

SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

TÍTULO

Creación de contenidos digitales a través de la simulación de eclipses.

AUTOR/ES

Nombre del autor/es de la situación

Pedro Jorge Gil Cruz

REALIZADO EN UN CENTRO DE:

<input type="checkbox"/>	Infantil
<input type="checkbox"/>	Primaria
<input type="checkbox"/>	Secundaria (ESO)
<input type="checkbox"/>	Secundaria (Bachillerato)
<input type="checkbox"/>	Formación profesional
<input checked="" type="checkbox"/>	Otros: Educación de Personas Adultas



TENDENCIA/S PERTINENTE/S

Escriba la tendencia o el escenario de tendencias al que se pretende responder. Por ejemplo con el informe Horizon disponible [aquí](#).

<input type="checkbox"/>	Aprendizaje Basado en Proyectos
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje a lo largo de la vida
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje inclusivo
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje personalizado
<input type="checkbox"/>	BYOD
<input type="checkbox"/>	Evaluación
<input type="checkbox"/>	Emprendimiento
<input type="checkbox"/>	Flipped Classroom
<input type="checkbox"/>	Gamificación
<input type="checkbox"/>	Makerspace
<input type="checkbox"/>	Programación y robótica
<input type="checkbox"/>	Realidad Aumentada/ Realidad Virtual
<input checked="" type="checkbox"/>	STEAM
<input type="checkbox"/>	Otros:



NIVEL DE MADUREZ

¿Qué nivel de madurez se pretende alcanzar con la situación? Escriba nivel actual a la izquierda y describa el nivel deseado a la derecha.

DESDE: NIVEL ACTUAL DE MADUREZ

Alumnado nivel 1

El alumnado parte de un nivel de madurez bajo en la competencia de creación de contenidos digitales, dado que presenta un conocimiento muy básico en la creación de presentaciones en formato digital.

HASTA: NIVEL DESEADO DE MADUREZ

Alumnado nivel 2

El alumnado debe alcanzar un nivel básico que permita crear un sencillo vídeo a partir de la captura y grabación de la pantalla del ordenador. De la misma forma, creará y presentará su experiencia en el desarrollo de la actividad a través del diseño y elaboración de un libro digital con Book Creator.



OBJETIVOS DE APRENDIZAJE, CAPACIDADES Y COMPETENCIAS PARA LA TRANSFORMACIÓN

¿Cuáles con los objetivos principales? ¿Qué capacidades desarrollará y demostrará el estudiante en la situación de aprendizaje? (por ejemplo, capacidades del siglo XXI). Máximo recomendado 4 objetivos.

OBJETIVOS

- Conocer y simular eclipses mediante la aplicación Stellarium.
- Crear y publicar contenido digital en la red con licencia Creative Commons.
- Elaborar vídeos donde se visionen diferentes eclipses.
- Presentar su experiencia mediante la creación de un libro digital.

CAPACIDADES Y COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

CAPACIDADES DE APRENDIZAJE	Aprender a aprender	<input type="checkbox"/>
	Aprendizaje a lo largo de la vida	<input checked="" type="checkbox"/>
	Pensamiento crítico y resolución de problemas	<input type="checkbox"/>
	Pensamiento computacional	<input type="checkbox"/>
	Creatividad e innovación	<input checked="" type="checkbox"/>
CAPACIDADES LABORALES	Comunicación	<input checked="" type="checkbox"/>
	Colaboración	<input type="checkbox"/>
	Iniciativa y espíritu empresarial	<input type="checkbox"/>
	Alfabetización mediática	<input type="checkbox"/>
	Capacidades digitales	<input checked="" type="checkbox"/>
CAPACIDADES PARA LA VIDA	Ciudadanía	<input checked="" type="checkbox"/>
	Vida y Carrera	<input type="checkbox"/>
	Responsabilidad social y personal	<input type="checkbox"/>
	Conciencia cultural	<input checked="" type="checkbox"/>
	Desarrollo sostenible	<input type="checkbox"/>



MISIÓN DEL ALUMNO

¿Qué tipo de actividades realizará el alumno? Haga clic para editar.

Creación de contenido mediante el diseño y elaboración de vídeos que simulen la evolución de eclipses en una aplicación web. Asimismo, presentar su trabajo y sus evidencias de aprendizaje con un sencillo libro digital.



HERRAMIENTAS Y RECURSOS

¿Qué recursos, con especial atención a los medios tecnológicos y analógicos, se necesitan? Haga clic para editar.

Tecnológicos	Analógicos
Ordenadores con Internet APP WEB STELLARIUM APP Screencast-O-Matic YOUTUBE como repositorio de vídeos: https://www.youtube.com/user/CEPATeresa/videos APP BOOK CREATOR APP PARA GENERAR CÓDIGOS QR	



ESPACIOS DE APRENDIZAJE

¿Dónde tendrá lugar el aprendizaje? Por ejemplo: zona/s del Aula del Futuro, aulas específicas/grupo, biblioteca, espacios externos al centro (museo, espacios exteriores, online, etc. Haga clic para editar.

Zonas de AdF	Espacio Real
Investiga (Analiza, Averigua, Cuestiona, Examina)	Aula de informática
Presenta (Comparte, Escucha, Informa, Muestra)	Aula ordinaria
Crea (Edita, Imagina, Manipula)	Aula de informática
Desarrolla (Diseña, Inventa, Planifica)	
Interactúa (Colabora, Debate, Pregunta)	
Intercambia (Busca, Descubre, Indaga)	

NARRATIVA DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

Describe en 10 frases máximo las principales ideas de la situación de aprendizaje.
Haga clic para editar.

El alumnado del Módulo I de ESPA carece de una apropiada competencia digital en la creación de contenidos digitales. Mediante la actividad que se propone, el alumnado mejorará su competencia digital en la creación de contenidos a través del desarrollo del currículo propio de su etapa educativa. En concreto, con los contenidos curriculares correspondientes a la Tierra y el Universo y el movimiento de los astros en el sistema solar. Finalmente, deberá presentar a sus compañeros/as sus evidencias de aprendizaje mediante el diseño y elaboración de una presentación en formato digital.

ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE VINCULADAS. Si tu situación de aprendizaje lleva actividades de aprendizaje vinculadas escribe el **título** de las mismas. Si todavía no has creado actividades, puedes dejar este apartado en blanco.

◆ Actividad 1

Explicación del funcionamiento de la aplicación Stellarium

◆ Actividad 2

Simulación de eclipses en Stellarium.

◆ Actividad 3

Investigación guiada sobre el proceso de captura de pantalla con Screencast-O-Matic

◆ Actividad 4

Diseño y elaboración un libro digital con Book Creator.

◆ Actividad 5

Generar un código QR con Qrcodemonkey para acceder a la biblioteca digital.

◆ Actividad 6

Presentación y puesta en común con el resto del grupo del libro digital creado.