ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

AUTOR / SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

BERNARDO GARCÍA LOZANO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

CONTRASTA, DEBATE Y CREA TU GUION

BREVE DESCRIPCIÓN



CEIP José Lloret (Almansa) – Curso de radio y croma

(Licencia CC-BY / Autor de la fotografía: Bernardo García Lozano)

El alumnado de cada equipo deberá hacer una puesta en común de la información encontrada, debatiendo y contrastándola con sentido crítico e intentando detectar falsedades o bulos.

El personaje propuesto, Alan Turing, puede estudiarse desde su carácter científico, investigando sus aportaciones científicas en el campo de las matemáticas o la informática, cómo desde el punto de vista del respeto a los derechos humanos por sus aportaciones para la paz y, tristemente, por las consecuencias personales que para él tuvo su opción sexual.

Fruto de este debate y estudio del personaje cada equipo deberá elaborar dos productos:

a) Se creará un documento de texto en línea en el que se trabajará de forma colaborativa para **redactar una entrevista ficticia con el personaje**, con las preguntas y respuestas. El texto se estructurará cómo un guion de radio con varios roles para facilitar la participación de varios/as alumnos/as en la grabación del podcast.

   Por ejemplo:

   - Narrador: Introducción a la biografía del personaje
   - Alan Turing: Comenta en propia persona algún acontecimiento de su vida.
   - Entrevistador: Da la bienvenida al personaje y le hace una primera pregunta.
   - Alan Turing: Respuesta a la primera pregunta…

b) Ampliación: Crear una prueba de evaluación-juego de 5 preguntas sobre su vida.

Cada alumno utilizará una tablet o un portátil y podrá distribuirse en distintas áreas. Cada paso también puede realizarse de forma simultánea por distintos miembros de un mismo equipo (así mismo, si fuera necesario, varios equipos podrán hacer esta actividad a la vez).

Desarrollo Universal para el Aprendizaje:

- Se proporciona documentación de apoyo que incluye capturas de pantalla, imágenes, vídeos y textos en formato de lectura fácil, con el fin de favorecer la comprensión de conceptos y procedimientos.
- Se emplean distintos formatos de texto para facilitar la lectura y la asimilación de la información.
- Las actividades se adaptan a los diferentes niveles de competencia del alumnado e incorporan propuestas de ampliación dirigidas a estudiantes con altas capacidades.
- Las actividades estarán disponibles en formato impreso y digital, garantizando el acceso a diversas herramientas en línea para la atención a la diversidad (traductores automáticos, subtítulos en varios idiomas, opciones de ampliación de pantalla y fuente de texto, aplicaciones lector de pantalla o conversores de texto a audio o TTS).

Actividad realizada acorde a la legislación educativa vigente:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de modificación de la Ley Orgánica de 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020.

TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	*Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro*			*Tecnología / materiales*
1 sesión (55 minutos)		*Crea*		Equipos de/para el alumnado • Portátiles o tabletas del aula (o del alumnado, BIOD). • Auriculares (opcional) • Aplicaciones Google, Microsoft Office365 o similares • Wayground, antes Quizizz (evalúa jugando) Equipos de aula • Conexión WIFI a internet.
	X	*Desarrolla*		
		Investiga		
	X	*Interactúa*		
		Presenta		
		Explora		
		Otras		

DESARROLLO

PASO 1	*Tiempo: 15 Minutos*	
Papel del docente:	*Papel del alumnado:*	*Tipo de interacción o actividad educativa:*
-Explica brevemente la actividad (el alumnado tiene las instrucciones impresas y en el aula virtual) -Ayuda a identificar fuentes de información tendenciosas o bulos. OBSERVACIONES: -Entrega al primer equipo que hace esta actividad un documento con información sobre un autor o personaje histórico (por ejemplo, Alan Turing). -Delega en un/a alumno/a experto la explicación más detallada de la actividad. -Supervisa el trabajo de todos los equipos durante toda la sesión, rotando por todas las actividades.	OBSERVACIONES: - El/la alumno/a experto/a que ha hecho la actividad previamente la explica a los compañeros de otro equipo y ayudarles a resolver las dudas. - Lee la ficha de la actividad (también publicada en la tarea del aula virtual) **Analiza en equipo la información recopilada o generada por IA** utilizando distintas fuentes para comprobar su veracidad.	• Comunicación oral y debate • Pensamiento crítico y creativo. • Trabajo en equipo y colaboración. • Uso de herramientas digitales.

