

Educación Física:

El breakout diseñado se ha aplicado en el curso de 2ºESO C. Esta actividad es una propuesta gamificadora que consiste en ir superando una serie de misiones o retos de forma cooperativa para conseguir abrir un código o un candado. Para conseguir los códigos que puedan abrir el candado (ya sea digital o físico) deben cooperar, comunicarse y llegar a soluciones comunes para superar los retos propuestos y conseguir en este caso desactivar la bomba. He elegido esta actividad para llevar a cabo el proyecto porque es una actividad innovadora y genera un ambiente divertido a través de la participación por equipos. Es un recurso práctico para repasar contenidos y para conocer lo que saben los alumnos, cómo se desenvuelven resolviendo retos físicos y que roles adoptan dentro de la labor del equipo. Además, esta metodología activa de aprendizaje fomenta que el alumnado tome la iniciativa y sea capaz de proponer soluciones a los problemas planteados. Se crearon 5 grupos mixtos y heterogéneos previamente para la realización del breakout (3 grupos de 4 personas y 2 grupos de 5 personas). Se distribuyeron 5 colchonetas en el pabellón separadas entre sí donde cada uno de los equipos tenía su material (normas del juego y una Tablet por equipo).

Antes de comenzar con las misiones debían ver el vídeo introductorio de la actividad donde se explicaba el cometido de su función.

Los miembros de cada equipo debían ir paso por paso resolviendo las diferentes misiones para conseguir el código completo que desactivara la bomba. El tiempo disponible para desactivar la bomba y cumplir todas las misiones del breakout eran 35 minutos.

En cada una de las misiones debían informar a la profesora que habían superado el reto para que pudieran así conseguir un código. Algunos de los códigos era el resultado de alguna operación matemática.

Las misiones eran las siguientes:

Misión 1: resolver correctamente la colocación de los músculos a través de una actividad de Educaplay.

[Mapa Interactivo: Músculos básicos cuerpo humano \(músculos\) \(educaplay.com\)](#)

Misión 2: ¡Mueve la pelota! Tenían que conseguir trasladar una pelota de fitball de un punto a otro desde una posición alejada mediante el lanzamiento de otras pelotas más pequeñas.

Misión 3: ¡7 saltos! Este reto consistía en saltar a la comba todos los miembros del equipo a la vez. Uno de ellos además tenía los ojos tapados.

Misión 4: Resolver unas preguntas sobre el reglamento de voleibol que recientemente habían trabajado en clase.

Misión final: completar el código final correcto para desactivar la bomba antes de que finalice el tiempo.

El primer equipo que consiguiera desactivar la bomba a través de la introducción del código correcto y completo en el ordenador era el equipo ganador. Además, conseguían una recompensa. Debían buscar una llave por el pabellón que abría el almacén a través de una pista. La recompensa se trataba de un kit alimenticio saludable para cada uno de los miembros del equipo.

Aplicaciones utilizadas:

- Para la elaboración del vídeo introductorio del breakout: PowerDirector y aplicación "Cambiador de Voz"
- Breakout diseñado con: Genially.
- Recursos educativos: Educaplay.
- Materiales para el breakout diseñados con: Canva.

https://www.canva.com/design/DAEyQcSsKPc/N4gZzVCEpas6QqMvo0Euw/view?utm_content=DAEyQcSsKPc&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

https://www.canva.com/design/DAEyQQ4IPfA/J45-Sf2ktG_bDFabwac6MA/view?utm_content=DAEyQQ4IPfA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink

- Web Pixabay para la obtención de imágenes libres.
- Aplicación de la bomba: [Cómo crear un contador online para tu Escape Room educativa \(eduescaperoom.com\)](http://eduescaperoom.com).
- Nubes personales de ONEDRIVE y Google Drive.
- Microsoft Teams para alojar el breakout y la evaluación de este:
- Mi propia web personal: [MI RINCONCITO EN LA MARAÑA WEB \(weebly.com\)](http://www.mi-rinconcito-en-la-maraña-web.com)
- Para elaborar un cuestionario de evaluación del alumnado he utilizado FORMS de Microsoft OFFICE 365.

