

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

I give you my heritage



AUTOR / ES

Marta Navarro Bermejo



REALIZADO EN UN CENTRO DE:

<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" 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 type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input 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>
Papel del profesorado: 3 Papel del alumnado: 2 Objetivo pedagógicos y evaluación: 1 Capacidad del centro para dotar de innovación: 3 Herramientas y recursos: 3	Papel del profesorado: 4 Papel del alumnado: 3 Objetivo pedagógicos y evaluación: 2 Capacidad del centro para dotar de innovación: 4 Herramientas y recursos: 4



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Desarrollar habilidades lingüísticas en inglés (orales y escritas).
 - Fomentar la autonomía y la cooperación en la comunicación.
 - Utilizar recursos analógicos y digitales para propósitos comunicativos concretos.
 - Promover intercambios respetuosos hacia la diversidad.
 - Explorar y comprender la diversidad de patrimonio a través del idioma inglés.
 - Dotar a cada estudiante de conocimientos sobre su propio patrimonio.
 - Despertar o reforzar el sentido de la identidad europea.
 - Implementar acciones para contribuir a los objetivos de desarrollo sostenible:
- Objetivo 8: Trabajo decente y crecimiento económico
Objetivo 11: Ciudades y comunidades sostenibles



CAPACIDADES Y COMPETENCIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN

CAPACIDADES DE APRENDIZAJE	<input checked="" type="checkbox"/>	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 checked="" 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 checked="" 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

Los estudiantes de 6º de Educación Primaria, 1º o 2º de Educación Secundaria Obligatoria realizarán un proyecto interdisciplinar sobre la diversidad cultural en el mundo, presentando su patrimonio cultural en la plataforma TwinSpace de [eTweening](#).

Como parte de este proyecto, se enfocarán en el idioma inglés como una herramienta para explorar y comprender diferentes culturas alrededor del globo, trabajándose las competencias específicas del área que contribuyan al desarrollo de las competencias clave establecidas por la LOMLOE.

La tarea final es hacer una propuesta de un posible monumento que incluirían en la web [Unesco World Heritage Convention](#), dando muestras del respeto hacia la propia cultura y desarrollando el pensamiento crítico sobre como el patrimonio cultural puede ser el origen para el emprendimiento y aporte económico al país.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

<i>Tecnológicos</i>	<i>Analógicos</i>
<p>Ordenador Panel interactivo Impresora 3D y filamento Cámara de fotos</p> <p>WEBS: Google maps TwinSpace (plataforma eTwinning) Europeana, la plataforma digital del patrimonio cultural europeo. Unesco World Heritage Convention Tinkercad PADLET Rubistar</p>	<p>Mapas en papel (Europa, mapamundi) Tarjetas postales Souvenirs Folletos turísticos Papel y lápiz</p>



ESPACIOS DE APRENDIZAJE

<i>Crea (edita, imagina, manipula)</i>	✓ Creación un llavero con la impresora 3D sobre el monumento seleccionado.
<i>Desarrolla (diseña, inventa, planifica)</i>	✓ Diseño de un llavero que sea un souvenir del monumento investigado. Escritura de una postal.
<i>Investiga (analiza, averigua, cuestiona, examina)</i>	✓ Consulta en la web Europeana e investigación en páginas web para identificar el monumento sobre el que se va a trabajar.
<i>Interactúa (colabora, debate, pregunta)</i>	✓ Uso del TwinSpace (plataforma eTwinning) para llevar a cabo las sesiones de interacción con otros centros.
<i>Presenta (comparte, escucha, Informa, muestra)</i>	✓ Presentación del proyecto y visualización del resultado en el que cada centro expone las conclusiones.
<i>Explora (busca, descubre, indaga)</i>	✓ Ubicación geográfica de los diferentes centros que participan en el proyecto y exploración de la web Unesco World Heritage Convention



NARRATIVA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

Esta situación de aprendizaje ha sido 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 proyecto **I give you my heritage** pretende usar la lengua inglesa como una herramienta para explorar y comprender diferentes culturas alrededor del globo.

