

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE
<i>Realidad aumentada y virtual aplicada a la música</i>

ETAPA
Educación Primaria

NIVEL
5º Educación Primaria



Tendencia/s pertinente/s

Escriba la tendencia o el escenario de tendencias al que se pretende responder. por ejemplo, <http://www.allourideas.org/trendiez/results>

- Aprendizaje Basado en Proyectos
- Aprendizaje a lo largo de la vida
- Aprendizaje colaborativo
- Aprendizaje centrado en el estudiante



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.

DESDE: Nivel actual de madurez	HASTA: Nivel deseado de madurez
Nivel 1	Nivel 2



Objetivos de aprendizaje, capacidades y competencias

¿Cuáles con los objetivos principales?

¿Qué capacidades desarrollará y demostrará el estudiante en el escenario? (por ejemplo, capacidades del siglo XXI).

OBJETIVOS

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS

Capacidades para el aprendizaje

- Aprender a aprender
- Creatividad e innovación

Capacidades laborales

- Comunicación
- Colaboración
- Alfabetización mediática
- Capacidades digitales

Capacidades para la vida

- Ciudadanía
- Responsabilidad social y personal
- Conciencia cultural



Misión del alumno

¿Qué tipo de actividades realizará el alumno?

El alumno se adentrará en un vídeo de un grupo musical mediante realidad virtual y aprenderá una de sus canciones junto a sus compañeros de grupo y se grabarán recreándola.

También conocerá mediante realidad aumentada los distintos países del mundo visitados por el grupo en su gira musical y los dará a conocer a sus compañeros a través de una presentación de Power Point.



Herramientas y recursos

¿Qué recursos, en concreto tecnológicos, se necesitan?

- Un ordenador
- Acceso a Internet
- Power point
- Tablet (para realidad aumentada y vídeo)
- App Aumentity
- Visor de realidad virtual



Espacio de aprendizaje

¿Dónde tendrá lugar el aprendizaje, por ejemplo, aulas, biblioteca local, museo, espacios exteriores, en un espacio online?

Utilizaremos las zonas **interactuar, investigar, intercambiar, desarrollar, crear y presentar.**

El aprendizaje se llevará a cabo en el aula del futuro: La zona de investigar para llevar a cabo la búsqueda de información acerca del grupo y sus canciones, para conocer mejor los países visitados en la gira a través de la App Aumentity de realidad aumentada y para introducirse en sus vídeos musicales usando un visor de realidad virtual, la zona de intercambiar para que los alumnos decidan lo que van a hacer y cómo, la zona de desarrollar para llevar a cabo la presentación de Power Point con los países recorridos en la gira musical y para que los alumnos ensayen antes de grabar el vídeo. Y la zona de crear y presentar para que los alumnos se graben recreando las canciones con la tableta y para la visualización de las presentaciones y vídeos.

Narrativa del escenario del Aula del Futuro

Describe en 10 frases máximo las principales ideas del escenario.

En este escenario los alumnos aprenderán las canciones de un grupo musical, conocerán un poco más de los países visitados por el grupo en su gira gracias a la aplicación Aumentity de realidad aumentada, mejorarán su alfabetización digital mediante el uso del programa Power Point con el que mostrarán a sus compañeros cosas características de dichos países, se sumergirán en los vídeos musicales del grupo ayudados de un visor de realidad virtual, aprenderán sus canciones y llevarán a cabo como producto final la recreación colaborativa de una de las mismas.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS. Si su situación de aprendizaje lleva actividades de aprendizaje vinculadas escriba el título de las mismas.

AUTORÍA

María del Mar de Torres Rincón



La plantilla del escenario del Aula del Futuro forma parte del kit de herramientas del Aula del Futuro (creado por European Schoolnet), disponible en la página web del Aula del Futuro: <http://fcl.eun.org/toolkit>

El kit de herramientas del Aula del Futuro está utilizando la licencia de Creative Commons [Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)