FICHA DE ACTIVIDAD – CURSO FORMACIÓN DEL PROFESORADO

**¿Petete…comemos?**

Educación Física.

Francisco Casas Fernández

IES PALAS ATENEA

(Fecha: 21/02/2023)

Fostering Artificial Intelligence at Schools

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **FAIaS – Ficha de actividad** | | |
| **Nombre de la actividad** | **Asignatura y nivel educativo** | **n . de alumnos/grupo** |
| PETETE …. ¿COMEMOS? | EDUCACIÓN FÍSICA 4º ESO. | 120 Alumnos (5 grupos) |
| **Objetivos** | | |
| * Analizar la dieta semanal que el alumnado consume durante los recreos, comentando la misma y los aspectos a mejorar, utilizando fuentes de información fiables. * Realizar un prototipo de “Petete” utilizando la Inteligencia Artificial (IA) y los programas ML learning y Scratch. | | |
| **Contextualización** | | |
| El proyecto se llevará a cabo en el I.E.S Palas Atenea de Torrejón de Ardoz con el objetivo de que el alumnado adquiera diferentes competencias, las cuales desarrollamos a continuación, teniendo en cuenta, a su vez, la importancia que supone la adquisición de dichas competencias en nuestro alumnado.   |  |  | | --- | --- | | **Competencias** | | | Atendiendo al *Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo*, las competencias clave que se buscan desarrollar en el alumnado durante la realización de la actividad, son las siguientes:   * **“**La **Competencia Digital (CD)** implica el uso seguro, saludable, sostenible, crítico y responsable de las tecnologías digitales para el aprendizaje, para el trabajo y para la participación en la sociedad, así como la interacción con estas”. La importancia de esta competencia radica en los beneficios que aporta en el alumnado el uso seguro, responsable y con fines educativos de las TICs.   El descriptor **CD4** se desarrolla en la Unidad didáctica mediante el uso adecuado de la Inteligencia Artificial (IA) y los programas ML learning y Scratch.   * “La **Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)** entraña la comprensión del mundo utilizando los métodos científicos, el pensamiento y representación matemáticos, la tecnología y los métodos de la ingeniería para transformar el entorno de forma comprometida, responsable y sostenible”. La importancia de esta competencia radica en la oportunidad de transformar la práctica educativa mediante el uso responsable, comprometido y sostenible de la tecnología.   El descriptor **STEM5** se desarrolla en la Unidad didáctica a partir de las reflexiones que se llevarán a cabo durante el desarrollo del proyecto, promoviendo la salud física y la concienciación de la importancia de una dieta saludable, mediante el análisis de los alimentos que se consumen en el recreo.   * “La **Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)** contribuye al bienestar físico, mental y emocional propio y de las demás personas, desarrollando habilidades para cuidarse a sí mismo y a quienes lo rodean a través de la corresponsabilidad” . La importancia de esta competencia radica en la promoción de la salud física, mental y emocional adquiriendo hábitos saludables por parte del alumnado.   El descriptor **CPSAA1** se desarrolla en la Unidad didáctica a través de la gestión de retos expresando sus emociones y fortaleciendo el optimismo, la resiliencia, la autoeficacia y la búsqueda de propósito y motivación hacia el aprendizaje.  El descriptor **CPSAA2** se desarrolla en la Unidad didáctica a través de la asimilación de los riesgos para la salud de una dieta no saludable y la consolidación de estilos de vida saludable a nivel físico y mental.  El descriptor **CPSAA4** se desarrolla en la Unidad didáctica a través de la autoevaluación que va a llevar a cabo el alumnado.   * **“**La **Competencia en Comunicación Lingüística (CCL)** supone interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada en diferentes ámbitos y contextos y con diferentes propósitos comunicativos. Implica movilizar, de manera consciente, el conjunto de conocimientos, destrezas y actitudes que permiten comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes orales, escritos, signados o multimodales evitando los riesgos de manipulación y desinformación, así como comunicarse eficazmente con otras personas de manera cooperativa, creativa, ética y respetuosa”. La importancia de esta competencia radica en proporcionar al alumnado una herramienta de comunicación, comprensión, interpretación y valoración crítica como es el lenguaje.   El descriptor **CCL3**, se desarrolla en la Unidad didáctica a través del análisis del valor nutricional y la realización de un comentario crítico de la dieta elaborada a su Petete, localizando, seleccionando y contrastando de manera progresivamente autónoma la información procedente de fuentes fiables.   * “La **Competencia Emprendedora (CE)** aporta estrategias que permiten adaptar la mirada para detectar necesidades y oportunidades; entrenar el pensamiento para analizar y evaluar el entorno, y crear y replantear ideas utilizando la imaginación, la creatividad, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva; y despertar la disposición a aprender, a arriesgar y a afrontar la incertidumbre”. La importancia de esta competencia radica en las diferentes estrategias facilitadas al alumnado para favorecer el aprendizaje a través del análisis, la evaluación, el pensamiento estratégico y la reflexión ética, crítica y constructiva del entorno.   El descriptor **CE3** se desarrolla en la Unidad didáctica a través de la creación de ideas y soluciones valiosas y la toma de decisiones de manera razonada, con una posterior reflexión sobre el proceso realizado y el resultado obtenido.  Por otro lado, atendiendo al *Decreto 65/2022, de 20 de julio*, las competencias específicas que se buscan desarrollar en el alumnado durante la realización de la actividad, son las siguientes:   * **Competencia específica 1.**   1.2. Desarrollar y ampliar de forma autónoma los procesos de activación corporal, autorregulación y dosificación del esfuerzo, alimentación saludable, educación postural, relajación e higiene durante la práctica de actividades motrices, incorporando como hábitos las rutinas propias de una práctica motriz saludable y responsable.  1.6. Planificar, desarrollar y compartir con seguridad la práctica física cotidiana manejando y controlando recursos y aplicaciones digitales vinculados al ámbito de la actividad física y el deporte.   * **Competencia específica 2.**   2.1. Desarrollar activamente proyectos motores de carácter individual, cooperativo o colaborativo, estableciendo mecanismos para reconducir los procesos de trabajo y garantizar una participación equilibrada, incluyendo estrategias de autoevaluación y coevaluación tanto del proceso como del resultado. | | | **Saberes básicos** | **Bloque A. Vida activa saludable. Salud física.** Diseño de dietas saludables, gestionando de una manera crítica la información publicitaria. Análisis nutricional de los alimentos consumidos. | | | |
| **Enunciado de la actividad** | | |
| Petete... ¿Comemos?  Esta actividad tiene como objetivo el análisis y consciencia de lo que comen nuestros alumnos en 4º de la ESO dentro de la asignatura de Educación Física. Analizando especialmente los productos que comen en el recreo del centro. | | |
| **Temporización** | | |
| Unidad didáctica:   * Sesión 1: Análisis de la actividad, tormenta de ideas, profundización en la problemática de la alimentación. * Sesión 2 : Presentación de IA y ML learning…. Cómo nos puede ayudar. * Sesión 3 : Creación del muñeco y la cámara. * Sesión 4 : Conocemos la herramienta Learning ML y entrenamos nuestro algoritmo. * Sesión 5: Lo llevamos a la práctica en clase para ver su eficacia. * Sesión 6 : Creamos la aplicación con Scratch. * Sesión 7 : Finalizamos nuestro prototipo y lo evaluamos creando una plantilla de evaluación. * Sesión 8 : Presentación en un Recreo al resto del alumnado para concienciar de la buena alimentación. | | |