ACTIVIDADES DE REPASO DE LOS CONTENIDOS TRABAJADOS

Se ha utilizado las siguientes actividades de EDUCAPLAY para repasar y fijar conceptos como el calentamiento general, músculos, capacidades física básicas, el baloncesto y repaso de los estiramientos:

[Test: FUNDAMENTOS DEL CALENTAMIENTO \(tes calentamiento - eso\) \(educaplay.com\)](#)

[Mapa Interactivo: Músculos 3º- 4º \(músculos primaria\) \(educaplay.com\)](#)

[Relacionar Mosaico: III - Estiramientos \(Educación física\) \(educaplay.com\)](#)

[Crucigrama: CUALIDADES FÍSICAS \(1 eso - educacion fisica - cualidades físicas básicas\) \(educaplay.com\)](#)

[Ruleta de Palabras: CAPACIDADES FÍSICAS BÁSICAS \(capacidades físicas - fuerza - resistencia - crossfit\) \(educaplay.com\)](#)

[Test: Test sobre Baloncesto 6º \(\) \(educaplay.com\)](#)

[Ruleta de Palabras: Pasapalabra Baloncesto \(ernest hemingway educación física - educacion fisica - diego y rosa\) \(educaplay.com\)](#)

Lengua y Literatura:

Esta actividad está diseñada para ser realizada en 2º ESO durante la segunda mitad del primer trimestre e inicio del 2º trimestre puesto que los alumnos ya han adquirido el hábito de trabajar en grupo y hemos trabajado estrategias específicas de trabajo cooperativo a lo largo del desarrollo de las clases.

En el presente trabajo se busca la desarrollar e implementar una propuesta didáctica basada en el uso de las TIC, como herramienta didáctica en la clase de español para desarrollar hábitos lectores y potencializar competencia literaria en las estudiantes de la ESO. Se ha elegido la lectura y análisis de la novela *Las lágrimas de Shiva* este tema porque es un tema transversal que puede tratar desde distintos enfoques y asignaturas.

Sesión 1

Los alumnos se disponen en grupos y realizo unas preguntas de introducción/motivación a la actividad de lo que es una reseña literaria. Para ello, los alumnos van a oír otras reseñas literarias realizadas por alumnos de la ESO :

Antes de comenzar a realizar una reseña escrita, los alumnos realizan un test de comprensión lectora individualmente en su tablet sobre *Las lagrimas de Shiva*.

Para elaborar un cuestionario de evaluación del alumnado he utilizado FORMS de Google porque en el IES Ornia es la plataforma elegida para comunicarse con los alumnos, otros profesores y padres:

Sesión 2

En esta segunda sesión, los alumnos van a profundizar en los contenidos sobre la lectura del libro *Las lágrimas de Shiva*. En esta ocasión, la actividad se realiza de manera individual y

utilizando la App Plickers que permite realizar cuestionarios tipo test de manera interactiva con el móvil de profesor. Para ello se reparten unas tarjetas a los alumnos con un código QR. Esas tarjetas tienen cuatro opciones de respuesta, A, B, C y D según se posicionen. El profesor escanea con su móvil y obtiene en la pantalla de clase el resultado automáticamente y el alumno puede auto evaluarse al momento.

Sesión 3

Los alumnos se disponen en grupos de cuatro personas y se reparte una tablet a cada grupo en todas las sesiones . Realizamos el visionado de la presentación de la actividad que vamos a realizar sobre cómo hacer una audio reseña sobre el libro elegido, destacando sobre qué aspectos deben de , la duración del podcast, etc.

He utilizado la aplicación CANVA para la presentación

(https://www.canva.com/design/DAE1Uwyk-us/x2eGQ-YXgnKvs74dd_cprw/view?utm_content=DAE1Uwyk-us&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=sharebutton#5)

Facilitamos una ficha de análisis literario a cada grupo y una rúbrica de evaluación de una audio reseña para que cada grupo vaya realizando la reseña escrita.

