

I Congreso de Digitalización Educativa de Castilla-La Mancha

#DigEduCLM

25 de Marzo 2023

Título: DE LAS APPS AL METAVERSO EN LA EF Y EL PES

Autor/a: Sergio Banegas Párraga

Centro: CEIP DOMINGO MIRAS (CAMPO DE CRIPTANA)

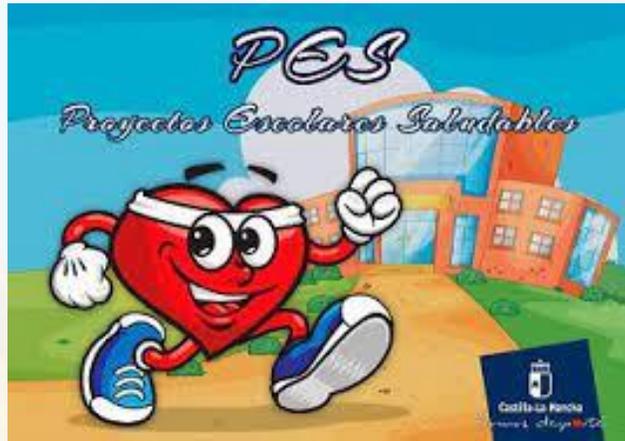


CENTRO
BILINGÜE
PROYECTO BILINGÜE
INGLÉS

DOMINGO
C.E.I.P. MIRAS



aula del
futuro



APP (APPLICATION): software
diseñado para ser utilizado en
dispositivos móviles.

UTILIDADES

App educativa (o no
inicialmente) para el
desarrollo del "mobile
learning" a través de
dispositivos

01

APRENDIZAJE EN EL AULA
O FUERA DE ELLA.
MÚLTIPLES CONTEXTOS

02

APRENDER JUGANDO.
(GAMIFICACION / COMPONENTE
LÚDICO)
JUEGO COMO BASE DE LA EF

03

FAVORECEN LA
PARTICIPACIÓN.
ATRACTIVAS Y VISUALES



SIGUIENTE

METAVERSO

01

APRENDIZAJE A TRAVÉS
DE UNA EXPERIENCIA.

02

MAYOR ATENCIÓN Y M
OTIVACIÓN

03

AUMENTA LA
PARTICIPACIÓN

Universo que fusiona la
realidad física con la
virtual en lo digital.



También tiene sus
inconvenientes..



EMOTIMETER



-Representación facial.
-Imitación de emociones



Detecta 7 emociones humanas a través de la expresión facial.



Las detecta al instante, de un vídeo o de una imagen previa.



También graba vídeos y realiza fotografías



Heart Rate Monitor



Complemento de la toma de pulsaciones tradicional

◆ ALL LABELS

56^{BPM}



RAÚL

29 oct. 2021 16:15

51^{BPM}



SERGIO

29 oct. 2021 16:14



APP'S CONTROL
CARDIACO
MUCHAS OPCIONES
DE DESCARGA



01

TOMA DE PULSACIONES A TRAVÉS DE LA CÁMARA DEL DISPOSITIVO

02

TRABAJO SIN CONEXIÓN

03

REGISTROS ILIMITADOS POR NOMBRE DE ALUMNADO

SIGUIENTE

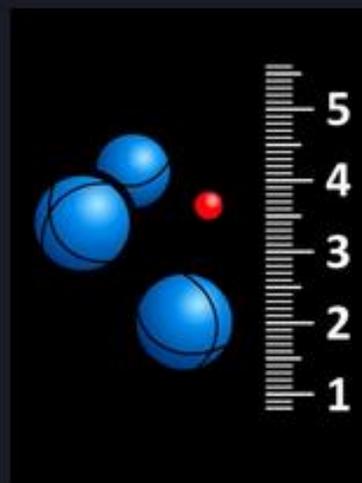


JUMPSTER

-  Medición del salto vertical.
-  Guarda récord personal.
-  Puede utilizarse en clase de Educación Física o en Descansos Activos.
- Interdisciplinariedad con saberes básicos de unidades de longitud.



BOOBLE



TRABAJO DE
UNIDADES DE
LONGITUD



BOOBLE

Toca una bola nueva (o una ya creada para modificarla) ...



01

EN EF SE PUEDEN
DESARROLLAR LOS JUEGOS
POPULARES.

02

BOCCIA. DEPORTE
PARALÍMPICO CON ORIGEN
EN LA ANTIGUA GRECIA.

03

OTROS USOS. MEDIDA DEL
SALTO DE LONGITUD.
CONSTRUCCIÓN DE FIGURAS.
OREINTACIÓN ESPACIAL.

SIGUIENTE

1

TRABAJO DE
PRIMEROS
AUXILIOS.
RCP BÁSICA

2

RCP TIMER: CONTRADOR
REGRESIVO.
RCP TRAINER:
SENSOR DE PRESIÓN
TÁCTIL. SINCRONIZAR CON
CANCIÓN.

