

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO

### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

ROSS 128B

### TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Punto de Arrosizaje. Acopio de alimentos

### BREVE DESCRIPCIÓN

El alumnado lee las instrucciones del reto en el mapa interactivo en el "Punto de Arrosizaje". En este punto se lee: *"El trayecto hasta el laboratorio fortificado es duro. Debéis de hacer acopio de alimentos para 5 días. Debe ser una dieta equilibrada, para ello en la montaña tenéis pistas de como deberá ser. Habrá diferentes trozos de la pirámide alimenticia, id a por ellos y ordenadlos. Haced un inventario de los alimentos que os llevaréis y explicad el por qué en función de lo que podemos ver en la pirámide."*

*Posteriormente, cada grupo se desplazará del ADF a la zona de escalada (gimnasio, patio...) donde deberán alcanzar los trozos de la pirámide de los alimentos. Para ello, se colocarán a una altura entre 2'5 y 3 m el "Top", estando en ese punto la pieza a alcanzar (trozo pirámide alimenticia). Se señalarán las presas a tocar de nuestro rocódromo o bloque para graduar la dificultad. En caso de no tener rocódromo se puede construir adhiriendo piedras a la una pared con anclaje químico (adhesivos bicomponentes usados en construcción). O en último caso, usar las espalderas con puntos marcados exclusivos para agarrar.*

*Una vez adquiridos todos los trozos de la pirámide, nos desplazamos al ADF, se montará la pirámide, se investigará sobre la misma, se harán los cálculos de alimentos a llevar y se justificarán las soluciones.*

**Actividad de aprendizaje realizada teniendo en cuenta la legislación en vigor Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020.**

### TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro	Tecnología / materiales
--------	--	-------------------------

	x	Crea	- <i>Inventario cantidades de alimentos.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Rocódromo</i></li> <li>- <i>Pirámide de los alimentos, impresa en cartón o cartulina y cortada por grupo de alimentos</i></li> <li>- <i>Portátil o dispositivo similar para la búsqueda de información</i></li> <li>- <i>También para poder visualizar el mapa gamificado. Uno por alumno trabajando con documentos colaborativos.</i></li> </ul>
	x	Desarrolla	- <i>Cálculos del inventario de alimentos.</i>	
	x	Investiga	- <i>Investigación sobre la pirámide de alimentos.</i>	
	x	Interactúa	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Fase previa al inicio de cada actividad para el reparto de tareas y roles.</i></li> <li>- <i>Inherente a todas las actividades.</i></li> </ul>	
		Presenta		
	x	Explora	- <i>Actividad de escalada.</i>	
		Otras		

 DESARROLLO

PASO 1	Tiempo:	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:

**Comentado [SV1]:** Es siempre aconsejable dejar al posible docente que utilice esta actividad un poquito de explicación sobre lo que hace en cada fase el docente y alumnado, ¿podrías explicar algo mejor la labor? por ejemplo, guía al alumnado haciendo preguntas del estilo "xxxx", da soporte al alumnado en la utilización de xxxx, establece creación de grupos, distribución de roles,, etc. Gracias.

<p>Inicia la situación de aprendizaje con el mostrado de un vídeo introductorio que explique la narrativa (podemos utilizar IA para crear imágenes con Dall-e, por ejemplo. Y con estas imágenes crear un vídeo). Otra opción más sencilla es entregar una carta “top secret de la resistencia” para introducir la narrativa. Posteriormente se le pasa al alumnado el enlace con el <a href="#">mapa interactivo</a>. (Vía plataforma educativa pertinente, QR, mail...)</p>	<p>El alumnado, una vez creada la disonancia cognitiva con la introducción, se agrupa en grupos de 3-4, abren el enlace y acceden al “Punto de Arrosizaje”. Allí, estará la información del reto a resolver. Narrativa específica del reto y qué reto tienen que superar. Se intentará que solo con la ayuda de la web puedan resolverlo.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interactuación grupal e investigación entre los miembros del grupo</li> </ul>
---	---	--

**Comentado [SV2]:** podríamos sugerir algún tipo de APP o web? Dejando el enlace listo. Gracias

PASO 2	Tiempo:	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p>Acompañar al alumnado al rocódromo o bloque y supervisar la actividad. Indicar al alumnado cómo adquirir los trozos de pirámide (ver descripción de la misión), normas de seguridad y reglas.</p>	<p>El alumnado va superando los diferentes bloques obteniendo los trozos. Se deben de ir turnando para aumentar la participación y evitar la fatiga excesiva</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Trabajo en equipo y exploración de las posibles soluciones</li> </ul>