Sesión 4

Vemos a través de la tablet asignada a cada grupo : [Tu primer podcast \(I\): Grabación de audios](#), de Conecta 13, no solo nos dan buenos consejos para grabar nuestro audio sino que también nos recomiendan algunas aplicaciones útiles para crear nuestros *podcasts*. En nuestro caso vamos a utilizar la aplicación Spreaker que previamente hemos descargado. Realizamos un test para analizar las ventajas y desventajas del uso del podcast en: <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/1736425-podcast.html>

Facilitamos a cada grupo una rúbrica de evaluación de un podcast/ audio reseña literaria en este caso para que puedan mejorar el resultado final de la actividad.

Sesión 5

Cada grupo antes de realizar la grabación, mejoran su reseña literaria escrita. Destacamos la necesidad de hablar despacio, alto, claro y articulando bien las palabras. Si hay alguna equivocación, volver a empezar. Pronunciar con más énfasis las palabras más importantes y actuar con naturalidad, sin que se note que se está leyendo un texto previamente escrito.

Se indica cómo utilizar la aplicación Spreaker para la grabación del podcast así como poder descargar música y otros efectos desde Jamendo Music o Studio you tube o cualquier otra plataforma que respete los derechos del artista y se pueda obtener música

El resultado final de los podcast de todos los grupos se pueden ver en el enlace : https://www.spreaker.com/show/el-podcast-de-maria-luz_3, hemos evaluado el resultado

final de cada reseña oral en equipo aplicando la rúbrica de evaluación. Por último hemos utilizado la aplicación genially para resumir el proceso de realización de esta actividad motivadora del hábito lector. Todos los alumnos han valorado positivamente la utilización de las TIC en este proceso así como las aplicaciones utilizadas. <https://view.genial.ly/61e139717ef90a0d5b04cabc/interactive-content-resena-libros-las-lagrimas-de-shiva>.

Para finalizar, hemos convertido en código QR la reseña oral a través de [códigos QR de Unitag](#), no es necesario registrarse para utilizar este generador de códigos. Cada grupo de alumnos ha elegido un color para diferenciar cada podcast. ¡Fácil escanea el código QR que quieras y puedes ver la reseña literaria de cada grupo!

Geografía e Historia

En nuestra materia hemos aprovechado el uso de las tablets para investigar sobre la política, la sociedad y el arte de la Plena Edad Media. Para ello hemos utilizado varias aplicaciones que comentamos a continuación.

Día 1

Búsqueda de imágenes y diseños

En la primera sesión el alumnado ha tenido que buscar imágenes sobre iglesias románicas que se pueden encontrar en el Camino de Santiago. Para ello se han recomendado páginas como artehistoria.com y wikipedia.com

El alumnado entregó las fotos a través de una tarea en la plataforma Google Classroom. Cada imagen debía tener escrito el nombre de la obra. Para ello utilizaron canda Es una actividad sencilla pero que nos ayuda a familiarizarnos con el uso de las tablets y la estética del arte románico.

Día 2

Presentaciones

En la segunda sesión el alumnado tendrá que realiza una presentación utilizando genially.com o el Power Point de Office. La presentación a través de una tarea en Google Classroom. El alumnado aprenderá a hacer diseños, organizar información y a insertar fotografías.

El alumnado realizará la presentación siguiendo el siguiente esquema:

1. Portada, titulo y nombre del autor

2. Cinco imágenes de iglesias románicas con su nombre y ubicación
3. Foto de bóveda de cañón
4. Foto de arco de medio punto en una portada
5. Foto de fachada de iglesia
6. Foto de contrafuerte.
7. Foto de portada románica.
8. Foto de un monasterio
9. Foto de una planta de una iglesia románica
10. Final

Día 3

Biografías

El alumnado tendrá que realizar la biografía de una serie de personajes de la Edad Media. En una archivo de word irá colocando la información seleccionada.

Este será el guión a seguir:

Cronología

Profesión

¿Por qué son importantes?

Imagen representativa del personaje

Personajes:

Gonzalo de Berceo

Hildegarda de Bingen

Dante

Alberto Durero

Juana de Arco

Pere Serra

Guillermo el Conquistador

Genghis Khan

Marco Polo

Santo Tomas de Aquino

El Cid

Isabel la Católica

Fernando Gallego

Ramón Llul

Gil de Siloé

Día 4

Búsqueda de conceptos

Aprovecharemos la cuarta sesión para repasar la unidad 3 realizando una serie de conceptos tales como: feudalismo, collera, clero secular, hereje, reliquias, contrafuerte, bóveda, rotación trienal, economía de subsistencia, hueste, corte, sultán.

