

APRENDAMOS JUNTOS, PASEEMOS JUNTOS

1. Motivos por los que se ha elegido hacer.
2. Objetivos.
3. Relación de actividades realizadas.
4. Tiempo en el que se ha realizado.
5. Nº de personas o agentes sociales participantes.
6. En qué fase de desarrollo se encuentra.
7. Si se han valorado los resultados, describir los mismos.
8. Otros aspectos que los protagonistas quieran señalar

1. MOTIVOS PARA LA ELECCIÓN

Repercusiones que tiene la pandemia sobre la salud mental de los adolescentes:

La principal medida para evitar el contagio de la Covid-19 en todo el mundo ha sido el aislamiento y el distanciamiento social. De ahí que, desde marzo de 2020, se cerrasen escuelas, institutos y centros deportivos en muchos países, que posteriormente se abrieron tras el verano. Estas circunstancias han afectado a toda la población, pero parece que son los niños y los adolescentes (junto a los ancianos), los más vulnerables. De ahí la importante prevalencia de síntomas psicológicos (estrés, ansiedad, tristeza, adicciones) y de trastornos mentales entre la juventud.

En comparación con los adultos, las consecuencias adversas de la pandemia en la salud mental de los adolescentes pueden ser más prolongadas e intensas. Su impacto depende de varios factores: edad, situación educativa, existencia de discapacidades, antecedentes de trastornos mentales, bajo nivel social, enfermedades de los padres –incluida la covid-19– y grado de estructuración familiar.

La pérdida de las costumbres y rutinas familiares, la ausencia del entorno estructurado de la escuela, el aburrimiento, las dificultades para participar en actividades deportivas y para salir con los amigos se encuentran entre las causas relacionadas con los problemas psicológicos detectados.

“La falta de motivación de los alumnos es un hecho”, un estado emocional negativo provoca falta de actitud y motivación en el alumno así como dificultades para relacionarse de forma saludable con sus pares y otras personas de su entorno. Entonces, antes de intentar transmitir los conocimientos, antes incluso de intentar que el alumno adquiera determinadas competencias y como paso previa a las etapas del aprendizaje por las que pasará el alumno, deberemos trabajar la motivación.

Un sistema de enseñanza-aprendizaje correctamente gamificado nos proporcionará un *feed back* inmediato y continuo, lo que hará que aprendamos más rápidamente.

Gamificación. Gamificación proviene de la palabra inglesa *game* que significa juego. ¿Qué mejor manera para aprender cosas nuevas que jugando? Desde siempre, los juegos han sido importantes para aprender cosas nuevas, tanto en el reino animal como en el nuestro, independientemente de la edad. No se puede jugar 'a medias', ya que requiere de una participación y atención completa para poder aprender a manejar bien las dinámicas del juego.

Otro aspecto muy importante en los juegos es la emoción y satisfacción que produce conseguir la meta y ser recompensado por tus esfuerzos. Todos sabemos que las cosas que nos hacen sentir una fuerte emoción son las que mejor se quedan ancladas en nuestro cerebro, por lo que serán más difíciles de olvidar.

2. OBJETIVOS

Acercar el trabajo de la Organización de Naciones Unidas en el campo de la Infancia y Adolescencia y dar a conocer las problemáticas que dieron lugar a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). En concreto nosotros en nuestra actividad, trabajaremos en:

- Apreciar la importancia de los valores básicos que rigen la vida y la convivencia humana y actuar de acuerdo con ellos.
- Impulsar procesos de aprendizajes creativos, inclusivos y centrados en el alumnado.
- Impulsar una educación inclusiva, crítica y participativa

CON ELLO ESTAREMOS TRABAJANDO SOBRE LOS SIGUIENTES ODS:

3. Garantizar una vida sana y promover el bienestar para todos en todas las edades.

3. Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos.

LOS ODS DESDE EL PUNTO DE VISTA DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA QUE SON LOS MÁS BENEFICIADOS EN NUESTRA ACTIVIDAD SON:

- Que los niños, niñas y adolescentes ejerzan su derecho a una educación equitativa, transformadora y de calidad.
- Que se den las condiciones necesarias para asegurar la educación para todos y todas, sin distinción alguna.
- Que se creen procesos de aprendizaje creativos, inclusivos y centrados en el alumno.
- Que se impulse una educación inclusiva, crítica y participativa.

