

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

Las Seis Páginas



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Página 0. Inicio de la aventura.



BREVE DESCRIPCIÓN

Al alumnado se le introduce en la narrativa de ficción que guiará la situación de aprendizaje. Primero con una breve introducción verbal y posteriormente con la lectura de una “carta enviada por el CSIC” a nuestro alumnado:

A continuación, se les plantea una actividad de *geocaching*, en la que, en cada caché, encontrarán la información para poder acceder a la plataforma [Las Seis Páginas VR](#) y acceder al reto de la Primera Página y obtenerla.

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	<ul style="list-style-type: none"> - App Geocaching - Cachés con la información pertinente y activas en la app. - Dispositivos móviles 	
	x	Desarrolla		
	x	Investiga		Zona Investiga ADF.
	x	Interactúa		Zona Interactúa ADF. Entorno cercano.
		Presenta		Zona Presenta (presentación de la actividad por parte del

		profesorado).
x	Explora	Entorno cercano (geocaching).
	Otras	



DESARROLLO

PASO 1	Tiempo:	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p><i>En un primer momento el profesorado crea los grupos sin decir nada más (así se crea más expectación). Inicia la situación de aprendizaje con la introducción verbal de la narrativa de ficción. Se les hace entrega de la "carta del CSIC" para su lectura.</i></p>	<p><i>El alumnado hace una lectura de la carta</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Interactuación entre los miembros del grupo</i>

PASO 2	Tiempo:	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p><i>El profesorado indica que la información para continuar la aventura está en una serie de cachés por el entorno cercano y que necesita usar la app Geocaching. No se facilita más información.</i></p>	<p><i>El alumnado investiga sobre en qué consiste esta actividad física (geocaching), el app y la instalan en sus dispositivos.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en equipo y exploración de las posibles soluciones



DESARROLLO

PASO 3	Tiempo:	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p><i>Posteriormente se les indica las normas de seguridad y pautas para la realización de la actividad. Se determina un tiempo máximo y otras observaciones para asegurarse de que todo el alumnado haya entendido la actividad. Se atenderá de manera personalizada a los grupos que tengan problemas con la aplicación o no haya entendido la actividad.</i></p>	<p><i>El alumnado hará el geocaching prestando atención a las pautas indicadas. Localización de las cachés, extracción de la información de las mismas y vuelta al ADF antes del tiempo límite.</i></p> <p><i>En los cachés se colocará el enlace a la plataforma y dos dígitos en cada caché. El código es "1234". El alumnado testeará el acceso para ver si lo han conseguido.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en grupo, exploración.



PREPARACIÓN

Se debe dar de alta los cachés en la app [geocaching](#) previamente. Se aconseja no más de 3 cachés para que la actividad se realice en tiempo y no se alargue mucho. El caché será un pequeño bote con un qr dentro con el *link* o 2 dígitos del código.

La plataforma se podrá ver en VR, si disponemos de dispositivos, o en escritorio. Como se comentó en la situación de aprendizaje.

ETAPA	SECUNDARIA
NIVEL	3º ESO
ÁREAS	EF



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.

– Consumo responsable: uso sostenible y mantenimiento de recursos urbanos y naturales para la práctica de actividad física.

– Cuidado del entorno, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en entornos naturales y urbanos.



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 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.

Las Siete Páginas Rúbrica Página 0				
Descriptor	10-8	7-5	4-3	2-0
Geocaching	Realiza perfectamente el geocaching con un buen tiempo.	Realiza geocaching un tiempo adecuado.	Realiza el geocaching con un caché sin encontrar.	Realiza el geocaching con dos cachés sin encontrar.

Acceso a la plataforma	El grupo consigue acceder al primer reto antes de terminar la sesión	El grupo consigue acceder al primer reto después de terminar la sesión	El grupo no consigue acceder al primer reto dado que no tiene los códigos	El grupo no consigue acceder al primer reto dado que no tiene los códigos ni el link
------------------------	--	--	---	--



CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

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, el *geocaching*, obviamente fuera del ADF. Lo demás se realizará íntegramente en el ADF.

Esta plataforma está diseñada para su visualización con gafas VR y, en caso de no disponer de ellas, se puede acceder en su versión escritorio. En caso de usar carcasas VR, accederemos con un móvil y pulsaremos el icono de gafas. Usando Oculus o similar, se aconseja tener el enlace guardado en marcadores del navegador del dispositivo VR de antemano.

Para crear nuestra propia plataforma, en caso de querer personalizarla, se recomienda ver un tutorial "[Thinglink](#)" previamente. Básicamente, se basa en subir imágenes 360º o panorámicas (que las transforma en VR) e insertamos etiquetas que nos llevarán a otra imagen o una información. Para insertar un código, a la hora de acceder a otra imagen, cuando insertemos una etiqueta, clicamos "Transición condicional". De este modo, podremos adaptar los retos a nuestros intereses específicos sin tener que ajustarnos a los indicados en estas actividades.



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.