



## Dossier: Situaciones de aprendizaje

Por: Christiam Aguilera Jacobsen y José Raúl Morales Umpiérrez.

### Proceso de diseño y evaluación de situaciones de aprendizaje competenciales

Datos Técnicos		IDENTIFICACIÓN
<b>Autor/a (es):</b> Christiam Aguilera Jacobsen y José Raúl Morales Umpiérrez.		
<b>Centro educativo:</b> I.E.S. César Manrique.		
<b>Etapas:</b> E.S.O.	<b>Nivel:</b> 4º	<b>Tipo de situación de aprendizaje:</b> Tarea.
<b>Área/Materia:</b> Educación Física.		

**Título de la situación de aprendizaje:** "Orientate con el QR"

**Justificación de la propuesta y relación con el PE y otros planes, programas y proyectos del centro.**

Desde el área de Educación Física, se desarrollan las actividades físicas en el medio natural bajo un enfoque competencial con el objetivo de conseguir la formación integral del alumno/a.

Estas actividades poseen un enorme potencial educativo, tanto por sus contenidos como por el espacio en el que se realizan. En este sentido, el proceso de toma de decisiones y la resolución de problemas son de vital importancia.

Esta propuesta de situaciones de aprendizaje desarrolla contenidos propios del área de Educación Física, junto con contenidos de la Educación ambiental y de la Educación moral-cívica. También favorece el trabajo interdisciplinar desde varias áreas.

Al realizar cualquier actividad física en el medio natural, caracterizado por un entorno variable e inestable, debemos estar orientados respecto a ciertas referencias naturales (montañas, vegetación, etc.), artificiales (carreteras, tendidos eléctricos, etc.) y/o virtuales como los puntos cardinales. Por lo tanto, es necesario tener unos conocimientos mínimos de orientación para realizar dichas actividades.

En la actualidad, muchos alumnos/as no saben relacionarse y desenvolverse en la naturaleza. Sin embargo, la utilización de instrumentos de orientación, como son la brújula, el mapa, GPS y código QR, facilitan su adaptación al medio.

Por ello, nos planteamos la orientación como un "medio" para realizar actividades físicas en entornos naturales y como un "fin" para la

práctica del deporte de orientación.

Conforme al Decreto 127/2007, de 24 de mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria, el desarrollo de los objetivos de etapa (g, i, l, n) y de las competencias básicas (conocimiento e interacción con el mundo físico, social y ciudadana, autonomía e iniciativa personal, aprender a aprender, digital) de forma implícita y los objetivos de área (4, 5, 6, 9,10) y el resto de competencias de forma explícita, justifican la realización de esta situación de aprendizaje.

Esta situación de aprendizaje se encuadra dentro de la unidad didáctica "Las actividades físico-deportivas en la naturaleza", correspondiente al bloque de contenidos "La conducta motriz: habilidad y situación motriz", aunque al no ser bloques de contenidos estancos, hay un tratamiento transversal con el bloque de contenidos "El cuerpo: estructura y funcionalidad".

Esta situación de aprendizaje responde a los planteamientos realizados en el P.E.C. y la Programación Didáctica, guardando coherencia con los criterios adoptados en el resto de las áreas. Dentro de la filosofía de este Centro, debemos fomentar la participación del alumnado en las distintas actividades que se programen, fomentando la práctica de actividades físico-deportivas como medio de diversión y como ocupación del tiempo libre.

## FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

### **Criterios de evaluación de Educación Física:**

SEF04CO7. Organizar eventos deportivos y otras actividades físico-motrices en entornos habituales y en el medio natural, y participar activamente en estos, identificando los elementos estructurales que definen el deporte y adoptando posturas críticas ante las características que lo hacen un fenómeno sociocultural.

SEF04CO10. Aplicar con autonomía las tecnologías de la información y comunicación a las prácticas físico-motrices, utilizándolas con sentido crítico para progresar en los aprendizajes propios de la materia.

### **Competencias básicas:**

Se desarrollan las competencias del conocimiento e interacción con el mundo físico, social y ciudadana, autonomía e iniciativa personal, aprender a aprender, y digital.

## FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

### **Planteamientos didácticos generales:**

Se partirá del nivel de desarrollo del alumno/a.

Se asegurará la construcción de aprendizajes significativos.

Se potenciará la participación activa del alumno/a.

### **Estrategias y estilos de enseñanza:**

Se utilizarán principalmente estrategias didácticas no directivas (END).

Se utilizarán los estilos didácticos de asignación de tareas, descubrimiento guiado, enseñanza recíproca y resolución de problemas.

