

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Orientación QORienTIC

Sinopsis

Partiendo de una actividad de orientación con mapas (fichas del centro) y brújulas analógica como repaso y evaluación del punto de partida, mostraremos las posibilidades añadidas de las apps y teléfonos móviles (brújula y mapas digitales...) que permiten además de orientarse, crear, leer y enviar puntos de orientación, controlar el desarrollo de su propia actividad y compartir contenidos. Pretendemos aumentar más que la complejidad, lo contrario, añadiendo la motivación y el uso continuado de los móviles. Se van añadiendo posibilidades y apps, algunas ya usadas en situaciones previas que permitan además, controlar las rutas, distancias, tiempos... con trabajo cooperativo de resolución de problemas y envíos o consultas a distancia. El producto final es la participación en grupos y diferentes funciones en actividades de orientación participando además de una actividad físico-recreativa, que pueden proponer y preparar el propio alumnado.

Datos técnicos

Autoría: Alejandro Díaz Quintana

Centro educativo: IES VECINDARIO

Tipo de Situación de Aprendizaje: Tareas

Estudio: 4º Educación Secundaria Obligatoria (LOMCE)

Materias: Educación Física (EFI)

Identificación

Justificación: El uso del teléfono se extiende y aprovechar la motivación e interés del alumnado innovando y sorprendiendo con la activación de enlaces, códigos QR, control del ejercicio (tracker) aplicada a las actividades de orientación, compartiendo mapas, rutas, fotos, links... nos debe ayudar a fomentar la práctica de forma recreativa. En este caso iniciamos actividades de orientación (la brújula, digital o analógica...) a través del uso de enlaces o pistas encubiertos en códigos digitales QR. A partir de ahí, el alumnado puede manejar los mapas y sus posibilidades, calcular rutas, hacer fotos y usar redes sociales para la comunicación, pretendiendo continuarlo con el uso de realidad ampliada y videos interactivos en posteriores situaciones y niveles. Lograr el trabajo cooperativo, la práctica deportiva y la interdisciplinariedad con la motivación y casi constante uso de apps en esta edad. A la orientación, añadimos el uso de las TIC y apps móviles para el desarrollo y control de la misma, fomentando la práctica de actividades físico-recreativas con el uso dirigido de nuevas apps (teléfonos/tablets). Fomentamos y mejoramos la relación, la convivencia y salud, como un primer paso gracias a la motivación que nos aportan la cantidad de datos que recibimos y la posibilidad de compararlos, compartirlos y mejorarlos. Se pretende avanzar en posteriores situaciones con Realidad Ampliada como LearnAR (https://www.youtube.com/watch?v=7G3H3ImCWIE&feature=player_embedded), Aurasma, Layar...

Fundamentación curricular

Criterios de evaluación para Educación Física

Código	Descripción
SEFI04C02	<p>Resolver problemas en situaciones motrices (lúdico-recreativas, deportivas y artístico-expresivas), utilizando las estrategias más adecuadas en función de los estímulos percibidos, interpretando, produciendo y aplicando los fundamentos técnicos, reglamentarios y habilidades específicas propias de las actividades físico-motrices propuestas y valorando su ejecución en condiciones reales o adaptadas.</p> <p>Con este criterio, se pretende comprobar que el alumnado es capaz de percibir, interpretar, analizar, decidir, ejecutar y evaluar los aspectos técnicos, estratégicos y reglamentarios básicos propios de las situaciones motrices propuestas. Asimismo, se constatará si realiza una evaluación ajustada de su toma de las decisiones y nivel de ejecución para la resolución de los problemas motores planteados ajustando la realización de las habilidades específicas a los requerimientos en las situaciones motrices individuales o colectivas, preservando la seguridad y teniendo en cuenta sus propias características), mostrando actitudes de esfuerzo, autoexigencia, autoconfianza y superación, con especial incidencia en las situaciones motrices de los juegos y deportes tradicionales de Canarias. Igualmente, se verificará si es capaz de explicar y poner en</p>

