

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Todos en acción contra el cambio climático

ETAPA

Educación Primaria

NIVEL

4º Educación Primaria



Tendencia/s pertinente/s

Escriba la tendencia o el escenario de tendencias al que se pretende responder.
por ejemplo, <http://www.allourideas.org/trendiez/results>

- **ABP (Aprendizaje basado en proyectos).** Metodología activa que promueve la integración de distintas áreas del currículo en el desarrollo de un solo proyecto y que fomenta el trabajo en equipo, la colaboración, la investigación, la creación de contenido y su intercambio.
- **Pensamiento computacional y robótica.** La iniciativa es desarrollar en el alumnado habilidades propias de la computación, pensamiento crítico...y lograr hacer frente a problemas de distinta índole de manera creativa e innovadora.

Estas dos tendencias promueven el proceso de aprendizaje del alumnado a través de la experiencia y la creación de productos finales colaborativos utilizando la tecnología.



Nivel de madurez

¿Qué nivel de madurez se pretende alcanzar con el escenario? Escriba la situación actual a la izquierda y describa el nivel deseado a la derecha.

DESDE: Nivel actual de madurez

HASTA: Nivel deseado de madurez

<p>Según la guía de referencia del Kit 2, el nivel actual de madurez es 3.</p> <ul style="list-style-type: none">- Los docentes comienzan a dar al alumnado la responsabilidad en la toma de decisiones y la gestión de su propio aprendizaje. Los docentes del centro se están concienciando en que el alumno debe investigar y crear sus propios contenidos de forma colaborativa y brindarles la oportunidad para que aprendan a gestionar dicho proceso.- El alumnado es capaz de navegar por la red en busca de información y usar herramientas digitales sencillas para editar textos e imágenes.- El centro cuenta con unos recursos tecnológicos que le permiten explorar la tecnología.	<p>El nivel deseado de madurez es 4.</p> <ul style="list-style-type: none">- Se persigue afianzar la confianza de los docentes hacia el alumnado en cuanto a brindarle más autonomía, responsabilidad y reflexión en la gestión de su propio aprendizaje, en la toma de decisiones sobre qué, cuándo, dónde y cómo aprender, en colaboración con sus compañeros,- Uso de los recursos tecnológicos de los que dispone el centro para la creación de robots sencillos, a través de tarjetas programables y uso del lenguaje computacional como desafío y el logro de mejores resultados.- Autoevaluación y reflexión del proceso y resultados.
---	--



Objetivos de aprendizaje, capacidades y competencias

¿Cuáles son los objetivos principales?

¿Qué capacidades desarrollará y demostrará el estudiante en el escenario? (por ejemplo, capacidades del siglo XXI).

OBJETIVOS

- Fomentar el pensamiento computacional, introduciendo al alumnado, de manera sencilla, al mundo de la programación y lenguaje computacional.
- Hacer uso efectivo de lo aprendido y mejorar algunas de las capacidades y destrezas del siglo XXI.
- Desarrollar la creatividad a través de la creación de un producto final útil, de manera colaborativa.
- Mejorar las destrezas de colaboración, interacción y comunicación.
- Buscar, filtrar y seleccionar información para crear una revista digital
- Mejorar el nivel de competencia digital a través del uso de herramientas digitales.

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS

- Aprender a aprender
- Pensamiento computacional
- Creatividad e innovación
- Comunicación
- Colaboración
- Capacidades digitales



Misión del alumno

¿Qué tipo de actividades realizará el alumno?

Las actividades que realizará el alumnado son las siguientes:

Actividades de investigación:

- Buscar, filtrar y seleccionar información en la red sobre el cambio climático y medidas para prevenirlo.

Actividades de comunicación, interacción e intercambio:

- Hacer uso de un foro en clase para llegar a acuerdos en la toma de decisiones.
- Compartir la información investigada y obtenida en un mapa visual digital.
- Llevar a la práctica lo investigado y analizar su viabilidad.

Actividades creativas:

- Crear fotografías llevando a la práctica lo investigado.
- Crear de manera colaborativa una revista digital.
- Además crear un robot sencillo y programarlo con una tarjeta microbit, usando un lenguaje computacional básico.

Actividad de presentación y difusión:

- Presentar y compartir los resultados obtenidos.



Herramientas y recursos

¿Qué recursos, en concreto tecnológicos, se necesitan?

- Tarjeta programable microbit.
- Kit para creación de robots sencillos.
- Herramientas digitales: Popple (mapa visual) y Calameo (creación de una revista digital).
- Cámara de fotos para recoger ejemplos prácticos.
- Ordenador, tablets, pizarra digital.



Espacio de aprendizaje

¿Dónde tendrá lugar el aprendizaje, por ejemplo, aulas, biblioteca local, museo, espacios exteriores, en un espacio online?

En el aula del futuro hacienda uso de los diferentes espacios y aula de informática.

Espacios utilizados:

- Zona de investigar: Donde se buscará información sobre el tema a tratar.
- Zona de intercambiar: Donde el alumnado colaborará en la creación de sus resultados, intercambiando la información obtenida, trabajando con herramientas digitales colaborativas, haciendo uso del foro...
- Zona de interactuar: Donde el alumnado interactuará con el docente y con sus propios compañeros, llevando a la práctica lo investigado, analizando su viabilidad.
- Zona de desarrollar: Zona donde llevarán a cabo el trabajo de forma relajada. Zona de autoaprendizaje.
- Zona de crear: Zona donde desarrollarán la imaginación, por ejemplo, crearán fotografías para evidenciar lo investigado.

Narrativa del escenario del Aula del Futuro

Describe en 10 frases máximo las principales ideas del escenario.

El alumnado de **4º de primaria** llevará a cabo un **proyecto multidisciplinar** que incluye el uso de las TIC y tareas de investigación, interactivas, comunicativas, colaborativas y creativas persiguiendo así la mejora en el alumnado de sus capacidades del siglo XXI.

- El proyecto consiste en la creación, de forma colaborativa, de una revista digital sobre el cambio climático y las medidas preventivas, además crearán un robot sencillo que programarán con una tarjeta microbit, usando un lenguaje computacional básico y cuya función será la de recordar la página web donde encontrar la revista digital.

- Para ello, el alumnado comenzará por buscar, filtrar y seleccionar la información en la red y los grupos harán uso de un foro en clase para ponerse de acuerdo en la toma de decisiones.

- La información investigada y obtenida se compartirá en un mapa visual digital, donde quedará recogida cada una de las investigaciones aportadas por ellos mismos.

- Llevarán a la práctica lo investigado y analizarán su viabilidad para después añadir ejemplos prácticos: fotografías de ellos mismos llevando a cabo la medida investigadas.

- Y con el fin de que el producto final sea útil, presentarán y compartirán la revista digital y el robot creado por ellos mismos a toda la comunidad educativa.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS. *Si su situación de aprendizaje lleva actividades de aprendizaje vinculadas escriba el título de las mismas.*





La plantilla del escenario del Aula del Futuro forma parte del kit de herramientas del Aula del Futuro (creado por European Schoolnet), disponible en la página web del Aula del Futuro: <http://fcl.eun.org/toolkit>

El kit de herramientas del Aula del Futuro está utilizando la licencia de Creative Commons [Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)