

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Healthy heroes



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 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

- Mejorar las habilidades lingüísticas en una lengua extranjera.
- Comprender la importancia de la salud y el bienestar (ODS 3).
- Desarrollar competencias digitales y de programación.
- Fomentar el trabajo colaborativo y la creatividad.
- Uso de las TIC como herramienta y como entorno de trabajo.



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



MISIÓN DEL ALUMNADO

Esta situación de aprendizaje sitúa al alumnado en una pequeña ciudad llamada Saludopolis, donde los habitantes viven felices y sanos gracias a los esfuerzos de un grupo de jóvenes héroes conocidos como los "Healthy heroes". Estos héroes se embarcan en una aventura educativa para promover la salud y el bienestar en su comunidad.

A lo largo de varias sesiones, se enfrentan a nuevos desafíos que les ayudan a aprender sobre el cuidado personal, la importancia del ejercicio, la nutrición y el cuidado médico.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

<i>Tecnológicos</i>	<i>Analógicos</i>
Panel interactivo. Pantalla interactiva. Conexión a internet. Ordenadores portátiles. Tabletas. Scratch . ARASAAC . Stop Motion Studio . Placas Micro:Bit. Robots programables (Bee-Bots, Sphero o similares) Cámaras, dispositivos móviles o tabletas con capacidad de tomar fotos.	Papel continuo. Trípode. Plastilina o juguetes. Papelería básica: lápiz, papel, tijeras, rotuladores, lápices de colores, etc.



ESPACIOS DE APRENDIZAJE

<i>Crea (edita, imagina, manipula)</i>	✓ Creación de un corto
<i>Desarrolla (diseña, inventa, planifica)</i>	✓ Desarrollo de un proyecto con Micro:Bit
<i>Investiga (analiza, averigua, cuestiona, examina)</i>	
<i>Interactúa (colabora, debate, pregunta)</i>	✓ Diseño de una infografía
<i>Presenta (comparte, escucha, Informa, muestra)</i>	✓ Presentación de conclusiones y resultados
<i>Explora (busca, descubre, indaga)</i>	



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](#).

En el corazón de la pintoresca ciudad de Saludopolis, la vida transcurre con alegría y energía. Los ciudadanos disfrutan de parques verdes, supermercados llenos de productos y frutas frescas y centros comunitarios donde se reúnen para practicar deportes y compartir conocimientos sobre la salud. Esta atmósfera de bienestar es posible gracias a un grupo de jóvenes estudiantes conocidos como los "Healthy Heroes".
¿Te quieres convertir en uno?



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS

Actividad 1	Micro:Bit health monitor.
Actividad 2	Saludopolis misión.
Actividad 3	Stop Motion: Healthy habits.
Actividad 4	Healthy habits for a happy Life.