PASO 2	*Tiempo: 25 minutos*	
Papel del docente:	*Papel del alumnado:*	*Tipo de interacción o actividad educativa:*
- Ofrece un ejemplo/plantilla del guion de radio. - Supervisa el trabajo del equipo y resuelve sus dudas.	**Redacta una entrevista ficticia con el personaje.** El texto se estructurará cómo un guion de radio, con las preguntas y respuestas, y con varios roles para facilitar la participación de varios/as alumnos/as en la grabación del podcast. Para ello creará un **documento de texto** por equipo en el que se trabajará de forma colaborativa en línea y que estará adjunto a la tarea 2 en el aula virtual. **Completa la hoja de cálculo del equipo.** Lo hará un miembro de	• Comunicación oral y debate • Pensamiento crítico y creativo. • Trabajo en equipo y colaboración. • Aprendizaje basado en proyectos. • Uso de herramientas digitales.

	cada equipo. **ENTREGA (Por equipos):** -Adjunta el documento de texto de la entrevista a la tarea del aula virtual.	

PASO 3 (Ampliación)	*Tiempo: 15 minutos*	
Papel del docente:	*Papel del alumnado:*	*Tipo de interacción o actividad educativa:*
-Explica cómo crear una prueba de evaluación juego en WayGround (antes Quizizz): registrarse, crear una prueba, cómo añadir preguntas de distinto tipo y cómo jugar (la explicación la dará sólo al primer equipo que haga la actividad)	**Crea una prueba de evaluación-juego** de 5 preguntas sobre la vida del personaje, con WayGround (antes Quizizz) o con otra aplicación similar. Después comparte la prueba de forma pública. **ENTREGA (Por equipos):** -Adjunta el enlace a la prueba de evaluación realizada con WayGround a tarea del aula virtual.	• Investigación y búsqueda de información. • Comunicación oral y debate • Trabajo en equipo y colaboración. • Aprendizaje basado en proyectos. • Uso de herramientas digitales.

PREPARACIÓN

EL PROFESORADO

- **Elaborar un documento con información sobre un autor o personaje histórico**, por ejemplo, sobre Alan Turing-, para el primer equipo que hace esta actividad (este equipo aún no habrá realizado la actividad 1)
- **Elaborar una plantilla del guion de radio** que sirva de modelo al alumnado para estructurar su entrevista y compartir este documento con el alumnado a través del aula virtual.

Crear una tarea para la actividad en un aula virtual (como Classroom o Aula Virtual basada en Moodle) donde se publicarán las instrucciones, la documentación y se recogerán los productos elaborados por el alumnado.

ETAPA	ESO
NIVEL	3º - 4º
ÁREAS	Digitalización ; Tecnología y Digitalización ; Alternativamente: Lengua Castellana y Literatura, Geografía e Historia, Biología y Geología, Física y Química, Matemáticas

RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

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

Normativa nacional: Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

DIGITALIZACIÓN

Competencias Específicas:

2. Configurar el entorno personal de aprendizaje, interactuando y aprovechando los recursos del ámbito digital, para optimizar y gestionar el aprendizaje permanente.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD1, CD2, CD3, CPSAA1, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

4. Ejercer una ciudadanía digital crítica, conociendo las posibles acciones que realizar en la red, e identificando sus repercusiones, para hacer un uso activo, responsable y ético de la tecnología.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CD3, CD4, CPSAA1, CC1, CC2, CC3, CC4, CE1.

Criterios de Evaluación:

Competencia específica 2.

