

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO

¡La Tierra necesita nuestra ayuda!

ETAPA

Infantil

NIVEL

3, 4 y 5 años (adaptando actividades)

AUTOR/ES

Laura Díaz de la Paz, Rocío Delgado Torres, María del Rosario Lara Padilla, Verónica Sánchez Ruiz, Beatriz Jiménez Jiménez, María del Mar Pérez Martín, María Raquel Navamuel Rojo, Andrés Raya Sabrido, Belén Moreno Pedraza, Guadalupe Pérez Martín, Estela Sánchez Ávila e Isabel Sánchez Sánchez

En el diseño de esta situación de aprendizaje hemos tomado como apoyo la diseñada por Ana Isabel Rodríguez Moreno, denominada "Cuidamos nuestro planeta": https://auladelfuturo.intef.es/sit_aprendizaje/cuidamos-de-nuestro-planeta/



TENDENCIA/S PERTINENTE/S

Escriba la tendencia o el escenario de tendencias al que se pretende responder. Por ejemplo con el informe Horizon disponible [aquí](#).

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



NIVEL DE MADUREZ

¿Qué nivel de madurez se pretende alcanzar con el escenario? Escriba la situación actual a la izquierda y describa el nivel deseado a la derecha. Puedes valerte de la [Guía de Referencia](#) o del [cuestionario de FCL](#).

DESDE: Nivel actual de madurez	HASTA: Nivel deseado de madurez
<ol style="list-style-type: none"> 1. Alumnado, nivel 4 2. Docente, nivel 3 3. Evaluación, nivel 4 4. Capacidad escolar para la innovación, nivel 5 5. Recursos, nivel 5 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Alumnado, nivel 5 <ul style="list-style-type: none"> - Empleando parte del tiempo de aprendizaje en crear nuevos productos desarrollando ideas y conocimiento, utilizando la tecnología con confianza y competencia. - Que el alumnado obtenga la información que necesita por ellos mismos o colaborando con otros, mediante el uso de la tecnología en lugar de facilitarla el docente. - Consiguiendo que los alumnos sean capaces de demostrar gran competencia en la construcción de argumentos razonados, teniendo en cuenta los puntos de vista y opiniones de los demás. 2. Docente, nivel 4 <ul style="list-style-type: none"> - Haciendo el aprendizaje menos dependiente del tiempo y el lugar, superando la distancia entre aprendizaje formal e informal. - Diseñando aprendizajes, investigaciones y “ser alumnos” ellos mismos. - Mejorando la competencia digital docente. 3. Evaluación, nivel 5 <ul style="list-style-type: none"> - Implicando al alumnado en la negociación individual de los objetivos de aprendizaje, haciendo uso del contenido y datos a su disposición. - Analizando y revisando los objetivos de aprendizaje continuamente, siendo ambiciosos y ampliando su rango de adquisición. - Proveyendo a los alumnos de un feedback inmediato y de calidad 4. Capacidad escolar para la innovación, nivel 5 <ul style="list-style-type: none"> - Mejorando la formación y apoyo al docente, por ejemplo, ampliando la colaboración e implicación en

	<p>comunidades de trabajo online (grupos de trabajo formativos).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Revisan la documentación del centro, así como las estrategias para hacer un uso más imaginativo y menos costoso a nivel económico de la tecnología. - Planificando, implementando y evaluando cambios radicales como el uso del aula escolar, los tiempos educativos o los grupos de aprendizaje de diferentes edades. <p>5. Recursos, nivel 5</p> <ul style="list-style-type: none"> - Procurando que las nuevas tecnologías, herramientas y servicios apoyen el amplio rango de desarrollo competencial, teniendo en cuenta las sugerencias de todos los participantes, incluyendo docentes y alumnado. - Utilizando la tecnología para alcanzar elevados niveles de colaboración y comunicación mediante el aprendizaje en cualquier momento y lugar
--	---



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE, CAPACIDADES Y COMPETENCIAS

¿Cuáles con los objetivos principales? ¿Qué capacidades desarrollará y demostrará el estudiante en la situación de aprendizaje? (por ejemplo, capacidades del siglo XXI).

OBJETIVOS

- **Objetivo 1:** Concienciar a los alumnos de la importancia del cambio climático, dando a conocer sus principales consecuencias en el planeta.
- **Objetivo 2:** Convertir al alumno en el protagonista del cambio.
- **Objetivo 3:** Promover actitudes más respetuosas en el medio ambiente.
- **Objetivo 4:** Reflexionar sobre nuestras acciones y las consecuencias que estas tienen para modificar a favor del planeta.
- **Objetivo 5:** Propiciar el respeto por la naturaleza y su cuidado
- **Objetivo 6:** Potenciar el trabajo en equipo y la colaboración.
- **Objetivo 7:** Presentar al alumnado la tendencia "Flipped Classroom" así como trabajar la misma.
- **Objetivo 8:** Ampliar el trabajo STEAM como metodología de centro
- **Objetivo 9:** Desarrollar el programa Ecoescuelas del centro junto a su Plan de Acción

