

La curiosidad y la experimentación como base del aprendizaje



Begoña Hernández Brota

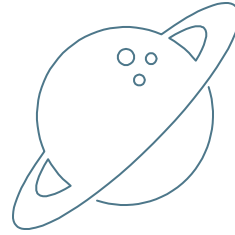
Embajadora del Aula del Futuro del INTEF
[@bego_her](#)





Aprendizaje

¿Qué es un aula del futuro?







aula del futuro



 Junta de Castilla y León



RECURSOS



Banco de recursos educativos donde poder buscar, visualizar y descargar propuestas realizadas por otros docentes para aplicarlas en el Aula del Futuro. Se encuentran divididos en:

- › Situaciones de aprendizaje
- › Actividades

Cada uno de ellas tiene un buscador propio con el que podrás filtrar según tus necesidades.

AGENDA

Hoy
Etorkizunerako Gela- SormenGLab /
Espacio para el futuro - CreativeGLab

KIT DE HERRAMIENTAS

Consulta los módulos y recursos del Kit para ayudarte en el proceso de integración del modelo Aula del Futuro, la creación de situaciones de aprendizaje y actividades pedagógicas para realizar con tu alumnado.

CONTACTO

Accede al formulario de contacto.

VISITA AULA DEL FUTURO

Visítanos y comparte tu experiencia

PATROCINADORES

Conoce a nuestros patrocinadores



Componentes

1.División en zonas

Metodologías activas
(Desarrollo competencial)

