

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

PREVENIR ACCIDENTES DE TRÁFICO



AUTOR / ES

Mariano Real Pérez



REALIZADO EN UN CENTRO DE:

- | | |
|-------------------------------------|-----------------------------------|
| <input type="checkbox"/> | <i>Infantil</i> |
| <input type="checkbox"/> | <i>Primaria</i> |
| <input type="checkbox"/> | <i>Secundaria (ESO)</i> |
| <input checked="" type="checkbox"/> | <i>Secundaria (Bachillerato)</i> |
| <input type="checkbox"/> | <i>Formación profesional</i> |
| <input 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 checked="" 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

Desde: Nivel actual de madurez	Hasta: Nivel deseado de madurez
<p><i>Papel del profesorado: 2.</i> <i>Papel del alumnado: 3.</i> <i>Objetivo pedagógicos y evaluación: 2.</i> <i>Capacidad del centro para dotar de innovación: 2.</i> <i>Herramientas y recursos: 2.</i></p>	<p><i>Papel del profesorado: 3.</i> <i>Papel del alumnado: 4.</i> <i>Objetivo pedagógicos y evaluación: 3.</i> <i>Capacidad del centro para dotar de innovación: 3.</i> <i>Herramientas y recursos: 3.</i></p>



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Valorar la utilización de funciones gráficas para interpretar y conocer mejor la realidad.
- Valorar el potencial de las matemáticas como herramienta con la que interpretar y representar fenómenos físicos.
- Conocer y utilizar la relación existente en los cuerpos entre energía potencial y energía cinética.
- Utilizar las herramientas propias de la dinámica para la interpretación y análisis científico de fenómenos cercanos.
- Valorar el uso de la física y las herramientas matemáticas para la interpretación y análisis científico de la realidad de nuestro entorno.



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 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 type="checkbox"/>	Iniciativa y espíritu empresarial
	<input type="checkbox"/>	Alfabetización mediática
	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidades digitales
CAPACIDADES PARA LA VIDA	<input checked="" type="checkbox"/>	Ciudadanía
	<input type="checkbox"/>	Vida y carrera
	<input checked="" type="checkbox"/>	Responsabilidad social y personal



Conciencia cultural

Desarrollo sostenible



MISIÓN DEL ALUMNADO

El alumnado, en grupos de 4 o 5 componentes, deberá crear un stand con diversa información y actividades para concienciar a las personas asistentes sobre la importancia de la seguridad vial y hacer consciente de las imprudencias y errores que se pueden cometer conduciendo un vehículo. Para este proceso van a elaborar por grupo una serie de actividades que utilizarán posteriormente con las personas visitantes del *stand*.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

Tecnológicos	Analógicos
<ul style="list-style-type: none"> .- Ordenador portátil. .- Tableta. .- GIMP. .- Impresora. .- Scratch. .- GeoGebra. .- Canva. .- Placa Makey Makey. .- Kinemaster para creación de vídeo. .- Croma. 	<ul style="list-style-type: none"> .- Lápiz. .- Papel. .- Regla o metro. .- Cinta métrica. .- Clavo. .- Cable. .- Papel de aluminio. .- Pegamento. .- Cartón. .- Mesas. .- Sillas.



ESPACIOS DE APRENDIZAJE

<i>Crea (edita, imagina, manipula)</i>	X	<ul style="list-style-type: none"> .- Imprimir carteles. .- Creación de vídeo. .- Código QR. .- Creación de la máquina de los despistes. .- Creación del Destrezómetro. .- Imprimir infografía.
<i>Desarrolla (diseña, inventa, planifica)</i>	X	<ul style="list-style-type: none"> .- Elaboración de la construcción necesaria con Scratch. .- Diseño de carteles. .- Conexión de placa Makey Makey. .- Diseño del vídeo. .- Diseño de volante y sensores. .- Diseño de botones. .- Diseño de infografía.
<i>Investiga (analiza, averigua, cuestiona, examina)</i>	X	<ul style="list-style-type: none"> .- Búsqueda de información sobre edificios.
<i>Interactúa (colabora, debate, pregunta)</i>	X	<ul style="list-style-type: none"> .- Explicación del docente. .- Establecer líneas de trabajo del equipo.
<i>Presenta (comparte, escucha, informa, muestra)</i>	X	<ul style="list-style-type: none"> .- Colocación del Stand y de los recursos elaborados en las actividades anteriores. .- Atender al alumnado visitante.
<i>Explora (busca, descubre, indaga)</i>	X	<ul style="list-style-type: none"> .- Probar construcción. .- Reflexionar y extraer conclusiones.



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.

Una de las preocupaciones de la población es la cantidad de accidentes de tráfico con resultados catastróficos que tienen lugar a lo largo del año. Más aún cuando llegan periodos vacacionales. En este sentido, el alumnado de primero de bachillerato va a poner su granito de arena en la prevención desde la educación. Para ello han decidido realizar una campaña de concienciación en el centro educativo y en la población del entorno en el que se encuentra el centro. Para esta campaña van a crear varios recursos científicos que utilizarán para hacer más visible los problemas asociados a la conducción.

El alumnado mostrará los problemas asociados a la velocidad y las destrezas que tenga el conductor o la conductora y cómo influyen directamente en la gravedad de posibles accidentes que puedan ocurrir.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS

Actividad 1	Dejando caer objetos
Actividad 2	Desde más alto
Actividad 3	La altura me da velocidad
Actividad 4	La máquina de los despistes
Actividad 5	El Destrezómetro
Actividad 6	Formación vial



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