

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO

“English corners” gamificados a través de Clash Royale

AUTOR/ES

Nombre del autor/es de la situación

César Rodríguez Ledo

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 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 type="checkbox"/>	BYOD
<input type="checkbox"/>	Evaluación
<input type="checkbox"/>	Emprendimiento
<input type="checkbox"/>	Flipped Classroom
<input checked="" 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 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 1: alumnado y evaluación.
Nivel 2: docencia.
Nivel 5: innovación.

Nivel 3-4: alumnado.
Nivel 4: docencia.



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

- Participar de forma activa.
- Desarrollar competencias en inglés (Reading, Listening, Speaking y Writing).

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 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 checked="" 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 que desarrollan destrezas lingüísticas del inglés como lengua extranjera: Reading, Listening, Speaking y Writing.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

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

Tecnológicos	Analógicos
- ESL Clash Royale (Gil Acirón, 2017), accesible en: https://idiomastic.wixsite.com/classroyaleesl - Paisajes de Aprendizaje (Elizondo, 2018), accesible en: https://coralezondo.wordpress.com/2017/04/05/evolucioninclusiva-en-las-aulas-diseno-universal-y-paisajes-de-aprendizaje/	



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)	Zona en aula real
Presenta (Comparte, Escucha, Informa, Muestra)	Zona en aula real
Crea (Edita, Imagina, Manipula)	Zona en aula real
Desarrolla (Diseña, Inventa, Planifica)	Zona en aula real
Interactúa (Colabora, Debate, Pregunta)	Zona en aula real
Intercambia (Busca, Descubre, Indaga)	Zona en aula real

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.

Se desarrollan competencias en inglés (Reading, Listening, Speaking y Writing) a través del trabajo en esquinas de tipo gamificado. Se realizan actividades que ayuden a mejorar estas habilidades con el juego Clash Royale. Para ello, se usan unas cartas que se consiguen a medida que se van desbloqueando tales habilidades a través de actividades dinámicas. El trabajo en equipo y el comportamiento es premiado en base al siguiente cartel. ¿Os apuntáis?

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

CORNERS GAMIFICADOS A TRAVÉS DE CLASH ROYALE Organización de los "corners" (rincones) para las diferentes habilidades propias del aprendizaje del inglés: Reading, Listening, Speaking y Writing (leer, escuchar, hablar y escribir). Ej. Países de la Commonwealth

◆ Actividad 2

EVALUACIÓN GAMIFICADA. Diseño de sistema de evaluación y recompensa en formato gamificado a través de cartas de ESL Clash Royale (Gil Acirón, 2017). Evaluación de la calidad del producto en las 4 habilidades, comportamiento y trabajo en equipo.

◆ Actividad 3

COMPROBACIÓN DEL ÉXITO DE LA METODOLOGÍA IMPLEMENTADA. A través del estudio de los resultados de aprendizaje, el desarrollo de competencias y la valoración subjetiva en clave de motivación e interés, participación y funcionalidad de lo aprendido a través de formulario de Google a responder por parte del docente y alumnado.

◆ Actividad 4

◆ Actividad 5

◆ Actividad 6