SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

ENTREVISTA A UN… (Autor/a, Personaje Histórico, Científico…)

AUTOR / ES

BERNARDO GARCÍA LOZANO

REALIZADO EN UN CENTRO DE:

	Infantil
	Primaria
X	*Secundaria (ESO)*
	Secundaria (Bachillerato)
	Formación profesional
	Otros:

TENDENCIAS PERTINENTES

Basadas en el Informe Horizon – (accesible en el ***siguiente enlace***)

X	*Aprendizaje Basado en Proyectos*
	Aprendizaje a lo largo de la vida
X	*Aprendizaje colaborativo*
X	*Aprendizaje inclusivo*
	Aprendizaje personalizado
X	*BYOD*
	Evaluación
	Emprendimiento
X	*Flipped Classroom*
X	*Gamificación*
	Makerspace
	Programación y robótica
	Realidad Aumentada/ Realidad Virtual
	STEAM
	Otros:

DESARROLLO

Desde: Nivel actual de madurez	*Hasta: Nivel deseado de madurez*
NIVEL 2: Enriquecer	***NIVEL 3: Reforzar***
Crear y cambiar activamente las formas de trabajar: *Algunos profesores usan métodos innovadores, haciendo uso de la tecnología y los alumnos tienen un mayor control de las tecnologías utilizadas.*	*Aumentar y rediseñar procesos: El alumno es capaz de aprender de forma autónoma y ser creativo gracias a la tecnología, que facilita nuevas formas de aprendizaje gracias a la colaboración.*
Alumnado:	***Alumnado:***
Los alumnos utilizan regularmente tecnología según las indicaciones del profesor, pero a veces en actividades en grupo o personalizadas.	*El alumnado, incluido el de necesidades especiales, participa, en objetivos pedagógicos personalizados, desarrollando reflexión avanzada y aprendizaje independiente.*
Docente:	*Fortalece competencias digitales, creatividad, colaboración, comunicación e iniciativa, además de resiliencia y resolución de problemas, usando habitualmente tecnología.*
La enseñanza se enriquece gracias al uso de varias tecnologías, pero los profesores no se sienten muy cómodos cuando se introducen herramientas nuevas en clase.	***Docente:***
Objetivos pedagógicos y evaluación:	*Un grupo clave de profesores aplica métodos pedagógicos innovadores, como el aprendizaje por proyectos, la personalización y el desarrollo de competencias.*
Los objetivos didácticos, las actividades y la evaluación fomentan diferentes tipos de aprendizaje activo.	*Muchos manejan con confianza nuevas formas de enseñanza, usan tecnología extensiva y facilitan el acceso de estudiantes con necesidades especiales.*
Los alumnos utilizan los resultados de las evaluaciones digitales para mejorar su rendimiento.	***Objetivos pedagógicos y evaluación:***
Capacidad escolar para la Innovación:	*Diversos métodos de evaluación mejoran el rendimiento del alumnado.*
La formación de la escuela y la asistencia a los profesores tienden a no estar planificadas y ad hoc; cualquier formación en TIC es más técnica y se refiere más a la utilización de un producto que a su aplicación pedagógica.	***Capacidad escolar para la innovación:***
Recursos:	*La estrategia escolar contempla formación y apoyo tecnológico, técnico y pedagógico.*
El equipo, las herramientas y los servicios tecnológicos están presentes, pero de forma restringida, y pueden ser inadecuados, escasean y no son fiables.	***Recursos:*** *La tecnología y conectividad son adecuadas y esenciales; la inversión prioriza recursos (incluidos abiertos) y servicios que potencian el aprendizaje, considerando el uso cotidiano de la tecnología por los estudiantes..*

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Los objetivos de aprendizaje que se debe alcanzar al completar la SdA son los siguientes:

