

# SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

## TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

CREEMOS NUESTRO PROPIO CATÁLOGO DE JUGUETES

## ETAPA

PRIMARIA

## NIVEL

QUINTO



### 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>

<u>X</u>	Aprendizaje Basado en Proyectos
<u>X</u>	Aprendizaje a lo largo de la vida
<u>X</u>	Aprendizaje colaborativo
<u>X</u>	Aprendizaje inclusivo
	Aprendizaje personalizado
	BYOD
<u>X</u>	Evaluación
	Emprendimiento
	Flipped Classroom
	Gamificación
	Makerspace
	Programación y robótica
	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.

DESDE: Nivel actual de madurez	HASTA: Nivel deseado de madurez
<b>Alumno - 2</b> <b>Docente - 2</b> <b>Evaluación - 1</b> <b>Cap. de innovar del centro educativo - 4</b> <b>Recursos - 2</b>	<b>Alumno - 3</b> <b>Docente - 3</b> <b>Evaluación - 3</b> <b>Cap. de innovar del centro educativo - 5</b> <b>Recursos - 4</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).

OBJETIVOS		
CAPACIDADES Y COMPETENCIAS		
<b>Capacidades de aprendizaje</b>	Aprender a aprender	<b>x</b>
	Aprendizaje a lo largo de la vida	x
	Pensamiento crítico y resolución de problemas	x
	Pensamiento computacional	
	Creatividad e innovación	x
<b>Capacidades laborales</b>	Comunicación	x
	Colaboración	x
	Iniciativa y espíritu empresarial	
	Alfabetización mediática	
	Capacidades digitales	x
<b>Capacidades para la vida</b>	Ciudadanía	x
	Vida y Carrera	
	Responsabilidad social y personal	x
	Conciencia cultural	
	Desarrollo sostenible	



### Misión del alumno

¿Qué tipo de actividades realizará el alumno?

**A partir del análisis de los catálogos de juguetes, el alumno creará un catálogo de juguetes no sexista.**



### Herramientas y recursos

¿Qué recursos, en concreto tecnológicos, se necesitan?

Ordenadores y tabletas con conexión a internet  
Software creativo (canva, por ejemplo)  
Pantalla y proyector para presentar el proyecto



### Espacio de aprendizaje

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

Zona INTERACTUAR de nuestra aula del futuro (presentar actividad, objetivos y criterios de evaluación)  
Zona INTERCAMBIAR/DESARROLLAR/INVESTIGAR (análisis de catálogos, toma de decisiones, creación de producto final)  
Zona CREAR (creación de video del producto final)  
Zona PRESENTAR (presentación del producto final y del video de promoción)

**Narrativa de la situación de aprendizaje del**

**Aula del Futuro**

*Describe en 10 frases máximo las principales ideas del escenario.*

Se trata de una actividad de reflexión sobre los roles de género establecidos en la sociedad desde la infancia. Los alumnos analizarán la composición de los catálogos de juguetes fijándose en estereotipos de género y colores preestablecidos según los juguetes que se vean representados. Decidirán una nueva manera de presentarlos y confeccionarán un catálogo que después distribuirán por las demás clases del centro. Presentarán este catálogo a sus compañeros y serán evaluados. Grabarán un anuncio de lanzamiento de su catálogo para ponerlo en la web del centro y difundirlo 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.

#### **Por grupos heterogéneos:**

- Análisis de catálogos de juguetes digitales (se encuentran en formato pdf en la mayoría de webs de jugueterías y grandes almacenes)
- Comparación de catálogos y puesta en común de rasgos sexistas y estereotipos de género.
- Recopilación de juguetes no sexistas y distribución por edades de uso y características de los mismos (muñecas/os, juegos de mesa, juego simbólico, etc...)
- Creación del catálogo utilizando un software de diseño

- Presentación del catálogo de cada grupo y evaluación (coevaluación y autoevaluación)
- Grabación de un video publicitario de cada catálogo, presentación del mismo y evaluación (coevaluación)
- Difusión del video en el resto de clases y en la web del centro

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/)