

## SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

### TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Let me show you my country

### ETAPA

ESO

### NIVEL

4t ESO



### 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>

X	Aprendizaje Basado en Proyectos
	Aprendizaje a lo largo de la vida
X	Aprendizaje colaborativo
X	Aprendizaje inclusivo
X	Aprendizaje personalizado
X	BYOD
X	Evaluación
X	Emprendimiento
	Flipped Classroom
X	Gamificación
X	Makerspace
	Programación y robótica
X	Realidad Aumentada/ Realidad Virtual
	STEM



### 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.

<b>DESDE: Nivel actual de madurez</b>	<b>HASTA: Nivel deseado de madurez</b>
<b>Planteamiento del primer proyecto. Sin experiencia previa.</b>	<b>Lograr realizar el proyecto de una forma satisfactoria para todos los implicados.</b>



### 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).

<b>OBJETIVOS</b>		
En un marco de proyecto de cooperación internacional iniciado mediante la plataforma eTwinning, alumnos de 3 centros de 3 países distintos realizarán, por grupos, un vídeo y un recorrido turístico personalizado mediante una app de realidad aumentada. El objetivo es que haya movilidad internacional y que los estudiantes visitantes puedan ver las localizaciones que más les interesen de mano de los estudiantes anfitriones.		
<b>CAPACIDADES Y COMPETENCIAS</b>		
<b>Capacidades de aprendizaje</b>	Aprender a aprender	<b>X</b>
	Aprendizaje a lo largo de la vida	
	Pensamiento crítico y resolución de problemas	<b>X</b>
	Pensamiento computacional	<b>X</b>
	Creatividad e innovación	<b>X</b>
<b>Capacidades laborales</b>	Comunicación	<b>X</b>
	Colaboración	<b>X</b>
	Iniciativa y espíritu empresarial	
	Alfabetización mediática	
	Capacidades digitales	<b>X</b>
<b>Capacidades para la vida</b>	Ciudadanía	<b>X</b>
	Vida y Carrera	
	Responsabilidad social y personal	<b>X</b>
	Conciencia cultural	<b>X</b>
	Desarrollo sostenible	



### Misión del alumno

¿Qué tipo de actividades realizará el alumno?

- Creación de grupos por intereses dentro de su grupo-clase.
- Definir los intereses del grupo para poder trasladarlos al grupo-clase de la escuela que les servirá de anfitriones.
- Recibir y analizar los intereses recibidos de un pequeño grupo de estudiantes visitantes.
- Decidir qué lugares pueden interesar a ese grupo de estudiantes visitantes, reunir información sobre ellos.
- Realizar un vídeo de presentación de los lugares de interés que incluyen en la ruta turística.
- Crear una ruta mediante una app de realidad aumentada en la que se incluyan esos lugares de interés.
- Ser anfitriones y acompañar a los visitantes durante su visita.
- Viajar a otro país y ser estudiantes visitantes para otro grupo-clase que hará de anfitrión.
- Comunicarse en inglés con los alumnos de los otros países integrantes del proyecto.



### Herramientas y recursos

¿Qué recursos, en concreto tecnológicos, se necesitan?

- Aplicación para la realización de vídeos con tecnología croma.
- Aplicación de realidad aumentada con localización GPS para diseñar y llevar a cabo una ruta turística.
- Plataforma eTwinning para la comunicación entre alumnos de los distintos países.



### Espacio de aprendizaje

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

- Zona de trabajo para planificar las distintas fases del proyecto.
- Zona de investigación (ordenadores y biblioteca) para investigar sobre los lugares de interés que se incluirán en la ruta.
- Zona de exposición para exponer los vídeos a los compañeros y que los evalúen para poder perfeccionarlos antes de enviarlos.
- Zona de croma (fuera de la clase) para realizar los vídeos.

**Narrativa de la situación de aprendizaje del**

**Aula del Futuro**

Describe en 10 frases máximo las principales ideas del escenario.

- *Cooperación dentro del pequeño grupo, del grupo-clase y con los estudiantes de los otros países integrantes del proyecto.*
- *Conocer el propio entorno para poderlo presentar.*
- *Profundizar en la lengua inglesa.*
- *Conocer otros países, personas de esos países y otras culturas.*
- *Profundizar en el conocimiento de la cultura y el entorno propios para poder transmitir ese conocimiento a otras personas.*
- *Utilizar nuevas tecnologías en la realización del proyecto.*

**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/)