

## SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

### TÍTULO

UNA GOTA DE AGUA DA PARA MUCHO.

### ETAPA

Primaria

### NIVEL

1º y 2º PRIMARIA

### AUTOR/ES

Mar Lara Martín, Rafaela María Rico García, Cristina Ruíz Sánchez, Beatriz Gómez García, Antonia María González Alcaraz, Nuria Parrila Gallego, Belén Moreno Pedraza, Sonia Lozano García.



### TENDENCIAS 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 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
<p><b>1.Alumnado, nivel 2</b></p> <p><b>2.Docente, nivel 3</b></p> <p><b>3.Evaluación, nivel 2</b></p> <p><b>4.Capacidad escolar para la innovación, nivel 5</b></p> <p><b>5.Recursos, nivel 5</b></p>	<p><b>DIMENSIÓN 1, nivel 3</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>El alumno debe ser más independiente en su proceso de aprendizaje y quitarnos la dependencia que todavía el docente cree que debe de tener en sus alumnos.</li> <li>Fomentar el pensamiento crítico, resolución de problemas y toma de decisiones en sus tareas diarias haciendo incapié en un equilibrio entre actividades de toda la clase y la de pequeños grupos.</li> <li>Utilizar la tecnología adecuada en función de sus aprendizajes con confianza y seguridad.</li> </ul> <p><b>DIMENSIÓN 2. Nivel 4</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Hacer que el aprendizaje dependa menos del tiempo y el lugar, reduciendo la brecha entre el aprendizaje formal e informal.</li> <li>Fomentar el cambio de transición del experto en la materia por parte del profesor a diseñador e investigador por parte del alumno.</li> <li>Conectar al profesorado a través de la tecnología haciendo uso de su potencial para la organización y gestión de grupos.</li> <li>Diseñar actividades que involucren y hagan partícipes en su máxima expresión a los alumnos y desarrollar su confianza.</li> <li>Gestionar nuevos roles al alumno: como profesor, líder de un equipo con ciertas responsabilidades.</li> </ul> <p><b>DIMENSIÓN 3. Nivel 3.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Involucrar a los alumnos en la definición de objetivos de aprendizaje que son más personalizados.</li> <li>Seguimiento de los alumnos durante el progreso a través de una tarea, evaluando las habilidades del proceso (colaboración, creatividad, competencia digital) así como el conocimiento y la comprensión.</li> <li>Dar a los alumnos más posibilidades de evaluación utilizando una gama más amplia de enfoques de diferentes enfoques: autoevaluación y evaluación entre pares, formal e informal.</li> <li>Ayudar a los alumnos redefinir los objetivos de aprendizaje mediante la retroalimentación formativa.</li> </ul> <p><b>DIMENSION 4. Nivel 5</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>La unión con otros centros educativos que compartan experiencias similares a las nuestras con el objetivo de formar una comunidad de centros e incluso con vistas a crear jornadas de innovación educativa.</li> <li>Fomentar los perfiles de asesores Tic en el claustro que sirvan de estímulo a otros docentes</li> </ul>

	<p>para desarrollar actividades innovadoras y debatirlas en común.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Mejorar la estrategia de toda la escuela para hacer un uso más rentable e imaginativo de la tecnología.</li> </ul> <p>DIMENSIÓN 5. Nivel 5.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adquirir nuevas tecnologías, herramientas teniendo en cuenta las sugerencias de otras partes interesadas, incluidos estudiantes.</li> <li>Usar la tecnología para mayores niveles de colaboración y comunicación que apoyan el aprendizaje en condiciones de cuarentena por enfermedad, por ejemplo.</li> </ul>
--	--



## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE, CAPACIDADES Y COMPETENCIAS

El objetivo principal de nuestra situación de aprendizaje es que el alumno tome conciencia de la importancia del agua para la vida en nuestro planeta, los diferentes estados en los que se encuentra en la Tierra, los diferentes usos del agua en nuestras vidas, el consumo responsable y cuidado medioambiental.

Los alumnos se convertirán en difusores de propuestas de actuación, a través de la elaboración de un tríptico resumen que llevarán a casa.

Comenzaremos con una actividad de motivación que consiste en el reto de fabricar jabón de pompas y nuestros propios “pomperos”. Pasaremos un momento divertido entre todos.

En clase, iremos desarrollando un gran mapa conceptual, tipo mural, a modo de gran lapbook donde se desarrollarán los diferentes contenidos.

### OBJETIVOS

-  Ser conscientes de la importancia del agua para los seres vivos.
-  Conocer los diferentes estados y las características físicas del agua
-  Comprender el recorrido que hace el agua en la naturaleza
-  Conocer diferentes actividades que se pueden llevar a cabo en y con el agua.
-  Desarrollar actitudes positivas frente a problemas medioambientales

### CAPACIDADES Y COMPETENCIAS

CAPACIDADES DE APRENDIZAJE	Aprender a aprender	<input checked="" 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	<input type="checkbox"/>
	Creatividad e innovación	<input type="checkbox"/>
CAPACIDADES LABORALES	Comunicación	<input checked="" type="checkbox"/>
	Colaboración	<input 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

Al llegar a clase, encontramos un sobre misterioso y una tablet. Al abrirlo descubrimos que se trata de un reto. Saben que somos muy curiosos y que nos gusta hacer cosas divertidas (como jugar con el agua ahora que aún hace calor). Nos proponen convertirnos en científicos y no dejar nada sin investigar sobre el agua, para así descubrir por qué es tan importante para la vida en nuestro planeta.

Para ello, descubriremos cómo viaja el agua y qué tiene que ver con el tiempo atmosférico, cómo se transforma de un estado a otro, sus propiedades (olor, forma, color,), cómo se comporta con otros líquidos o materiales, los diferentes usos del agua en nuestra vida cotidiana y cómo podemos cuidarlo y reducir nuestra huella de carbono

La misión del alumno será descubrir y crear los contenidos del propio proyecto, llegar a conclusiones, observación de experimentos, ...Aportará materiales e ideas a través de la investigación y su propia curiosidad.

## HERRAMIENTAS Y RECURSOS

- Diferentes recipientes con distintas capacidades y medida
- Agua y diferentes líquidos con distintas densidades
- Diferentes objetos y materiales
- Internet para búsqueda de ideas
- Croma y software asociado
- Ordenador/tablet .
- Pantalla multimedia (panel digital)
- MATERIALES fungibles
- CUADERNO DE CAMPO DEL ALUMNO

## ESPACIOS DE APRENDIZAJE

Espacios exteriores (alrededores del centro)

- Espacios comunes para exposición de actividades y trabajos colaborativos
- Aula del Futuro: investigamos para buscar información. Espacio Croma, robótica
- Aula de nivel.
- Aula Althia

## NARRATIVA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

A través de la manipulación y experimentación , conoceremos las diferentes propiedades del agua, los cambios de estados para llegar a entender el ciclo del agua. Investigaremos dónde podemos encontrar agua en nuestra planeta, la vida en el agua y los diferentes usos que damos en diferentes entornos.

## ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS.

- Actividad 1
- Actividad 2
- ...