

## SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

### TÍTULO

Viajamos por el mundo sin salir de clase.

### AUTOR/ES

Nombre del autor/es de la situación

Luis López-Cano Aguado

### 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 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 checked="" 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"/>	STEAM
<input checked="" type="checkbox"/>	Otros: <b>grupos cooperativos</b>



## 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

DIMENSIÓN ALUMNOS: 1  
PAPEL DEL PROFESOR: 1  
EVALUACIÓN: 1  
CAPACIDAD DEL CENTRO PARA INNOVAR: 2  
DIMENSIÓN RECURSOS: 2

HASTA: NIVEL DESEADO DE MADUREZ

DIMENSIÓN ALUMNOS: 2  
PAPEL DEL PROFESOR: 2  
EVALUACIÓN: 2  
CAPACIDAD DEL CENTRO PARA INNOVAR: 3  
DIMENSIÓN RECURSOS: 3



## 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

- Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, además de estrategias de resolución pacífica de conflictos.
- Tener actitudes de confianza en sí mismo, iniciativa, curiosidad y creatividad.
- Conocer, valorar y cuidar el entorno natural, social y cultural.
- Iniciarse en la utilización de las TIC con espíritu crítico.

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

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

El estudiante trabaja cooperativamente para la investigación, elaboración y presentación de un artefacto digital.



### 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>- Ordenador portátil.</li> <li>- Navegador Firefox.</li> <li>- Herramienta para la elaboración de presentaciones.</li> <li>- Libre Office Impress.</li> <li>- Cronómetro del teléfono móvil.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mapamundi.</li> <li>- Globo terráqueo.</li> <li>- Pizarra tradicional.</li> <li>- Material escolar (lápices, colores, papel, etc.)</li> <li>- Post it.</li> <li>- Pegatinas de colores.</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 clase.
<b>Presenta</b> (Comparte, Escucha, Informa, Muestra)	Aula clase
<b>Crea</b> (Edita, Imagina, Manipula)	Aula clase
<b>Desarrolla</b> (Diseña, Inventa, Planifica)	Aula clase
<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.

Viajar se ha convertido en algo complicado en estos tiempos de pandemia. Sin embargo, la tecnología nos da la oportunidad de ir a cualquier parte del mundo sin tener que salir de clase. ¿A qué país del mundo te gustaría ir? ¿Nos llevas contigo?

**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

Presentación de la secuencia: configuración de equipos y determinación de las pautas básicas para realizar las actividades.

### ● Actividad 2

Dinámica de vocabulario relacionado con países y continentes.

### ● Actividad 3

De viaje por el mundo con Google Maps.

### ● Actividad 4

Elaborar la presentación de un país del mundo con Libre Impress.

### ● Actividad 5

Exposición oral con evaluación compartida.

### ● Actividad 6