



aula del futuro

AUTORA

Ana Isabel Rodríguez Moreno
CEIP San José de Calasanz de Badajoz,
Badajoz.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Cuidamos de nuestro planeta

ETAPA

Educación Infantil

NIVEL

5 años



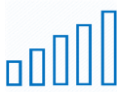
Tendencia/s pertinente/s

Escriba la tendencia o el escenario de tendencias al que se pretende responder.


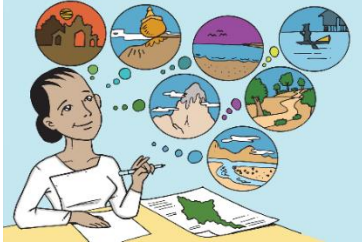

por ejemplo, <http://www.allourideas.org/trendiez/results>

<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje Basado en Proyectos
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje a lo largo de la vida
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje inclusivo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje personalizado
<input type="checkbox"/>	BYOD
<input type="checkbox"/>	Evaluación
<input type="checkbox"/>	Emprendimiento
<input checked="" type="checkbox"/>	Flipped Classroom
<input type="checkbox"/>	Gamificación
<input type="checkbox"/>	Makerspace
<input type="checkbox"/>	Programación y robótica
<input type="checkbox"/>	Realidad Aumentada/ Realidad Virtual
<input type="checkbox"/>	STEM
<input type="checkbox"/>	Otros

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.

Dimensiones	DESDE: Nivel actual de madurez	HASTA: Nivel deseado de madurez
<p>Alumno</p> 	<p>A los alumnos les gustan las TIC. (Ampliar. Nivel 4).</p> <p>Los alumnos se sienten cómodos cuando participan en grupos. (Reforzar. Nivel 3).</p> <p>Los alumnos utilizan poco algunas tecnologías a su alcance: pizarra digital, Tablet, etc. (Enriquecer. Nivel 2)</p>	<p>Los alumnos deben decidir qué espacio es el adecuado en un momento determinado. (Autonomía. Nivel 5).</p> <p>Los alumnos deben considerar los ordenadores como herramientas que sirven para mucho más que jugar. (Cambiar. Nivel 1).</p>
<p>Docente</p> 	<p>El docente elige los espacios. (Cambiar. Nivel 1)</p> <p>El docente utiliza poco los aprendizajes no formal e informal. (Ampliar. Nivel 4)</p> <p>El profesor concede poca autonomía a sus alumnos. ((Autonomía. Nivel 5)</p>	<p>El docente debe simultanear los métodos tradicionales y tecnológicos. (Enriquecer. Nivel 2).</p> <p>El profesor se hace con la nueva situación de espacios y metodologías. (Reforzar. Nivel 3)</p>
<p>Evaluación</p> 	<p>Se comunica a los alumnos los resultados de sus avances pero se debe reforzar esta comunicación vía online. (Reforzar. Nivel 3)</p> <p>Los alumnos deben utilizar los resultados de las evaluaciones para mejorar resultados. (Enriquecer. Nivel 2)</p> <p>El docente utiliza casi exclusivamente la evaluación al final del proceso. Se debe utilizar la evaluación inicial, formativa y continua. (Cambiar. Nivel 1)</p>	<p>La evaluación no tiene que ser solo heteroevaluación, tenemos que ampliarla a la autoevaluación y coevaluación. (Ampliar. Nivel 4)</p> <p>Los alumnos deben comenzar a presentar cierta objetividad en sus autoevaluaciones y coevaluaciones. (Autonomía. Nivel 5)</p>
<p>Innovación</p>	<p>Considerar la innovación como una realidad presente. (Cambiar. Nivel 1)</p> <p>La implicación de los padres a través de</p>	<p>Planificar y realizar presupuesto de aquello que realmente se va a utilizar. (Enriquecer. Nivel 2)</p> <p>La participación del centro en lo que se refiere a comunicación</p>

Dimensiones	DESDE: Nivel actual de madurez	HASTA: Nivel deseado de madurez
	<p>plataformas digitales es pequeña. (Reforzar. Nivel 3)</p>	<p>de actividades, con otros centros debe ser incrementada. (Ampliar. Nivel 4)</p> <p>El profesorado creará sus propias actividades en consonancia con el contexto en el que se encuentra. (Autonomía. Nivel 5)</p>
<p>Recursos</p>	<p>Los recursos tecnológicos son utilizados fundamentalmente dentro de la clase, hemos de ampliar su utilización fuera del recinto escolar. (Ampliar. Nivel 4)</p> <p>Los recursos tecnológicos se comparten entre los profesores (Enriquecer. Nivel 2)</p> <p>Algunos recursos tecnológicos se utilizan como sustituto de los tradicionales sin que cambie la metodología. (Cambiar. Nivel 1)</p>	<p>La tecnología se utiliza de forma eficaz en más del 60% de las clases. (Autonomía. Nivel 5)</p> <p>Los recursos tecnológicos pueden ser utilizados para muchos fines además de preparación de contenidos curriculares. (Reforzar. Nivel 3)</p>

Imágenes tomadas de PIXABAY. Gratis. No es necesario reconocimiento.