El resultado se entregará en un archivo de Word o con una fotografía del cuaderno en Google Classroom.

Día 5

Podcast

En la quinta sesión hemos aprovechado para grabar un cuento sobre la ceremonia del homenaje. La ceremonia es una parte simbólica para comprender la sociedad feudal. Para la grabación se usará la aplicación Spreaker.

Matemáticas:

Las actividades se desarrollaron con 16 alumnos del grupo de 2ºC (Los restantes se desdoblaban) durante el final del primer trimestre e inicio del siguiente. Se intentaron adecuar los contenidos impartidos en clase durante el primer trimestre y parte del segundo en la realización del proyecto.

Se pretendió incidir en tres aspectos principales:

- La comprensión del lenguaje matemático, con la rigurosidad que este conlleva.
- Que los alumnos entendieran como muchos problemas se pueden traducir al lenguaje gráfico para obtener su solución.
- La identificación de diversos objetos geométricos en dos y tres dimensiones junto con sus atributos.

Para obtener los objetivos se utilizó la aplicación **Geogebra** disponible gratuitamente en la Play Store y también de forma online y de la aplicación 'tinkercad' disponible en la página <https://www.tinkercad.com/> a la cual accedieron los alumnos a través de su correo proporcionado por el centro.

Los desarrollos cada sesión fueron los siguientes:

Sesión 1

Durante la primera sesión se procedió a la configuración de las tablets para el acceso a internet a través del correo educativo y también, dado que casi todos los alumnos desconocían todo lo que la Junta de Castilla y León les ofrece, a ver el funcionamiento del correo educativo, el Office 365, el OneDrive, MsTeams y la biblioteca LEOCYL. También cada alumno instaló en su Tablet la aplicación Geogebra Clásico.

Para esta y otras sesiones dedicadas al conocimiento de la aplicación Geogebra se elaboró un pequeño manual de Geogebra al que todos los alumnos tienen acceso a través del curso virtual. En este manual figuran los ejercicios que se fueron realizando.

Sesión 2

Primera toma de contacto con la aplicación, explicando las diferentes vistas y realizando operaciones básicas como sumas, restas, productos, potencias y raíces. Se realizaron algunos de los ejercicios propuestos. También se explicaron cómo funcionan los diferentes comandos que nos proporciona Geogebra para la teoría de números y se realizaron algunos ejemplos.

Sesión 3

Se introdujo al cálculo simbólico realizando diversas operaciones y se explicó cómo se resolvían las diferentes ecuaciones. Posteriormente se realizaron ejercicios por parte de los alumnos explicando los contenidos cuando estos se encontraban con dificultades. En el tramo final de la sesión se explicó cómo se representan puntos, segmentos, rectas, polígonos, circunferencias, etc.

Sesión 4

Se realizaron algunos ejercicios propuestos referentes a los diferentes atributos de los objetos geométricos como áreas, distancias, paralelismos, perpendicularidad, etc. En la segunda parte los alumnos se registraron en la aplicación Tinkercad disponible en esta [página](#). Se explicó su funcionamiento básico, proponiendo a todos los alumnos un pequeño trabajo para representar diferentes formas geométricas en tres dimensiones como cubos, prismas, esferas, cilindros, etc.

Sesión 5

En esta sesión se comenzó repasando algunos conceptos de la aplicación Tinkercad, proponiendo a los alumnos un trabajo individual que enviarían por el curso virtual.

Posteriormente se dividió el grupo en tres subgrupos de 5, 5 y 4 alumnos asignándoles diferentes roles. Un alumno de cada grupo redactaría un informe a través del Office 365 que tienen a su disposición mediante su correo educativo, y el resto del grupo realizaría algunos de los ejercicios propuestos. Esto se realizó para fomentar el trabajo en equipo, buscando que los alumnos se ayudaran entre ellos.