

Situación de Aprendizaje para el Aula del Futuro

Título del escenario:

“ONCE UPON A FOODIE”

Nombres de los miembros del equipo:

Sabri Liazid. Equipo de innovación.

Nivel y etapa al que está dirigido:

Alumnos de 5º y 6º de primaria.



Tendencia/s pertinente/s

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



Nivel de madurez según la [Guía de Referencia del Modelo de Madurez del Aula del Futuro](#).

<p>Según las respuestas dadas en el cuestionario de autoevaluación (KIT 2), situamos al centro en el nivel 1 en lo que respecta al nivel actual de madurez del alumnado.</p> <p>Por lo tanto, los alumnos deberían tener más oportunidades de trabajar juntos, desarrollar y mejorar las habilidades comunicativas y colaborativas, así como la utilización regular de la tecnología y el desarrollo de otras habilidades.</p> <p>Deben aprender a presentar sus ideas de manera clara y segura utilizando las TIC.</p> <p>DIMENSIÓN ALUMNOS: Nivel 1. PAPEL DEL PROFESOR: Nivel 1. EVALUACIÓN: Nivel 1.</p> <p>CAPACIDAD DEL CENTRO PARA INNOVAR: Nivel 3. DIMENSIÓN RECURSOS: Nivel 3.</p>	<p>Partiendo desde el nivel de madurez 1, pretendemos que los alumnos consigan llegar al menos al nivel 2. Es por ello que pretendemos ayudar a los alumnos a incorporar algunas de sus producciones en la red para que puedan dar difusión a sus trabajos.</p> <p>Por otra parte, pretendemos darle más cabida en el proceso e-a y proveerles de un nuevo enfoque que les permita asimilar mejor la información.</p> <p>Asimismo, pretendemos que los alumnos tomen parte de responsabilidad en sus aprendizajes y trabajen de manera autónoma y coordinada con su grupo de trabajo.</p> <p>DIMENSIÓN ALUMNOS: <i>Se pretende llegar al Nivel 2.</i> Utilizarán los espacios “crear”, “presentar”, “investigar”, “interactuar”, “explorar” y “desarrollar”. El alumno será el protagonista de su aprendizaje. Durante el proyecto se comunican, colaboran y crean contenido haciendo uso de su imaginación y la tecnología.</p> <p>PAPEL DEL PROFESOR: <i>Se pretende llegar al Nivel 2.</i> El docente actuará como diseñador de las diferentes actividades que tienen que resolver los estudiantes en grupo. Por otra parte, actuará activamente como mero guía del proceso de e-a respondiendo a las necesidades del estudiante y adaptándose a los diferentes espacios de aprendizaje.</p> <p>EVALUACIÓN: <i>Se pretende llegar al Nivel 2.</i> A través de un producto final. También se contempla una coevaluación y autoevaluación mediante el uso efectivo de rúbricas. Los alumnos reciben valoraciones de calidad constante.</p>
--	--

kit de herramientas del Aula del Futuro. Plantilla para la elaboración de Situaciones de Aprendizaje.

	<p>CAPACIDAD DEL CENTRO PARA INNOVAR: <i>Se mantiene en el Nivel 3.</i></p> <p>DIMENSIÓN RECURSOS: <i>Se mantiene en el nivel 3.</i></p> <p>El centro cuenta con los recursos suficientes para atender de manera óptima al alumnado. Los espacios fomentan el aprendizaje autónomo y los recursos son efectivos para el proyecto. Utilizaremos tablets, ordenadores, software para la edición de video, fichas de coevaluación y autoevaluación, plantillas de investigación, etc.</p>
--	--



Objetivos de aprendizaje. Capacidades y competencias del alumno del S-XXI

1. Facilitar el uso de las TIC en la enseñanza, adaptándolo a las necesidades del alumnado del siglo XXI.
2. Avanzar en la mejora de las habilidades comunicativas y colaborativas en inglés.
3. Expresarse de manera oral y escrita en inglés utilizando herramientas online.
4. Creación y publicación de contenido utilizando herramientas 2.0.
5. Desarrollar el nivel de competencia digital de manera progresiva utilizando los diferentes recursos digitales.
6. Comprender, valorar y disfrutar las diferentes manifestaciones culturales y lingüísticas de distintos países de habla inglesa.

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS

A continuación mostramos las diferentes capacidades y competencias que se desarrollaran con nuestro proyecto.

Capacidades de aprendizaje:

Aprender a aprender
Pensamiento crítico y resolución de problemas
Creatividad e innovación

kit de herramientas del Aula del Futuro. Plantilla para la elaboración de Situaciones de Aprendizaje.