PROPUESTA EN LA ASAMBLEA DEL CONSEJO MUNICIPAL DE LA INFANCIA Y LA ADOLESCENCIA

Hacemos referencia a el resultado de la Asamblea del Consejo Municipal de la Infancia y Adolescencia (CMIAC) celebrada el día 11 de abril de 2019, con miembros de entre 6 y 18 años, donde los participantes hicieron propuestas para mejorar las necesidades de la Infancia y Adolescencia en Camargo, que dieron lugar al documento **Las 7 Imprescindibles**.

Nosotros en esta actividad trabajaremos, sobre todo, en los siguientes:

1. Atención integral a la Infancia y Adolescencia a través de educación para el desarrollo personal y emocional en el sistema educativo y en las familias y el desarrollo de programas de protección ante situaciones de crisis y emergencias.
3. Revisión de los modos de enseñanza de los profesionales de la educación y el ocio, programando acciones formativas de renovación pedagógica para los mismos, que contemplen la investigación, la creatividad, la participación, etc.

5. Promoción del ocio educativo y saludable, superando el modelo de ocio evasivo y de entretenimiento y avanzando hacia un ocio creativo, participativo y educativo. Promoción de la Cultura del Buen Trato en todo tipo de relaciones.

CUESTIONARIO POSTERIOR ENTRE LA INFANCIA Y ADOLESCENCIA DE CAMARGO

En el mes de noviembre de 2020, se realizó otro cuestionario, «Encuesta sobre los ODS y necesidades de la Infancia y Adolescencia de Camargo», que ha dado lugar a una síntesis sobre resultados obtenidos de la encuesta sobre ODS y necesidades de la infancia y adolescencia de Camargo, en concreto con nuestra actividad, nosotros vamos a trabajar lo siguiente:

1. Medidas y programas dirigidos a la infancia y adolescencia para promover el cumplimiento de los Objetivos de Desarrollo Sostenible: Educación de Calidad, Igualdad de Género, Salud y Bienestar, Acción por el Clima, etc.
2. Promoción de acciones encaminadas a conseguir una educación inclusiva, equitativa y de calidad.

4. RELACIÓN DE ACTIVIDADES REALIZADAS

Realidad aumentada geolocalizada, a la caza del tesoro

Uno de los tipos de realidad aumentada que más está avanzando, por su gran potencial, es la RA geolocalizada, la cual permite convertir tu ciudad en una búsqueda del tesoro. Esta forma de RA se basa en la localización geográfica y por lo tanto colocar un objeto virtual en el entorno real. La aplicación hace uso de la ubicación mediante un GPS para saber cuándo iniciar dicha experiencia. Por hacer una comparativa, se parece al popular juego *Pokemon Go*.

El comienzo de todo esto fue la solicitud por parte de algunos de nuestros alumnos, de la posibilidad de hacer alguna actividad fuera del centro, debido a la situación actual de la pandemia, que les había privado de realizar esta serie de actividades extraescolares, que tanto les aportaban a nivel académico y personal.

Se encontraban cansados física y emocionalmente por lo exigente del curso (2º de Bachillerato) y por las medidas que se estaban tomando de prevención.

Se pidió consejo y ayuda a la tutora y a la profesora de TIC II y se vio la posibilidad de hacer una actividad que sirviera para repaso, afianzar conocimientos, despejar un poco la mente, hacer actividades conjuntas (tomando las medidas oportunas aunque se realizaban en pequeños grupos y al aire libre), conocer mejor el patrimonio cultural del Ayuntamiento y colaborar entre todos para hacer la actividad más divertida y con opciones a la participación de las familias en el ámbito doméstico, si deseaban realizar la actividad con sus familias mientras daban un paseo con la única necesidad de un móvil.

1. La profesora de Geografía de España, encargó a sus alumnos la realización de una batería de preguntas de repaso, para afianzar contenidos de la materia.

La profesora de TIC II adaptó la secuenciación de contenidos de la materia y puso a trabajar en su aula a los 41 alumnos de segundo de bachiller que estaban cursando la materia, para crear usando el Software Metaverse de realidad aumentada, el juego de preguntas y respuestas para móvil.

Los alumnos estuvieron dos semanas realizando la actividad, teniendo en cuenta que primero tenían que aprender el manejo del Software requerido.