- *Recopilar información sobre un autor/personaje histórico/científico y su obra.*
- *Usar aplicaciones de IA para la búsqueda de información y simulación de una entrevista.*
- *Contrastar la información obtenida en la web o proporcionada por herramientas de IA.*
- *Trabajar en equipo para elaborar de forma colaborativa un texto sobre un autor/personaje histórico/científico y su obra mediante un documento compartido.*
- *Conocer los elementos técnicos necesarios para la grabación de un podcast, conectarlos y configurarlos correctamente.*
- *Instalar una aplicación de audio y utilizarla para grabar voz y editar sonido.*
- *Descarga de música con derechos de autor Creative Commons o generar la música con IA.*
- *Insertar y editar una canción de fondo en una grabación de voz.*
- *Publicar la grabación de sonido en una plataforma de podcast.*
- *Difundir la grabación en un blog, sitio web y/o en redes sociales creando publicaciones y editando las ya creadas.*

Siguiendo las indicaciones del Kit 3 de herramientas de AdF, "los objetivos se deben definir en términos de competencias del Siglo XXI, que pueden organizarse en tres grupos totalmente interconectados":

Los objetivos de aprendizaje indicados anteriormente se agruparían y ampliarían por capacidades y competencias según se indica a continuación:

Capacidades de aprendizaje

- Aprender a aprender y metacognición: Autogestión efectiva del aprendizaje, aprendizaje autorregulado, reflexión crítica.
- Pensamiento crítico y resolución de problemas: Usar argumentos, razonamiento y análisis de la información recopilada, teniendo curiosidad para ampliar el conocimiento.
- Creatividad e innovación: Crear nuevas ideas relevantes individualmente y/o en colaboración y evaluarlas para mejorarlas y convertirlas en productos/creaciones útiles. Usar para ello aplicaciones de Inteligencia Artificial.

Capacidades laborales

- Comunicación: Expresarse con confianza y claridad realizando una exposición final para mostrar y explicar los productos elaborados.
- Colaboración: Trabajar en equipos heterogéneos, planificando y organizando de forma colaborativa; capacidad para dirigir y seguir a los demás.
- Alfabetización mediática: Encontrar información relevante, evaluarla de manera crítica y utilizarla información en distintos formatos digitales (escritos, en formato podcast y otros).
- Capacidades digitales: Utilizar competitivamente tecnologías digitales en comunicación, colaboración, creación y gestión de contenidos (publicar entradas en un blog o sitio web o en redes sociales) y utilizar de forma crítica herramientas de IA.

Capacidades para la vida

- Responsabilidad social y personal: Autoconciencia, empatía, bienestar físico y mental, interacciones interpersonales.
- Conciencia cultural: Promoción y protección de la diversidad y herencia cultural sobre los distintos autores /personajes y sus obras propuestas para el podcast.

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN

CAPACIDADES DE APRENDIZAJE	X	Aprender a aprender
	X	Aprendizaje a lo largo de la vida
	X	Pensamiento crítico y resolución de problemas
		Pensamiento computacional
	X	Creatividad e innovación
CAPACIDADES LABORALES	X	Comunicación
	X	Colaboración
		Iniciativa y espíritu empresarial
	X	Alfabetización mediática
	X	Capacidades digitales
CAPACIDADES PARA LA VIDA		Ciudadanía
	X	Vida y carrera
	X	Responsabilidad social y personal
	X	Conciencia cultural
		Desarrollo sostenible

MISIÓN DEL ALUMNADO

El alumnado debe elaborar un podcast a varias voces sobre un autor, personaje o científico, adquiriendo un conocimiento sobre el personaje y práctico sobre el uso de los recursos técnicos de sonidos utilizados, al tiempo que desarrolla su responsabilidad en el trabajo en equipo y el liderazgo cómo experto/a de una o de varias actividades de esta SdA.

Para ello, tendrá que obtener información sobre la biografía del personaje propuesto, elaborar una entrevista con él/ella y crear durante el proceso distintos productos (documento de texto, entrevista con aplicación IA, archivo de audio, publicaciones en un blog/sitio web y en redes sociales).

Las actividades se harán por equipos en distintas áreas del Aula del Futuro de forma rotativa. En cada actividad se designará a un/una alumno/a experto que previamente la haya realizado y que ayudará a otro equipo a hacerla, delegándose así la tutorización de cada actividad en el propio alumnado para que el profesorado pueda supervisar el desarrollo de todas las actividades que se realizarán de forma simultánea y rotativa en distintas sesiones.