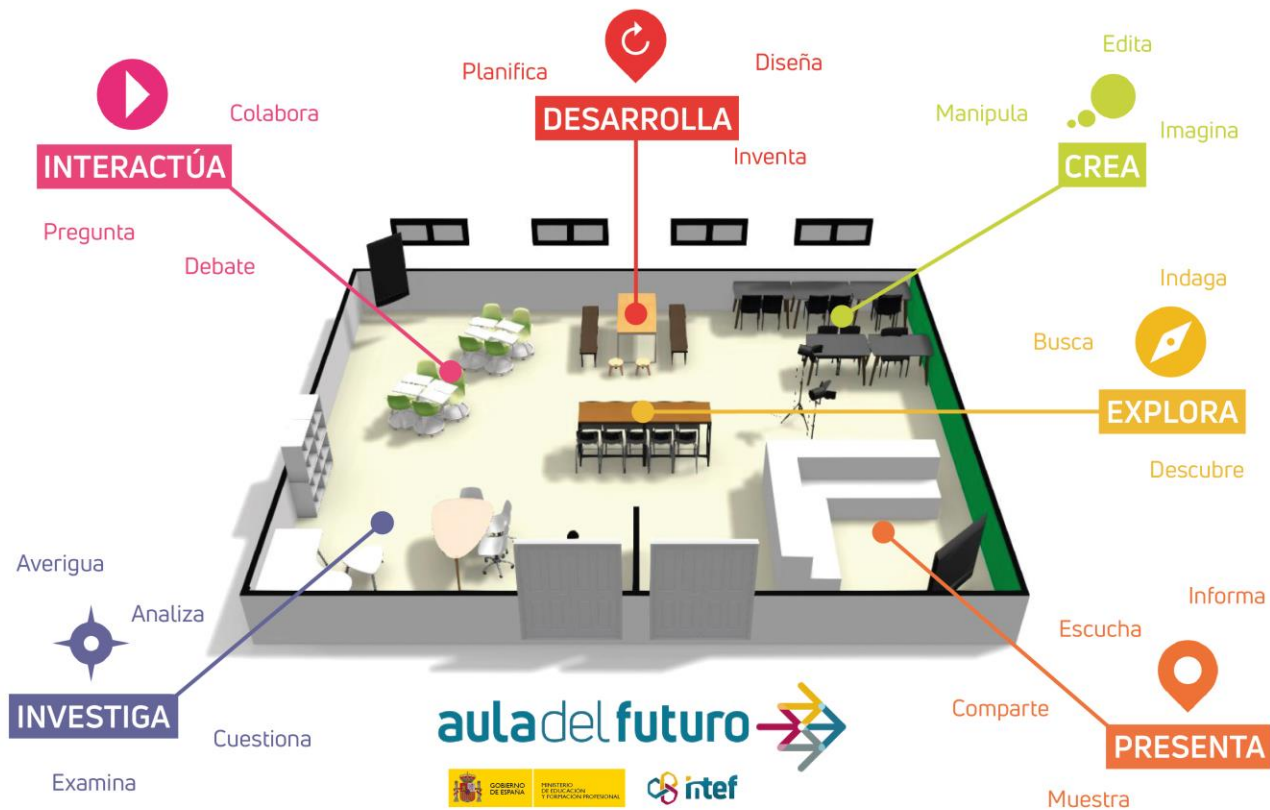
2.Roles

3.Mobiliario

4.Tecnología



1.División en zonas



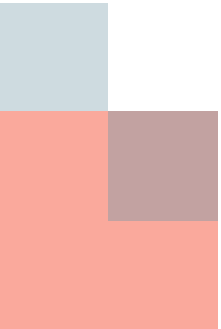
2.Roles

- Cambio en la gestión del aula y la organización
- Aprendizaje autónomo



3.Mobiliario

- Que permita configuraciones de grupos.
- Facilidad de desplazamiento
- Uso de materiales diferentes
- No barrera visual



4.Tecnología

Que permita:

- Investigación
- Expresar creatividad
- Exposiciones
- Creaciones
- Experimentación

¿Hace falta todo?



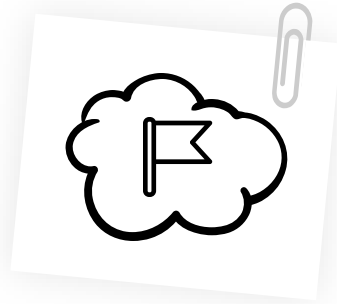


IES ANTONIO MACHADO (Soria)

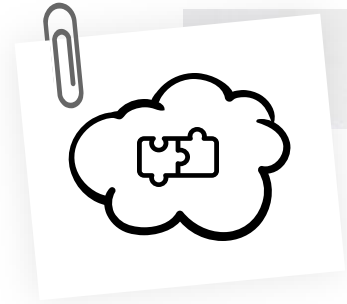
Ejemplos



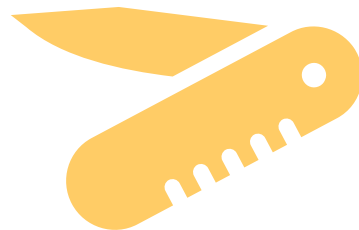
CEIP Villa
Romana (León)



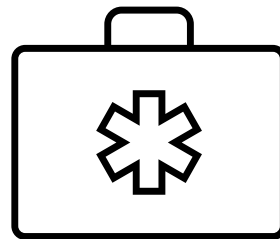
IES Clara
Campoamor
(Zaragoza)

