

# SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

## TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Radio Perich, nuestra radio escolar. Creada por y para los alumnos

## ETAPA

Educación Primaria

## NIVEL

Sexto de Primaria

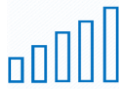


### Tendencia/s pertinente/s

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

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

<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje Basado en Proyectos
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje a lo largo de la vida
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje inclusivo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje personalizado
<input type="checkbox"/>	BYOD
<input type="checkbox"/>	Evaluación
<input type="checkbox"/>	Emprendimiento
<input 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



## 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>
<p><b>El centro se encuentra en un nivel 3 de madurez.</b></p> <p>El diseño de este proyecto ha tenido en cuenta nuestros puntos débiles para potenciar nuevas actuaciones que nos permitan pasar a un nivel superior.</p>	<p><b>El objetivo será alcanzar un nivel 4, realizando actuaciones que permitan:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Que el alumnado tenga más responsabilidad en la gestión de su propio aprendizaje, tomando decisiones sobre qué aprender, cuándo aprender, dónde aprender y cómo aprender, en colaboración con otros (otros estudiantes, profesores, etc.).</li> <li>2. Planificar más espacios para que el alumnado pueda reflexionar sobre su enfoque para aprender y adaptarse a las oportunidades y desafíos para lograr mejores resultados.</li> <li>3. Hacer que el aprendizaje dependa menos del tiempo y el lugar, reduciendo la brecha entre el aprendizaje formal e informal.</li> <li>4. Incluir la evaluación de habilidades interdisciplinarias como resolución colaborativa de problemas, yendo más allá de los límites tradicionales de las asignaturas.</li> </ol>



## 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	X
	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	X
	Capacidades digitales	X
<b>Capacidades para la vida</b>	Ciudadanía	X
	Vida y Carrera	
	Responsabilidad social y personal	X
	Conciencia cultural	X
	Desarrollo sostenible	



## Misión del alumno

¿Qué tipo de actividades realizará el alumno?

El alumnado de sexto de Primaria tiene el encargo por parte del centro educativo de liderar el programa de radio escolar, *Ràdio Perich*. De manera libre tendrán que:

1. Indagar sobre las diferentes tareas que son necesarias para crear un programa de radio.
2. Formar pequeños grupos para poder desarrollarlas.
3. Acordar criterios de selección de creación de los contenidos, de su seguimiento y evaluación posterior.
4. Diseñar y crear contenido radiofónico.
5. Fomentar la participación de toda la comunidad escolar.
6. Diseñar y crear una campaña de marketing hacia toda la comunidad escolar.



## Herramientas y recursos

¿Qué recursos, en concreto tecnológicos, se necesitan?

Para realizar el proyecto contaremos con:

- 1. Aula del Futuro:**
  1. Espacio de debate: puff móviles y pizarra blanca.
  2. Espacio de investigación: Chromebooks.
  3. Espacio de trabajo: mesas y sillas móviles, que permiten hacer trabajar en equipo.
  4. Espacio de creación: equipo Croma, pizarra digital.
- 2. Pecera radiofónica:** Equipo de radio completo (micrófonos, ordenador, auriculares, caja de mezclas y el programa Audacity).



## Espacio de aprendizaje

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

La mayor parte del aprendizaje se llevará a cabo en el Aula del Futuro y en el Espacio de Radio, pero serán de vital importancia también todos los espacios del centro (patio, aulas, comedor escolar, etc.) para la grabación de los contenidos del programa y la distribución del mismo.

# Narrativa de la situación de aprendizaje del

## Aula del Futuro

Describe en 10 frases máximo las principales ideas del escenario.

El alumnado de 6º de primaria llevará a cabo un proyecto multidisciplinar que incluye el uso de las TIC y tareas de investigación, interactivas, comunicativas, colaborativas y creativas persiguiendo así la mejora en el alumnado de sus capacidades del siglo XXI.

- El proyecto consiste en la creación, de forma colaborativa, de un programa de radio. Los alumnos decidirán, en consenso, los diferentes espacios del programa y temática de los mismos.

- Para ello, el alumnado deberá indagar sobre las diferentes tareas que son necesarias realizar para llevar a cabo un programa de radio de inicio a fin y tendrán que coordinarse para hacerlo de manera cooperativa.

- Se les facilitarán herramientas digitales que les permitan compartir toda la información recogida en sus investigaciones en forma de mapas visuales digitales.

- Y con el fin de que el producto final sea funcional y significativo, presentarán y compartirán los programas 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.

1. Investigación acerca de los contenidos de los programas.
2. Búsqueda de recursos necesarios para la creación de los programas.
3. Elaboración de guiones radiofónicos.
4. Grabación, edición y maquetación de los programas.
5. Diseño, elaboración y difusión de la campaña publicitaria, mediante el uso de las redes sociales 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/)