

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO

Especies en nuestro entorno

AUTOR/ES

Nombre del autor/es de la situación

María Rosa Mompó Miranda

REALIZADO EN UN CENTRO DE:

☐	Infantil
☒	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 [aquí](#).

☐	Aprendizaje Basado en Proyectos
☐	Aprendizaje a lo largo de la vida
☒	Aprendizaje colaborativo
☒	Aprendizaje inclusivo
☐	Aprendizaje personalizado
☐	BYOD
☐	Evaluación
☒	Emprendimiento
☐	Flipped Classroom
☐	Gamificación
☐	Makerspace
☐	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

Alumnado: 1
Profesorado: 3
Recursos: 3
Evaluación: 2
Colegio: 4

Se parte de un Nivel 2: Enriquecer

HASTA: NIVEL DESEADO DE MADUREZ

Nivel deseado 3. Reforzar.

- Centrar la atención en el alumnado para que sea capaz de trabajar de forma autónoma y más creativa gracias a la tecnología.



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 en equipo.
- Iniciarse en la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación.
- Adquirir competencia comunicativa básica en una lengua extranjera.
- Conocer y valorar los seres vivos de su entorno más cercano.
- Fomentar la educación vial.

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

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



MISIÓN DEL ALUMNO

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

- Hacer un recorrido por el río Tajo buscando especies animales y vegetales.
- Identificar las especies con Seek y Birdnet app.
- Realizar un cuaderno de campo, donde recojan las especies observadas y detectadas por sonidos e incorporen información básica de los mismos utilizando la aplicación FizziQ.
- Presentar su cuaderno de campo en el panel interactivo.
- Realizar autoevaluación de su aprendizaje mediante uso de rúbrica, cuestionario con grado de satisfacción y propuestas de mejora.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

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

Tecnológicos	Analógicos
- Tablet con conexión a Internet. - Apps: Seek, BirdNet, FizziQ, Smart Screen Share y Google Forms. - Panel interactivo.	



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 exterior (ruta por el río) - Uso de aplicaciones para la recogida de datos - Cuaderno de campo
Presenta (Comparte, Escucha, Informa, Muestra)	Aula ordinaria: - Presentación tarea y de grupo con Fizziq
Crea (Edita, Imagina, Manipula)	Aula ordinaria: - Cuaderno de campo
Desarrolla (Diseña, Inventa, Planifica)	Aula ordinaria: - Cuaderno de campo - Evaluación de aprendizaje y propuestas de mejora
Interactúa (Colabora, Debate, Pregunta)	Aula ordinaria: - Descarga de aplicaciones y asignación de roles
Intercambia (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, en grupos, realiza una ruta por un entorno próximo al centro educativo en busca de seres vivos. Una vez en el aula, el alumnado documenta las especies detectadas y añade información específica, como el tipo de reino al que pertenecen y sus características principales. A continuación, realiza un cuaderno de campo sencillo utilizando la aplicación FizziQ, donde incorpora las imágenes o evidencias recogidas durante la ruta, además de la información básica que ha investigado. Después, el alumnado presenta en lengua inglesa su cuaderno de campo al resto de grupos. Por último, realiza la autoevaluación, mostrando su grado de satisfacción y sus propuestas de mejora.

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

Especies en nuestro entorno

◆ Actividad 2

◆ Actividad 3

◆ Actividad 4

◆ Actividad 5

◆ Actividad 6