|  |
| --- |
| **Uso de Inteligencia Artificial** |
| Usaremos la inteligencia artificial:  - Creando un dispositivo (Muñeco) llamado Petete, con una cámara incorporada.  - Creamos y desarrollamos una aplicación con Scratch y ML Learning. |
| **Descripción Visual** |
| Descripción paso a paso de la actividad, especialmente de la parte tecnológica (se pueden incluir capturas de pantalla que permiten realizar la actividad paso a paso) |
| **Reflexión y capacidad crítica** |
| A continuación, se exponen una serie de preguntas que se les realizará al alumnado sobre el proyecto en el que han participado:   1. ¿Qué es lo que más os ha gustado del proyecto realizado? 2. ¿Consideráis que se han cumplido los objetivos planteados en el proyecto? 3. ¿Os gustaría repetirlo en el futuro?¿Incorporaríais alguna mejora? 4. ¿Qué herramientas y/o estrategias (digitales, lingüísticas o de otra índole) habéis adquirido? 5. A partir de ahora, ¿consumiréis durante los recreos alimentos que cumplan con una dieta saludable? |
| **Criterios de evaluación** |
| En cuanto a la evaluación se va a llevar a cabo a través de una autoevaluación por parte del alumnado, utilizando la siguiente rúbrica:   |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **Aspectos a evaluar** | **0** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** | | ¿Eres capaz de diferenciar qué alimentos pertenecen a una dieta saludable y cuáles no? |  |  |  |  |  |  | | ¿Has ido mejorando tu dieta a lo largo del proyecto? |  |  |  |  |  |  | | ¿Has demostrado dominio y autonomía en la utilización de los programas informáticos? |  |  |  |  |  |  | | ¿Tu implicación y participación durante el desarrollo del proyecto ha sido adecuada? |  |  |  |  |  |  | | ¿Tu actitud y predisposición ha favorecido el correcto desarrollo del proyecto? |  |  |  |  |  |  | | ¿Has utilizado de manera responsable, segura y sostenible los dispositivos electrónicos? |  |  |  |  |  |  | | ¿Has desarrollado tus habilidades en lo referido a las TICs? |  |  |  |  |  |  | | ¿Has tomado conciencia en lo referido a hábitos saludables? |  |  |  |  |  |  | | ¿Has aprendido contenidos nuevos e innovadores que no conocías antes? |  |  |  |  |  |  | | ¿Te has sentido motivado a lo largo del proyecto? |  |  |  |  |  |  | | **Observaciones:** | | | | | | | |
| **Materiales y licencia** |
| - Muñeco – Camara- Ordenador- ML learning – Scratch- Productos de alimentación |
| **Listado de recursos** |
| Los recursos que se van a emplear son los siguientes:   * **Recursos humanos:** profesor de Educación Física, alumnado de 4º ESO. * **Recursos materiales:** dispositivos electrónicos (ordenadores, móviles…) con cámara incorporada, programas informáticos (ML learning y Scratch). * **Recursos espaciales:** aula de informática, gimnasio, patio. |
| **Información adicional** |
| Cualquier otra información relevante que no se haya incluido en los cuadros anteriores.  Por ejemplo, aquí puede venir la dirección del vídeo de presentación de la actividad. |