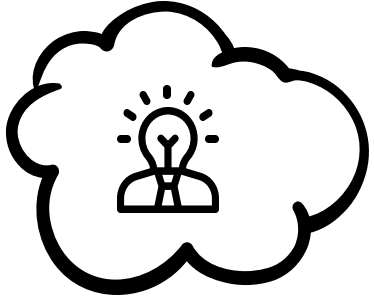


CFIE de
Valladolid



Kit de herramientas





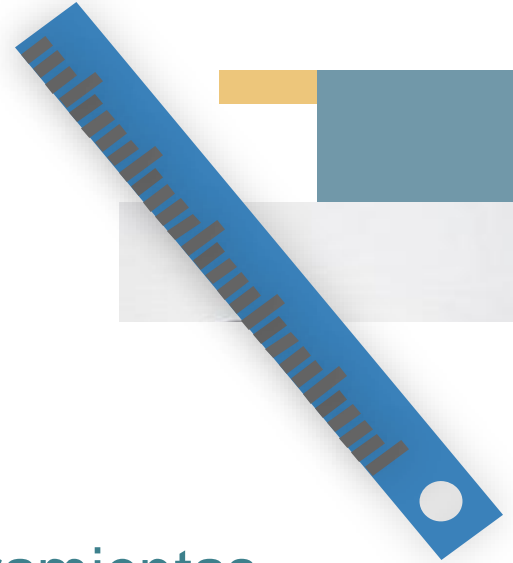
1. Estudio Previo

PARTES IMPLICADAS

Internos
Externos

TENDENCIAS

Metodología
Tecnología y herramientas



2.Diseño

EVALUACIÓN

Alumno
Profesor
Objetivos de aprendizaje
Capacidad de innovación centro
Uso de la tecnología



GUÍA DE REFERENCIA

Cómo mejorar

Declaraciones	Objetivos de aprendizaje	De nada	Hasta cierto punto	En gran medida	Completamente
¿Hasta qué punto las siguientes declaraciones se aplican a su escuela?					
D3-Q1:	Existe una estrecha relación entre los objetivos de aprendizaje, las actividades de aprendizaje y la evaluación, involucrando el aprendizaje activo y el uso de la tecnología.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D3-Q2:	Establecer objetivos de aprendizaje implica discusión y acuerdo entre dos o más profesores.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D3-Q3:	Los alumnos participan en la definición de objetivos de aprendizaje, a menudo personalizados.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D3-Q4:	Se realiza un seguimiento del progreso de los alumnos a través de las tareas para evaluar las competencias transversales, junto con el conocimiento y la comprensión.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D3-Q5:	Los objetivos de aprendizaje incluyen pensamiento de orden superior y habilidades clave de procesos específicos de la materia, como habilidades de indagación en ciencias o habilidades de presentación en idiomas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D3-P6:	Existen sistemas para una variedad de enfoques de evaluación, incluida la autoevaluación y la evaluación por pares.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D3-Q7:	la evaluación va más allá de los límites tradicionales de las materias para incluir competencias de la era digital como la creatividad, la colaboración y la resolución de problemas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
D3-Q8:	Los objetivos de aprendizaje equilibran la necesidad de una evaluación formal y el desarrollo de competencias menos evaluables, por ejemplo, colaboración, creatividad y resolución de problemas.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

¿Hasta qué punto las siguientes declaraciones se aplican a su escuela?

D5-Q1: Los alumnos usan una variedad de tecnologías cuando trabajan en tareas.

D5-Q2: La tecnología reemplaza los enfoques más tradicionales de aprendizaje y enseñanza.

D5-Q3: La tecnología se usa para crear, colaborar, comunicarse y resolver problemas del mundo real.

D5-Q4: La tecnología respalda y rastrea el aprendizaje personalizado.

D5-Q5: Los docentes identifican y utilizan nuevas tecnologías, herramientas, recursos y servicios en la enseñanza.

D5-Q6: Los maestros comparten herramientas y recursos.

D5-Q7: La tecnología se usa de manera innovadora, de maneras que no se encuentran a menudo en las escuelas.

D5-Q8: La tecnología se usa dentro y fuera de la escuela para apoyar el aprendizaje en cualquier momento y en cualquier lugar.

