



SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

	,				
Т	П	П	П	II	O

$\overline{}$		_	
1 1	hrim	\sim \sim	arcino
		U.S. D	111.111

AUTOR/ES

Nombre del autor/es de la situación

Mari Luz Castellano

REALIZADO EN UN CENTRO DE:		
	Infantil	
\checkmark	Primaria	
	Secundaria (ESO)	
	Secundaria (Bachillerato)	
	Formación profesional	
	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 <u>aquí</u>.

V	Aprendizaje Basado en Proyectos
	Aprendizaje a lo largo de la vida
✓	Aprendizaje colaborativo
	Aprendizaje inclusivo
	Aprendizaje personalizado
	BYOD
	Evaluación
	Emprendimiento
	Flipped Classroom
	Gamificación
	Makerspace
$\overline{\mathbf{V}}$	Programación y robótica
	Realidad Aumentada/ Realidad Virtual
	STEAM
	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

Partimos del nivel 3 de madurez.
Los estudiantes participan en la definición de objetivos pedagógicos más personalizados, incorporando competencias de reflexión más avanzadas y aprendizaje independiente.
Participan en la resolución de problemas, son competentes como creadores de productos. Muy a menudo eligen y utilizan los recursos digitales, participando en actividades colaborativas online.

HASTA: NIVEL DESEADO DE MADUREZ

Deseamos alcanzar el nivel 4 de madurez. Por este motivo, se propondrán actividades en las que el alumnado tenga más responsabilidad y pueda tomar decisiones para gestionar su propio aprendizaje. También es necesario que les ofrezcamos momentos para reflexionar, que les permitan adaptarse a nuevas oportunidades y desafíos para poder lograr mejores resultados.



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

- Hacer uso efectivo de lo aprendido y mejorar algunas de las capacidades y destrezas del siglo XXI.
- Desarrollar la creatividad a través de la creación colaborativa de un producto final.
- Mejorar las destrezas de colaboración, interacción y comunicación.
- Mejorar el nivel de competencia digital a través del uso de herramientas digitales.

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

	Aprender a aprender	✓
	Aprendizaje a lo largo de la vida	
CAPACIDADES DE	Pensamiento crítico y resolución de problemas	
APRENDIZAJE	Pensamiento computacional	✓
7 II NEIVOL	Creatividad e innovación	✓
	Comunicación	✓
	Colaboración	✓
CAPACIDADES	Iniciativa y espíritu empresarial	
LABORALES	Alfabetización mediática	
	Capacidades digitales	✓
	Ciudadanía	✓
CAPACIDADES PARA	Vida y Carrera	
	Responsabilidad social y personal	
LA VIDA	Conciencia cultural	✓
	Desarrollo sostenible	







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 los íberos y los romanos que residían en la Península Ibérica. (características de vida y principales costumbres).
- Actividades de comunicación, interacción e intercambio: la existencia de íberos y romanos en la Península ha dejado muchas influencias que todavía conservamos en la ciudad de Barcelona. Compartir la información investigada y obtenida.
- Actividades creativas: representar en una ruta virtual algunos de los principales restos romanos que encontramos en la Barcelona actual. Creación de una historia consensuada sobre los habitantes de la ciudad de Barcelona en la Edad Antigua.
- Actividad de presentación y difusión: Presentar y compartir los resultados obtenidos.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

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

Tecnológicos	Analógicos
 Utilización de los diferentes espacios de aprendizaje. Utilización de diferentes recursos de la web para presentar algunos de los contenidos al alumnado. Ipads para la investigación y documentación de las fases del proyecto. Conexión a Internet Proyector Pantalla digital 	 - Material Fungible - Visita a la Barcino romana - Elaboración de una construcción íbera - Tablero y targetas del juego Cody and Roby, para trabajar el pensamiento computacional



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)	En el aula. Búsqueda de información sobre los íberos y romanos.
Presenta (Comparte, Escucha, Informa, Muestra	En el aula. Exponer los resultados obtenidos y las rutas virtuales elaboradas.
Crea (Edita, Imagina, Manipula)	En el aula. Realización de la tarea de Pensamiento Computacional.
Desarrolla (Diseña, Inventa, Planifica)	En el aula. Realización del trabajo colaborativo de los diferentes grupos preparando la ruta virtual.
Interactúa (Colabora, Debate, Pregunta)	En el aula. Puesta en común de los resultados obtenidos por los diferentes grupos.
Intercambia (Busca, Descubre, Indaga)	En el aula. Lugar de búsqueda de información sobre íberos y romanos.





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.

Mediante el desarrollo del proyecto el objetivo es que los estudiantes puedan construir una explicación narrativa, lo más completa posible, con la ayuda del docente, sobre la vida de los habitantes de la ciudad de Barcelona en la Edad Antigua y conocer más en profundidad sus costumbres y su forma de vida. De este modo, podrán comprobar cómo en la actualidad todavía conservamos muchos restos arquitectónicos y su estilo de vida todavía, está muy presente en nuestra sociedad, gracias a la gran influencia que tuvieron en nuestro territorio.

Un elemento clave para que los estudiantes puedan construir estas explicaciones son las representaciones, en este caso se realizarán dos visitas en las que los estudiantes podrán observar y experimentar, cómo era la vida de íberos y romanos en la ciudad de Barcino. Esta actividad les permitirá imaginarse y ponerse en la piel de cómo era la vida hace 2000 años, en el mismo lugar que nos encontramos nosotros en la actualidad. Elaborarán una ruta virtual que contendrá algunos de los elementos más característicos de la época romana y que todavía conservamos en nuestra 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

Descubrimos Barcino. Viajamos en el tiempo. Conocemos la Edad Antigua

Actividad 2

Descubrimos Barcino. Visita a los restos romanos e íberos de la ciudad

Actividad 3

Comparativa entre íberos y romanos. Pensamiento Computacional

Actividad 4

Comparativa entre íberos y romanos. Constructores íberos. Pensamiento Computacional

Actividad 5

Descubrimos Barcino. Ruta virtual por Barcino

Actividad 6

Descubrimos Barcino. Compartimos resultados



