

## SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

### TÍTULO

Primero aprendo, luego emprendo

### AUTOR/ES

Nombre del autor/es de la situación

Irene Gómez Sáenz

### 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 type="checkbox"/>	Aprendizaje Basado en Proyectos
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje a lo largo de la vida
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje inclusivo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje personalizado
<input type="checkbox"/>	BYOD
<input checked="" type="checkbox"/>	Evaluación
<input checked="" 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 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

- Papel del docente: nivel 3 (reforzar).
- Papel del alumnado: nivel 2 (enriquecer).
- Evaluación: nivel 3 (reforzar).
- Capacidad del centro para la innovación: nivel 3 (reforzar).
- Recursos: nivel 3 (reforzar).

### HASTA: NIVEL DESEADO DE MADUREZ

- Papel del docente: nivel 4 (ampliar).
- Papel del alumnado: nivel 2 (enriquecer).
- Evaluación: nivel 4 (ampliar).



## 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

Investigar sobre las actividades económicas y los sectores económicos en España y Europa.

Mejorar las habilidades de colaboración y comunicación, a través de la creación y presentación de contenido digital.

Autoevaluarse y coevaluarse.

Mejorar la competencia digital.



### 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 checked="" type="checkbox"/>
	Alfabetización mediática	<input 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 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 las siguientes actividades:

- Actividades de investigación: Búsqueda, selección y reelaboración de información en Internet sobre las actividades económicas, empresas y sectores económicos en España y Europa.
- Actividades de comunicación: Exposición de la presentación creada. Evaluación y feedback sobre las exposiciones. Muro interactivo sobre profesiones. Entrevista a un profesional de un sector elegido.
- Actividades de creación: Elaboración de una presentación. Creación de logotipo con una herramienta 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>- Tablet</li> <li>- Panel digital</li> <li>- Herramientas digitales (Padlet, Google Presentaciones, CoRubrics, Google Forms, Lumio, Mentimeter y Canva).</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
<b>Presenta</b> (Comparte, Escucha, Informa, Muestra)	Aula
<b>Crea</b> (Edita, Imagina, Manipula)	Aula
<b>Desarrolla</b> (Diseña, Inventa, Planifica)	Aula
<b>Interactúa</b> (Colabora, Debate, Pregunta)	Aula
<b>Intercambia</b> (Busca, Descubre, Indaga)	Aula

## 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 comenzará a familiarizarse con el tema (sectores económicos y empresas) con unas actividades que activan sus conocimientos previos. Reflexionarán acerca de las profesiones a las que les gustaría dedicarse. Investigarán y elaborarán una presentación con sus compañeros de grupo y escucharán las de los demás grupos. Posteriormente, las evaluarán. En el muro digital interactuarán comentando profesiones no muy frecuentes o conocidas. Realizarán una entrevista a un profesional de un sector elegido. Finalmente, crearán el logotipo de un posible negocio o empresa futuros.

**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

Primero aprendo, luego emprendo.

### ◆ Actividad 2

### ◆ Actividad 3

### ◆ Actividad 4

### ◆ Actividad 5

### ◆ Actividad 6