

## SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

### TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

*Porreres en QR*

### ETAPA

Educación Primaria

### NIVEL

6º 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>

- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Mobile Learning



### 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
<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Papel del profesor:</b> Nivel 2 (enriquecer)</li> <li>- <b>Papel del alumnado:</b> Nivel 3 (reforzar)</li> <li>- <b>Objetivos pedagógicos y de evaluación:</b> Nivel 1 (cambiar)</li> <li>- <b>Capacidad del centro para dotar de Innovación:</b> Nivel 1 (cambiar)</li> <li>- <b>Herramientas y recursos:</b> Nivel 2 (enriquecer)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Papel del profesor:</b> Nivel 3 (reforzar)</li> <li>- <b>Papel del alumnado:</b> Nivel 3 (reforzar)</li> <li>- <b>Objetivos pedagógicos y de evaluación:</b> Nivel 2 (enriquecer)</li> <li>- <b>Capacidad del centro para dotar de Innovación:</b> Nivel 2 (enriquecer)</li> <li>- <b>Herramientas y recursos:</b> Nivel 3 (reforzar)</li> </ul>



## Objetivos de aprendizaje, capacidades y competencias

¿Cuáles con los objetivos principales?

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

### OBJETIVOS

- Vincular aprendizaje formal e informal.
- Mejorar la comunicación entre el centro escolar y las instituciones del municipio.
- Conocer y reconocer la historia del municipio y sus puntos de interés.

### CAPACIDADES Y COMPETENCIAS

#### Capacidades

##### Capacidades de aprendizaje

- Creatividad e innovación
- Aprender a aprender y metacognición

##### Capacidades laborales

- Colaboración
- Capacidades digitales

##### Capacidades para la vida

- Ciudadanía
- Conciencia cultural

#### Competencias

##### Ámbito Conocimiento del medio

- Dimensión Mundo Actual, competencia de Ámbito: Interpretar el presente a partir del análisis de los cambios producidos en el tiempo, para comprender la sociedad en que vivimos.
- Interpretar el espacio a partir de los elementos del territorio y de sus representaciones, para situarse y desplazarse.

##### Ámbito Lingüístico

- Dimensión Comunicación Oral, competencia de Ámbito: Producir textos orales de tipología diversa adecuados a la situación comunicativa.

- Dimensión Expresión Escrita, competencia de Ámbito: Planificar el escrito de acuerdo a la situación comunicativa y al destinatario.

#### Ámbito de Educación en Valores

- Dimensión Social, competencia de Ámbito: Mostrar actitudes de servicio y compromiso social.

#### Ámbito digital

- Dimensión instrumentos y aplicaciones, competencia de Ámbito: Seleccionar, utilizar y programar dispositivos digitales y sus funcionalidades para crear productos digitales.

#### Ámbito aprender a aprender

- Dimensión aprendizaje en grupo, competencia de Ámbito: Utilizar la interacción y las técnicas de aprendizaje en grupo.



### Misión del alumno

¿Qué tipo de actividades realizará el alumno?

Hacer un viaje en el tiempo para recopilar la información más relevante del municipio a lo largo de su historia hasta la actualidad. Para ello deberán hacer trabajo de investigación para recopilar la información relevante de los diferentes puntos de interés del municipio.



### Herramientas y recursos

¿Qué recursos, en concreto tecnológicos, se necesitan?

- Dispositivos móviles.
- Generador de QR mediante la plataforma, Qrcode.es
- Creador líneas del tiempo.
- Grabadora de notas de audio: Usaremos como plataforma para difundir nuestros "podcast" Ivoox.
- Material fungible para crear los paneles.
- Web del centro para informar puntualmente a la comunidad educativa.



### Espacio de aprendizaje

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

- Aula del Futuro: Investiga, Interactúa, Explora, Desarrolla y Presenta.
- Espacios exteriores. Puntos de interés cultural y/o turístico del municipio.
- Entorno virtual de aprendizaje EVA.

## Narrativa del escenario del Aula del Futuro

Describe en 10 frases máximo las principales ideas del escenario.

Nuestros alumnos de sexto de primaria aprovecharán los espacios y recursos de nuestra aula del futuro para hacer un viaje en el tiempo de la historia de nuestro municipio.

El grupo clase trabajará en el espacio INVESTIGA nos centraremos en identificar y describir monumentos históricos y yacimientos arqueológicos. Posteriormente nos situaremos en INTERACTÚA para situar los lugares de interés y analizar y debatir la información obtenida. El espacio EXPLORA cobra protagonismo durante todo el desarrollo del proyecto de ya que incluye el trabajo en cooperativo y la colaboración de manera transversal. Pasamos a la zona de aprendizaje DESARROLLA planificamos y diseñamos el producto final del proyecto, finalizamos en PRESENTA para dar a conocer nuestro proyecto a los responsables municipales.

El trabajo cooperativo y la indagación serán aspectos fundamentales de la propuesta realizada. El producto final consistirá en generar códigos QR con la información relevante en formato texto y audio para facilitar la accesibilidad.

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

### AUTORÍA

Equipo de trabajo Aula del futuro CC Verge de Montis-ion



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/)