

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

"Somos tribu"

AUTOR / ES

M^a Nieves García Morán

REALIZADO EN UN CENTRO DE:

- | | |
|-------------------------------------|---------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Infantil |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Primaria |
| <input type="checkbox"/> | Secundaria (ESO) |
| <input type="checkbox"/> | Secundaria (Bachillerato) |
| <input type="checkbox"/> | Formación profesional |
| <input type="checkbox"/> | Otros: |

TENDENCIAS PERTINENTES

Basadas en el Informe Horizon – (accesible en el [siguiente enlace](#))

- | | |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| <input checked="" type="checkbox"/> | Aprendizaje Basado en Proyectos |
| <input type="checkbox"/> | Aprendizaje a lo largo de la vida |
| <input type="checkbox"/> | Aprendizaje colaborativo |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Aprendizaje inclusivo |
| <input type="checkbox"/> | Aprendizaje personalizado |
| <input type="checkbox"/> | BYOD |
| <input type="checkbox"/> | Evaluación |
| <input type="checkbox"/> | Emprendimiento |
| <input type="checkbox"/> | Flipped Classroom |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Gamificación |
| <input type="checkbox"/> | Makerspace |
| <input checked="" type="checkbox"/> | Programación y robótica |
| <input type="checkbox"/> | Realidad Aumentada/ Realidad Virtual |
| <input type="checkbox"/> | STEAM |
| <input type="checkbox"/> | Otros: |

 DESARROLLO

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

 OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

1. Recondicionar el aprendizaje, incorporando actividades competenciales donde los recursos digitales sirvan como recursos para su logro.
2. Convertir nuestro entorno escolar en una comunidad de convivencia, aprendiendo a gestionar los conflictos en un clima de aceptación, respeto y aprecio.
3. Propiciar actividades donde la creatividad e investigación sean posibles, aprendiendo de los resultados y de los errores
4. Vincular el aprendizaje formal e informal.
5. Implementar acciones para contribuir a los objetivos de desarrollo sostenible: 3,4 y 5

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

MISIÓN DEL ALUMNADO

- Tomar conciencia de la pertenencia a un grupo, a una tribu.
- Identificar cada compañero /a como parte de la tribu, del grupo
- Relacionar el nombre de cada niños y niña de la tribu.
- Investigar la aplicación de creación de juego interactivo "Somos tribu".
- Estructurar la creación del juego.
- Trabajar en equipo en las diferentes fases de creación.
- Realizar el testeo del prototipado del mismo.
- Utilizar el juego con diferentes dispositivos.
- Compartir la aplicación entre su familia y recibir la retroalimentación por parte de las personas que la utilicen.

Comentado [SV1]: no me queda claro a que te refieres como parte de este

Comentado [SV2]: revisión puntos finales

HERRAMIENTAS Y RECURSOS

Tecnológicos	Analógicos
Ordenador y tabletas. Pizarra digital o pantalla interactiva. Cámara del dispositivo. Aplicación Tiny Tap .	Lápices de colores. Papel. Tijeras.

ESPACIOS DE APRENDIZAJE

<i>Crea (edita, imagina, manipula)</i>	x	<i>Dibujo de nuestra cara. Explorar la aplicación Tiny Tap.</i>
<i>Desarrolla (diseña, inventa, planifica)</i>	x	<i>Diseñar las páginas del juego con diferentes actividades.</i>
<i>Investiga (analiza, averigua, cuestiona, examina)</i>	x	<i>Probar a hacer distintas secuencias de trabajo con la app.</i>
<i>Interactúa (colabora, debate, pregunta)</i>	x	<i>Acuerda en equipo el resultado final del juego interactivo.</i>
<i>Presenta (comparte, escucha, Informa, muestra)</i>	x	<i>Testear el prototipo del juego.</i>
<i>Explora (busca, descubre, indaga)</i>		



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, 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 sobre el que se desarrolla esta situación es el establecimiento de vínculos de calidad, entre alumnado, profesorado y familias de un aula de educación infantil de 5 años, fomentando la interacción con las herramientas tecnológicas de un modo amable y significativo. Entre todos y todas vamos a crear una aplicación en la que nos impliquemos física y emocionalmente, que podamos compartir con nuestras familias y que juntos experimentemos que somos una tribu en la que todos y todas tenemos nuestro sitio.

En un primer momento conocemos la aplicación con la que vamos a trabajar. [TinyTap](#)
Comenzaremos explorando las posibilidades que ofrece:



- Juegos interactivos
- Actividades de reconocimiento
- Visualización de videos
- Música
- Puzzles.....

Seguiremos con la exploración en la creación de nuestras propias actividades.

Realizaremos actividades previas, acerca de la importancia del cuidado de nuestro ecosistema escolar.

Realizaremos un acercamiento a la grabación de voz, a la selección y creación de imágenes dentro del entorno de nuestro dispositivo móvil. Acercamiento a la fotografía.

Montaremos la aplicación con actividades diversas y las compartiremos con nuestras familias y con nuestra comunidad escolar.



ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS

<p>Actividad 1</p>	<p>“Tomamos tierra” Análisis y reflexión sobre las diferentes actividades que podemos hacer en el aula, para favorecer los lazos de unión entre todos y todas. Lluvia de ideas. Primer acercamiento a las actividades lúdicas con la aplicación que vamos a utilizar</p>
<p>Actividad 2</p>	<p>“Fotografía y grafía” Exploración de la aplicación Tiny Tap Acercamiento a conceptos fotográficos con los dispositivos móviles: . Plano amplio . primer plano . macro</p>
<p>Actividad 3</p>	<p>“Grabamos y editamos” Exploración con las fotografías (enmarcar, enfocar, acercarse, Grabación de voz Primer acercamiento a la creación de actividades en Tiny Tap</p>
<p>Actividad 4</p>	<p>“Creando una app” Creación y montaje del libro/juego interactivo Cada niño/a realizará al menos una página del libro. Montaje final del juego Testeo y difusión</p>

