



EL GRAN
VIAJE
INTERIOR

VISITAS
ESCOLARES

1º BACHILLERATO
Ciencias y Tecnología



Ficha Situación **de Aprendizaje**

VISITAS ESCOLARES

Ficha Situación de Aprendizaje

Curso: 1º BACHILLERATO
Modalidad Artes: **Ciencias y Tecnología**
Temporalización: **13 sesiones**

EL GRAN VIAJE INTERIOR



MATERIAS RELACIONADAS

Lengua (LCYL)
Inglés (LEXT)
Filosofía (FILO)
Biología y ciencias ambientales (BGCA)
Dibujo técnico I (DIBT)
Física y Química (FISQ)
Tecnología e ingeniería (TECI)
Anatomía aplicada (AAPL)
Antropología y sociología (AYSO)
Cultura emprendedora (CEE)
Creación digital y pensamiento computacional (CDPC)
Educación para la ciudadanía democrática (EPCD)
Patrimonio Cultural de Andalucía (PCUL)
Tecnología de la información y la comunicación (TICO)
Matemáticas I (MATE)

II JUSTIFICACIÓN

El conocimiento generado a través de lo vivencial y de la experiencia en primera persona, constituye una de las fuentes más valiosas del aprendizaje. De este modo, conocer un espacio prestando atención a aquello que se observa- combinando lo teórico y lo práctico- genera una comprensión asociativa que vincula lo visible a lo estudiado, produciéndose así una experiencia relacional que consolida de forma eficaz conceptos y dimensiones del saber.

La Cueva de Nerja es un elemento patrimonial, histórico, cultural –entre otros muchos otros ámbitos patrimoniales- que permite abordarla desde múltiples posibilidades educativas y trabajar a través de ella la práctica totalidad de las materias que ha de cursar el alumnado.

Es por ello que esta situación de aprendizaje se formula como una propuesta globalizadora a través de todas las asignaturas, en las que a través de retos y actividades de cada materia, si constituye un gran producto final que engloba todas las sinergias de éstas.

III DESCRIPCIÓN DEL PRODUCTO FINAL

Creación de un vídeo en el papel de un influencer de viajes en el que se cuente la historia, actividades, curiosidades, recursos y posibilidades de La Cueva de Nerja.

En este sentido tendrán que crear un guion del vídeo, storyboard, obtener información de fuentes escritas, gráficas y visuales, tomar sus propias fotografías y grabar y editar el vídeo. Ha de contener un apartado explicativo en inglés.

IV CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS

- Competencia en comunicación lingüística
- Competencia plurilingüe
- Competencia matemática y en ciencia, tecnología e ingeniería
- Competencia digital
- Competencia personal, social y de aprender a aprender
- Competencia ciudadana
- Competencia emprendedora
- Competencia en conciencia y expresión culturales

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

MATERIA	COMPETENCIA ESPECÍFICA/DESCRIPTORES	CRITERIOS	SABERES BÁSICOS
LCYC	4. Comprender, interpretar y valorar textos escritos con sentido crítico y diferentes propósitos de lectura, con especial atención a textos académicos y de los medios de comunicación, reconociendo el sentido global y las ideas principales y secundarias, integrando la información explícita y realizando las inferencias necesarias, identificando la intención del emisor, reflexionando sobre el contenido y la forma y evaluando su calidad y fiabilidad, para dar respuesta a necesidades e intereses comunicativos.	4.2. Valorar la forma y el contenido de textos complejos evaluando su calidad, la fiabilidad e idoneidad del canal utilizado, así como la eficacia de los procedimientos comunicativos empleados.	LCYL.1.B.3.2. LCYL.1.B.3.4.
	5. Producir textos escritos y multimodales coherentes, cohesionados, adecuados y correctos, con especial atención a los géneros discursivos del ámbito académico, para construir conocimiento y dar respuesta de manera informada, eficaz y creativa a demandas comunicativas concretas. CCL1, CCL3, CCL5, STEM1, CD2, CD3, CPSAA5, CC2.	5.1. Elaborar textos académicos coherentes, cohesionados y con el registro adecuado sobre temas curriculares o de interés social y cultural, precedidos de un proceso de planificación que atienda a la situación comunicativa, destinatario, propósito y canal y de redacción y revisión de borradores de manera individual o entre iguales, o mediante otros instrumentos de consulta, respetando los valores constitucionales y desarrollando un espíritu crítico y de fomento de la igualdad en todas sus vertientes.	LCYL.1.B.2.2. LCYL.1.B.3.5. LCYL.1.B.4.2.
		5.2. Incorporar procedimientos para enriquecer los textos, atendiendo a aspectos discursivos, lingüísticos y de estilo, con precisión léxica y corrección ortográfica y gramatical.	LCYL.1.B.4.3. LCYL.1.B.4.4. LCYL.1.B.4.5. LCYL.1.B.4.6.