2.1 Gestionar el aprendizaje en el ámbito digital, configurando el entorno personal de aprendizaje mediante la integración de recursos digitales de manera autónoma.

2.3 Crear, programar, integrar y reelaborar contenidos digitales de forma individual o colectiva, seleccionando las herramientas más apropiadas para generar nuevo conocimiento y contenidos digitales de manera creativa, respetando los derechos de autor y licencias de uso.

2.4 Interactuar en espacios virtuales de comunicación y plataformas de aprendizaje colaborativo, compartiendo y publicando información y datos, adaptándose a diferentes audiencias con una actitud participativa y respetuosa.

Competencia específica 4.

4.1 Hacer un uso ético de los datos y las herramientas digitales, aplicando las normas de etiqueta digital y respetando la privacidad y las licencias de uso y propiedad intelectual en la comunicación, colaboración y participación activa en la red.

4.3 Valorar la importancia de la oportunidad, facilidad y libertad de expresión que suponen los medios digitales conectados, analizando de forma crítica los mensajes que se reciben y transmiten teniendo en cuenta su objetividad, ideología, intencionalidad, sesgos y caducidad.

Saberes básicos:

B. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

– Comunicación y colaboración en red.

D. Ciudadanía digital crítica.

– Interactividad en la red: libertad de expresión, etiqueta digital, propiedad intelectual y licencias de uso.
– Educación mediática: periodismo digital, blogosfera, estrategias comunicativas y uso crítico de la red. Herramientas para detectar noticias falsas y fraudes.
– Ética en el uso de datos y herramientas digitales: inteligencia artificial, sesgos algorítmicos e

ideológicos, obsolescencia programada, soberanía tecnológica y digitalización sostenible.

TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

Competencias Específicas:

1. Buscar y seleccionar la información adecuada proveniente de diversas fuentes, de manera crítica y segura, aplicando procesos de investigación, métodos de análisis de productos y experimentando con herramientas de simulación, para definir problemas tecnológicos e iniciar procesos de creación de soluciones a partir de la información obtenida.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, CD1, CD4, CPSAA4, CE1.

6. Comprender los fundamentos del funcionamiento de los dispositivos y aplicaciones habituales de su entorno digital de aprendizaje, analizando sus componentes y funciones y ajustándolos a sus necesidades, para hacer un uso más eficiente y seguro de los mismos y para detectar y resolver problemas técnicos sencillos.
Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CP2, CD2, CD4, CD5, CPSAA4, CPSAA5.

7. Hacer un uso responsable y ético de la tecnología, mostrando interés por un desarrollo sostenible, identificando sus repercusiones y valorando la contribución de las tecnologías emergentes, para identificar las aportaciones y el impacto del desarrollo tecnológico en la sociedad y en el entorno.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM5, CD4, CC4.

Criterios de Evaluación:

Competencia específica 1.

1.1 Definir problemas o necesidades planteadas, buscando y contrastando información procedente de diferentes fuentes de manera crítica, evaluando su fiabilidad y pertinencia.

Competencia específica 6.

6.2 Crear contenidos, elaborar materiales y difundirlos en distintas plataformas, configurando correctamente las herramientas digitales habituales del entorno de aprendizaje, ajustándolas a sus necesidades y respetando los derechos de autor y la etiqueta digital.

6.3 Organizar la información de manera estructurada, aplicando técnicas de almacenamiento seguro.

Competencia específica 7.

7.2 Identificar las aportaciones de las tecnologías emergentes al bienestar, a la igualdad social y a la disminución del impacto ambiental, haciendo un uso responsable y ético de las mismas.

Saberes básicos:

A. Proceso de resolución de problemas.

− Estrategias, técnicas y marcos de resolución de problemas en diferentes contextos y sus fases.
− Estrategias de búsqueda crítica de información durante la investigación y definición de problemas planteados.
− Emprendimiento, resiliencia, perseverancia y creatividad para abordar problemas desde una perspectiva interdisciplinar.

