

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA:

Las *Actividades* están vinculadas a *Situaciones de aprendizaje*. Escriba el título de la misma.

### UN PASEO VIRTUAL POR LA EDAD MEDIA

### TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Creación de una animación (Stop Motion) y edición (Cupcut) sobre los instrumentos de la Edad Media

### BREVE DESCRIPCIÓN

Una breve de descripción de dos o tres líneas

Conocer la música profana medieval y sus instrumentos musicales por familias a través de la creación de una animación con Stop Motion Studio y la edición de la banda sonora con CupCut.



¿Cuánto durará la actividad formativa completa? ¿Qué tipo de espacio de aprendizaje es necesario? ¿Qué tecnología y/u otros materiales son necesarios?

TIEMPO	ZONA (S) DE APRENDIZAJE DE AULA DEL FUTURO	TECNOLOGÍA/MATERIALES
<p>Indica el tiempo en sesiones. Ej. 3 sesiones de 45 minutos. Haz clic para editar.</p> <p>3 sesiones de 50 minutos.</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> Crea</p> <p><input type="checkbox"/> Desarrolla</p> <p><input type="checkbox"/> Investiga</p> <p><input type="checkbox"/> Interactúa</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> Presenta</p> <p><input type="checkbox"/> Explora</p> <p><input type="checkbox"/> Otra/s:</p>	<p>Móviles con las apps Stop Motion Studio y CupCut.</p>



Especifique los distintos pasos de la actividad formativa y describa el papel del docente y del alumnado en cada etapa. También el tipo de interacción y actividad.

Pasos	Tiempo	Papel del docente	Papel del alumnado	Tipo de interacción/actividad educativa
<b>Paso 1</b>	50 minutos.	Explicación del funcionamiento de Stop Motion (dudas) y CupCut.	Interactúa con los compañeros/as y el docente, viendo vídeos y siguiendo la explicación.	Escucha activa e interacción.
<b>Paso 2</b>	50 minutos.	Guía y monitoriza prácticas con Stop Motion Studio y CupCut.	Interactúa con los compañeros/as de equipo y los dispositivos móviles.	Diseñar.
<b>Paso 3</b>	50 minutos.	Guía y evalúa la interpretación del producto final.	Presentación a la profesora y compañeros/as.	Presentar.

<b>Paso 4</b>				
<b>Paso 5</b>				
<b>Paso 6</b>				

### PREPARACIÓN

¿Qué preparación es necesaria para esta actividad formativa? (Y agentes involucrados)

Preparación de la explicación del funcionamiento de Stop Motion (dudas) y CupCut.

---

## ETAPA

Secundaria-ESO

## NIVEL

Nivel (curso) para el que está pensada.

2º

## ÁREAS

Áreas/materias que intervienen en esta actividad.

Música

## RELACIÓN CON EL CURRÍCULO:

Describe brevemente la relación con el currículo: objetivos, saberes básicos, criterios de evaluación, competencias que se trabajan (Semejantes a KIT3), etc. **Las actividades pueden haber sido creadas en base al currículo anterior, recuerda actualizarlo al vigente si fuera necesario.**

Contenidos:

- Música vocal profana.
- Instrumentos y familias instrumentales de la Edad Media.

Objetivos:

- Explorar y descubrir las posibilidades de los instrumentos y su evolución a lo largo de la historia de la música.
- Participar en todos los aspectos de la producción musical demostrando el uso adecuado de los materiales relacionados, métodos y tecnologías.

Competencias clave que se trabajan:

- competencia digital
- conciencia y expresiones culturales.

## EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO:

¿Cómo se va a evaluar la actividad? Relación con el currículo (criterios de evaluación) e instrumentos (rúbrica, diana, listas de comprobación, etc.). Formativa/Sumativa. Autoevaluación, co-evaluación o hetero-evaluación.

Todo lo realizado en Música se graba en vídeo como producto final y se sube al canal de youtube @iesgpmusic.

Se evalúa a través de rúbrica de evaluación.

---

### CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN:

Si procede, añade las URL de los vídeos online, imágenes, concursos y sitios web relacionados con esta actividad.

Ejemplos de animaciones hechas por el alumnado con Stop Motion y Cupcut sobre los instrumentos de la Edad Media:

<https://drive.google.com/file/d/1gjiHLgs7i1k6ji4BY2mGZXCIRm0I5OC4/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1u9wEIM1mloa1EFfSILW8Fv6f9XwUywAD/view?usp=sharing>

### EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD:

¿Esta actividad es innovadora y cumple con el modelo del Aula del Futuro? Consulta la rúbrica del KIT 5 para poder evaluarla.

Si realizas el KIT completo, añade en este apartado la relación con la evaluación de la actividad para la toma de decisiones sobre el impacto del aprendizaje.