MATERIA	COMPETENCIA ESPECÍFICA/DESCRIPTORES	CRITERIOS	SABERES BÁSICOS
LEXT	1. Comprender e interpretar las ideas principales y las líneas argumentales básicas de textos orales, escritos y multimodales expresados en la lengua estándar, en soportes tanto analógicos como digitales, buscando fuentes fiables y haciendo uso de estrategias de inferencia y comprobación de significados, para responder a las necesidades comunicativas planteadas. CCL2, CCL3, CP1, CP2,STEM1, CD1, CPSAA4.	1.1. Extraer y analizar las ideas principales, la información relevante y las implicaciones generales de textos de cierta longitud, bien organizados y de cierta complejidad, orales, escritos y multimodales, sobre temas de relevancia personal o de interés público, tanto concretos como abstractos, expresados de forma clara y en la lengua estándar, incluso en entornos moderadamente ruidosos, a través de diversos soportes analógicos y digitales.	LEXT.1.A.5.1. LEXT.1.A.7.
		1.2. Interpretar y valorar de manera crítica el contenido, la intención y los rasgos discursivos de textos de cierta longitud y complejidad, con especial énfasis en los textos académicos y de los medios de comunicación, así como de textos de ficción, sobre temas generales o más específicos, de relevancia personal o de interés público.	LEXT.1.A.5.1. LEXT.1.A.5.2.
FILO	9. Desarrollar la sensibilidad y la comprensión crítica del arte y otras manifestaciones y actividades con valor estético mediante el ejercicio del pensamiento filosófico acerca de la belleza y la creación artística, para contribuir a la educación de los sentimientos estéticos y al desarrollo de una actitud reflexiva con respecto al lenguaje y sentido de las imágenes. CPSAA3.1, CC2, CC3, CCEC2, CCEC3.1, CEC3.2.	9.1. Generar un adecuado equilibrio entre el aspecto racional y el emotivo en la consideración de los problemas filosóficos, especialmente los referidos al ámbito de la estética, a través de la reflexión expresa en torno al arte y a otras actividades o experiencias con valor estético y el análisis del papel de las imágenes y el lenguaje audiovisual en la cultura contemporánea.	FILO.1.C.2.1. FILO.1.C.2.2. FILO.1.C.2.3.
BGCA	2. Localizar y utilizar fuentes fiables, identificando, seleccionando y organizando la información, evaluándola críticamente y contrastando su veracidad, para resolver preguntas planteadas de forma autónoma relacionadas con las ciencias biológicas, geológicas y medioambientales. CCL3, CP1, STEM4, CD1, CD2, CD4, CPSAA4, CPSAA5.	2.3. Argumentar sobre la contribución de la ciencia a la sociedad y la labor de las personas dedicadas a ella, destacando el papel de la mujer y entendiendo la investigación como una labor colectiva e interdisciplinar en constante evolución influida por el contexto político y los recursos económicos propios en Andalucía.	BGCA.1.A.6.1. BGCA.1.A.6.2. BGCA.1.A.6.3.
DIBT	5. Investigar, experimentar y representar Digitalmente elementos, planos y esquemas técnicos mediante el uso de programas específicos CAD (Computer Aided Design) de manera individual o grupal, apreciando su uso en las profesiones actuales, para virtualizar objetos y espacios en dos dimensiones y tres dimensiones. STEM2, STEM3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CE3, CCEC3.2.	5.1. Crear figuras planas y tridimensionales mediante programas de dibujo vectorial, usando las herramientas que aportan y las técnicas asociadas.	DIBT.1.D.3.
FISQ	1. Resolver problemas y situaciones relacionados con la Física y la Química, aplicando las leyes y teorías científicas adecuadas, para comprender y explicar los fenómenos naturales y evidenciar el papel de estas ciencias en la mejora del bienestar común y en la realidad cotidiana. STEM1, STEM2, STEM5, CPSAA1.2	1.2. Resolver problemas fisicoquímicos planteados a partir de situaciones cotidianas, aplicando las leyes y teorías científicas para encontrar y argumentar las soluciones, expresando adecuadamente los resultados.	FISQ.1.B.1. FISQ.1.B.3. FISQ.1.D.1. FISQ.1.E.3. FISQ.1.F.2. FISQ.1.F.3.
TECI	1. Coordinar y desarrollar proyectos de investigación con una actitud crítica y emprendedora, implementando estrategias y técnicas eficientes de resolución de problemas y comunicando los resultados de manera adecuada, para crear y mejorar productos y sistemas de manera continua. CCL1, STEM3, STEM4, CD1, CD3, CD5, CPSAA1.1, CE3.	1.5. Comunicar de manera eficaz y organizada las ideas y soluciones tecnológicas.	TECI.1.A.3 TECI.1.A.6
AAPL	1. Analizar y comprender desde una perspectiva sistémica la estructura y funcionamiento del cuerpo humano, explicándolo desde el conocimiento de sus sistemas y aparatos para interpretar la conexión de estas estructuras y su interacción con el entorno. CCL3, STEM1, STEM2, CD1	1.1. Interpretar el funcionamiento del cuerpo humano como unidad anatómica y funcional, reconociendo los distintos niveles de integración y participación de los sistemas corporales.	TAAPL.1.A.1. AAPL.1.A.2. AAPL.1.A.4.
		2. Comprender y relacionar los distintos elementos anatómicos que conforman los sistemas corporales.	AAPL.1.B.1. AAPL.1.C.2. AAPL.1.C.9. AAPL.1.C.12. AAPL.1.C.15. AAPL.1.C.16.

