



Isabel de

CEIP ISABEL DE MOCTEZUMA

moctezuma


Aula del Futuro: Transformando el Aprendizaje

CEIP 'Isabel de Moctezuma' Cáceres

Innovación, Inclusión y Tecnología para el Siglo XXI.

¿Qué es exactamente el Aula del Futuro?

El Aula del Futuro es un proyecto coordinado por el INTEF para impulsar la transformación educativa. No se trata de un aula llena de tecnología, sino de **un modelo pedagógico** que combina tres elementos clave:



MÁS QUE UN
ESPACIO,
UNA NUEVA
FORMA DE
ENSEÑAR.

Metodologías Activas

Fomentar que el alumnado aprenda "haciendo" y adquiera competencias para el siglo XXI.

Tecnologías Digitales

Integrar la tecnología de forma inteligente para investigar, crear y colaborar.

Espacios Flexibles

Transformar y aprovechar al máximo los diferentes espacios del centro para que se adapten a la actividad de aprendizaje.



"La función básica de la escuela debe ser enseñar para la vida, no centrar su actividad en la mera transmisión de contenidos." - Guía AdF, INTEF

Nuestros objetivos comunes: ¿Qué queremos conseguir juntos?

Estos son los 8 objetivos clave que hemos definido en nuestro proyecto. Serán nuestra guía para la implementación y evaluación del Aula del Futuro.

1



Integrar recursos tecnológicos en proyectos de aula.

2



Reorganizar espacios comunes para proyectos interdisciplinares.

3



Garantizar la participación de todas las etapas y áreas.

4



Conectar programas de centro con proyectos del Aula del Futuro.

5



Favorecer la inclusión educativa.

6



Potenciar la competencia digital de alumnado y profesorado.

7



Fomentar el trabajo colaborativo docente.

8



Difundir aprendizajes mediante productos finales.

¿Cómo funcionará en la práctica?

Materiales solicitados

Para dar vida a nuestras Aulas del Futuro y garantizar su buen funcionamiento, nos enfocaremos en adaptar el mobiliario y complementar nuestros recursos tecnológicos.

Necesidades de Mobiliario y Diseño



Sillas con ruedas y mesas modulares: Para facilitar agrupamientos flexibles y la movilidad entre zonas.



Elementos de señalización: Para identificar visualmente las zonas y crear un ambiente inmersivo (roll-ups, adhesivos, etc.).

Recursos a Incorporar



Laboratorio de Ciencias Básico: Para enriquecer la **zona EXPLORA**



Cámara Digital y Micrófonos Inalámbricos: Para potenciar la calidad en la **zona CREA**



Estación Meteorológica: Para el proyecto 'El huerto de los sueños' en la **zona INVESTIGA**

Diseño del Aula del Futuro



**Aulas del
Futuro en
Extremadura**

Las 6 Zonas de Aprendizaje: Un Ecosistema Flexible

No son compartimentos estancos, son formas de aprender.



Zonas 1 y 2: El Descubrimiento



INVESTIGA

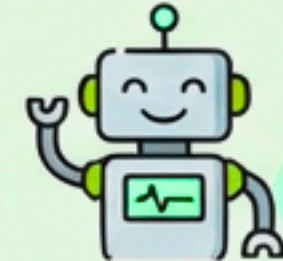


Convertir datos en conocimiento.
Pensamiento crítico y búsqueda de información.

- **Recursos del Centro**
- Tablets, ordenadores portátiles, acceso a Librarium, microscopios electrónicos.



EXPLORA



Aprendizaje manipulativo y resolución de retos STEM.
"Aprender haciendo".

- **Equipamiento Específico**
- Kits de robótica (Cutebot, Lego EV3, Matatalab), placas Micro:bit, Gafas de Realidad Virtual.



Zonas 3 y 4: La Colaboración



INTERACTÚA

Debates, planificación de grupos, aprendizaje entre iguales.

Mobiliario Clave

- Mesas modulares con ruedas
- Sillas giratorias 360°
- Paneles interactivos.



DESARROLLA

Procesamiento de la información. De la idea al prototipo.

Actividad

- Guiones de radio
- Campañas para el “Huerto Escolar”
- Programación.

Zona 5: La Producción (Crea)

Donde las ideas toman forma.

El alumnado deja de ser consumidor para convertirse en **creador**.

Equipamiento en el CEIP “Isabel de Moctezuma”

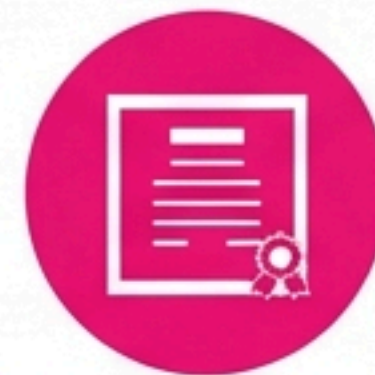
- ✓ **Radio Escolar:** Equipo completo de “Onda Moctezuma” (Mesa de mezclas, micrófonos).
- ✓ **Estudio de Vídeo:** Kit de Croma (pantalla verde), focos, cámara HD.
- ✓ **Edición:** Tablets y portátiles.



Zona 6: La Comunicación (Presenta)

Compartir resultados, recibir feedback y celebrar el aprendizaje.

- **Dinámica:** Disposición en gradas o ágora para exposiciones orales.
- **Tecnología:** Panel interactivo (PDI) de gran formato y videoconferencias.



