

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

La Feria del Libro



AUTOR / ES

Julio Javier Vegas Alonso



REALIZADO EN UN CENTRO DE:

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

Infantil

Primaria

Secundaria (ESO)

Secundaria (Bachillerato)

Formación profesional

Otros:



TENDENCIAS PERTINENTES

Basadas en el Informe Horizon – (accesible en el *siguiente enlace*)

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

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:



DESARROLLO

<i>Desde: Nivel actual de madurez</i>	<i>Hasta: Nivel deseado de madurez</i>
Profesorado: 3. Alumnado: 2. Objetivos y evaluación: 2. Capacidad del centro: 2. Herramientas y recursos: 3.	Profesorado: 4. Alumnado: 3. Objetivos y evaluación: 3. Capacidad del centro: 3. Herramientas y recursos: 4.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Desarrollar habilidades emprendedoras: trabajo en equipo, creatividad, comunicación, cooperación, resolución de conflictos y superación.
2. Aprender a pensar, comunicar, trabajar de manera cooperativa y ser consciente del aprendizaje propio.
3. Determinar las características de un producto, así como sus ventajas e inconvenientes.
4. Lograr aprendizajes operativos basados en el uso de recursos tecnológicos de diferente tipo.
5. Conocer y utilizar de manera adecuada diferentes páginas webs, tanto educativas como de contenido diverso.
6. Potenciar las competencias clave del currículo desde una situación de emprendimiento.
7. Vincular el aprendizaje formal e informal.
8. Adoptar decisiones consensuadas en base a criterios lógicos.



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
CAPACIDADES LABORALES	<input type="checkbox"/>	Creatividad e innovación
	<input type="checkbox"/>	Comunicación
	<input checked="" type="checkbox"/>	Colaboración
	<input checked="" type="checkbox"/>	Iniciativa y espíritu empresarial
	<input type="checkbox"/>	Alfabetización mediática
CAPACIDADES PARA LA VIDA	<input checked="" type="checkbox"/>	Capacidades digitales
	<input checked="" type="checkbox"/>	Ciudadanía
	<input type="checkbox"/>	Vida y carrera

	<input type="checkbox"/>	Responsabilidad social y personal
	<input checked="" type="checkbox"/>	Conciencia cultural
	<input type="checkbox"/>	Desarrollo sostenible



MISIÓN DEL ALUMNADO

El alumnado, dividido en grupos de 4 o 5 miembros, debe organizar una feria del libro como una de las actividades del Día del Libro. Para ello, deberán trabajar en equipo y alcanzar acuerdos a fin de diseñar la cartelería, anuncios promocionales, cassetas, actividades lúdicas y libros de lectura.

Este trabajo emprendedor, con actividades a desarrollar en las diferentes zonas del aula del futuro, pretende vincular diferentes áreas del currículo (especialmente Matemáticas, Educación Artística y Lengua Castellana y Literatura) y trabajar sus saberes básicos, así como las competencias específicas asociadas a los mismos.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

Tecnológicos	Analógicos
<ul style="list-style-type: none"> - Pantalla digital interactiva. - Tablets. - Ordenadores (PC y/o portátiles). - Impresora 3D y filamentos. - Impresora a color. - Cable HDMI. - Aplicaciones (Screen Mirroring). - Webs (Canva, Generador de grupos aleatorios, Micro:bit MakeCode, Pixabay, Scratch, Tinkercad y YouTube). - Placas Micro:bit (2 por equipo) o simulador MakeCode. - Editor de MakeCode. - Cable USB si se utiliza un ordenador / pilas si se utiliza una tablet. - Auriculares y pinzas de cocodrilo (opcional). 	<ul style="list-style-type: none"> - Folios. - Lápices y colores. - Papel/cuaderno y bolígrafo. - Disfraces, complementos, maquillaje, máscaras, atrezzo, etc.