DESARROLLO

PASO 3	Tiempo:
--------	---------

<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
<p><i>Una vez conseguido los trozos, se indica que vuelvan al ADF y construyan la pirámide con las partes adquiridas. El profesorado guiará el proceso investigativo pasando por los diferentes grupos. En caso de que el alumnado no sea capaz de resolver los retos por ellos mismos, el profesorado intervendrá orientando su búsqueda web. También es importante reforzar positivamente cuando la fase de investigación esté bien encauzada por el alumnado.</i></p>	<p><i>Construcción de la pirámide e investigación sobre qué es, se harán los cálculos de alimentos a llevar y se justificarán las soluciones.</i></p>	<p>- Investigación y trabajo en grupo</p>

ETAPA	SECUNDARIA
NIVEL	3º ESO
ÁREAS	EF Y BIOLOGÍA



#### RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

*Las actividades pueden haber sido creadas en base al currículo anterior, recuerda actualizarlo al vigente si fuera necesario.*

**Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.**

**BIOLOGÍA:**

Competencia específica 2. Criterio 2.1. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CPSAA4.

Competencia específica 5. Criterio 5.3. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM2, STEM5, CD4, CPSAA1, CPSAA2, CC4, CE1, CC3.

**Saberes básicos:**

**F. Cuerpo humano.**

– Anatomía y fisiología básicas de los aparatos digestivo, respiratorio, circulatorio, excretor y reproductor.

**G. Hábitos saludables.**

– Características y elementos propios de una dieta saludable y su importancia.

**EDUCACIÓN FÍSICA**

Competencia específica 1. Criterios 1.1, 1.2 y 1.4. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA4.

Competencia específica 2. Criterio 2.2. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.

Competencia específica 5. 5.1. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CC4, CE1, CE3.

**Saberes básicos**

**A. Vida activa y saludable.**

– Salud física

**C. Resolución de problemas en situaciones motrices.**

– Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: profundización, identificación y corrección de errores comunes.

**F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.**

– Normas de uso: respeto a las normas viales en los desplazamientos activos cotidianos para una movilidad segura, saludable y sostenible.

– Análisis y gestión del riesgo propio y de los demás en las prácticas físico-deportivas en el medio natural y urbano. Medidas colectivas de seguridad.

– Cuidado del entorno, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física.



**EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO**

La evaluación se realizará mediante rúbrica para los diferentes descriptores. Se planteará una rúbrica para cada actividad de la situación de aprendizaje (heteroevaluación) y en la última sesión se añadirán de autoevaluación y coevaluación. Se aconseja realizar una hoja de cálculo en la que recoja la media aritmética (ponderada por descriptores) de cada misión, la autoevaluación y coevaluaciones. También se reflejará en la hoja el porcentaje de la calificación final de la heteroevaluación, autoevaluación y coevaluaciones. Es muy importante la evaluación formativa (retroalimentación) que se ofrece al alumnado durante el proceso para reconducir sus investigaciones, diseño y creaciones. Esto nos asegurará centrar los esfuerzos de los grupos al objetivo buscado.

Ross 128B Rúbrica Misión 1				
Descriptor	10-8	7-5	4-3	2-0
Escalada en bloque	El grupo consigue llegar al top con facilidad.	El grupo consigue llegar al top con dificultad.	El alumnado consigue llegar al top con ayuda de otros	El grupo no consigue al top
Pirámide alimenticia	Monta perfectamente y comprende la función de la misma	Monta con dificultad y comprende básicamente la función de la misma	Monta con errores y no comprende la función de la misma	No monta ni comprende la función de la misma
	Calcula bien las cantidades y proporcionalmente para una alimentación saludable	Calcula bien las cantidades pero genera errores en las proporciones para una alimentación saludable	Errores en calculo y proporciones saludables	No realiza los cálculos o las proporciones



Lo ideal de esta actividad es hacerla con codocencia. Para ello, se necesitaría un espacio de tiempo para hacer reuniones de coordinación, diseño y evaluación. En caso contrario, habría que repartir los tiempos entre las sesiones específicas de cada docente. Cada uno haría parte de la actividad en su hora de clase.

Esta actividad se realizará en un primer tiempo, la escalada, fuera del ADF. Lo demás se realizará íntegramente en el ADF. Se recomienda tener una pila en este espacio para la limpieza del material y manos, por ejemplo.

Los tiempos no se marcan en esta actividad, dado que dependen de la competencia de cada grupo en resolver los retos. Para controlar el acceso a los siguientes retos se ha generado códigos de acceso en modo *break out* educativo.



#### EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Para esta parte de autorreflexión y evaluación de la actividad proponemos la siguiente plantilla del kit 5 del ADF. Como es interdisciplinar, sería conveniente hacerla de forma colegiada.