2. Cada alumno de TIC II, creó de manera digital lo que se denomina “una experiencia” para *Metaverse*, con una batería de 4-5 preguntas, de las cuales dos fueron elaboradas por alumnos que cursaban Geología y las otras creadas por ellos mismos que trataban sobre patrimonio del Ayuntamiento de Camargo y sobre temas generales de otras materias que cursaban todos los alumnos (por ejemplo de Historia de España).

3. Una vez recibidas las preguntas y creadas las experiencias para el juego de manera digital, la profesora de TIC II, las geolocalizó por el Ayuntamiento, de manera que organizó una especie de caza del tesoro en grupos, de máximo 6 personas y con localizaciones distintas, para que no coincidieran los grupos

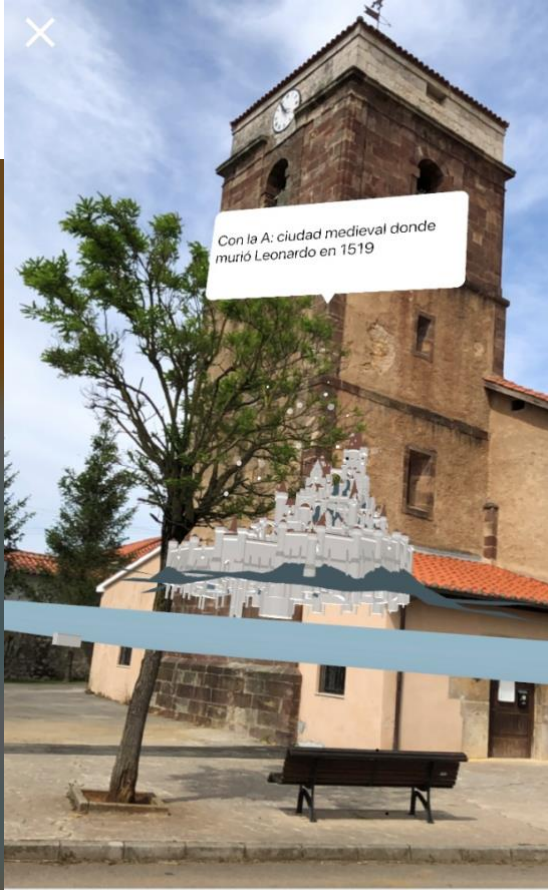
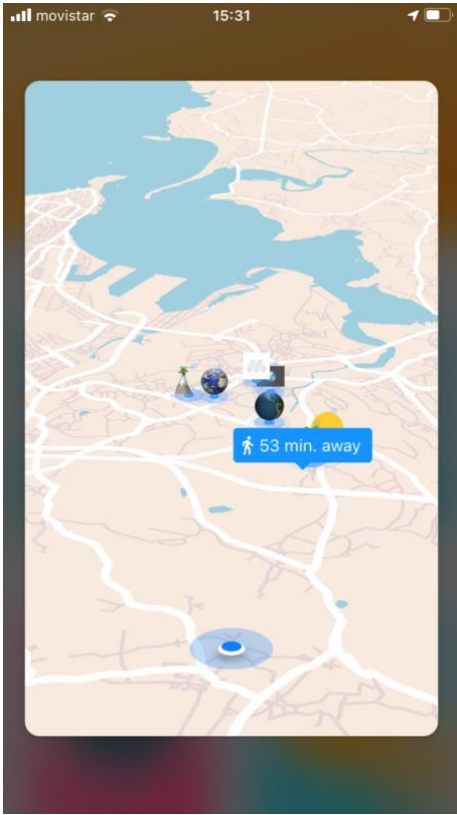
debido a las circunstancias actuales de la pandemia y poder seguir a rajatabla las medidas sanitarias.

4. Se geolocalizaron las preguntas, de manera que el recorrido no les llevó más de dos horas y donde los alumnos pudieron desconectar, aprender y hacer algo a la vez de manera colaborativa.

La actividad estuvo incentivada también, con un refuerzo positivo en sus notas para los primeros en acabar, que hizo del juego una auténtica competición que disfrutaron mucho.

Algunas fotos del evento:





Type a response...



5. TIEMPO EN EL QUE SE HA REALIZADO

Se dedicaron dos semanas de trabajo en el aula TIC (seis sesiones) y en la elaboración de preguntas por parte de los alumnos de la asignatura de Geografía de España.

6. PARTICIPANTES

El alumnado de 2º de Bachillerato que ha cursado TIC y Geografía de España en el presente curso 2020/21.

