

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO

¿Qué está ocurriendo en la Palma?

AUTOR/ES

Nombre del autor/es de la situación

M.Isabel Blanco Pumar

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 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 type="checkbox"/>	Gamificación
<input type="checkbox"/>	Makerspace
<input checked="" 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

Nivel 1 Alumnado
Nivel 2 Docente
Nivel 1 Evaluación
Nivel 2 Capacidad de Innovación del centro
Nivel 1 Recursos

Nivel 2 Alumnado
Nivel 3 Docente
Nivel 2 Evaluación
Nivel 3 Capacidad de Innovación del centro
Nivel 2 Recursos



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

- Conocer los tipos de volcanes, identificar sus partes, el proceso de formación y de erupción.
- Representar gráficamente una erupción volcánica.
- Adquirir conciencia ciudadana y responsabilidad social.
- Desarrollar la competencia científica.

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 type="checkbox"/>
	Iniciativa y espíritu empresarial	<input type="checkbox"/>
	Alfabetización mediática	<input 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 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.

El grupo de 5º de Educación Primaria tiene que elaborar una animación sobre las distintas fases que suceden en la erupción de un volcán con el fin de que el alumnado de más corta edad pueda entender lo que ocurre en la Palma.

Tendrán que:

- Investigar sobre los volcanes, su origen, sus tipos...
- Contactar con expertos.
- Seguir las noticias.
- Experimentar con distintos materiales.
- Diseñar y crear una animación sobre las fases de una erupción volcánica.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

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

Tecnológicos	Analógicos
<p>Hardware:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenadores o tablet <p>Software:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Youtube - Plataforma de videoconferencia - Quiver - Padlet - Scratch 	<p>Recursos materiales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vinagre - Bicarbonato de sodio - Pasta para modelar <p>Recursos humanos</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vulcanólogo



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)	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase • Aula de informática • Biblioteca • Espacio del Club de Ciencia
Presenta (Comparte, Escucha, Informa, Muestra)	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase • Aula de informática • Biblioteca • Espacio del Club de Ciencia
Crea (Edita, Imagina, Manipula)	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase • Aula de informática • Biblioteca • Espacio del Club de Ciencia
Desarrolla (Diseña, Inventa, Planifica)	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase • Aula de informática • Biblioteca • Espacio del Club de Ciencia
Interactúa (Colabora, Debate, Pregunta)	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase • Aula de informática • Biblioteca • Espacio del Club de Ciencia
Intercambia (Busca, Descubre, Indaga)	<ul style="list-style-type: none"> • Aula de clase • Aula de informática • Biblioteca • Espacio del Club de Ciencia

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.

Partiendo de la situación actual que se está viviendo en la isla de la Palma en el archipiélago canario, el alumnado de 5º de Educación Primaria realizará un proyecto interdisciplinar sobre los volcanes y su erupción. En un primer momento investigarán sobre los volcanes: sus partes, su origen, los tipos que hay, etc. y toda aquella información que sea relevante para su comprensión. En la fase de experimentación harán una simulación del volcán a través de un experimento y comenzarán a diseñar su producto final que consistirá en elaborar una animación explicativa sobre la erupción de un volcán. Finalmente, deberán presentar su animación al resto del alumnado.

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

Introducción a los volcanes

◆ Actividad 2

Investigamos sobre volcanes (entrevista con un vulcanólogo)

◆ Actividad 3

La ciencia de los volcanes

◆ Actividad 4

Diseñamos una erupción volcánica

◆ Actividad 5

◆ Actividad 6