B. Comunicación y difusión de ideas.

− Habilidades básicas de comunicación interpersonal: vocabulario técnico apropiado y pautas de

conducta propias del entorno virtual (etiqueta digital).
− Herramientas digitales: para la elaboración, publicación y difusión de documentación técnica e información multimedia relativa a proyectos.

D. Digitalización del entorno personal de aprendizaje.

− Herramientas y plataformas de aprendizaje: configuración, mantenimiento y uso crítico.
− Herramientas de edición y creación de contenidos: instalación, configuración y uso responsable. Propiedad intelectual.
− Técnicas de tratamiento, organización y almacenamiento seguro de la información. Copias de seguridad.

EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

Evaluación del alumnado:

- Pensamiento crítico y creativo: análisis de noticias y detección de bulos.
- Implicación en el trabajo en equipo y colaboración: calidad del guion de la entrevista.
- Liderazgo y emprendimiento: participación cómo experto.
- Uso efectivo de herramientas digitales:
    - Tomar conciencia sobre las posibilidades técnicas y creativas de las aplicaciones de IA.
    - Uso de aplicaciones de evaluación – juego con preguntas.
    - Calidad y originalidad del guion de la entrevista.
    - Uso de la hoja de cálculo de seguimiento y autoevaluación.

Instrumentos de evaluación:

- La evaluación de las actividades se hará utilizando los instrumentos del aula virtual y la rúbrica digital propuesta (hoja de cálculo). Las herramientas de evaluación principales serán:
    - la observación del trabajo del alumnado en equipo en el Aula del Futuro.
    - y la evaluación de las producciones (entregas) individuales y en equipo del alumnado.

- *Descripción de la rúbrica*

  Para realizar la evaluación de la SdA se dispone de una rúbrica de evaluación (hoja de cálculo) preparada para hacer la evaluación individual de cada alumno (actividad 1) y por equipos (2-5).

  La descripción y uso de esta rúbrica se incluyen en las actividades inicial (1) y final (6)

CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

- Favorecer el trabajo en equipo y la implicación de todo el alumnado, dedicando tiempo a detectar y corregir problemas de coordinación o integración.
- Ofrecer apoyo individualizado a quienes lo necesiten.
- Ajustar la dificultad de las actividades al nivel competencial del grupo.
- Aplicar estrategias didácticas variadas que atiendan la diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje.
- Proporcionar retroalimentación sobre la evaluación en cada criterio.

EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Para la evaluación del diseño de la actividad se toma cómo referencia las técnicas de evaluación que se indican en el KIT 5: Evaluación, del KIT de Herramientas del Aula del Futuro.
Rúbricas competencias XXI

Según la rúbrica de competencias del siglo XXI del Aula del Futuro, la actividad trabaja la **colaboración** (nivel 4), ya que cada equipo comparte la responsabilidad de elaborar un guion y toma decisiones conjuntas sobre qué información incorporar y cómo estructurar la entrevista. La ficha permite distribuir las tareas, pero no exige que el resultado dependa de una aportación diferenciada e imprescindible de cada integrante.

La **construcción de conocimiento** (nivel 4) es central en la sesión. El alumnado contrasta distintas fuentes para comprobar la veracidad de la información recopilada o generada por IA, detectar posibles bulos y transformar los datos verificados en las preguntas y respuestas de una entrevista radiofónica ficticia. La ficha ofrece distintas perspectivas para abordar al personaje, aunque no exige integrar aprendizajes de varias materias.

El **uso de las TIC en el aprendizaje** (nivel 3) facilita la consulta de fuentes y la redacción conjunta en un documento compartido. El contraste de información y la elaboración del guion pueden realizarse también con fuentes impresas y mediante el debate presencial. El cuestionario digital es una ampliación opcional.

Por último, la **aptitud para la comunicación** (nivel 2) se trabaja mediante la elaboración de un guion que articula la narración, las preguntas y las respuestas de varios personajes. La actividad no exige incorporar al guion las pruebas que sustentan las afirmaciones ni adaptar el mensaje a una audiencia concreta.

CC BY NC SA
Future Classroom Lab
European Schoolnet
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