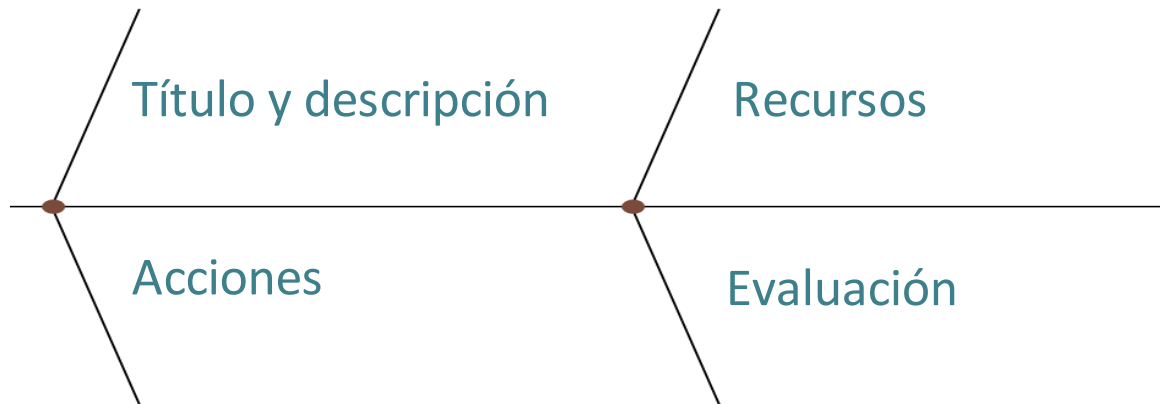
D5-Q9: Los maestros usan la tecnología para cambiar el proceso de aprendizaje en lugar de reemplazar una herramienta por otra (p. ej., reemplazar un lápiz y papel con un procesador de textos).

D5-Q10: La tecnología se usa de manera efectiva en la mayoría de las lecciones en las que se usa.

3.Actividades



DISEÑO



Título y descripción

Recursos

Acciones

Evaluación

4.Evaluación

RÚBRICAS

- › ¿Tienen oportunidad los alumnos de usar las TIC para esta actividad pedagógica?
- › ¿Las TIC ayudan a la construcción del conocimiento de los alumnos?
- › ¿Se necesitan las TIC para construir este conocimiento?
- › ¿Son los alumnos diseñadores de un producto TIC?

Colaboración

Construcción del conocimiento

Autodisciplina

Resolución de problemas en el mundo real

Uso de las TIC para la enseñanza

Aptitud para la comunicación



Situaciones de aprendizaje

Primaria

Secundaria



The screenshot shows a website interface with a dark teal header. On the right side of the header are navigation links: 'INICIO', 'EXPERIENCIAS', 'RECURSOS', and 'FORM'. A search icon is also present. Below the header, a text block states: 'Cada uno de ellas tiene un buscador propio con el que podrás filtrar según tus necesidades.' Below this is a section titled 'SITUACIONES DE APRENDIZAJE' with a right-pointing arrow icon. To the right of this section is a search icon and the text 'BUSCADOR'. Below the section title is a search bar with the placeholder text 'Búsqueda libre de situaciones: Buscar...'. Below the search bar are three dropdown menus: 'Etapa', 'Competencias y capacidades', and 'Tendencia'. Below the filters are three content cards. The first card has a thumbnail of an open magazine and is titled 'magaZINE'. It lists 'Etapas: Primaria' and 'Tendencias: Aprendizaje a lo largo de la vida · Aprendizaje Basado en Proyectos · Aprendizaje'. A 'VER MÁS' link with a dropdown arrow is at the bottom right of the card. The second card has a thumbnail of a river at sunset and is titled 'Puentes y pasarelas del rio Segre a su paso por Lleida'. It describes a project where students study the relationship between the Segre river and the city's development over time. A 'VER MÁS' link with a dropdown arrow is at the bottom right. The third card has a thumbnail of a radio and is titled 'Radio Perich, nuestra radio escolar.' It describes a collaborative radio program project.