Metodología: El Alumno como Protagonista

Modelo Tradicional

- Alumno pasivo/receptor
- Docente transmisor
- Espacio rígido



Modelo Aula del Futuro

- Alumno creador/investigador
- Docente guía/facilitador
- Espacio flexible



Estrategias Clave

ABP (Proyectos)

Aprendizaje-Servicio
("El huerto de los sueños")

Gamificación

Un Centro Conectado: Integración de Proyectos



PED

RadioEdu
("Onda Moctezuma")
Foro Nativos Digitales
Código Escuela 4.0



Librarium /
Biblioteca

Aula del Futuro

Convivencia

Alumn@s Mediadores
Cáceres, Ciudad de los
valientes



Huerto Escolar
("El huerto de
los sueños")



Inclusión

Accesibilidad Universal
(Aula TEA/Aulas Abiertas)

Ejemplo Práctico: Situación de Aprendizaje

Conoce Extremadura: Embajadores de nuestra tierra

3º y 4º de Educación Primaria

El Reto: Vamos a recibir a un grupo de estudiantes de otro país. ¿Cómo podemos mostrarles la riqueza cultural y natural de Cáceres y Extremadura de forma original?

Objetivos ODS: Educación de Calidad, Ciudades Sostenibles.

Desarrollo del Proyecto (Fase 1: Input)

Investiga

Uso de tablets y Librarium. Búsqueda de monumentos y ciudades de Extremadura, leyendas...

Explora

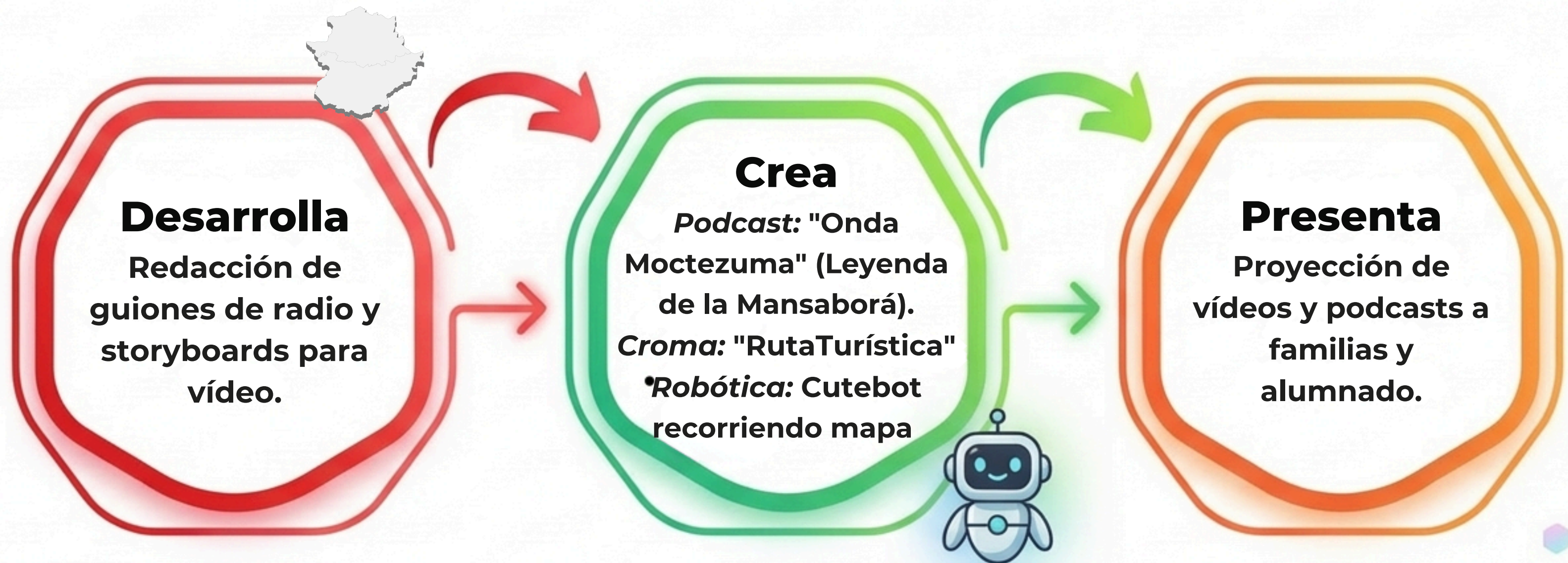
Visita virtual a Cáceres, Mérida o Guadalupe con Gafas VR. Recorrido con robots sobre un plano de Extremadura



Interactúa

Lluvia de ideas en paneles interactivos. Formación de equipos: Gastronomía, Historia, Naturaleza...

Desarrollo del Proyecto (Fase 2: Output)



¿Para qué nos va a valer? Impacto Real



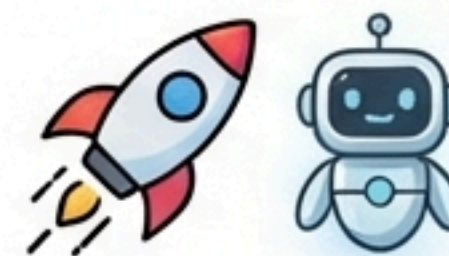
Motivación:
Aprendizaje
tangibile.



Inclusión Real:
Un rol para cada
alumno.



Competencias Blandas:
Trabajo en equipo.



Futuro:
Preparación
digital.

**Un espacio para soñar, crear y aprender juntos
en el CEIP Isabel de Moctezuma.**



Isabel de

CEIP ISABEL DE MOCTEZUMA

moctezuma

Aula del Futuro: Transformando el Aprendizaje

CEIP 'Isabel de Moctezuma' Cáceres

Innovación, Inclusión y Tecnología para el Siglo XXI.