

ANEXO 1. SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

[Plantilla basada en lo indicado en el anexo VII de la Orden de 30 de mayo de 2023 de la Consejería de Desarrollo educativo de la Junta de Andalucía].

1. IDENTIFICACIÓN			
TÍTULO	<i>Ecós de la Naturaleza: Explorando y comprendiendo los paisajes sonoros de Córdoba</i>	CURSO	3º E.S.O.
ÁREA / MATERIA/ ÁMBITO		POSIBLE RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS / MATERIAS / ÁMBITOS	
Geografía e Historia		1. Biología y Geología. 2. Física y Química. 3. Educación Plástica, Visual y Audiovisual 4. Tecnología y Digitalización en segundo y tercer curso.	
JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA		Con esta SdA pretendemos que el alumnado conozca y comprenda la complejidad del concepto de paisaje y uno de sus elementos primordiales como es el sonoro. Igualmente, se busca que los estudiantes consideren a los paisajes sonoros como efectos resonantes de la biodiversidad y las interacciones geográficas y ecológicas en estos espacios	
RESULTADOS ESPERADOS		- Realización de un mapa sonoro del paseo proyectado utilizando un SIG, concretamente en https://storymaps.arcgis.com/	
TEMPORALIZACIÓN		10 sesiones	

CONTEXTO Y ESPACIOS DE APRENDIZAJE	<p>Vamos a utilizar tres espacios de aprendizaje: al aula y Córdoba (sierra y ciudad):</p> <ul style="list-style-type: none"> - Aula: actividades pre y post-paseo sonoro - Córdoba: Paseo sonoro. <ul style="list-style-type: none"> o Ruta del arroyo Bejarano o Ruta urbana por Córdoba
---	---

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
COMPETENCIAS CLAVE	<ol style="list-style-type: none"> 1. Competencia en Comunicación Lingüística (CCL) 2. Competencia Matemática y Competencia en Ciencia, Tecnología e Ingeniería (STEM) 3. Competencia Digital (CD) 4. Competencia personal, social y de aprender a aprender Competencias Sociales y Cívicas (CPSAA) 5. Competencia ciudadana (CC) 6. Competencia emprendedora (CE) 7. Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC) 		
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS¹	DESCRIPTORES OPERATIVOS²	CRITERIOS DE EVALUACIÓN³	SABERES BÁSICOS

¹ Con esta SdA podemos trabajar otras competencias específicas (1, 2 y 3) pero vamos a simplificar su presentación limitándonos a la que mejor se adapta a nuestro planteamiento, es decir, la CE número 3.

² El contenido de cada descriptor operativo puede verse desarrollado en su nomenclatura completa en la siguiente dirección: <https://educagob.educacionfpdeportes.gob.es/curriculo/curriculo-lomloe/menu-curriculos-basicos/ed-secundaria-obligatoria/competencias-clave.html>

³ Criterios de evaluación:

4.1. Identificar los elementos del entorno y conocer su funcionamiento como un sistema complejo por medio del análisis multicausal de sus relaciones naturales y humanas, presentes y pasadas, investigando sobre el grado de conservación y de equilibrio dinámico.

4.2. Identificar comportamientos y acciones que contribuyan a la conservación y mejora del entorno natural, rural y urbano, a través del respeto a todos los seres vivos, mostrando comportamientos orientados al logro de un desarrollo sostenible de dichos entornos, y comprendiendo el acceso universal, justo y equitativo a los recursos que nos ofrece el planeta.

<p>4. Identificar y analizar los elementos del paisaje y su articulación en sistemas complejos naturales, rurales y urbanos, así como su evolución en el tiempo, interpretando las causas de las transformaciones y valorando el grado de equilibrio existente en los distintos ecosistemas, para promover su conservación, mejora y uso sostenible.</p>	<p>CPSAA2 CC1, CC2, CC3, CC4 CE1</p>	<p>4.1 4.2</p>	<p>GEH.4.A.1. Objetivos de Desarrollo Sostenible. Emergencia climática y sostenibilidad. Relación entre factores naturales y antrópicos en la Tierra. Globalización, movimientos migratorios e interculturalidad. Los avances tecnológicos y la conciencia ecosocial. Conflictos ideológicos y etnoculturales.</p> <p>GEH.4.B.8. La transformación humana del territorio y la distribución desigual de los recursos y del trabajo.</p> <p>GEH.4.C.3. Responsabilidad ecosocial. Compromiso y acción ante los Objetivos del Desarrollo Sostenible. La juventud como agente de cambio para el desarrollo sostenible.</p>
<h3>3. RECURSOS</h3>		<h3>4. METODOLOGÍA</h3>	
<p>Recursos Tecnológicos</p> <ol style="list-style-type: none"> Grabadoras de sonido: Dispositivos de grabación digital portátiles para capturar los sonidos del entorno durante los paseos sonoros. Micrófonos: Micrófonos externos de alta calidad que se puedan conectar a las grabadoras o a smartphones para mejorar la calidad de las grabaciones. Smartphones con aplicaciones de grabación: Ejemplo: Grabadora de sonido, Voice recorder Pro Cámaras o Smartphones para documentación visual: Para capturar imágenes 		<p>La metodología propuesta constará de las siguientes fases:</p> <p>Fase 1: Introducción y Sensibilización:</p> <ol style="list-style-type: none"> Presentación teórica: Comienza con una introducción sobre qué son los paisajes sonoros, su importancia en la geografía y cómo se relacionan con la historia y la cultura de un lugar. Discusión guiada: Realiza una actividad de lluvia de ideas para que los estudiantes expresen sus experiencias previas con sonidos característicos de diferentes lugares que han visitado. 	