IMPORTANTE:

Las infografías siguientes ilustran la rotación entre áreas y actividades y por turnos y equipos.



SdA Radio - ESO y Bachillerato

TURNOS Y EQUIPOS
Rotación de áreas y actividades

Autor: Bernardo García Lozano [CC-BY]

	EQUIPO 1	EQUIPO 2	EQUIPO 3	EQUIPO 4
TURNO 1	INVESTIGA Actividad 1	INTERACTÚA/DESARROLLA Actividad 2	CREA Actividades 3 y 4	EXPLORA Actividad 5
TURNO 2	INTERACTÚA/DESARROLLA Actividad 2	CREA Actividades 3 y 4	EXPLORA Actividades 5	INVESTIGA Actividad 1
TURNO 3	CREA Actividades 3 y 4	EXPLORA Actividades 5	INVESTIGA Actividad 1	INTERACTÚA/DESARROLLA Actividad 2
TURNO 4	EXPLORA Actividad 5	INVESTIGA Actividad 1	INTERACTÚA/DESARROLLA Actividad 2	CREA Actividades 3 y 4
TURNO 5	PRESENTA Actividad 6	PRESENTA Actividad 6	PRESENTA Actividad 6	PRESENTA Actividad 6

HERRAMIENTAS Y RECURSOS

Tecnológicos

Equipos de/para el alumnado

- Portátiles o tabletas del aula (o del alumnado, BIOD).
- Auriculares (opcional)

Equipos de aula

- Mesa de sonido analógica (preferiblemente con conexión digital USB al PC)
- 2 micrófonos analógicos (dinámicos).
- 2 Auriculares.
- 2 Micrófonos USB (opcional)
- Ordenador del aula.
- Conexión WIFI a internet.
- DPI

Aplicaciones (enlaces)

- Aplicaciones Google / Microsoft Office365 / Box /o similares (espacio de almacenamiento, documentos de texto, presentaciones, hoja de cálculo, correo, páginas web…)
- PartyRock (conversaciones simuladas con IA)
- ChatGPT / Copilot / Gemini (Aplicaciones de IA generativa)
- Audacity (Grabador-editor de audio)
- VoiceMeeter (Mezclador de audio virtual)
- Ivoox (plataforma de publicación de podcast)
- Blogger (blog de Google)
- Google Sites/ Wix (Creación páginas-sitios web)
- Corubric (rúbricas de evaluación) /CoRubrics (Complementos de rúbricas para hojas de cálculo de Google)
- Wayground, antes Quizizz (evalúa jugando)

Tutoriales

- CONEXIÓN DE EQUIPOS (de audio-radio)
- AUDACITY: instalación, grabación y edición de un podcast.
- MÚSICA con licencia CREATIVE COMMONS.
- IVOOX: Publicación de podcast.

Carpeta de documentación y recursos CC

Manuales, guías de uso y enlaces a vídeo tutoriales

Analógicos

Equipos de/para el alumnado

- Material de oficina (papel blanco, bolígrafos).
- Mobiliario flexible.

ESPACIOS DE APRENDIZAJE

Crea (edita, imagina, manipula)	*X*	Aula del Futuro/ Espacio para equipos de radio. • Actividad 3: Conecta el set de radio • Actividad 4: Graba y tunea tu audio
Desarrolla (diseña, inventa, planifica)	*X*	Aula del Futuro • Actividad 2: Contrasta, debate y crea tu guion
Investiga (analiza, averigua, cuestiona, examina)	*X*	Aula del Futuro o alternativamente aula de grupo, de informática o biblioteca con tablets. Actividad 1: Busca y juega con la IA
Interactúa (colabora, debate, pregunta)	*X*	Aula del Futuro o alternativamente aula de grupo, de informática o biblioteca con tablets. Actividad 2: Contrasta, debate y crea tu guion*
Presenta (comparte, escucha, Informa, muestra)	*X*	Aula del Futuro o alternativamente aula de grupo con PDI o proyector. Actividad 6: Dale "Play" y autoevalúa
Explora (busca, descubre, indaga)	*X*	Aula del Futuro o alternativamente aula de grupo, de informática o biblioteca con tablets. Actividad 5: Difunde. Postea tu voz al mundo