Se creará una cuenta en el espacio TwinSpace para iniciar una conexión segura de presentación de los socios participantes. Se planteará el objetivo del proyecto, que es que el alumnado investigue sobre los monumentos que describan el patrimonio cultural del lugar en el que reside, seleccionando uno o dos para darlo a conocer a los centros de otros países.

En primer lugar, se explorará la ubicación del centro educativo propio, se geolocalizará y se indagará la situación de los demás con los que se va a colaborar en el proyecto. Esto hará llegar a la idea de la necesidad de uso de una lengua común como herramienta de comunicación por estar ubicados en diferentes zonas geográficas, concretándose el inglés. La geolocalización se trasladará a mapas en papel, de manera que puedan quedar visibles en el aula.

Se seleccionará un monumento/s de la localidad de residencia, y se buscará en la web [Unesco World Heritage Convention](#) para ver si está ya identificado y para familiarizarse con el espacio. La idea es proponer un nuevo monumento.

Una vez que el monumento/s se ha seleccionado, se consulta en la web [Europeana](#) para conocerlo en profundidad. La labor de investigación conllevará dar respuesta a diferentes preguntas que se plantearán en pequeños grupos, trabajándose la técnica cooperativa "me convierto en experto". La labor de investigación se completará con una visita al propio monumento, en la que pediremos al alumnado que eche un vistazo a la tienda de regalos que suele haber. Les pediremos que tomen nota de los objetos que hay, con la idea de poder debatir a posteriori sobre por qué la gente suele querer llevarse un recuerdo del lugar que visita. Al volver a clase a clase se debatirá sobre qué otros objetos fomentan el patrimonio cultural de su país o región. El alumnado podrá, entonces, diseñar objetos a raíz de lo aprendido y enviarlos a sus socios.

La información recopilada se recogerá en un muro colaborativo ([PADLET](#)), cuyo enlace se compartirá en el TwinSpace con los centros participantes.

Tras la fase de investigación, el alumnado diseñará un llavero a raíz de lo aprendido para enviarlo a sus socios, entendiéndose que la venta de productos típico o souvenirs fomenta el emprendimiento y contribuye al desarrollo de la economía. El diseño se imprimirá en clase con la impresora 3D. Se escribirá también una postal que acompañe al souvenir.

En el TwinSpace se creará una página dentro del proyecto para compartir los resultados de las investigaciones. Se creará una sesión de videoconferencia para que los centros participantes visualicen y compartan de forma síncrona y oralmente los resultados, además de agradecer los regalos recibidos y así disfrutar del patrimonio cultural de las ciudades del proyecto.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS

Actividad 1

Virtual Tour around the world:

- Realización de conexión segura de los centros participantes en el Twinspace para establecer el primer contacto.
- Durante la sesión, los estudiantes tendrán la oportunidad de presentarse, compartir información sobre su cultura y hacer preguntas a sus compañeros de intercambio.
- Fomento del uso del inglés para comunicarse de manera respetuosa y cortés durante el intercambio.

Actividad 2

Exploring our monuments:

- Investigación sobre un monumento/s seleccionado.
- Realización de visita turística al propio monumento.
- Examen de diferentes fuentes de información.
- Redacción de textos que respondan a preguntas planteadas.
- Cumplimentación de un muro colaborativo en clase con la información recopilada.

Actividad 3

My monument is a souvenir:

- Introducción al diseño básico en 3D y la impresión 3D a través de un proyecto práctico donde diseñarán y crearán los propios llaveros.
- Fomento de la creatividad, la planificación y las habilidades tecnológicas.
- Escritura de una postal.

Actividad 4

Presenting our discoveries:

- Conexión segura en la plataforma Twinspace.
- Presentación de la propuesta de monumentos que se incluirían en [Unesco World Heritage Convention](#).
- Agradecimiento por los souvenirs recibidos.