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Orientación QORienTIC

Código	Descripción
	<p>práctica estos aspectos, tanto en entornos estables como no estables (como las técnicas de orientación y otras actividades en la naturaleza), adaptándolos a las variaciones que se produzcan en los mismos y regulando el esfuerzo en función de sus posibilidades.</p> <p>También se valorará la colaboración en la composición y presentación de montajes individuales o colectivos, seleccionando y ajustando los elementos y técnicas de la motricidad expresiva, ajustando sus acciones a la intencionalidad de los montajes artístico-expresivos, combinando los componentes espaciales, temporales y, en su caso, de interacción con los demás.</p>
Competencias del criterio SEFI04C02	Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.
SEFI04C04	<p>Utilizar con autonomía e intencionalidad creativa herramientas tecnológicas de la información y comunicación y recursos disponibles en la Red o aplicaciones móviles desde dispositivos digitales solicitadas en proyectos y productos de prácticas motrices atléticas (relacionadas con la condición física y la salud), de prácticas lúdico-recreativas y deportivas y de prácticas artístico-expresivas.</p> <p>Con este criterio, se pretende comprobar que el alumnado enriquece su conocimiento y amplía su aprendizaje desde la práctica de actividades físico-saludables y situaciones motrices (lúdico-recreativas, deportivas y artístico-expresivas) que se le planteen, así como en la organización de eventos (concursos, olimpiadas, muestras, torneos,...) empleando las tecnologías de la Información y la Comunicación desde distintos dispositivos (ordenadores, teléfonos móviles, tabletas, consolas de videojuegos...) para realizar búsquedas, etiquetar, comentar, compartir, participar en plataformas y entornos educativos online, publicar en sitios web, probar o crear productos utilizando videojuegos activos o aplicaciones móviles o generar presentaciones, pósters, infografías o cualquier otra producción digital, con autonomía e intención creativa, combinando el aprendizaje formal con su entorno personal de aprendizaje, con el fin último de que el uso de la tecnología consiga motivar su aprendizaje y transferir lo aprendido a la ocupación saludable de su tiempo libre.</p>
Competencias del criterio SEFI04C04	Comunicación lingüística, Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología, Competencia digital, Aprender a aprender, Competencias sociales y cívicas, Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor, Conciencia y expresiones culturales.

Fundamentación metodológica/concreción

Modelos de Enseñanza: Sinéctico, Investigación guiada

Fundamentos metodológicos: Es una enseñanza guiada en la que asumiendo los roles, el ritmo y la distribución de tareas se asume por el grupo y se reparte o coordina. El alumnado propondrá o creará sus pistas y su propuesta para hacer el contenido significativo. El profesorado guiará la actividad partiendo de los aprendizajes de cursos anteriores y de la orientación con mapas y brújulas sin dejar de usarlas añadiendo el uso de las apps y teléfonos móviles que permiten la orientación con mapas y brújulas, crear códigos o pistas a la vez que controlar las distancias, ritmos e incluso interactuar directamente con otras personas y grupos en lugares diferentes. La estrategia metodológica pretende hacer cada vez más significativa y motivadora la actividad, dando la posibilidad del uso de distintas aplicaciones para un mismo fin.

Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- Orientación ¿te acuerdas?

Con breves nociones y recordatorio de su uso, realizaremos una sencilla actividad de orientación con mapas y brújulas analógicas usando los mapas y fichas del entorno y el circuito elaborados por el profesorado. El fin será pasar por cada uno de los puntos en el orden indicado, diferente para cada grupo y coger una pista o parte de un todo (ver carrera de orientación de

