plantilla en Google Docs).
- ✓ Definir y explicar el sistema de votación.
- ✓ Asegurar que cada grupo tenga lista su propuesta visual.

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



RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Lengua Extranjera: Inglés

Contenidos específicos del área (saberes básicos)

- ✓ Producción e interacción oral en contextos académicos y simulados.
- ✓ Discurso formal y uso técnico del lenguaje en inglés.

Competencias clave

- ✓ CCL – Comunicación lingüística.
- ✓ CD – Competencia digital.
- ✓ CAA – Aprender a aprender.

Criterios de evaluación

- ✓ Se expresa oralmente en inglés con corrección, fluidez y precisión terminológica.
- ✓ Participa activamente en debates formales.
- ✓ Utiliza recursos de apoyo visual para reforzar la comprensión.

Geografía e Historia

Contenidos específicos del área (saberes básicos)

- ✓ Perspectiva global del patrimonio y su gestión.
- ✓ Reflexión crítica sobre el valor universal excepcional.

Competencias clave

- ✓ CC – Competencia ciudadana.
- ✓ CEC – Conciencia y expresiones culturales.

Criterios de evaluación

- ✓ Justifica con argumentos sólidos el valor cultural de las propuestas.
- ✓ Valora críticamente el patrimonio mundial desde una mirada intercultural.

Educación Plástica, Visual y Audiovisual (EPVA)

Contenidos específicos del área (saberes básicos)

- ✓ Presentación visual como herramienta comunicativa.
- ✓ Estética, claridad y coherencia de materiales visuales.

Criterios de evaluación

- ✓ Crea presentaciones visuales funcionales y estéticamente adecuadas.
- ✓ Usa correctamente el diseño gráfico en el discurso cultural.

Tecnología

Contenidos específicos del área (saberes básicos)

- ✓ Publicación de contenidos en plataformas educativas.
- ✓ Uso de herramientas de presentación digital.

Criterios de evaluación

- ✓ Publica contenidos académicos en plataformas de manera autónoma.
- ✓ Participa digitalmente en procesos colaborativos y democráticos.

EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

La evaluación se basará en la participación oral, la calidad del discurso argumentativo, la escucha activa, el uso del inglés y el uso creativo y funcional de los materiales digitales. Se aplicarán instrumentos como:

- ✓ Rúbrica de presentación oral. ([ver kit 5](#))
- ✓ [Lista de cotejo/Tentative List](#)
- ✓ Formulario de coevaluación entre grupos. ([ver kit 5](#))
- ✓ Observación directa del docente.
- ✓ Análisis del documento final [Minute Meeting Cometee](#)

Se valorará la implicación en la simulación, la argumentación crítica, la interacción respetuosa y la toma de decisiones fundamentadas. Esta etapa refuerza el aprendizaje experiencial y permite evaluar el impacto del trabajo anterior, aplicando conocimientos en un contexto realista y motivador.

“Actividad realizada bajo la normativa vigente actual [LOMLOE 03/2020](#)”

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

Enlace al 5.3. <https://auladelfuturo.intef.es/kit-aula-del-futuro/kit-de-herramientas-5/5-4-consideraciones-finales/>, donde tenemos herramientas sugeridas para este fin y consideraciones finales.

CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

CONSEJOS Y RECOMENDACIONES DIDÁCTICAS PARA EL DOCENTE

Fomenta la interdisciplinariedad. Impulsa la colaboración entre los departamentos de Inglés, Geografía e Historia, EPVA y Tecnología. Esto no solo enriquece la experiencia, sino que permite una evaluación más integral y competencial.

Prepara al alumnado para el discurso formal en inglés

Facilita expresiones útiles para argumentar, debatir y presentar en contextos académicos. Usa simulaciones orales previas y vídeos modelo. Incluye una *cheat sheet* con frases tipo: “*We strongly believe that...*”, “*Our site meets criteria iii and vi because...*”, etc.

Promueve la participación equitativa

Reparte roles dentro de cada grupo: portavoz, diseñador/a, responsable de contenidos, etc. Esto fomenta la implicación activa de todos los perfiles del alumnado y desarrolla competencias diversas.

Crea un ambiente de simulación auténtico

Convierte el aula en una “sala de comité internacional”, con carteles de países, banderas digitales, normas de intervención y turnos formales. Esto aumenta la motivación y refuerza el aprendizaje experiencial.

HERRAMIENTAS DIGITALES RECOMENDADAS

Trabajo colaborativo y publicación

- [Google Docs / Drive](#)
- Moodle: <https://moodle.org>
- Google Classroom: <https://classroom.google.com>
- Microsoft Teams: <https://www.microsoft.com/es-es/microsoft-teams>

Diseño visual de presentaciones

Canva – <https://www.canva.com>

Genially – <https://www.genial.ly>

Padlet – <https://www.padlet.com>

Otros

- MindMeister – <https://www.mindmeister.com> (mapas mentales colaborativos).
- Coggle – <https://coggle.it> (diagramas y esquemas).
- Miro – <https://miro.com> (pizarras colaborativas en línea).

TUTORIALES Y RECURSOS FORMATIVOS

Vídeos y guías para docentes y alumnado

- Introducción al Patrimonio Mundial – UNESCO
<https://whc.unesco.org/en/educationkit>
(Contiene vídeos, guías docentes y actividades en varios idiomas)
- Cómo usar Google Docs en modo colaborativo
<https://support.google.com/docs/answer/2494886?hl=es>

Canva para Educación – Guía básica
<https://www.canva.com/learn/education/>

- Introducción a *Genially* para presentaciones educativas
<https://blog.genial.ly/es/como-usar-genially/>

BIBLIOGRAFÍA Y MARCOS DE REFERENCIA

UNESCO (2002). *World Heritage in Young Hands: A Resource Kit for Teachers.*
<https://whc.unesco.org/en/educationkit>

UNESCO (1972). *Convención sobre la protección del patrimonio mundial, cultural y natural.*
<https://whc.unesco.org/en/conventiontext>

INTEF - Aula del Futuro. *Kit de herramientas metodológicas.*
<https://auladelfuturo.intef.es/toolkit/>

BOE (2020). *Ley Orgánica 3/2020 (LOMLOE)*
<https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>



EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

La simulación permite transferir el conocimiento de forma vivencial y favorece la integración de competencias clave como la expresión oral, la competencia digital, la ciudadanía y la conciencia cultural. La combinación de presentación formal, debate y publicación final ofrece una experiencia auténtica de participación democrática y gestión del patrimonio.

La evaluación del diseño incluye observar la implicación emocional e intelectual del alumnado, la calidad de los argumentos expuestos y la coherencia del documento final. Se trata de una actividad de alto impacto educativo, donde el alumnado se siente protagonista de un proceso significativo, con proyección más allá del aula.



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>