

## SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

### TÍTULO

Rodeado de estructuras.

### AUTOR/ES

Nombre del autor/es de la situación

Álvaro Martín de Ocampo

### REALIZADO EN UN CENTRO DE:

<input type="checkbox"/>	Infantil
<input type="checkbox"/>	Primaria
<input checked="" 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 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 checked="" type="checkbox"/>	BYOD
<input type="checkbox"/>	Evaluación
<input type="checkbox"/>	Emprendimiento
<input type="checkbox"/>	Flipped Classroom
<input type="checkbox"/>	Gamificación
<input checked="" type="checkbox"/>	Makerspace
<input checked="" 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

El centro tiene aulas de informática con equipos actualizados.

El alumnado presenta soltura a la hora de trabajar con equipos informáticos.

HASTA: NIVEL DESEADO DE MADUREZ

Se pretende que el alumando:

- Adquiera hábitos de búsqueda fiable de información.
- Desarrolle la capacidad del pensamiento computacional mediante el diseño 3D.
- Comparta información y colabore activamente para un fin común.



## 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

- Estudiar los elementos estructurales.
- Aprender a trabajar con Tinkercad.
- Fomentar en el alumnado el pensamiento computacional modelando en 3D.
- Utilizar la realidad virtual como espacio de aprendizaje.

### 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 type="checkbox"/>
	Pensamiento crítico y resolución de problemas	<input checked="" type="checkbox"/>
	Pensamiento computacional	<input checked="" type="checkbox"/>
	Creatividad e innovación	<input checked="" type="checkbox"/>
CAPACIDADES LABORALES	Comunicación	<input checked="" type="checkbox"/>
	Colaboración	<input 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 type="checkbox"/>
	Conciencia cultural	<input checked="" type="checkbox"/>
	Desarrollo sostenible	<input type="checkbox"/>



## MISIÓN DEL ALUMNO

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

- Buscar información de manera autónoma.
- Diseñar la estructura en Tinkercad.
- Desarrollar la ficha sobre la estructura seleccionada.
- Colaborar con los compañeros/as para la revisión de la información.
- Diseñar modelos estructurales en 3D.
- Presentar y compartir la información con sus compañeros/as.
- Reconocer elementos estructurales en su ciudad.



## HERRAMIENTAS Y RECURSOS

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

Tecnológicos	Analógicos
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ordenadores.</li> <li>- Móvil personal.</li> <li>- Onedrive.</li> <li>- Gafas de realidad virtual.</li> <li>- Plataforma TinkerCard, Roundme, Sketchfab, Padlet y Monkey QR.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Salón de actos.</li> <li>- Proyectos.</li> </ul>



## 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)	Aula de ordenadores.
<b>Presenta</b> (Comparte, Escucha, Informa, Muestra)	Salón de actos.
<b>Crea</b> (Edita, Imagina, Manipula)	Aula taller.
<b>Desarrolla</b> (Diseña, Inventa, Planifica)	Aula taller y aula de ordenadores.
<b>Interactúa</b> (Colabora, Debate, Pregunta)	
<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.

El alumnado investigará acerca de los elementos estructurales y realizará una ficha sobre uno. Una vez esté hecho, los estudiantes crearán una cuenta en Tinkercad para diseñar el elemento estructural en cuestión. Toda esta información se compartirá en un Padlet colaborativo donde los estudiantes colocarán los códigos QR en la posición de algún elemento estructural (p.ej., monumento, puente, etc.) relacionado con la información buscada. Además, valorarán el trabajo de los compañeros/as.

Posteriormente presentarán los trabajos realizados y para finalizar se realizará virtualmente un viaje por la ciudad mediante la plataforma Roundme, visitando monumentos y la información asociada.

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

### ◆ Actividad 1

Presentar Tinkercad.

### ◆ Actividad 2

Presentar el tema de las estructuras.

### ◆ Actividad 3

Investigamos y aprendemos sobre las estructuras

### ◆ Actividad 4

Interactuamos y aprendemos entre iguales

### ◆ Actividad 5

Geoposicionamos nuestras estructuras en Padlet con códigos QR

### ◆ Actividad 6

Creamos una estructura o elemento estructural en Tinkercad  
Actividad 7: Compartir la información