

## SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

### TÍTULO

¿Qué pasa con nuestro cuerpo cuando comemos?

### AUTOR/ES

Nombre del autor/es de la situación

M.L.Castellano

### REALIZADO EN UN CENTRO DE:

<input type="checkbox"/>	Infantil
<input checked="" type="checkbox"/>	Primaria
<input type="checkbox"/>	Secundaria (ESO)
<input type="checkbox"/>	Secundaria (Bachillerato)
<input type="checkbox"/>	Formación profesional
<input type="checkbox"/>	Otros:



### TENDENCIA/S PERTINENTE/S

Escriba la tendencia o el escenario de tendencias al que se pretende responder. Por ejemplo con el informe Horizon disponible [aquí](#).

<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 type="checkbox"/>	Aprendizaje inclusivo
<input 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 checked="" type="checkbox"/>	Realidad Aumentada/ Realidad Virtual
<input checked="" type="checkbox"/>	STEAM
<input type="checkbox"/>	Otros:



## NIVEL DE MADUREZ

¿Qué nivel de madurez se pretende alcanzar con la situación? Escriba nivel actual a la izquierda y describa el nivel deseado a la derecha.

DESDE: NIVEL ACTUAL DE MADUREZ

HASTA: NIVEL DESEADO DE MADUREZ

Nivel 3

Nivel 4



## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE, CAPACIDADES Y COMPETENCIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN

¿Cuáles con los objetivos principales? ¿Qué capacidades desarrollará y demostrará el estudiante en la situación de aprendizaje? (por ejemplo, capacidades del siglo XXI). Máximo recomendado 4 objetivos.

### OBJETIVOS

- Facilitar y mejorar el uso de las TICs en función de las necesidades del alumnado.
- Desarrollar la creatividad a través de la elaboración de un producto final con herramientas 2.0 de manera colaborativa.
- Mejorar las destrezas de colaboración, interacción y comunicación mediante el trabajo en equipo.
- Fomentar las capacidades y destrezas del siglo XXI. +

### CAPACIDADES Y COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

CAPACIDADES DE APRENDIZAJE	Aprender a aprender	<input checked="" type="checkbox"/>
	Aprendizaje a lo largo de la vida	<input checked="" type="checkbox"/>
	Pensamiento crítico y resolución de problemas	<input checked="" type="checkbox"/>
	Pensamiento computacional	<input type="checkbox"/>
	Creatividad e innovación	<input checked="" type="checkbox"/>
CAPACIDADES LABORALES	Comunicación	<input checked="" type="checkbox"/>
	Colaboración	<input checked="" type="checkbox"/>
	Iniciativa y espíritu empresarial	<input type="checkbox"/>
	Alfabetización mediática	<input type="checkbox"/>
	Capacidades digitales	<input checked="" type="checkbox"/>
CAPACIDADES PARA LA VIDA	Ciudadanía	<input type="checkbox"/>
	Vida y Carrera	<input type="checkbox"/>
	Responsabilidad social y personal	<input checked="" type="checkbox"/>
	Conciencia cultural	<input type="checkbox"/>
	Desarrollo sostenible	<input type="checkbox"/>



## MISIÓN DEL ALUMNO

¿Qué tipo de actividades realizará el alumno? Haga clic para editar.

- Actividades de investigación: buscar, filtrar y seleccionar información en la red sobre el recorrido de nutrientes por las diferentes partes del aparato digestivo y excretor.
- Actividades de comunicación, interacción e intercambio: elaboración de una narrativa que permita al alumnado comprender y explicar cómo los alimentos son digeridos, absorbidos y transportados por todo el cuerpo y cómo son eliminadas las sustancias de desecho; creación de un mapa visual para sintetizar y compartir la información recogida.
- Actividades de creación: representar en una maqueta cómo viajan los nutrientes por el cuerpo humano, utilizando materiales reciclados; creación de una historia consensuada sobre el trayecto de los nutrientes por la sangre.
- Actividad de presentación y difusión: exposición del producto final.



## HERRAMIENTAS Y RECURSOS

¿Qué recursos, con especial atención a los medios tecnológicos y analógicos, se necesitan? Haga clic para editar.

Tecnológicos	Analógicos
Ipads, proyector, pantalla digital, Internet, recursos web y camiseta de Realidad Virtual.	Material fungible y reciclado para realizar las maquetas y la documentación.



## ESPACIOS DE APRENDIZAJE

¿Dónde tendrá lugar el aprendizaje? Por ejemplo: zona/s del Aula del Futuro, aulas específicas/grupo, biblioteca, espacios externos al centro (museo, espacios exteriores, online, etc. Haga clic para editar.

Zonas de AdF	Espacio Real
<b>Investiga</b> (Analiza, Averigua, Cuestiona, Examina)	Lugar para buscar información sobre el tema a tratar: - Aula clase. - Biblioteca del centro.
<b>Presenta</b> (Comparte, Escucha, Informa, Muestra)	Lugar para exponer los resultados obtenidos: - Aula clase.
<b>Crea</b> (Edita, Imagina, Manipula)	Lugar donde se elaborarán las maquetas explicativas del proyecto: - Aula clase. - Espacio Maker.
<b>Desarrolla</b> (Diseña, Inventa, Planifica)	Lugar donde se llevará a cabo el autoaprendizaje: - Biblioteca.
<b>Interactúa</b> (Colabora, Debate, Pregunta)	Lugar para poner en común los resultados obtenidos: - Aula clase.
<b>Intercambia</b> (Busca, Descubre, Indaga)	

## NARRATIVA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

Describe en 10 frases máximo las principales ideas de la situación de aprendizaje. Haga clic para editar.

Esta situación de aprendizaje aborda los procesos físicos implicados en la ingesta de alimentos. El alumnado elabora una explicación narrativa en la que los órganos, sistemas y aparatos interactúan como personajes de una historia, quienes presentan unas capacidades determinadas que les permiten realizar ciertas acciones.

Un elemento clave para la construcción de estas explicaciones son las representaciones con maquetas y dibujos, que son la materialización de las imágenes mentales del alumnado. De este modo, se comparten distintas ideas mentales, se ponen en duda y se discuten, permitiendo una mayor comprensión. No es tan importante representar un intestino fotorrealista, sino buscar una analogía que ejemplifique y clarifique su función e interacción con otros elementos.

**ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS.** Si tu situación de aprendizaje lleva actividades de aprendizaje vinculadas escriba el **título** de las mismas. Si todavía no has creado actividades, puedes dejar este apartado en blanco.

● Actividad 1

● Actividad 2

● Actividad 3

● Actividad 4

● Actividad 5

● Actividad 6