CONCRECIÓN						
Secuencia de actividades, tareas...	Cod. CE	Productos / instrumentos de evaluación	Nº de sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios / Contextos
Presentación y motivación sobre la unidad didáctica "Orientate con el QR".			Nº1	Gran grupo.		Gimnasio.
Valoración de los conocimientos iniciales de los alumnos/as.	SEFI04CO7	Cuestionario K.P.S.I.	Nº1	Gran grupo.	Papel y bolígrafos.	Gimnasio.
Juegos de los sentidos y orientación en el espacio.	SEFI04CO7	Escala de autovaloración del alumno/a.	Nº1	Individual, parejas y pequeño grupo.	Equipo de música, colchonetas, pañuelos y pelotas.	Gimnasio y cancha exterior.
Puesta en común de la sesión.			Nº1	Gran grupo.		Gimnasio.
Búsqueda de información sobre los códigos QR y su utilización en el desarrollo de actividades en el medio natural.	SEFI04CO10	Web Quest "Los códigos QR y las carreras de orientación".	Nº2	Pequeños grupos.	Ordenadores y acceso a Internet.	Aula Medusa.
Práctica sencilla de orientación con código QR.	SEFI04CO10	Hoja de registro.	Nº2	Pequeños grupos.	Móviles y tarjetas con código QR impreso.	Cancha exterior.
Concurso basado en la presentación con Power Point de las propuestas de actividades en el medio natural utilizando el código QR.	SEFI04CO10	Ficha de valoración de las propuestas de los alumnos/as.	Nº3	Pequeños grupos y gran grupo.	Ordenadores y dispositivos de almacenamiento de información.	Aula Medusa.
Organizar un Raid Recreativo basado en las propuestas anteriores.	SEFI04CO7		Nº3	Pequeños grupos y gran grupo.	Móviles, ordenadores y dispositivos	Aula Medusa.

Ejemplificación de una carrera de orientación utilizando los códigos QR.	SEFI04CO10	Lista de control.	Nº4	Pequeños grupos.	de almacenamiento de información. Móviles y tarjetas con código QR impreso. Balizas.	Haría.
Puesta en común de la sesión. Realización de un Raid Recreativo para los alumnos/as de 3º E.S.O.	SEFI04CO7	Ficha de evaluación del Raid Recreativo.	Nº5	Gran grupo.  Pequeños grupos y gran grupo.	Móviles y tarjetas con código QR impreso. Balizas. Diana, arco y flechas. Bicicletas y conos. Sogas. Aros y pelotas.	Haría.

## REFERENCIAS, COMENTARIOS Y OBSERVACIONES

### Referencias bibliográficas y bibliografía-web:

- CASTRO RULL, DAVID Y OTROS (2007). *Propuestas Globales en Educación Física*. Editorial CCS. Madrid.
- PIÑEIRO MOSQUEIRA, REBECA (2011). *Educación Física de Calidad. Propuesta para Secundaria y Bachillerato*. Editorial Wanceulen. Sevilla.
- UREÑA VILLANUEVA, FERNANDO (2010). *La Educación Física basada en Competencias*. Editorial Inde. Barcelona.
- V.V.A.A. (1996). *Actividades Físicas y Recreación en la Naturaleza*. Escuela Canaria del deporte. La Laguna.
- V. V. A. A. (2002). *Diseño y Elaboración de Unidades Didácticas de Educación Física en la Enseñanza Primaria y Secundaria*. Asociación Científico Cultural de Investigación y Docencia en Actividad Física. Las Palmas.
- Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo.
- Decreto 127/2007, de 24 de Mayo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria.

**Observaciones y recomendaciones del autor/a para la puesta en práctica:**  
(Desarrollo de la Web Quest)

- Nivel educativo:

4º E.S.O

- Título:

Los códigos QR y las carreras de orientación

- Introducción:

Estamos realizando la unidad didáctica "Orientate con el QR". Aprovechemos las nuevas tecnologías que nos ofrece este siglo para conseguir nuestras metas. Los móviles se han convertido en uno de nuestros mayores aliados. ¡Vamos a utilizarlos en clase!

- Tarea:

Para realizar este trabajo, tienen que resolver una serie de cuestiones que se indican en el apartado del proceso. El trabajo se entrega en formato de Power Point a la dirección de correo electrónico: 35009191@gobiernodecanarias.org, a la atención del Departamento de Educación Física.

- Procesos:

Deben responder y realizar a las siguientes cuestiones, utilizando las páginas web que se indican en el apartado de recursos.

1.- ¿Qué es un código QR y para qué sirve?

2.- ¿Qué información pueden almacenar los códigos QR?

3.- ¿Cómo se baja un lector de códigos QR a través de las Apps de tu móvil?

4.- ¿Sabrías crear un código a través de un generador de códigos QR?

5.- Escanea el siguiente código QR y dí lo que ves.



6.- ¿Cómo utilizarías los códigos QR a la hora de organizar actividades físico-deportivas en la naturaleza?

- Recursos:

Para la cuestión:

1.- [http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo\\_QR](http://es.wikipedia.org/wiki/C%C3%B3digo_QR)

- <http://www.slideshare.net/vanesasalinas1/codigos-qr-en-el-campo-educativo>

2.- <http://www.slideshare.net/vanesasalinas1/codigos-qr-en-el-campo-educativo>

3.- <https://play.google.com/store/apps/details?id=la.droid.qr&hl=es> 419

- <http://www.codigos-qr.com/lectores-codigos-qr/>

- <http://internetrecursoseducativo.blogia.com/2013/061601-los-codigos-qr-y-sus-usos-educativos.php>

- 4.- <https://www.unitaglive.com/qrcode>
- <http://www.codigos-qr.com/generador-de-codigos-qr/>
- <http://internetrecursoeducativo.blogia.com/2013/061601-los-codigos-qr-y-sus-usos-educativos.phpc>
- 5.- <http://www.wikisaber.es/CentroDeRecursos/content.aspx?id=15919>
- <http://creaconlaura.blogspot.com.es/2012/03/54-ideas-para-utilizar-los-codigos-qr.html>
- <http://educacionfísica30.blogspot.com.es/2013/03/nuevo-juego-en-busca-de-los-codigos-qr.html>

## Propuesta y comentarios de los usuarios/as