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS

Aprender a aprender



CAPACIDADES DE APRENDIZAJE	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	<input checked="" type="checkbox"/>
CAPACIDADES LABORALES	Comunicación	<input checked="" type="checkbox"/>
	Colaboración	<input checked="" type="checkbox"/>
	Iniciativa y espíritu empresarial	<input type="checkbox"/>
	Alfabetización mediática	<input type="checkbox"/>
	Capacidades digitales	<input checked="" type="checkbox"/>
CAPACIDADES PARA LA VIDA	Ciudadanía	<input checked="" type="checkbox"/>
	Vida y Carrera	<input type="checkbox"/>
	Responsabilidad social y personal	<input checked="" type="checkbox"/>
	Conciencia cultural	<input type="checkbox"/>
	Desarrollo sostenible	<input checked="" type="checkbox"/>

MISIÓN DEL ALUMNO

- Aprender a ahorrar energía mediante resolución de problemas, como encontrarse un aula con todas las luces encendidas sin haber nadie, el grifo abierto, ventanas abiertas. Deben descubrir que está mal
- Usar los recursos de forma responsable, con actividades en las que reutilizan o aprovechan materiales: por ejemplo, recortan cartulina y con los restos hacemos otra actividad; o construir esculturas con productos de reciclaje.
- Los niños encuentran diferentes barreños con agua sucia en el aula (con tierra, tinta, papeles, etc.). Debaten entre ellos sobre como ha podido llegar ese elemento contaminante a cada una de ellos y cómo poder evitar que ocurra otra vez, imaginando medidas y actuaciones.
- Ver un vídeo sobre medios de transporte sostenibles y hacer actividades sobre los mismos: plásticas y de grafomotricidad
- Informar al alumnado sobre la alimentación sostenible. Entre todos, diseñar un desayuno sostenible y variado para toda la semana. Informar de ello a las familias en el blog de aula para que sus mochilas leven ese desayuno y no otro.
- Salir al campo y localidad para buscar acciones que perjudican el medio ambiente. En el aula debatirán al respecto. Después grabaremos en vídeo códigos de conducta para trasladar a familias y comunidad educativa
- Utilizar el croma para hacer diferentes composiciones de las misiones realizadas
- Visitar la biblioteca municipal para buscar libros infantiles relacionados con el medio ambiente
- Visitar el museo de ciencias naturales.

Estas misiones trabajarán los siguientes aspectos a fin de que el alumnado genere una concepción global del eje de interés abordado, a través de uso de medios de transporte sostenibles, ahorro de energía, reducción de la contaminación de ríos, mares y océanos, uso responsable del agua, reducción de residuos y reciclaje de los mismos, importancia del huerto escolar, así como de la alimentación sana, equilibrada y responsable

Los alumnos deberán esforzarse para adquirir nuevos hábitos más sostenibles y respetuosos con el medio ambiente. En definitiva, hacerles comprender que los recursos son limitados y hemos de mirar por ellos.

HERRAMIENTAS Y RECURSOS

- Tablets
- Croma y software asociado
- Smartphone
- Software Croma
- Panel Digital Interactivo
- Aula Althia
- Biblioteca
- Blogs de nivel
- Espacios exteriores
- Visita a la Biblioteca Municipal
- Visita al Museo
- Salidas al campo y localidad

ESPACIOS DE APRENDIZAJE



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>

Las seis zonas del Aula del Futuro,
Espacios online: Web y redes sociales del centro
Espacio online: Blog de Ecoescuelas del centro
Huerto escolar y espacios verdes de la localidad
Biblioteca Municipal

NARRATIVA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

1. Espacio amplio, dividido en zonas identificables, con mobiliario de fácil movilidad.
2. Se dispondrá de la tecnología (portátil, Tablet, etc.) individualizada o compartida por un máximo de dos alumnos.
3. Cada espacio estará diseñado con los elementos que evoque su cometido y contará con luz natural.
4. El huerto escolar es un potente recurso educativo que ofrece infinidad de situaciones de aprendizaje.
5. El cambio climático afecta a todo el planeta y está provocado por la acción del hombre.
6. El trabajo es cooperativo, colaborativo e intercambiando ideas con otros para garantizar una mejora climática del planeta.
7. La escuela sale a la calle y la calle entra en la escuela. Hay inter relación e intercambio de contenidos.
8. Es un escenario donde el alumno/a es el protagonista, y según la zona a la que se dirija se facilita la investigación, la experimentación, el descubrimiento, el desarrollo, etc.
9. La organización de los diferentes espacios permite al docente tener una visión inmediata de lo que está ocurriendo en ellos.
10. El docente es un guía u orientador. Facilita que el alumno construya su aprendizaje.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS. Si tu situación de aprendizaje lleva actividades de aprendizaje vinculadas escriba el título de las mismas. Si todavía no has creado actividades, puedes dejar este apartado en blanco.

Actividad 1

- Actividad 2
- ...