MATERIA	COMPETENCIA ESPECÍFICA/DESCRIPTORES	CRITERIOS	SABERES BÁSICOS
AYSO	1. Aplicar la terminología y los conocimientos teóricos de la antropología y la sociología en la explicación de hechos, fenómenos o relaciones sobre los que investiga, con la intención de fundamentar los resultados de trabajos y valoraciones. CCL1, CCL3, STEM2, STEM4, CPSAA4, CC1, CC2, CC3.	1.2. Analizar y comunicar las distintas formas de vida, grados de desarrollo, transformaciones, problemáticas y rasgos culturales de sociedades determinadas, tanto del pasado como de la actualidad.	AYSO.1.A.5. AYSO.1.A.6. AYSO.1.A.7.
CDPC	1. Desarrollar el pensamiento computacional y cultivar la creatividad algorítmica y la interdisciplinariedad, así como desarrollar proyectos de construcción de software que cubran el ciclo de vida de desarrollo, integrándose en un equipo de trabajo fomentando habilidades sociales dirigidas a la resolución de conflictos y a la capacidad de llegar a acuerdos. CCL1, CCL3, STEM3, CD2, CD3, CD5, CPSAA3.2, CPSAA4, CE3.	1.3. Desarrollar la creatividad computacional mediante el espíritu emprendedor.	CDPC.1.A.5. CDPC.1.A.6.
CEE	2. Explorar y detectar las necesidades de un mercado o de un grupo social concreto, utilizando la creatividad y el pensamiento divergente para realizar propuestas innovadoras sobre bienes o servicios, con el fin de valorar la importancia de los procesos de investigación, desarrollo e innovación en los proyectos de emprendimiento. CCL2, CCL3, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA1, CPSAA5, CC4, CE1, CE2.	2.1. Aplicar técnicas de investigación de mercados e investigación social para detectar las necesidades de productos y atención social de personas y organizaciones del entorno.	CEE.1.B.1.
		2.2. Diseñar y llevar a cabo con autonomía las fases de un proyecto emprendedor, aplicando técnicas específicas de gestión del liderazgo, planificación de tareas, definición de objetivos, organización del trabajo cooperativo, resolución de conflictos y comunicación.	CEE.1.B.2.
		2.3. Describir las dimensiones de la responsabilidad social de proyectos emprendedores y el papel de los grupos de interés o stakeholders en su desarrollo.	CEE.1.B.3.
		2.6. Utilizar métodos y estrategias de visualización y presentación de proyectos para comunicar sus principales aspectos.	CEE.1.B.6.
EPCD	3. Analizar problemas éticos y políticos fundamentales, derivados de cuestiones de actualidad como la manipulación y el control a través de los medios de comunicación e internet, la igualdad de género y el papel del ser humano en la destrucción del medioambiente y la pandemia, mediante la exposición crítica y dialéctica de distintas posiciones filosóficas pertinentes en la interpretación y resolución de los mismos, para desarrollar el juicio propio y la autonomía moral. CCL1, CCL2, CCL5, STEM5, CD4, CPSAA2, CC1, CC2, CC4.	3.1. Analizar problemas éticos y políticos fundamentales y de actualidad, como los derivados de las nuevas tecnologías de la comunicación o de nuestra relación con el medio ambiente.	EPCD.1.B.3.
PCUL	1. Identifica las características del patrimonio natural, urbano, industrial y artístico de la Comunidad Autónoma Andaluza, expresando, de forma oral y escrita y utilizando distintos tipos de soporte, los rasgos más significativos del patrimonio cultural de Andalucía, apreciando las peculiaridades de la cultura e historia andaluzas para la comprensión de la posición y relevancia de Andalucía en el mundo y las formas por las que se ha desarrollado la identidad, la economía y la sociedad andaluza. CCL1, CCL2, CD1, CC1, CC2, CC3, CCEC1.	1.1. Distinguir los distintos tipos de patrimonio y de bienes patrimoniales de Andalucía.	PCUL.1.A.1. PCUL.1.A.2.
	2. Identifica, describe, expresa y representa gráficamente mediante diferentes soportes, y utilizando la terminología específica, las principales manifestaciones culturales y artísticas de Andalucía y su evolución, comparando los elementos definitorios de los distintos estilos artísticos, valorando su diversidad cultural y artística, y comprendiendo la influencia de las corrientes y modelos estéticos de cada época, con el objetivo de comprender y relacionarlos con los principales hitos culturales y artísticos de Andalucía. CCL1, CCL2, CD1, CD2, CPSAA3.1, CC1, CC3, CCEC1.	2.1. Analizar los grandes conjuntos monumentales y las principales manifestaciones artísticas de Andalucía, identificando las características más destacadas que permiten su clasificación en un determinado estilo artístico.	PCUL.1.B.1. PCUL.1.B.3.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS



