

Apellidos del profesor: Marchi	Nombre: Rossana
Título: UNA VUELTA POR LONDRES	Duración: 4 horas
Asignatura: INGLÉS	
Objetivos: Patrimonio cultural y vida real	
Elementos clave de CC: Descomposición; Reconocimiento de Patrones; Abstracción; Diseño de Algoritmos	
Grupo de edad: De 12 a 14 años	
Situaciones de Aprendizaje: Discusión en clase, trabajo en grupo	Tipo de Actividad: Actividades digitales, aprendizaje cooperativo, tareas de resolución de problemas
Materiales: <ul style="list-style-type: none"> - Portátil - Plantilla de tabla 	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - Espacio de trabajo - Herramientas de Google - Software de presentaciones - Video sobre Londres - Scratch (software para crear mapas interactivos)
Desarrollo del Aprendizaje	
<p>Definición del Problema: ¿Cómo podemos planificar eficazmente un viaje virtual a Londres, aprovechando la tecnología para explorar su rico patrimonio cultural y sus monumentos?</p> <p>Introducción Ver un video corto sobre los monumentos icónicos de Londres, su historia y cultura.</p> <p>Discutir las principales atracciones, como la Torre de Londres, el Palacio de Buckingham y el Big Ben.</p>	
Evaluación Previa (opcional)	
<p>1. Descomposición</p> <p>Descomponer el objetivo general de descubrir Londres en tareas y actividades más pequeñas y manejables.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Dividir en grupos de 3-4 estudiantes. ● Elegir un tema específico o interés: <ol style="list-style-type: none"> 1. Historia y Monarquía 2. Arte y Cultura 3. Gastronomía y Compras 4. Londres Moderno 	

- Investigación:
 1. Utilizar recursos en línea como Google, Wikipedia y sitios web turísticos oficiales para recopilar información sobre el tema elegido.
 2. Identificar lugares específicos, museos o barrios relacionados con el tema.
- Crear un itinerario virtual:
 1. Utilizar una herramienta digital como Google Maps o un software de presentaciones para planificar un itinerario de 3 días.
 2. Incluir:
 - Actividades diarias
 - Métodos de transporte
 - Tiempo estimado para cada actividad
 - Consideraciones de presupuesto

2. Reconocimiento de patrones.

Ayudar a los estudiantes a reconocer patrones y elementos comunes en el patrimonio cultural, los monumentos y las atracciones de Londres.

- Identificación de patrones en mapas, como calles, monumentos y rutas de transporte.
- Observar cómo las herramientas tecnológicas pueden facilitar la navegación y la exploración de la ciudad.

3. Abstracción:

- Abstractar información esencial sobre Londres, incluidos su patrimonio cultural, monumentos y puntos de interés.
- Enfatizar la importancia de abstraer habilidades de lectura de mapas, como la comprensión de símbolos, leyendas y direcciones.
- Resaltar el uso de dispositivos y herramientas tecnológicas como abstracciones de recursos del mundo real para la navegación y la obtención de información.

4. Diseño de algoritmos:

Guiar a los estudiantes en el diseño de algoritmos o planes paso a paso para crear sus itinerarios personales de Londres.

- Instrucciones para el uso de herramientas como Google Maps de forma efectiva.
- Formulación de algoritmos para encontrar información sobre el patrimonio cultural, seleccionar destinos y planificar rutas dentro de la ciudad.

Ejemplo:

- Paso 1: Introducción a Google Maps
 - Introducir a los estudiantes a las características de Google Maps.
 - Explicar cómo puede ser una herramienta útil para planificar rutas, encontrar destinos y explorar una ciudad como Londres.
- Paso 2: Identificación de sitios de patrimonio cultural
 - Proporcionar una lista de sitios de patrimonio cultural en Londres, como el Museo Británico, la Torre de Londres y la Abadía de Westminster.
 - Instruir a los estudiantes para que elijan al menos tres sitios de patrimonio cultural que deseen visitar durante su viaje.
- Paso 3: Investigación y recopilación de información
 - Guiar a los estudiantes a investigar cada sitio seleccionado, incluyendo su historia, importancia y horarios de visita.
 - Fomentar que encuentren información en fuentes en línea confiables o sitios web oficiales.
- Paso 4: Formulación de algoritmos
 - Ayudar a los estudiantes a formular algoritmos para planificar su visita a cada sitio.
 - Ejemplo de algoritmo para visitar el Museo Británico:
 - Comenzar en la estación de metro más cercana.
 - Caminar hasta el Museo Británico.
 - Al llegar, verificar los horarios de apertura y tarifas de entrada (si corresponde).
 - Explorar las exhibiciones del museo, comenzando con las que más les interesen.
 - Pasar al menos dos horas explorando el museo.
 - Tomar notas o fotos de artefactos y exhibiciones de interés.
 - Salir del museo y continuar al siguiente destino en el itinerario.
- Paso 5: Planificación de rutas con Google Maps
 - Enseñar a los estudiantes a usar Google Maps para planificar rutas entre sus destinos elegidos.
 - Demostrar cómo ingresar puntos de partida y llegada, seleccionar modos de transporte (p. ej., caminar, transporte público) y ver los tiempos estimados de viaje.
- Paso 6: Creación de itinerarios
 - Instruir a los estudiantes para que creen sus itinerarios personales, incluyendo:
 - El orden en el que planean visitar los sitios de patrimonio cultural.
 - Tiempos estimados de viaje entre los sitios.
 - Pausas para almorzar u otras actividades planeadas.
 - Animar a utilizar Google Maps para visualizar sus rutas y tiempos estimados de viaje.
- Paso 7: Presentación y reflexión
 - Instruir a los estudiantes para que presenten sus itinerarios a la clase, explicando sus elecciones y algoritmos.
 - Fomentar la discusión y retroalimentación sobre los planes de cada estudiante.

- Reflexionar sobre el uso de principios de pensamiento computacional en la planificación del itinerario.

Evaluación:

- Evaluación formativa: Observar la participación de los estudiantes durante las discusiones, el trabajo en grupo y las actividades digitales.
- Evaluación sumativa: Evaluar la calidad de los itinerarios de los estudiantes, sus presentaciones y su habilidad para explicar los principios de pensamiento computacional aplicados.
-

Para estudiantes avanzados: Desafiarlos a crear itinerarios más complejos, incorporando factores adicionales como limitaciones de presupuesto o intereses específicos.

Para estudiantes con dificultades: Proporcionar una guía más estructurada y apoyo, desglosando las tareas en pasos más pequeños.

Asegurarse de que los recursos y actividades sean culturalmente apropiados y respetuosos de diversas perspectivas.

Animar a los estudiantes a considerar la importancia histórica y cultural de los sitios que eligen visitar.

Prueba de evaluación posterior (opcional):

Feedback basado en la prueba posterior (opcional):

Resultados esperados:

- Capacidad para leer y crear mapas.
- Uso de dispositivos y herramientas tecnológicas.
- Mejora en habilidades de comunicación en un idioma extranjero.
- Creación de un itinerario personal de Londres.
- Mejora en las habilidades de cooperación con compañeros.

Notas:

La presentación de Londres mediante un video y posteriormente con un texto escrito despertó su curiosidad por visitar la ciudad. El pensamiento computacional me brindó las herramientas necesarias para guiar a los estudiantes en el descubrimiento de la ciudad de Londres y la creación de un itinerario.