

## SITUACIONES DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

### TÍTULO

UN PASEO VIRTUAL POR LA EDAD MEDIA MUSICAL

### AUTOR/ES

Nombre del autor/es de la situación

Virginia Vidal Miñana

### REALIZADO EN UN CENTRO DE:

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



### 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 checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje Basado en Proyectos
<input type="checkbox"/>	Aprendizaje a lo largo de la vida
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje colaborativo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje inclusivo
<input checked="" type="checkbox"/>	Aprendizaje personalizado
<input checked="" 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 checked="" 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

HASTA: NIVEL DESEADO DE MADUREZ

Alumnado: nivel 1  
Profesorado: nivel 4  
Centro: nivel 4

Alumnado: nivel 2  
Profesorado: nivel 5  
Centro: nivel 5



## 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 el contexto histórico cultural de la Edad Media.
- Diferenciar la música monódica, polifónica, religiosa y profana de la Edad Media.
- Aprender qué es un código y sus características.
- Reconocer y familiarizarse con las Cantigas de Santa María.

### CAPACIDADES Y COMPETENCIAS QUE SE TRABAJAN EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

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

El alumnado, en grupos reducidos, creará varios objetos virtuales sobre la música en la Edad Media a través de las diferentes actividades con metodología Aula del Futuro.



## HERRAMIENTAS Y RECURSOS

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

Tecnológicos	Analógicos
Ipad, móviles, ordenadores y equipo de vídeo y audio. Canva Placas Makey Makey Scratch Stop Motion Cupcut Walk Band Garage Band.	



## 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
<b>Investiga</b> (Analiza, Averigua, Cuestiona, Examina)	Aula de música, Aula Althia (aula polivalente) y Aula del s XXI (Aula del Futuro)
<b>Presenta</b> (Comparte, Escucha, Informa, Muestra)	Aula de música, Aula Althia (aula polivalente) y Aula del s XXI (Aula del Futuro)
<b>Crea</b> (Edita, Imagina, Manipula)	Aula de música, Aula Althia (aula polivalente) y Aula del s XXI (Aula del Futuro)
<b>Desarrolla</b> (Diseña, Inventa, Planifica)	Aula de música, Aula Althia (aula polivalente)
<b>Interactúa</b> (Colabora, Debate, Pregunta)	Aula de música, Aula Althia (aula polivalente) y Aula del s XXI (Aula del Futuro)
<b>Intercambia</b> (Busca, Descubre, Indaga)	Aula de música, Aula Althia (aula polivalente) y Aula del s XXI (Aula del Futuro)

## 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.

La finalidad de la situación de aprendizaje es el estudio de los contenidos de la música en la Edad Media a través del trabajo por proyectos y cooperativo y la creación de objetos virtuales de aprendizaje.

**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

Presentación virtual en Canva sobre el contexto histórico en la Edad Media

### ◆ Actividad 2

Composición de un organum paralelo medieval con Makey Makey y Scratch

### ◆ Actividad 3

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

### ◆ Actividad 4

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

### ◆ Actividad 5

Interpretación de una pieza medieval (Cantiga de Santa María) con instrumentos digitales

### ◆ Actividad 6