o videos de los lugares de grabación.

5. Ordenadores con Software de edición de audio: Software como Audacity o Adobe Audition.

6. Software de información geográfica (SIG) tipo <https://storymaps.arcgis.com/>

7. Proyector o Pantallas Digitales: Para la presentación de proyectos, análisis colectivo y discusiones en clase.

Recursos didácticos

Mapas del paseo sonoro

1. Guías de campo: Documentación sobre la flora y fauna local, para ayudar a los estudiantes a identificar las fuentes de sonidos naturales y antropogénicos.

2. Bibliografía: Fuentes de información sobre paisajes sonoros, ecología acústica y geografía cultural para preparación y investigación.

3. Cuadernos de Campo: Para que los estudiantes tomen notas durante los paseos sonoros y las sesiones de clase.

Recursos Humanos y Logísticos

1. Expertos en sonido, ecología, o geografía cultural en algunas sesiones puede enriquecer la experiencia de aprendizaje.

Estrategias de Apoyo

1. Formación del Profesorado: Capacitación previa para los profesores en el uso de tecnologías de grabación y análisis de sonido.

2. Colaboración con Otras Asignaturas: Integrar el proyecto con asignaturas

Fase 2: Preparación y Planificación

1. Investigación preliminar: Los estudiantes investigan diferentes tipos de paisajes sonoros, incluyendo ejemplos urbanos y naturales, y preparan breves informes sobre sus características y efectos.

2. Planificación del Paseo Sonoro: En grupos, los estudiantes planifican una ruta para capturar paisajes sonoros locales, estableciendo objetivos específicos para su grabación.

Fase 3: Recolección de datos

1. Realización de Paseos Sonoros: Los estudiantes realizan paseos en los que graban sonidos, toman notas y toman fotografías o vídeos para documentar el contexto.

2. Registro y documentación: Cada estudiante o grupo utiliza herramientas digitales para registrar los sonidos, y anota observaciones sobre el ambiente y sus reflexiones personales.

Fase 4: Análisis y Reflexión

1. Análisis de audio: En el aula, los estudiantes usan software de edición de sonido para analizar las grabaciones, identificando y clasificando los sonidos capturados.

2. Debate y Reflexión en clase: Discusión grupal sobre las experiencias del paseo sonoro, enfocando en cómo los sonidos específicos influyen en la percepción del espacio y su significado cultural o histórico.

como Ciencias, Tecnología o Arte para enriquecer el enfoque interdisciplinario, principalmente, Física, Biología y Tecnología.

Fase 5: Síntesis y Presentación

1. Creación de proyectos multimedia: Los estudiantes crean presentaciones o proyectos multimedia que integren los sonidos grabados, sus análisis, y sus reflexiones. Esto podría incluir mapas sonoros digitales, podcasts, o presentaciones visuales.
2. Exposición de proyectos: Organiza una sesión de exposición donde los grupos presenten sus trabajos a la clase, permitiendo la retroalimentación y la evaluación por parte de los compañeros y el profesor.

Fase 6: Evaluación

1. Evaluación individual y grupal: Los estudiantes son evaluados basándose en su participación, su trabajo en equipo, la calidad de sus análisis y la creatividad de sus proyectos finales.
2. Reflexión Final: Una sesión final de reflexión donde los estudiantes puedan discutir lo que han aprendido, cómo ha cambiado su percepción de los sonidos diarios y las posibles aplicaciones de este conocimiento en otras áreas.

