

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

¡Los superhéroes llegan al cole!



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 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 checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input 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: 2. Alumnado: 2. Objetivos y evaluación: 1. Capacidad del centro: 2. Herramientas y recursos: 3.	Profesorado: 3. Alumnado: 3. Objetivos y evaluación: 2. Capacidad del centro: 3. Herramientas y recursos: 4.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Lograr aprendizajes operativos basados en el uso de recursos tecnológicos de diferente tipo.
2. Conocer y utilizar de manera sencilla y adecuada diferentes webs de contenido educativo.
3. Desarrollar las capacidades creativas, dramáticas y argumentativas de los alumnos.
4. Potenciar la destreza oral y escrita del alumnado desde situaciones gamificadas.
5. Vincular el aprendizaje formal e informal
6. Conocer los objetivos de desarrollo sostenible y su importancia para nuestra sociedad y futuro.
7. Propiciar diferentes tipos de agrupaciones que estimulen el trabajo en equipo.



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 type="checkbox"/>	Pensamiento computacional
	<input checked="" type="checkbox"/>	Creatividad e innovación
CAPACIDADES LABORALES	<input 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 type="checkbox"/>	Ciudadanía
	<input type="checkbox"/>	Vida y carrera
	<input type="checkbox"/>	Responsabilidad social y personal

<input type="checkbox"/>	Conciencia cultural
<input checked="" type="checkbox"/>	Desarrollo sostenible



MISIÓN DEL ALUMNADO

Mediante la temática de los superhéroes y superheroínas, ampliamente conocidos por el alumnado, buscamos que se conviertan en los protagonistas de su propio aprendizaje, alcanzando competencias específicas contempladas en el currículo desde el uso de diferentes tecnologías educativas en las seis zonas del aula del futuro.

Se trabajarán diferentes saberes básicos de las áreas de lengua castellana y literatura; matemáticas; educación artística y conocimiento del medio natural, cultural y social; así como desarrollar valores como el esfuerzo, el respeto, la ayuda o la solidaridad.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

<i>Tecnológicos</i>	<i>Analógicos</i>
<ul style="list-style-type: none"> - Pantalla digital interactiva. - Tablets. - Impresora. - Blue/Bee Bot. - Aplicaciones (<i>Canva</i>, <i>CapCut</i> y <i>Kahoot</i>). - Webs (<i>Calcular.me</i>, <i>Cerebriti</i>, <i>Vocaroo</i> y <i>Fotoefectos</i>) - Vídeos de INTEF y YouTube. - Cámara o aplicación lectora de qr. 	<ul style="list-style-type: none"> - Tebeos. - Tapete. - Fichas. - Lápices y colores. - Cartulina A3 / Papel continuo. - Impresiones a color A4



ESPACIOS DE APRENDIZAJE

<i>Crea (edita, imagina, manipula)</i>	Grabación y edición de vídeo en la zona croma.
<i>Desarrolla (diseña, inventa, planifica)</i>	Trabajo en parejas con diferentes webs educativas. Diseño de cómic digital con la aplicación Canva . Creación de murales y expresiones plásticas.
<i>Investiga (analiza, averigua, cuestiona, examina)</i>	Búsqueda y descarga de imágenes adecuadas al contexto de una situación dramatizada. Búsqueda de información y uso de la aplicación YouTube .
<i>Interactúa (colabora, debate, pregunta)</i>	Trabajo en pareja y pequeño grupo. Uso de la aplicación Kahoot .
<i>Presenta (comparte, escucha, Informa, muestra)</i>	Inicio de actividades a modo de asamblea y presentación de resultados. Presentación de resultados y productos del alumnado.
<i>Explora (busca, descubre, indaga)</i>	Investigación, búsqueda de información y trabajo con robots programables.



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](#).

Los superhéroes y superheroínas son un elemento altamente motivador para el alumnado más pequeño. La gran mayoría conocen sus películas, tebeos o series, así como poseen merchandising relacionado con los mismos o incluso han estado en parque temáticos donde son la figura central. Por todo ello, son una fuente de inspiración y un reflejo de las mejores cualidades del ser humano.

Por este motivo, tomamos a estos personajes como referencia para, en primer lugar, desarrollar saberes básicos del currículo en torno a actividades en las que son el desencadenante de estas. En segundo lugar, para trabajar todas las competencias específicas, con especial relevancia las de carácter social y ciudadano, en aras de promover valores fundamentales para el desarrollo adecuado y sostenible de las sociedades futuras que conformarán estos alumnos.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS

<i>Actividad 1</i>	<p><i>¿Y si somos superhéroes?</i></p> <p>Uso de robots programables, tabletas y webs gratuitas, trabajando el uso de imagen y de audio, así como destrezas orales y competencias clave como comunicación lingüística, tecnología y de aprender a aprender.</p>
<i>Actividad 2</i>	<p><i>¡Nos gustan los tebeos!</i></p> <p>Desarrollo de destrezas lectoras y diseño de un pequeño cómic digital mediante el uso de la aplicación Canva.</p>
<i>Actividad 3</i>	<p><i>Los guardianes de los ODS</i></p> <p>Presentación de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Uso de tabletas y aplicaciones (kahoot y lector qr). Matemáticas manipulativas, destrezas orales y competencias clave como la personal, social y de aprender a aprender.</p>
<i>Actividad 4</i>	<p><i>Superhéroes y superheroínas: ¡Reuníos!</i></p> <p>Grabación y edición de vídeo con set croma y aplicación CapCut. Búsqueda y selección de información en el desarrollo de técnicas teatrales, intercambio de roles y aprendizaje guionizado.</p>



*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>*