INICIO EXPERIENCIAS RECURSOS FORM

Cada uno de ellas tiene un buscador propio con el que podrás filtrar según tus necesidades.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE >>> BUSCADOR

Búsqueda libre de situaciones:

Etapa Competencias y capacidades Tendencia

 **magaZINE**
Etapas: Primaria
Tendencias: Aprendizaje a lo largo de la vida · Aprendizaje Basado en Proyectos · Aprendizaje
[VER MÁS](#) ▾

 **Puentes y pasarelas del rio Segre a su paso por Lleida**
Los alumnos estudian la relación que ha tenido el río Segre en el desarrollo de la ciudad a lo largo del tiempo. Elaborarán su línea del tiempo y se unirán en pequeños grupos para elaborar el guion de los
[VER MÁS](#) ▾

 **Radio Perich, nuestra radio escolar.**
El proyecto consiste en la creación, de forma colaborativa, de un programa de radio. Los alumnos



IES Consaburum (Toledo)

Centros con trayectoria



Espacio Aula del Futuro

Metodologías activas y utilización de las tecnologías digitales

Uso del Aula del Futuro y participación docente

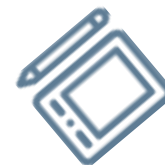
Integración en el centro y difusión

Red de embajadores





Diseño de la formación



Formación



A. Itinerario a M/P



B. Plan de equipos docentes



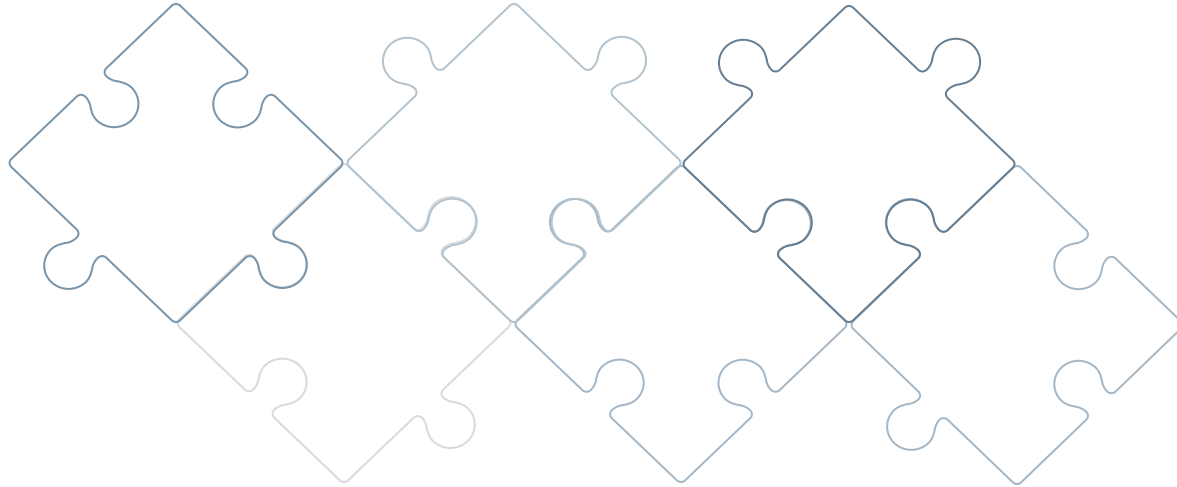
C. Cursos de oferta abierta

A. Itinerario a M/P

1. Diseño de espacios

3. Proyectos

5. Evaluación



2. Gestión de aula

4. Herramientas

**6. Configuración
y seguridad**

B. Planes de equipos de profesores

Desarrollo del pensamiento lógico y computacional en Primaria



Experimentación y proyectos en el Aula del Futuro

Creación de materiales con herramientas TIC

Inscripción



C. Cursos de oferta abierta

Transformación de espacios



Metodologías activas



Secuencia de aprendizaje



Tecnología



Evaluación



Webs y recursos de interés

Aula del futuro del INTEF

<https://auladelfuturo.intef.es/>

Web espacios flexibles CyL

<https://espaciosdeaprendizajecyl.com/>

Página web del CFIE de Valladolid

<http://cfievalladolid.centros.educa.jcyl.es/sitio/>





¡GRACIAS!



bhernandez@educa.jcyl.es



@bego_her