5. SECUENCIA DIDÁCTICA

FASE	Nº DE SESIÓN	DESCRIPCIÓN DE TAREAS Y ACTIVIDADES	EVIDENCIAS	INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN
MOTIVAR MOVILIZAR	1ª	1ª Visualización de un breve video documental que introduce los paisajes sonoros y su importancia en la geografía y la cultura 2ª Presentación teórica sobre qué son los paisajes sonoros, su importancia en la geografía y cómo se relacionan con la historia y la cultura de un lugar. 3ª Discusión en clase sobre experiencias personales con sonidos distintivos de lugares conocidos.	Participación Activa en la Discusión	Lista de cotejo para participación en clase
ACTIVAR	2ª	4ª Los/as alumnos/as crean mapas conceptuales que conecten sus conocimientos previos sobre geografía, historia y sonido con el nuevo concepto de paisajes sonoros. 5ª Investigación preliminar: Los estudiantes investigan diferentes tipos de paisajes sonoros, incluyendo ejemplos urbanos y naturales, y preparan breves informes sobre sus características y efectos.	Informe Preliminar Grupal	Rúbrica para informes grupales
EXPLORAR	3ª-4ª	6ª Planificación del paseo sonoro: Los estudiantes, guiados por el profesor, planifican la logística y los objetivos del paseo sonoro que realizarán.	- Plan de Paseo Sonoro presentado	- Lista de verificación de la Planificación de

		<p>7ª Trabajo con herramientas de grabación y práctica en el uso de las mismas en el aula.</p> <p>8ª Preparación del cuestionario guía que se utilizará para el paseo sonoro</p>	<p>- Demostración de habilidades técnicas</p> <p>- Cuestionario de valoración de paseo sonoro</p>	<p>Paseo Sonoro y habilidades técnicas</p> <p>- Rúbrica de evaluación del cuestionario propuesto</p>
	5ª	<p>9ª Realización del pase sonoro.</p> <p>10ª Identificación y discusión en el lugar sobre cómo los diferentes sonidos interactúan y forman el paisaje sonoro.</p>	<p>- Registro de Sonidos y Notas de Campo</p> <p>- Observaciones sobre Interacciones Sonoras</p>	<p>- Diario de Campo/Lista de verificación de Grabación</p> <p>- Lista de verificación de las observaciones</p>
ESTRUCTURAR	6ª	<p>11ª Análisis de las grabaciones en clase usando software de edición de audio. Los estudiantes categorizan y analizan los sonidos recogidos.</p>	<p>- Análisis de Sonido Presentado</p>	<p>Rúbrica de Evaluación de Análisis Sonoro</p>
APLICAR Y COMPROBAR	7ª-8ª	<p>12ª Creación de un proyecto multimedia (p.ej., un mapa sonoro digital con story maps, que ilustre el paisaje sonoro explorado.</p>	<p>- Proyecto Finalizado</p>	<p>Rúbrica de evaluación de proyectos</p>
CONCLUIR	9ª - 10ª	<p>13ª - Los estudiantes presentan sus proyectos multimedia al resto de la clase, explicando sus descubrimientos y el proceso de creación.</p>	<p>- Presentación de proyectos</p>	<p>- Rúbrica de evaluación de presentaciones</p>

	<p>14ª Sesión de reflexión grupal donde los estudiantes discuten lo que han aprendido sobre los paisajes sonoros y su importancia.</p> <p>15ª Evaluación final mediante un cuestionario o discusión, enfocada en cómo esta actividad ha cambiado su percepción del entorno sonoro y su importancia.</p>	<p>- Reflexiones Finales Recogidas</p>	<p>- Cuestionario de Evaluación/ Lista de cotejo para discusión</p>
--	---	---	--

6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA

PRINCIPIOS DUA (3)	PAUTAS DUA (9)		
Proporcionar múltiples formas de compromiso al alumnado	Proporcionar opciones para el interés.	Proporcionar opciones para sostener el esfuerzo y la persistencia.	Proporcionar opciones para la autorregulación.
	Introducir elementos de juego y competencia amistosa, como "captura el sonido más inusual" o "crea la historia de un lugar a través de sus sonidos" o "averigua que oímos".	<p>Crear oportunidades para el trabajo colaborativo en proyectos de grupo, y fomentar la participación en pie de igualdad con el resto del grupo.</p> <p>Animar a perseverar en el trabajo individual para favorecer al grupo</p>	Enseñar a los estudiantes técnicas de autogestión y reflexión, como diarios de aprendizaje y establecimiento de metas personales.
Proporcionar múltiples formas de representación.	Proporcionar opciones para la percepción.	Proporcionar opciones para el lenguaje, expresiones, matemáticas y símbolos.	Proporcionar opciones para la comprensión.