ESPACIOS DE APRENDIZAJE

Crea (edita, imagina, manipula)	X	<p>Diseño de la tarea final de la AdA con Tinkercad e impresión de cassetas 3D.</p> <p>Diseño de la tarea final de la AdA con Scratch.</p> <p>Diseño de la tarea final de la AdA con Micro:bit.</p> <p>Grabación de vídeos editados con croma desde la aplicación YouTube.</p>
Desarrolla (diseña, inventa, planifica)	X	<p>Diseño e impresión de cartel digital con la aplicación Canva.</p> <p>Trabajo con la web Tinkercad.</p> <p>Trabajo en equipo con la web Scratch.</p>

		Trabajo en equipo con la web <i>Micro:bit</i> y placas.
Investiga (analiza, averigua, cuestiona, examina)	X	Búsqueda de información y comparativa de diferente cartelería. Trabajo de investigación con diseño predefinido en <i>Tinkercad</i> . Trabajo de investigación con las secuencias y bloques de <i>Scratch</i> . Trabajo de investigación con los bloques de programación <i>Micro:bit</i> . Búsqueda y descarga de imágenes adecuadas al contexto de una situación dramatizada. Documentación sobre las partes que componen un libro y el trabajo de desarrollo del mismo.
Interactúa (colabora, debate, pregunta)	X	El alumnado trabaja en equipo, decidiendo los personajes que van a interpretar, el contenido de sus vídeos y los materiales (fondos, atrezzo, etc.) que necesitarán. Creación de un libro consensuando su contenido, partes y personajes en equipo.
Presenta (comparte, escucha, informa, muestra)	X	Presentación de los carteles elaborados por cada grupo. Presentación de tareas y resultados. Evaluación final.
Explora (busca, descubre, indaga)	X	Actividad de presentación y motivación.



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, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 30 de diciembre de 2020, núm. 340, 122868-122953. [Enlace](#).

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*. Madrid, 2 de marzo de 2022, núm. 52, 24386-24504. [Enlace](#).

La acelerada evolución de nuestra sociedad hace necesario reconsiderar el sistema de aprendizaje para ayudar a que nuestro alumnado esté preparado, no solo para el mercado actual, sino para adaptarse a los cambios del futuro y a construirlo ellos mismos.

Cualidades como el liderazgo, la imaginación, la autonomía, la flexibilidad, la responsabilidad, la asunción de riesgos, el trabajo en equipo o la innovación, entre otras, son una constante demanda de nuestra sociedad. Desde el ámbito educativo debemos proponer actividades que permitan el desarrollo de las mismas, con el objetivo de formar personas con capacidad de innovar, que sean creativas, metódicas, éticas, responsables y efectivas.

Con el apoyo de las tecnologías de la educación y trabajando en las diferentes zonas del Aula del Futuro, buscamos en el alumnado una actitud activa de transformación de las ideas en

proyectos. Educar en el emprendimiento no sólo prepara a nuestros alumnos como futuros ciudadanos, sino que también ayuda al desarrollo individual de los alumnos, fomentando su autoestima y confianza. Los alumnos aprenden actitudes, habilidades, y comportamientos que les permitirán entrar en el mundo



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS

<p><i>Actividad 1</i></p>	<p><i>Diseñamos el cartel de la feria.</i></p> <p>Iniciación de la situación de aprendizaje, creación de equipos de trabajo, investigación y diseño de cartelera mediante el uso de la aplicación Canva.</p>
<p><i>Actividad 2</i></p>	<p><i>Montando una caseta.</i></p> <p>Presentación y trabajo con la herramienta de creación de modelos tridimensionales Tinkercad, diseñando objetos 3D para su posterior impresión.</p>
<p><i>Actividad 3</i></p>	<p><i>El taller literario de Scratch.</i></p> <p>Presentación del entorno de programación Scratch para el diseño de un juego, promoviendo el pensamiento computacional y competencias clave como la de aprender a aprender.</p>
<p><i>Actividad 4</i></p>	<p><i>El taller literario de Micro:bit</i></p> <p>Presentación del entorno de programación MakeCode y placas programables Micro:bit para el diseño de un juego, promoviendo el pensamiento computacional y competencias clave como la de aprender a aprender.</p>
<p><i>Actividad 5</i></p>	<p><i>Los teasers de la Feria.</i></p> <p>Grabación y edición de vídeo con set croma y aplicación YouTube. Búsqueda y selección de información en el desarrollo de técnicas teatrales, intercambio de roles y aprendizaje guionizado.</p>
<p><i>Actividad 6</i></p>	<p><i>¡Escribamos un libro!</i></p> <p>Creación de un libro por cada uno de los equipos, repasando las principales partes, historia, personajes, etc. y diseñando su portada.</p>
<p><i>Actividad 7</i></p>	

<i>Actividad 8</i>	
<i>Actividad 9</i>	



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