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Orientación QORienTIC

[1]- Orientación ¿te acuerdas?						
3º) y control con una secuencia de fotos de cada lugar o un/a alumno/a de control en cada punto. Tendremos en cuenta el paso en el orden indicado de cada grupo y el tiempo invertido.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Carrera de orientación	- Grupos Heterogéneos	1	Fichas y Mapas de orientación de la zona acotados. Brújulas o piezas de control. Teléfonos móviles para fotos (opción).	Entorno del centro acotado (ver mapa de la zona acotada de uso deportivo). Gimnasio o cancha.	Aunque la intención es realizar y controlar la carrera para controlar su actividad, no pretendemos evaluar la misma sino que lo haremos en las sesiones siguientes. Mapas zonales en resumen de actividades.
[2]- QoRienTIC y juego de pistas						
<p>El profesorado mostrará al alumnado las aplicaciones que nos permiten crear y realizar actividades de orientación así como otras necesarias para el uso durante las actividades. Propondrá varias a ser posible sin coste adicional. Propondrá otras apps para el seguimiento y control de la actividad (Tracker apps). Mostrará su funcionamiento y creará ejemplos y rutas que deben buscar y comprobar con fotos y distancias.</p> <p>Organizará en pequeños grupos con los mapas y al menos un teléfono con apps activas. Cada grupo elegirá 2 puntos en la zona acotada y los marcará dejando además alguna pista. Deben crear un localizador o pista de cada uno con sus aplicaciones añadiendo o no una imagen. La enviarán luego al resto de los grupos. Cada grupo deberá encontrar el mayor número de puntos en el menor tiempo posible.</p> <p>Evaluaremos tanto el uso adecuado de las apps como la resolución de pistas.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SEFI04C04	- Pistas y localizadores - Instalación y control de apps.	- Grupos Heterogéneos	1	Web, Apps y teléfono móviles. Wifi. Fichad y Mapa de apoyo. Aula con pizarra digital o pantalla y wifi.	Aula con pizarra digital o pantalla y wifi. Aula de informática... Espacios y canchas anexas (2ª parte). Uso de aplicaciones.	Ver recursos/desarrollo S.A.
[3]- QoRienTIC y Pistas QR						
<p>Desarrollo de la carrera de orientación y aplicación de las apps y recursos. Resolución de las tareas propuestas y control de tiempos, aciertos y errores/penalizaciones.</p> <p>Se proponen varias carreras (diferentes recorridos y soluciones en cada sesión) con diferentes recorridos para cada grupo. Harán uso de las apps para leer códigos QR que son las pistas que encontrarán en cada punto además del objeto o parte de un todo que deben coger en cada punto. Además de seguir el orden, la aplicación tracker usada nos permitirá controlar el adecuado seguimiento de la carrera. El segundo día de esta actividad se añadirán problemas o soluciones lógicas que deban resolver a lo largo de la misma.</p> <p>Toma de datos y resultados. Comprobación.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Orientación QORienTIC

[3]- QoRienTIC y Pistas QR						
- SEFI04C04 - SEFI04C02	- Carrera de Orientación TIC	- Grupos Heterogéneos	2	Mapas, teléfonos y aplicaciones. Ficha de control de resultados y soluciones. Material carrera orientación.	Espacio acotado e instalaciones anexas. Entorno cercano.	
[4]- Tu carrera. Propuesta del alumnado						
<p>Habiendo indicado al alumnado en la 2ª sesión que como producto final debían hacer una propuesta de carrera sencilla usando un mínimo de elementos y condiciones y pudiendo elegir un lugar, el profesorado recogerá esas propuestas, las revisará y se realizarán aquellas que sean viables o las elegidas si todas lo son. Cada grupo tendrá que organizar durante la sesión la misma, pudiendo en caso de que podamos organizarlo (centro y horarios) de un tiempo previo a la sesión para prepararla. Es por ello que entre las recomendaciones está el poder realizar la carrera en un tiempo máximo de 20-25 minutos.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
- SEFI04C04	- Propuesta de Carrera de Orientación.		2	Propuestas del alumnado; recursos indicados.	Entorno cercano	se crean grupos para que podamos hacer un uso adecuado del tiempo y sesiones.

Fuentes, Observaciones, Propuestas

Fuentes: Google maps y Street view. Fichas de centro. Juegos de lógica matemática y expresiones. Solucionarios

Observaciones: Previamente se han realizado aproximaciones más tradicionales a la orientación y los mapas, incluyendo posteriormente algunas sesiones más para que el alumnado elabore por sí mismo o con orientaciones aisladas un punto concreto con localización por tiempos. Las propuestas de tareas pueden variar tanto en el contexto (formato) como en el contenido (materia). El alumnado puede proponer una tarea en una zona diferente que se valorará y se decidirá si es posible llevarla a cabo.

Propuestas: Esta situación de aprendizaje es ampliable, aspecto que recogemos en otras propuestas y que esperamos presentar con el uso de aplicaciones actuales basadas en Realidad Ampliada como LearnAR (https://www.youtube.com/watch?v=7G3H3ImCWIE&feature=player_embedded), Aurasma, Layar... y videos y enlazada a otras aplicaciones comunicativas como Whatsapp que permiten interactuar al grupo desde varios puntos distintos, con tareas diferenciadas: trabajo cooperativo y roles.