	Utilizar recursos visuales y auditivos, mapas sonoros digitales, y textos descriptivos en diferentes formatos	Complementar materiales visuales con descripciones orales y táctiles (maquetas o representaciones físicas de paisajes sonoros), utilizar pictogramas y otros medios de representación simbólica.	Proporcionar transcripciones y subtítulos para los materiales de audio y vídeo utilizados en clase.
Proporcionar múltiples formas de Acción y Expresión.	Proporcionar opciones para la acción física.	Proporcionar opciones para la expresión y la comunicación.	Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas.
	Facilitar el desplazamiento del alumnado con problemas de movilidad	Facilitar la discusión en diferentes formatos: debates en clase, foros en línea, y presentaciones en grupos.	Proporcionar agendas digitales o en papel y Lista de verificación para planificar las etapas de sus proyectos, como las salidas para grabar paisajes sonoros y las sesiones de edición. Utilizar mapas mentales

7. EVALUACIÓN

7.1 APRENDIZAJE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	EVIDENCIAS
4.1. Identificar los elementos del entorno y conocer su funcionamiento como un sistema complejo por medio del análisis multicausal de sus relaciones naturales y humanas, presentes y pasadas,	1. Mapas conceptuales y Diagramas causales 2. Informes de investigación	- Mapas conceptuales que muestren la relación entre los elementos naturales y humanos del paisaje sonoro. - Informes - Presentaciones

investigando sobre el grado de conservación y de equilibrio dinámico.	3. Presentaciones orales 4. Otros instrumentos contemplados en las actividades diseñadas	- Otras evidencias indicadas en las actividades diseñadas
4.2. Identificar comportamientos y acciones que contribuyan a la conservación y mejora del entorno natural, rural y urbano, a través del respeto a todos los seres vivos, mostrando comportamientos orientados al logro de un desarrollo sostenible de dichos entornos, y comprendiendo el acceso universal, justo y equitativo a los recursos que nos ofrece el planeta	1. Proyectos multimedia 2. Portafolios de aprendizaje	- Proyectos multimedia (vídeos, podcasts, mapas digitales interactivos) que propongan soluciones para la conservación de los paisajes sonoros. - Portafolios que incluyan reflexiones personales, propuestas de acciones sostenibles y documentación de actividades realizadas para promover la conservación del entorno. - Otras evidencias contempladas en las actividades diseñadas

7.2 PROCESO DE ENSEÑANZA

INDICADOR	VALORACIÓN	PROPUESTA DE MEJORA
Claridad de las instrucciones	Bueno / Mejorable / Malo	Si es mejorable o malo: Clarificar las instrucciones orales y escritas; utilizar ejemplos prácticos para ilustrar las tareas; ofrecer guías paso a paso.
Participación del alumnado	Alto / Moderado / Bajo	Si es moderado o bajo: Incorporar más actividades interactivas y colaborativas; usar técnicas como preguntas abiertas para fomentar la participación; realizar encuestas rápidas para captar el interés.
Uso de recursos didácticos	Efectivo / Inefectivo	Si es inefectivo: Diversificar los recursos utilizados (vídeos, aplicaciones de audio, materiales interactivos); asegurarse de que todos los recursos sean accesibles y pertinentes.
Comprensión de los conceptos clave	Completa / Parcial / Escasa o Nula	Si es parcial o nula: Revisar los métodos de explicación; proporcionar material de apoyo adicional; organizar sesiones de repaso o tutorías para reforzar el aprendizaje.

Adaptabilidad a la diversidad	Adecuada / Inadecuada	Si es inadecuada: Implementar estrategias DUA; personalizar actividades para atender necesidades específicas; realizar ajustes basados en la retroalimentación continuo de los discentes.
Evaluación del aprendizaje	Continua / Esporádica	Si es esporádica: Establecer evaluaciones más frecuentes para monitorizar el progreso; utilizar una variedad de métodos de evaluación para obtener una imagen completa del aprendizaje del alumnado.
Retroalimentación proporcionada	Constructivo / Limitado	Si es limitado: Aumentar la frecuencia y la especificidad de la retroalimentación; usar la retroalimentación como una herramienta de enseñanza para guiar y motivar a los alumnos/as; entrenar al alumnado en autoevaluación y retroalimentación entre pares.
Innovación y creatividad	Alta / Moderada / Baja	Si es moderada o baja: Fomentar el uso de técnicas creativas en proyectos y presentaciones; permitir a los estudiantes explorar y experimentar con nuevas ideas y formatos; ofrecer oportunidades para que el alumnado proponga y desarrolle sus propias actividades.