

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO

Conociendo nuestra ciudad

AUTOR/ES

Nombre del autor/es de la situación

Inmaculada Carmona López

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 type="checkbox"/>	Aprendizaje personalizado
<input checked="" 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 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

3. REFORZAR: en las dimensiones de evaluación, capacidad del centro para la innovación y recursos. Aumentar y rediseñar procesos.

2. ENRIQUECER: en las dimensiones de alumnado y profesor. Uso limitado de la tecnología pero muy dirigida. Reticiencia a probar nuevos usos de las TIC.

4. AMPLIAR: en evaluación, innovación del centro y recursos. Modificar, innovar e incorporar nuevos procesos.

3. REFORZAR: en alumnado y profesor. Uso adecuado de la tecnología, en actividades colaborativas, más experimentación por parte de los profesores.



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

- Implicar al alumnado, comunidad educativa y agentes externos en el aprendizaje.
- Emplear herramientas digitales y contenidos multimedia para buscar información previamente delimitada.
- Analizar y exponer conclusiones y colaborar en entornos virtuales haciendo un uso seguro y responsable de la identidad digital.
- Valorar el trabajo, analizando resultados y realizando propuestas de mejora. +

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 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 checked="" type="checkbox"/>
	Alfabetización mediática	<input checked="" type="checkbox"/>
	Capacidades digitales	<input checked="" type="checkbox"/>
CAPACIDADES PARA LA VIDA	Ciudadanía	<input checked="" type="checkbox"/>
	Vida y Carrera	<input type="checkbox"/>
	Responsabilidad social y personal	<input checked="" type="checkbox"/>
	Conciencia cultural	<input checked="" type="checkbox"/>
	Desarrollo sostenible	<input checked="" type="checkbox"/>



MISIÓN DEL ALUMNO

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

El alumnado realizará tareas mediante las que ordenar procesos históricos en la línea del tiempo relacionándolos con manifestaciones culturales o acontecimientos, sacando conclusiones generales del porqué de las mismas. Igualmente se favorecerán actividades en las que el alumnado tenga posibilidad de aportar sus resultados, explicar sus procedimientos y evitar la respuesta única. Por otro lado, la aplicación de estrategias cooperativas, de trabajo, investigación y reflexión en equipo les permitirá desarrollar un sistema de valores centrados en el respeto, la dignidad y el compromiso con uno mismo y con los demás. En estas edades, la realización de propuestas solidarias y creativas abre un amplio abanico de posibilidades al igual que el uso de métodos audiovisuales que constituyen una importante herramienta en pro del aprendizaje a la vez que resulta atractiva y motivante para los niños y niñas.



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"> · Tabletas digitales · Aplicaciones educativas para investigar: Popplet, Padlet, Glogster, Timetoast · Google Classroom, Google Meet y Google Maps · Audacity, ivoox · Presentaciones: Calameo, Issuu, Genially, Kizoa. · Porfolio: Blogger, Wordpress, Sites. 	



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
Investiga (Analiza, Averigua, Cuestiona, Examina)	Aula ordinaria.
Presenta (Comparte, Escucha, Informa, Muestra)	Aula ordinaria.
Crea (Edita, Imagina, Manipula)	Aula ordinaria.
Desarrolla (Diseña, Inventa, Planifica)	Aula ordinaria.
Interactúa (Colabora, Debate, Pregunta)	Aula ordinaria.
Intercambia (Busca, Descubre, Indaga)	Aula ordinaria.

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.

En esta situación de aprendizaje se pretende investigar y generar contenidos digitales acerca de los lugares más emblemáticos o históricos de la ciudad.

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 convocatoria del Ayuntamiento para alumnado de Primaria con el objetivo de promocionar la ciudad. Presentación de contenidos y criterios e instrumentos de evaluación.

◆ Actividad 2

Reunión de equipos de trabajo para acometer la actividad. Diseño del proyecto mediante una línea del tiempo con un recurso digital.

◆ Actividad 3

Investigación sobre lugares de la ciudad. Geolocalización. Confrontación de ideas, llegar a conclusiones escuchando a los demás. Presentación de lo aprendido con una herramienta digital.

◆ Actividad 4

Entrevista a responsables de lugares sobre los que cada grupo está investigando.

◆ Actividad 5

Realización y presentación de la entrevista en forma de podcast.

◆ Actividad 6

Proyección comunitaria del trabajo realizado mediante herramientas como un blog, sites, revistas digitales, vídeos, etc.