

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

'magaZINE', nuestra revista

ETAPA

Primaria

NIVEL

Sexto - Ciclo Superior



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
x	Aprendizaje a lo largo de la vida
x	Aprendizaje colaborativo
x	Aprendizaje inclusivo
x	Aprendizaje personalizado
	BYOD
	Evaluación
x	Emprendimiento
	Flipped Classroom
	Gamificación
	Makerspace
	Programación y robótica
	Realidad Aumentada/ Realidad Virtual
	STEAM



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
<p>Según el Modelo de Madurez del Aula del Futuro, nuestra escuela se situaría en los parámetros siguientes:</p> <p>DIMENSIÓN 1: Alumnos: Nivel 1. DIMENSIÓN 2: Docente: Nivel 3. DIMENSIÓN 3: Evaluación: Nivel 1. DIMENSIÓN 4: Capacidad del centro para innovar: Nivel 2. DIMENSIÓN 5: Recursos: Nivel 2.</p>	<p>Nos gustaría mejorar el nivel de madurez del centro e incorporar nuestro esfuerzo y las herramientas necesarias para conseguirlo. Así, deberíamos introducir los cambios pertinentes para subir un nivel en cada dimensión:</p> <p>Los estudiantes deberían:</p> <p>DIMENSIÓN 1: Alumnos: Nivel 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tener más oportunidades para trabajar juntos, desarrollando mejores habilidades de comunicación y colaboración. • Usar la tecnología con regularidad para desarrollar la comprensión y las habilidades. • Comunicarse con confianza y claridad, utilizando las TIC para presentar ideas. <p>DIMENSIÓN 2: Docente: Nivel 4.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer que el aprendizaje dependa menos del tiempo y el lugar, reduciendo la brecha entre el aprendizaje formal e informal • Los profesores pasan de ser expertos en la materia a aprender a diseñar, investigar y aprender por sí solos. • Desarrollar la competencia digital de los profesores • Conectar a los profesores a través de la tecnología • Cómo los profesores podrían diseñar actividades que involucren y empoderen a los alumnos y les generen confianza, por ejemplo, con nuevos roles: el alumno como profesor, experto o líder de equipo con responsabilidades de planificación y coordinación. <p>DIMENSIÓN 3: Evaluación: Nivel 2.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer coincidir los objetivos de aprendizaje con las actividades de aprendizaje y la evaluación. • Diseñar evaluaciones que fomenten diferentes tipos de aprendizaje activo (investigación,

	<p>discusión, creación, práctica y producción), así como la adquisición.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brindar más oportunidades para que los alumnos utilicen la retroalimentación y la evidencia de evaluación (posiblemente almacenada digitalmente) para mejorar su desempeño. <p>DIMENSIÓN 4: Capacidad del centro para innovar: Nivel 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Animar a los profesores a reflexionar sobre sus prácticas, experimentar y asumir riesgos con nuevos enfoques de aprendizaje y enseñanza. • Considerar enfoques que apoyen una mayor personalización, la responsabilidad de los alumnos por su propio aprendizaje y el compromiso con los padres. • Incluir el aprendizaje digital en su estrategia, proporcionando a los docentes la formación adecuada para lograrlo y el apoyo técnico y pedagógico necesario. <p>DIMENSIÓN 5: Recursos: Nivel 3.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Investigar cómo la tecnología puede usarse más para la colaboración, la comunicación, para resolver problemas del mundo real y para la creatividad (creando juegos, codificación y creación, por ejemplo, creando artefactos). • Considerar cómo se podría utilizar más la tecnología dentro y fuera del aula y, de ser así, qué recursos se necesitan.
--	---



Objetivos de aprendizaje, capacidades y competencias

¿Cuáles son los objetivos principales?

¿Qué capacidades desarrollará y demostrará el estudiante en el escenario? (por ejemplo, capacidades del siglo XXI).

OBJETIVOS		
El objetivo principal es que los alumnos de sexto de ciclo superior elaboren la revista digital de la escuela para ser colgada en la página web del centro escolar a final de curso. Es un proyecto interdisciplinar que se lleva a cabo durante el curso escolar entero y que incluye todo tipo de habilidades y capacidades relacionadas con diversas áreas curriculares.		
CAPACIDADES Y COMPETENCIAS		
Capacidades de aprendizaje	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

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



Misión del alumno

¿Qué tipo de actividades realizará el alumno?

El alumno tendrá diferentes tareas durante la confección de la revista digital, siendo el encargado de la creación del contenido de la misma. Las actividades expuestas son de tipología diversa y están clasificadas según la zona de aprendizaje en la que se desarrollan.

Actividades de investigación:

- Búsqueda de noticias sucedidas en la escuela.
- Observación y análisis de situaciones de la vida escolar que puedan ser interesantes para ser incluidas en la revista.
- Investigar metodologías utilizadas o proyectos interesantes trabajados en las clases. Documentarse sobre ellos.

Actividades de comunicación y presentación:

- Planificación. Organización general, distribución de tareas y control del procedimiento.
- Presentación de los trabajos que están ya a punto de ser editados.
- Reconducción de la estrategia, revisión y evaluación de los trabajos editados.
- Comunicación fuera del entorno (posibles entrevistados, por ejemplo) a través de formularios de Google, correos electrónicos o en persona.

Actividades de interacción e intercambio:

- Intercambio de información sobre reportajes, noticias...
- Puesta en común de la información
- Vaciado del contenido de las entrevistas grabadas.
- Redacción colaborativa de noticias o reportajes.

Actividades de creación:

- Grabación de procesos, entrevistas...
- Edición de vídeos y creación de materiales audiovisuales.
- Montajes Croma.
- Edición de los contenidos facilitados por los grupos de otras zonas de trabajo y montaje de ellos en la Revista **magaZINE**, elaborada con Genially.



Herramientas y recursos

¿Qué recursos, en concreto tecnológicos, se necesitan?

- Utilización de los diferentes espacios de aprendizaje mencionados.
- Utilización de ordenadores portátiles, proyector y pizarra interactiva, móvil y Tablet.
- Genially, presentaciones de Google compartidas y PowerPoint, editor de vídeo de Windows, formularios de Google, Canva, documentos de Google compartidos y Word.



Espacio de aprendizaje

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

La realización de la propuesta interdisciplinar de “elaboración de la revista digital de la escuela” tendrá lugar en el aula del Futuro, en los espacios mencionados anteriormente y destinados a cada actividad concreta

Narrativa de la situación de aprendizaje del

Aula del Futuro

Describe en 10 frases máximo las principales ideas del escenario.

- Proyecto interdisciplinar de los alumnos de sexto curso de ciclo superior.
- Elaboración colaborativa de la Revista digital anual del centro: “**magaZINE**”.
- Potenciación del trabajo creativo y de investigación para documentar los reportajes.
- Aprendizaje competencial y estratégico, para la vida.
- Implicación de habilidades y capacidades determinadas para utilizar la tecnología como medio para la realización del proyecto.
- Contexto real, que requiere habilidades sociales y comunicativas..

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS. Si su situación de aprendizaje lleva actividades de aprendizaje vinculadas escriba el título de las mismas.

Las actividades iniciales han sido anteriormente mencionadas. Son claramente ampliables según los artículos, reportajes y demás que planifiquen los alumnos durante las sesiones y conforme vaya creciendo el proyecto.

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/4.0/)