

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

MEDIMOS LA EDAD MEDIA



AUTOR / ES

Mariano Real Pérez



REALIZADO EN UN CENTRO DE:

<input type="checkbox"/>	<i>Infantil</i>
<input type="checkbox"/>	<i>Primaria</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Secundaria (ESO)</i>
<input type="checkbox"/>	<i>Secundaria (Bachillerato)</i>
<input type="checkbox"/>	<i>Formación profesional</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Otros: E. Permanente (ESA)</i>



TENDENCIAS PERTINENTES

Basadas en el Informe Horizon – (accesible en el [siguiente enlace](#))

<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Aprendizaje Basado en Proyectos</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Aprendizaje a lo largo de la vida</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Aprendizaje colaborativo</i>
<input type="checkbox"/>	<i>Aprendizaje inclusivo</i>
<input type="checkbox"/>	<i>Aprendizaje personalizado</i>
<input type="checkbox"/>	<i>BYOD</i>
<input type="checkbox"/>	<i>Evaluación</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>Emprendimiento</i>
<input type="checkbox"/>	<i>Flipped Classroom</i>
<input type="checkbox"/>	<i>Gamificación</i>
<input type="checkbox"/>	<i>Makerspace</i>
<input type="checkbox"/>	<i>Programación y robótica</i>
<input type="checkbox"/>	<i>Realidad Aumentada/ Realidad Virtual</i>
<input checked="" type="checkbox"/>	<i>STEAM</i>
<input type="checkbox"/>	<i>Otros:</i>

 DESARROLLO

<i>Desde: Nivel actual de madurez</i>	<i>Hasta: Nivel deseado de madurez</i>
<p><i>Papel del profesorado: 2.</i> <i>Papel del alumnado: 2.</i> <i>Objetivo pedagógicos y evaluación: 1.</i> <i>Capacidad del centro para dotar de innovación: 2.</i> <i>Herramientas y recursos: 1.</i></p>	<p><i>Papel del profesorado: 3.</i> <i>Papel del alumnado: 3.</i> <i>Objetivo pedagógicos y evaluación: 2.</i> <i>Capacidad del centro para dotar de innovación: 3.</i> <i>Herramientas y recursos: 2.</i></p>



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender y valorar la importancia de la utilización de medidas internacionales.
- Manejar la proporcionalidad.
- Valorar el uso de la función de proporción como relación entre dos variables.
- Conocer y comprender el uso de otras unidades de medidas manejadas por la población.
- Conocer la cultura histórica de España.
- Valorar el potencial del emprendimiento para ayudar a grupos sociales desfavorecidos o necesitados.



CAPACIDADES Y COMPETENCIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN

CAPACIDADES DE APRENDIZAJE	<input checked="" type="checkbox"/>	Aprender a aprender
	<input type="checkbox"/>	Aprendizaje a lo largo de la vida
	<input checked="" type="checkbox"/>	Pensamiento crítico y resolución de problemas
	<input checked="" type="checkbox"/>	Pensamiento computacional
	<input type="checkbox"/>	Creatividad e innovación
CAPACIDADES LABORALES	<input checked="" type="checkbox"/>	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
CAPACIDADES PARA LA VIDA	<input type="checkbox"/>	Ciudadanía
	<input type="checkbox"/>	Vida y carrera
	<input checked="" type="checkbox"/>	Responsabilidad social y personal
	<input checked="" type="checkbox"/>	Conciencia cultural
	<input type="checkbox"/>	Desarrollo sostenible



MISIÓN DEL ALUMNADO

El alumnado, en grupos de 4 o 5 componentes, deberá preparar utensilios y actividades relacionadas con las medidas de la época del descubrimiento de América de forma que puedan utilizarlas posteriormente en el puesto que cada grupo va a montar en el Mercado Medieval. Una de las actuaciones que deberá realizar cada grupo es acordar el nombre de su puesto en el mercado.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

Tecnológicos	Analógicos
<ul style="list-style-type: none"> .- Ordenador portátil. .- GeoGebra. .- Tablet e Impresora. .- La App Kinemaster para vídeos. .- GIMP para la elaboración del cartel. .- Chatgpt con pdf. 	<ul style="list-style-type: none"> .- Lápiz, Papel, Rotuladores y Regla. .- Cronómetro y Báscula de baño. .- Listón de madera, Vara de madera. .- Cinta métrica y Metro. .- Vasijas, Mesas y Sillas.



ESPACIOS DE APRENDIZAJE

Crea (edita, imagina, manipula)	X	<ul style="list-style-type: none"> .- Elaboración de vídeos. .- Elaboración de un listón. .- Elaboración de una vara .- Imprimir carteles
Desarrolla (diseña, inventa, planifica)	X	<ul style="list-style-type: none"> .- Elaboración de la construcciones necesarias con GeoGebra. .- Diseño de carteles.
Investiga (analiza, averigua, cuestiona, examina)	X	<ul style="list-style-type: none"> .- Búsqueda de información sobre medidas antiguas.
Interactúa (colabora, debate, pregunta)	X	<ul style="list-style-type: none"> .- Explicación del docente. .- Establecer líneas de trabajo del equipo.
Presenta (comparte, escucha, Informa, muestra)	X	<ul style="list-style-type: none"> .- Colocación de los puesto y funcionamiento de los mismos.
Explora (busca, descubre, indaga)		



NARRATIVA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

Situación de Aprendizaje realizada teniendo en cuenta la legislación en vigor Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020.

El ayuntamiento de vuestra localidad tiene planeado organizar un Mercado Medieval y van a invitar a distintos artesanos y artesanas para que instalen sus puestos en la plaza principal, decorándolos con elementos medievales y que ofrezcan productos que podrían haber sido propios de la época medieval.

En esta ocasión quieren ensalzar la figura de Cristóbal Colón, por lo que van a colocar en el centro de la plaza una réplica a escala de una de las naves con las que emprendió su hazaña del descubrimiento de América. Vosotros y vosotras queréis participar en el Mercado Medieval recaudando dinero para una conocida ONG, pero no tenéis ningún puesto ni nada que podáis vender. Sin embargo, se os ha ocurrido una idea con la que atraer la atención de las personas que visiten dicho mercado: Vais a instalar varios puestos con medidas existentes en el año del descubrimiento de América que mostraréis y utilizaréis con las personas que visiten el mercado, a cambio de unas monedas. En el vídeo que observáis en el siguiente enlace podéis ver el Museo de Pesos y Medidas de Herreruela que os puede servir de inspiración. La recaudación final será la que donaréis a la ONG. Antes de montar el puesto en el mercado medieval, vais a practicar en vuestro entorno más cercano instalándolo en vuestro propio centro.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS

<i>Actividad 1</i>	Todo recto.
<i>Actividad 2</i>	Medidas superficiales.
<i>Actividad 3</i>	Peso medio.
<i>Actividad 4</i>	Medio lleno medio vacío.
<i>Actividad 5</i>	¿Cuánto vale?
<i>Actividad 6</i>	Ayudamos a una ONG.



Esta plantilla se encuentra bajo la licencia Creative Commons Reconocimiento NoComercial CompartirIgual 4.0 Internacional. Ha sido creada a partir del Kit de Herramientas del modelo FCL European Schoolnet disponible en <http://fcl.eun.org/toolkit>