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		
	1. Concienciar a los alumnos de la importancia del cambio climático y darles a conocer sus principales consecuencias en el medio ambiente.	
	2. Convertir al alumno en el protagonista del cambio.	
	3. Promover actitudes más respetuosas en el medio ambiente.	
	4. Fomentar el trabajo en equipo y la colaboración.	
	5. Reflexionar sobre nuestras acciones y las consecuencias que estas tienen para modificar a favor del planeta.	
	6. Despertar el cuidado y el respeto por la naturaleza.	
	7. Iniciar a los alumnos en “Flipped Classroom”	
CAPACIDADES Y COMPETENCIAS		
Capacidades de aprendizaje	Aprender a aprender	X
	Aprendizaje a lo largo de la vida	
	Pensamiento crítico y resolución de problemas	X
	Pensamiento computacional	X

	Creatividad e innovación	X
Capacidades laborales	Comunicación	X
	Colaboración	X
	Iniciativa y espíritu empresarial	
	Alfabetización mediática	
	Capacidades digitales	X
Capacidades para la vida	Ciudadanía	X
	Vida y Carrera	
	Responsabilidad social y personal	X
	Conciencia cultural	
	Desarrollo sostenible	X



Misión del alumno

¿Qué tipo de actividades realizará el alumno?

Las actividades de aprendizaje trabajarán los siguientes aspectos: medios de transporte sostenibles (salida de excursión en Bus), ahorro de energía (encargado de apagar las luces innecesarias), contaminación de las aguas por plásticos (comentar vídeos), uso responsable del agua (cerrar bien los grifos) y reducción de residuos y reciclaje de los mismos (distintas bolsas en clase para los diferentes residuos).

Los alumnos gracias a Croma serán los protagonistas del estudio realizado.

En cada una de las actividades, los alumnos deberán esforzarse para adquirir nuevos hábitos más sostenibles y respetuosos con el medio ambiente. Además, aprenderán a valorar el agua, como recurso natural primordial para la vida, y en consecuencia, comenzarán a utilizarla de forma consciente y responsable, e igualmente procurarán mirar por el consumo energético. En definitiva hacerles comprender que los recursos son limitados y hemos de mirar por ellos.



Herramientas y recursos

¿Qué recursos, en concreto tecnológicos, se necesitan?

- Ordenadores/ Tablet o cualquier dispositivo electrónico
- Conexión a Internet
- Lienzo verde
- Móvil
- Software Croma
- Proyector
- Pantalla digital



Espacio de aprendizaje

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

- Aula de ordenadores
- Biblioteca
- Espacio online (Blog...)
- Aula de ordenadores
- Patio (aire libre)
- Museo
- Salidas al campo

Narrativa de la situación de aprendizaje del

Aula del Futuro

Describe en 10 frases máximo las principales ideas del escenario.

1. Será un escenario amplio dividido en zona.
2. El mobiliario (mesas, sillas, pizarra digital, etc.) serán de fácil movilidad.
3. Se dispondrá de la tecnología (portátil, Tablet, etc.) individualizada o un máximo de compartición de dos personas.
4. Cada zona o espacio estará diseñada con los elementos que evoque su cometido.
5. Dispondrá en algunas zonas de los elementos que se tiene en casa. El aula es una continuidad de su casa.
6. Dispondrá de elementos de algunos utensilios de la sociedad: contenedor para reutilizar y reciclar.
7. La escuela sale a la calle, la calle entra en la escuela (elementos de circulación, etc)
8. Es un escenario donde el alumno/a es el protagonista, y según la zona a la que se dirija se facilita la investigación, la experimentación, el descubrimiento, el desarrollo, etc.
9. Los diferentes espacios tienen una planificación y organización de forma que puedan ser visionados por el profesor/profesora que actúa como guía u orientador.
10. El escenario debe tener luz natural.

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/)