NARRATIVA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

El grupo de clase se dividirá en 4 equipos heterogéneos. Las actividades se reparten por distintas áreas del Aula del Futuro de tal forma que los equipos irán rotando por ellas para completar por orden las actividades propuestas (de la 1 a la 5 y de la 5 a la 1, hasta completar las 5 primeras actividades.). La última actividad, la número 6, se hará en la zona PRESENTA con todos los equipos a la vez (opcionalmente se puede acordar que cada equipo presente sus resultados por separado, lo incrementaría en uno el número de equipos y de rotaciones). En aquellas áreas que lo permitan puede haber varios equipos a la vez o bien utilizar distintas áreas para realizar la misma actividad, de tal forma que los equipos tengan el espacio o los recursos necesarios para poder realizarlas correctamente.

En cada rotación cada equipo contará con la ayuda de un/una alumno/a experto/a de otro equipo que previamente haya realizado la actividad. El experto explicará la actividad a otro equipo y después se pueden dar opciones:

a) Que vuelva a su equipo de referencia (manteniendo la composición de los equipos iniciales).
b) Que se quede con el nuevo equipo repitiendo la actividad y rotando con este nuevo equipo al finalizarla. Esto obliga a nombrar a un/a nuevo experto/a. Para motivar al alumnado a que lidere su equipo se tendrá en cuenta en su evaluación los/las que hayan ejercido cómo expertos/as.

Los equipos que no empiecen por la actividad 1 recibirán del profesor el material necesario para poder hacer la actividad y continuar con la rotación de actividades hasta completarlas todas. Por ejemplo, el equipo que empiece por el área 3 CREA, deberá consultar los vídeos sobre la conexión de equipos de sonido antes de conectarlos. Después, para hacer actividad 4 de grabación del podcast, el profesorado le entregará un texto sobre el personaje ejemplo (Alan Turing). Cuando este equipo complete las actividades 4 y 5 pasará a hacer las actividades 1 y 2. La actividad 6 se hará a la vez por todos los equipos en una sesión final de presentación de resultados/productos.
Aunque esta SdA está contextualizada inicialmente para Tecnología y Digitalización, ha sido diseñada para que pueda ser adaptada a otras materias de esta etapa educativa, -cómo Lengua y Literatura,

Biología y Geología, Física y Química, Geografía e Historia o Matemáticas -, cambiando el contenido/texto del podcast por un tema abordado o por desarrollar en estas materias.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS

Actividad 1	**Busca y juega con la IA** • Buscar individualmente información sobre el autor, personaje o científico propuesto. • Buscar música con licencia Creative Commons • Crear un documento de texto en línea donde colocar los textos y enlaces de a información encontrada. • Utilizar la aplicación de IA PartyRock (u otra similar) para mantener una conversación ficticia con el personaje elegido. Alternativamente, utilizar la aplicación ChatGTP (u otra app de IA similar) para buscar información sobre la biografía del personaje. Ampliación: Generar una canción con una aplicación de IA.
Actividad 2	**Contrasta, debate y crea tu guion** • Analizar en equipo la información recopilada o generada por IA utilizando distintas fuentes para comprobar su veracidad. • Redactar una entrevista ficticia con el personaje (documento de texto). Aplicación: Crear una prueba de evaluación-juego de 5 preguntas sobre la vida del personaje.
Actividad 3	**Conecta el set de radio** • Conectar los equipos y documentar el proceso con fotografías antes y después del conexionado. • Instalar Audacity y configurarlo documentándolo con capturas de pantalla. Hacer una grabación de prueba con Audacity.
Actividad 4	**Graba y tunea tu audio** • Realizar la grabación del podcast utilizando los equipos de audio/radio y la aplicación Audacity. • Editar la grabación de sonido eliminando las partes que procedan y añadiendo una música de fondo con Audacity. Ampliación: Utilizar una aplicación de IA para eliminar el ruido de fondo.
Actividad 5	**Difunde: Postea tu voz al mundo** • Alojar el archivo de audio en Internet (Ivoox) • Difusión del enlace en redes sociales o en la web del departamento/ de la asignatura. Ampliación: Creación de blog o un sitio web sencillo.

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