MATERIA	COMPETENCIA ESPECÍFICA/DESCRIPTORES	CRITERIOS	SABERES BÁSICOS
TICO	3. Usar, seleccionar y combinar múltiples aplicaciones informáticas, atendiendo a cuestiones de diseño, usabilidad y accesibilidad, incluyendo la creación de un proyecto web, para crear producciones digitales que cumplan unos objetivos determinados. CCL1, CP2, STEM2, CD2,CD3, CD4, CPSAA1.2, CC1, CE1, CCEC4.1.	3.1. Seleccionar y utilizar de manera combinada aplicaciones informáticas para la creación de contenidos digitales y la resolución de problemas específicos.	TICO.1.C.1.
MATE	1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones. STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3.	1.2. Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, utilizando la estrategia de resolución más apropiada y describiendo el procedimiento utilizado.	MATE.1.A.1.2 MATE.1.A.2.2. MATE.1.B.2.1. MATE.1.C.1.2. MATE.1.D.3.

SECUENCIACIÓN ACTIVIDADES

Al ser una actividad complementaria, planteamos un trabajo de la visita en tres momentos: previo, durante y posterior a la visita de la Cueva de Nerja. Ello servirá para conocer mejor este espacio y que el alumnado tome conciencia de la dimensión del lugar al que van a acceder; prestar atención al recorrido en el interior de la cueva y sacar conclusiones en el aula a través de lo experimentado en ella y generando el producto final.

MATERIA	ACTIVIDAD PROPUESTA	INSTRUMENTO	MOMENTO	TAREA COMP.
LCYL	Comunicando Realización y redacción del guion del vídeo, estructurando las informaciones recabadas en las diferentes materias.	Portafolio	Previo/ Durante	Explorar
LEXT	Now in english! Explicación de un apartado del vídeo documental sobre La Cueva de Nerja en inglés, realizando previamente un guion escrito.	Cuaderno de clase	Previo/ Durante	Movilizar
FILO	Antropología de un espacio milenario Reflexión sobre el uso de La Cueva de Nerja por parte de las sociedades prehistóricas. Simbología y finalidad del espacio en comparación con los usos actuales de este lugar.	Portafolio	Previo	Explorar
BGCA	Sacar a la luz nuestra historia. Investigación de las excavaciones realizadas en La Cueva de Nerja, resaltando sus hallazgos y sus protagonistas. Importancia de la labor de los arqueólogos y profesionales dentro de la conservación del monumento natural.	Portafolio	Durante/ posterior	Explorar
DIBT	Una Cueva 3D Realización de un esquema de distribución de las salas y espacios de La cueva de Nerja usando un programa de modelado 3D. Será una representación sencilla de estos espacios que se utilizará para explicar el itinerario de visita la Cueva.	Portafolio	Previo/ Posterior	Estructurar
FISQ	¿Puede entrar todo el mundo? Cálculo general del espacio de la Cueva de Nerja y el impacto que en ella puede tener la visita incontrolada de personas. El calor como factor y agente de deterioro.	Portafolio	Previo/ Posterior	Explorar
TECI	La sala de realidad virtual Explicación de los elementos que componen la sala de realidad virtual así como su funcionamiento y características técnicas usando para ello un lenguaje específico.	Portafolio	Previo	Explorar

