

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Un paseo por Pamplona en el siglo XVIII

ETAPA

Educación Secundaria Obligatoria

NIVEL

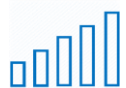
4º ESO



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 colaborativo
- Aprender haciendo
- Outdoor Education
- Mobile Learning



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
Los estudiantes trabajan de forma teórica los contenidos de la asignatura de Historia y no lo aplican a su entorno cotidiano. Además, no están acostumbrados a trabajar en proyectos	Los estudiantes aplican sus conocimientos teóricos a situaciones cotidianas, son los motores de su propio aprendizaje y generan herramientas nuevas para fomentar el aprendizaje de

<p>multidisciplinares que incluyan varias asignaturas.</p>	<p>los demás, utilizando las TIC de forma colaborativa, autoevaluando sus progresos.</p>
--	--



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

El **objetivo fundamental** es desarrollar una herramienta real para el móvil (App) que les permita mostrar los principales monumentos de Pamplona en el siglo XVIII.

Desarrollarán sus capacidades de búsqueda dirigida, trabajarán el vocabulario específico y el análisis de la documentación para poder extraer de ella la información necesaria para su herramienta, de modo que tendrán que utilizar el pensamiento crítico. Trabajarán de forma cooperativa para construir entre todos la App, y de esta manera perfeccionar sus capacidades de comunicación y negociación. Por otro lado, autoevaluarán su progreso de forma periódica, y serán evaluados por sus compañeros para poder corregir los posibles errores a lo largo del camino.

Mediante la transformación de su trabajo en una App a través de App inventor, demostrarán sus capacidades de utilización de herramientas informáticas y el desarrollo del pensamiento computacional.

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS

- Pensamiento crítico y resolución de problemas
- Pensamiento computacional
- Creatividad e innovación
- Comunicación
- Colaboración
- Capacidades digitales



Misión del alumno

¿Qué tipo de actividades realizará el alumno?

- Los estudiantes se asignarán a sí mismos uno de estos roles: reportero, investigador, diseñador o informático (habrá varias personas con el mismo rol)
- El reportero deberá realizar fotos y vídeos de los monumentos implicados, editándolas y perfeccionándolas con herramientas usadas en TIC como Photoshop o AVS video Editor.
- El investigador buscará información sobre los documentos, teniendo especial cuidado con evitar el plagio, para después redactar un texto que sea sencillo y comprensible para cualquier usuario.
- El diseñador tiene dos objetivos: negociar con reporteros e investigadores los estándares y características que deben tener todos los archivos: tipo de letra, tamaño de las fotos, duración del vídeo. Posteriormente, en base a lo decidido, dibujará en un mapa conceptual la estructura de la aplicación móvil: número de pantallas, teclas, información que aparecerá. Para ello deberá hablar con los informáticos para que le expliquen las características de la pantalla y los elementos que se pueden añadir.
- Los informáticos recogerán toda la información y crearán la aplicación. Como no todos pueden trabajar a la vez, los que no estén con la programación por bloques estarán evaluando el trabajo de los compañeros o testeando en el móvil el funcionamiento de la App.



Herramientas y recursos

¿Qué recursos, en concreto tecnológicos, se necesitan?

- Padlet de la clase, para ir colgando los trabajos y que todos tengan acceso a ellos.
- Cuestionario Google para evaluar el estado de la información de cada uno de los monumentos.
- App inventor para diseñar la aplicación móvil.
- Mindmeister para crear el mapa conceptual.
- Smartphones/ equipos informáticos de la clase



Espacio de aprendizaje

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

Los espacios de aprendizaje serán sobre todo 3:

- Clase de TIC
- Exterior (casco urbano de Pamplona)
- Espacio virtual: Padlet y Google Classroom.

Narrativa del escenario del Aula del Futuro

Describe en 10 frases máximo las principales ideas del escenario.

- Es un diseño multidisciplinar entre TIC e Historia para alumnos de 4º de la ESO que les animará a trabajar de forma colaborativa y utilizar herramientas tecnológicas.
- Se busca a través de ello que apliquen sus conocimientos adquiridos en clase a la vida cotidiana, descubriendo en su entorno vestigios del pasado que se pueden dinamizar y hacer descubrir a otro a través de las herramientas multimedia a su alcance.
- Los alumnos temporalizan y controlan su propio aprendizaje, con grupos de trabajo, roles asignados que eligen ellos mismos según sus capacidades, evaluaciones entre pares que les permiten corregir sus errores...
- Es un entorno colaborativo en el que los profesores de TIC y de historia actuarán como coordinadores y facilitadores, ayudándoles a resolver sus dudas y problemas pero sin realizar clases "magistrales".
- El resultado es una herramienta real, que podrán descargar en sus dispositivos móviles y pasar a sus compañeros. Si el proyecto es un éxito, se pensará incluso la posibilidad de entrar en contacto con la oficina de turismo de Pamplona para que puedan difundir la aplicación.

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

Nuestro vídeo sobre personalidades navarras en el siglo XVIII

AUTORÍA

Susana Aparicio Rosillo (profesora de TIC), la profesora de Geografía e Historia y la responsable de I+D



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/)