

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Eco-Detectives: The Quest to save The Earth



AUTOR / ES

Marta Navarro Bermejo



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



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Desarrollar habilidades lingüísticas en inglés.
- Utilizar recursos analógicos y digitales para propósitos comunicativos concretos.
- Reconocer la influencia humana en los ecosistemas y la biodiversidad, fomentando la responsabilidad y la acción para mantenerlos.
- Fomentar habilidades de colaboración, liderazgo y pensamiento crítico entre los estudiantes.
- Integrar Tecnología y Ciencia en la Conservación de La Tierra.
- Implementar acciones para contribuir al objetivo 15 de desarrollo sostenible: gestionar sosteniblemente los bosques, luchar contra la desertificación, detener e invertir la degradación de las tierras, detener la pérdida de biodiversidad.



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 checked="" type="checkbox"/>	Creatividad e innovación
	<input checked="" type="checkbox"/>	Comunicación
	<input checked="" type="checkbox"/>	Colaboración
	<input 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 checked="" type="checkbox"/>	Responsabilidad social y personal
	<input type="checkbox"/>	Conciencia cultural
	<input checked="" type="checkbox"/>	Desarrollo sostenible



MISIÓN DEL ALUMNADO

Esta Situación de Aprendizaje ofrece una experiencia inmersiva y educativa que involucra a los estudiantes en la exploración y resolución de problemas ambientales importantes, al tiempo que promueve el trabajo en equipo, la creatividad y el uso de tecnologías emergentes como el *machine learning*, [Scratch](#) y Realidad Aumentada. El alumnado tomará conciencia sobre el cambio climático, el reciclaje, los residuos, la contaminación y realizará acciones que estén en su mano para evitarlos. Crearán una obra de arte sobre cuestiones ecológicas iniciando una campaña de sensibilización para celebrar [el Día de La Tierra \(22 de abril\)](#).



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

<i>Tecnológicos</i>	<i>Analógicos</i>
Pantalla interactiva. Conexión a internet. ideaBOARDZ . Ordenadores portátiles. LearningML . GENIAL.LY . Scratch . Panel interactivo. Rubistar . Quiver .	Papel. Lápiz. Lápices de colores. Rotuladores. Ficha fotocopiada.



ESPACIOS DE APRENDIZAJE

<i>Crea (edita, imagina, manipula)</i>	✓ Creación de una obra de arte verde.
<i>Desarrolla (diseña, inventa, planifica)</i>	✓ Creación de un modelo de clasificación y predicción.
<i>Investiga (analiza, averigua, cuestiona, examina)</i>	✓ Búsqueda de información.
<i>Interactúa (colabora, debate, pregunta)</i>	✓ Colaboración con Scratch .
<i>Presenta (comparte, escucha, Informa, muestra)</i>	✓ Muestra de resultados.
<i>Explora (busca, descubre, indaga)</i>	✓ Descubrimiento de la herramienta Scratch .



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.

La Tierra es un lugar mágico donde los animales viven en armonía con la naturaleza. Sin embargo, en los últimos días, los habitantes de La Tierra han notado cambios preocupantes: árboles talados, ríos contaminados y animales enfermos. Algo está mal y los Eco-Detectives son llamados para resolver el misterio y restaurar la salud de La Tierra.

Los Eco-Detectives deben explorar el planeta, recolectar pistas, resolver acertijos y utilizar herramientas tecnológicas para descubrir las causas de la degradación del ecosistema y encontrar soluciones para detenerla.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS

Actividad 1	We are Eco-Detectives.
Actividad 2	Following the Trail.
Actividad 3	Reuse, reduce, recycle.
Actividad 4	Restoring The Earth.