MATERIA	ACTIVIDAD PROPUESTA	INSTRUMENTO	MOMENTO	TAREA COMP.
AAPL	Pepita está en los huesos Visita al Museo de Nerja y observación del esqueleto de "Pepita". Identificación y comentario de los restos óseos y relación con el cuerpo humano y su evolución.	Cuaderno de clase	Posterior	Aplicar y comprobar
AYSO	Funciones sociales de un espacio prehistórico Investigación y redacción de los usos de La Cueva de Nerja por diferentes sociedades. Del rito a turismo.	Portfolio	Previo	Estructurar
CDPC	Formas de ayer, interpretaciones de hoy Estudio de las pinturas rupestres de la Cueva de Nerja y comparación de lo dibujado con su interpretación actual. Animación digital.	Portfolio	Previo/ Posterior	Explorar
CEE	¿Trabajamos juntos? Propuesta de campaña de Marketing de la Cueva de Nerja a partir del estudio de sus líneas de comunicación. Nuevos oficios para el S. XXI. Públicos y actividades.	Portfolio	Posterior	Explorar
EPCD	Cambio climático y sociedades Reflexión sobre como el cambio climático ha afectado a las diferentes sociedades desde la prehistoria a hoy. Riesgos y retos.	Portfolio	Previo	Estructurar
PCUL	Patrimonio natural milenario Explicación del concepto de patrimonio natural a partir del modelado de la Cueva de Nerja. Valores inherentes al monumento.	Portfolio	Previo/ Posterior	Explorar Aplicar y comprobar
TICO	¡Te lo cuento en mi vídeo! Montaje y edición del vídeo a partir de la información recabada en las diversas materias.	Portfolio	Posterior	Aplicar y comprobar
MATE	¡Una gran experiencia por bajo precio! Cálculo del importe total de la visita a la ciudad y a la Cueva de Nerja. Propuesta de pagos por grupos y de planes a días completos en la ciudad	Portfolio	Previo	Estructurar

MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Organización de la respuesta educativa en base a las características del alumnado. Pueden usarse los principios del Diseño universal del aprendizaje (DUA).

En el caso de la visita a La Cueva de Nerja el alumnado con problemas motrices que le impidan la visita completa tendrá una explicación especial de la misma.

El alumnado que no pueda visualizar la sala 3D podrá ver un vídeo con información de La Cueva.

**VISITAS
ESCOLARES**

Ficha Situación de Aprendizaje

Ciclo: **de Aprendizaje**

Curso: **1º BACHILLERATO**

Modalidad Artes: **Ciencias y Tecnología**

Temporalización: **13 sesiones**

**EL GRAN
VIAJE
INTERIOR**



INDICADOR ANALIZADO	INSTRUMENTO			PROPUESTA DE MEJORA
	INICIADO	MEDIO	AVANZADO	
El alumnado ha alcanzado los objetivos previstos.				
El alumnado ha entendido la multiplicidad de ámbitos desde los que analizar La Cueva de Nerja.				
Las tareas han sido adecuadas al nivel y capacidades del alumnado.				
Se ha trabajado de forma coordinada entre el profesorado implicado en esta situación de aprendizaje.				
Los resultados del alumnado reflejan la comprensión de los elementos propuestos en esta situación de aprendizaje.				
Se han trabajado las actividades propuestas antes, durante y tras la visita.				
El producto final recoge todos los apartados propuestos y es coherente.				
El alumnado comprende y explica los valores inherentes a La Cueva de Nerja desde las diversas materias imbricadas en la situación de aprendizaje.				