

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA:

“Los animales del mundo”

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

BEE BOT Y SUS AMIGOS LOS ANIMALES SALVAJES.

BREVE DESCRIPCIÓN

Durante el curso escolar vamos a trabajar un gran proyecto sobre los animales. En este trimestre nos adentramos en el maravilloso mundo de los animales salvajes. De este modo la etapa de infantil (alumnos de 3 y 5 años), grupo del que soy tutora estamos trabajando distintos aspectos sobre los animales salvajes. Para ello vamos a realizar distintas actividades experimentales que se pueden llevar a cabo en nuestra “futura” aula del futuro, iniciándonos en la robótica.

¿Cuánto durará la actividad formativa completa?

¿Qué tipo de espacio de aprendizaje es necesario?

¿Qué tecnología y/u otros materiales son necesarios?

Tiempo	Zona (s) de aprendizaje de Aula del Futuro	Tecnología/materiales
5 sesiones de 50 minutos.	<input checked="" type="checkbox"/> Crea <input checked="" type="checkbox"/> Desarrolla <input checked="" type="checkbox"/> Investiga <input checked="" type="checkbox"/> Interactúa <input checked="" type="checkbox"/> Presenta <input checked="" type="checkbox"/> Explora <input type="checkbox"/> Otra/s:	-Robot: Bee bots. -Cartulinas, tijeras, colores. -Ordenadores. -PDI.

Especifique los distintos pasos de la actividad formativa y describa el papel del docente y del alumno en cada etapa. También el tipo de interacción y actividad.



Pasos	Tiempo	Papel del docente	Papel del alumno	Tipo de interacción/actividad educativa
SESIÓN 1	50 Minutos	Guía y acompañante del proceso de enseñanza y aprendizaje.	Trabajo en grupo	Nuestra primera sesión utilizamos la ZONA PRESENTA: consistió en exponer y presentar por parejas a los compañeros la información que hemos buscado con nuestras familias.
SESIÓN 2	50 Minutos	Guía y acompañante del proceso de enseñanza y aprendizaje.	Trabajo en grupo e individual	Para la segunda sesión utilizamos la ZONA EXPLORA E INVESTIGA: En ella conocimos al robot, aprendimos su funcionamiento y practicamos los conceptos básicos espaciales.
SESIÓN 3	50 Minutos	Guía y acompañante del proceso de enseñanza y aprendizaje.	Trabajo en grupo	Para a tercera sesión, trabajamos en la ZONA CREA: Buscamos, imprimimos, coloreamos y recortamos las diferentes tarjetas de nuestro tablero por grupos (animales salvajes). Así como el tablero visual de direccionalidad (flecha arriba/abajo/izquierda/derecha) como soporte de ayuda y apoyo en el juego.

--	--	--	--	--

<p>SESIÓN 4</p>	<p>50 Minutos</p>	<p>Guía y acompañante del proceso de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>Trabajo en grupo</p>	<p>Para la cuarta sesión utilizamos la ZONA DESARROLLA: Pusimos en común nuestras tarjetas, nombrando los distintos animales y creamos las normas del juego.</p>
<p>SESIÓN 5</p>	<p>50 Minutos</p>	<p>Guía y acompañante del proceso de enseñanza y aprendizaje.</p>	<p>Trabajo en grupo</p>	<p>Para la última sesión, haremos uso de la ZONA INTERACTÚA, donde se pondrá en funcionamiento el juego con “bee bots” sobre los animales salvajes.</p>

PREPARACIÓN

¿Qué preparación es necesaria para esta actividad formativa? Y agentes involucrados

Para esta actividad es necesaria una búsqueda y exploración previa por parte de los docentes implicados. Tener preparada información, imágenes sobre distintos animales salvajes. Además de toda la aportación que previamente nos han aportado las familias sobre el tema.

Así mismo conocimiento de distintos software educativos (juegos, interacciones con la PDI) así como distintas aplicaciones de creación y edición.

Preparar el material fungible necesario para elaborar el producto final, tablero de trabajo para iniciarnos en la programación en robótica en educación infantil “bee bots”.

ETAPA

EDUCACIÓN INFANTIL

NIVEL

GRUPO MIXTO (3 Y 5 AÑOS)

ÁREAS

ÁREAS:

- 1 CONOCIMIENTO EN ARMONÍA
- 2 DESCUBRIMIENTO Y EXPLORACIÓN DEL ENTORNO
- 3 COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN DE LA REALIDAD

RELACIÓN CON EL CURRÍCULO:

Contenidos, Criterios de evaluación, Competencias clave que se trabajan, etc.

Contenidos:

- Identificación del hábitat de los animales salvajes.
- Observación del hábitat o medio natural de los animales.
- Tipos de animales y características: león, elefante, tigre, hipopótamo, jirafa...
- Diferencia distintos animales y sus características.
- Juegos y actividades digitales y tecnológicas.

Criterios de evaluación:

- Identifica distintos hábitat.
 - Muestra interés por conocer el medio natural de los animales salvajes.
-

-Avanza y aprende el vocabulario relacionado con los animales.

-Aprende y disfruta con los juegos Interactivos y digitales.

Todas estas sesiones nos permitirán desarrollar las ocho competencias clave para el aprendizaje permanente y son:

- Competencia en lectoescritura.
- Competencia multilingüe.
- Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.
- Competencia digital.
- Competencia personal, social y de aprender a aprender.
- Competencia ciudadana.

EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO:

¿Cómo se va a evaluar la actividad? Relación con el currículo (Criterios de Evaluación) e instrumentos (rúbrica, diana, listas de comprobación, etc.). Formativa ó Sumativa. Autoevaluación, co-evaluación o hetero-evaluación.

La evaluación se llevará a cabo de manera continua y formativa, teniendo en cuenta las siguientes técnicas:

- Observación directa y sistemática.
- Diálogos con los niños y niñas.
- Valoración de las actividades y el trabajo realizado.
- Recogida de información por parte de la familia y otros miembros del equipo docente.
- Autoevaluación del alumnado sobre su propio aprendizaje.

Como instrumentos de evaluación se tendrán en cuenta:

- Registro de evaluación.
- Registro diario de incidencias.
- Portfolio.
- Rúbricas.

CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN:

Si procede, añade las URL de los vídeos online, imágenes, concursos y sitios web relacionados con esta actividad.

EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD:

¿Esta actividad es innovadora y cumple con el modelo del Aula del Futuro? Consulta la rúbrica del KIT 5 para poder evaluarla.