Capacidades laborales:

- Comunicación
- Colaboración
- Capacidades digitales

Capacidades para la vida:

- Conciencia cultural



Misión del alumno: Relación de actividades

El alumno tendrá diferentes misiones en el proyecto:

Las siguientes actividades que presentamos, engloban las actividades de investigación, comunicativas, interacción e intercambio así como las actividades de creación de contenido.

Actividades de investigación:

- Plantilla de investigación sobre el país que les haya tocado y su gastronomía.
- Investigación de recetas en la web.

Actividades comunicativas, interacción e intercambio:

- Formación de los diferentes grupos con sus diferentes nombres y roles.
- Presentación oral (video) y escrita utilizando la herramienta Padlet-Lienzo.
- Elección del país que nos toque trabajar utilizando la herramienta Word Wall - Ruleta de países.
-

Actividades de creación de contenidos:

- Documentar todo el proceso de aprendizaje utilizando Google Slides.
- Presentación con Genially del país y su gastronomía.
- Creación de su propia receta utilizando ingredientes típicos del país que les haya tocado.
- Creación de video sobre su receta.
- Edición y presentación de sus videos.

Orden de ejecución de las actividades:

- Formación de los diferentes grupos con sus diferentes nombres y roles.
- Documentar todo el proceso de aprendizaje utilizando Google Slides.

kit de herramientas del Aula del Futuro. Plantilla para la elaboración de Situaciones de Aprendizaje.

- Presentación oral (video) y escrita utilizando la herramienta Padlet-Lienzo.
- Elección del país que nos toque trabajar utilizando la herramienta Word Wall - Ruleta de países.
- Utilización de Paddlet - Mapas para dejar constancia del país que les haya tocado.
- Plantilla de investigación sobre el país que les haya tocado y su gastronomía.
- Presentación con Genially del país y su gastronomía.
- Investigación de recetas en la web.
- Creación de su propia receta utilizando ingredientes típicos del país que les haya tocado.
- Creación de video sobre su receta.
- Edición y presentación de sus videos.



Recursos

- Utilización de los diferentes espacios de aprendizaje.
- Presentación en Genially del proyecto donde los alumnos puedan acceder directamente para ver cual es el siguiente paso.
- Utilización de diferentes recursos de la web: Paddlet, Google Slides, Genially, Word Wall.
- Códigos QR para el acceso directo a cada uno de los recursos web anteriormente nombrados.
- Tablets para creación de video, audio e investigación. También podrán hacer uso de los ordenadores cuando sea necesario.
- Editor de video - Kinemaster.
- Pizarra Digital para la presentación de sus proyectos.



Espacios de aprendizaje

- **“Espacio Presentar”**: para la presentación del proyecto. También se utilizará este espacio para la presentación de los posters que han creado sobre su país. En este espacio, tendrán que exponer sus trabajos a sus compañeros. Sus compañeros mediante una sencilla rúbrica,
- **“Espacio Crear”**: grabación de video de sus diferentes presentaciones de video y la creación de sus recetas.

kit de herramientas del Aula del Futuro. Plantilla para la elaboración de Situaciones de Aprendizaje.

- **“Espacio Investigar”**: principalmente para la obtención de información sobre el país que les haya tocado y recoger información general sobre recetas, ingredientes del país, etc.
- **“Espacio Intercambiar”**: para la puesta en común de información. Elección del nombre del grupo, aspectos básicos sobre sus posters, presentaciones, videos, etc.
- **“Espacio Interactuar”**: para el aprendizaje y edición de sus respectivos videos.

Narrativa y producto final.

Los alumnos de 6º de educación primaria realizarán una serie de actividades para potenciar sus habilidades digitales y desarrollo de sus capacidades para alcanzar el nivel 2 de madurez.

El siguiente proyecto que presentamos, supone la utilización de los diferentes espacios de aprendizaje del aula del futuro. Supone también la adquisición de contenidos y el desarrollo en el alumnado de un aprendizaje competencial. Es por ello que utilizarán una gran variedad de espacios, recursos materiales y web que cualquier escuela puede adaptar. A lo largo del proceso tendrán que realizar y presentar los resultados de las diferentes actividades fruto del proceso de investigación. Se trata de ofrecer, de manera guiada, el uso de los diferentes recursos y realización de esas actividades para el desarrollo de sus capacidades.

El producto final de nuestra Propuesta es la creación de un vídeo sobre recetas de diferentes países junto con la presentación de las actividades realizadas durante todo el proceso.

La plantilla original 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/)