Algunos alumnos participaron programando las experiencias de realidad aumentada para el resto en el aula TIC y otros saliendo a probar la aplicación (solo pudo hacerlo un grupo de 29 alumnos ya que al organizarse en grupos de 6, se necesitaba en las actuales circunstancias, demasiados profesores acompañantes).

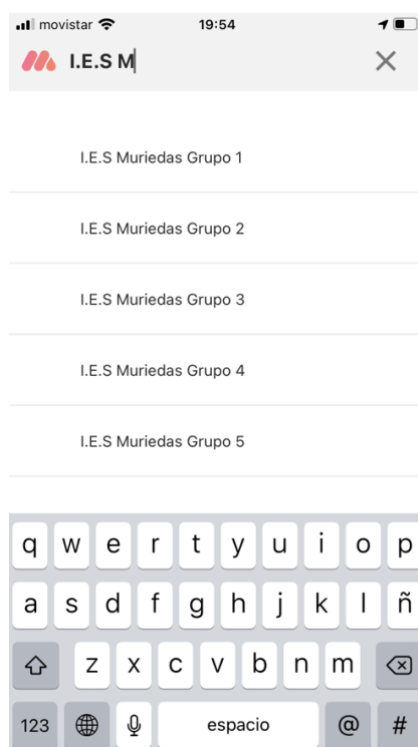
Acebo Gómez, Alejandro
Ajuria González, Hugo
Arco Goñi, Daniel
Bolado Ruiz, Marta
Briricov, Cristian
Campo Benito, Óscar
Campuzano Solórzano, Alberto
Carbajo Arenas, Ainhoa
De Andrés Martínez, Ariadna
De Celis Villegas, Estela
Díez García, Damián
Eguizábal Jiménez, Noemí
Escagedo Pérez, Brez
Espinosa Rodríguez, Alberto
Expósito Monar, Aarón
Fernández Aizcorbe, Lola
Fernández Bedia, Juan
Francés Sánchez, Michel
Galavis González, Sergio
García Cartaya, Jorge

González Baamonde, Iván
González Gómez, Elena
González Vecilla, Ángela
Herrero Gómez, Iván
Landeras Gándara, Celia
Lavín García, Sergio
Lenoci San Martín, Javier
Liaño Marquijano, Pablo
Lin, Xiao Xiao
Linaza Muñoz, Andrea
López-Alonso Seijas, Alejandro
López-Dóriga Hernández, Patricia
López Benedicto, Sergio
Maestro Steele, Liam
Martín García, Adrián
Martínez de Baroja, Nayra
Morlote Merino, Miguel
Peñalba Torre, Daniela
Pérez Caballero, David
Pérez Segovia, Adriana
Rábago Soberón, Ana
Real Martínez, Raúl
Revilla Lomas, Ramón
Riancho Mantecón, Vanesa
Rivas, Cristian
Rodrigues Mata, Lidia
Rojo Martín, Alba
Sabio Cimiano, Juan
Sáinz Díaz, Mario
Sáinz López, Emilio
Sáiz Gómez, Marcos
Sánchez San Emeterio, Elisa
Santiago Colina, Naiara
Sarabia Larrazábal, Manuel

Sastre Mazorra, Sara
Soberón Linares, Rebeca
Solana Sánchez, Ana
Toca Diego, Nicolás
Torre Cervera, Álvaro
Valle Gerez, Sara

7. FASES IMPLEMENTADAS

Se realizó completamente toda la actividad y ahora está todo el material disponible para toda comunidad educativa. El usuario es iesmuriedas



A partir de lo ya trabajado, se pueden modificar y generar nuevos contenidos.

8. VALORACIÓN DE LOS RESULTADOS

Los alumnos, a pesar de ser un poco mayores, vivieron con mucha ilusión la participación en un juego que ellos mismos habían creado y eso teniendo en cuenta que muchos acabaron un poco cansados de andar tanto (hay alumnos que

desde que no cursan la materia de EF, ya no realizan ningún tipo de ejercicio). Se sintieron muy satisfechos de cómo llegaron a resolver en conjunto todas las preguntas.

9. OTROS ASPECTOS A DESTACAR

Las preguntas creadas están actualmente a disposición de cualquier usuario, que disponga de un móvil, se baje la aplicación *Metaverse* y sepa el nombre del grupo que tiene que seguir. Después debe buscar donde están geolocalizadas sus preguntas. Con este juego podrá aprender un poco más de cultura general y de nuestro patrimonio. Una buena actividad para hacer en familia.