RCP TIMER / RCP TRAINER



SIGUIENTE

1

APP DE
REALIDAD
AUMENTADA.

JUEGO EN
CUALQUIER
SITIO

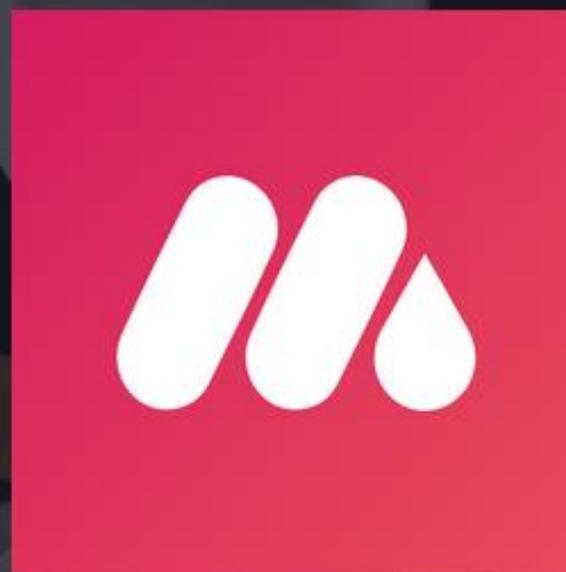
METAVVERSE



2

CREA DIAPOSITIVAS
QUE COMPLETEN EL
ÁREA.

PREGUNTAS, VÍDEOS



SIGUIENTE



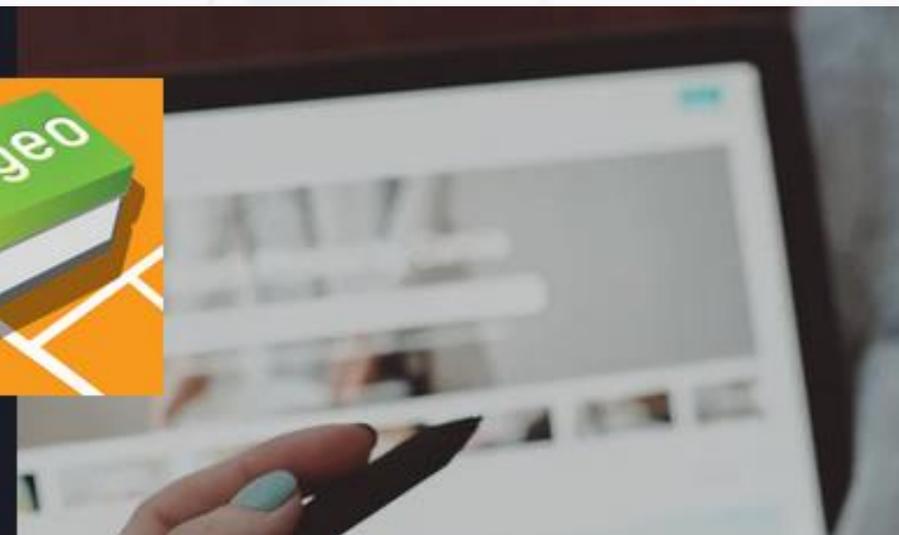
C:GEO

-PRÁCTICA DEL GEOCACHING

-TODOS LOS CACHÉS SON
ACCESIBLES.

-TRABAJO EN UNIDAD DE
SENDERISMO: BUSCAR CACHÉS O
COLOCAR NUESTROS PROPIOS.

-PES: ACTIVIDAD FÍSICA EN
FAMILIA.



SIGUIENTE



😄 enemigo81 found 📍 Río Cigüela

Sunday, 15 March 2020 | Castilla-La Mancha, Spain | 📍 NE 40.4 km from your home location

Me ha hecho mucha ilusión este caché, que mi padre encontró accidentalmente hace meses, pero que dejó intacto. Tenemos una siembra de trigo justo al lado así que conozco bien la zona y a la mayoría de firmantes del log. Gracias al colegio Santiago Cabañas por esconder!!



GEOCACHING

-APP OFICIAL



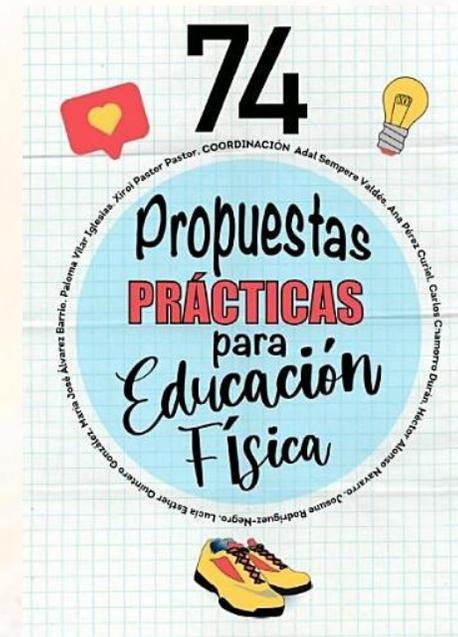
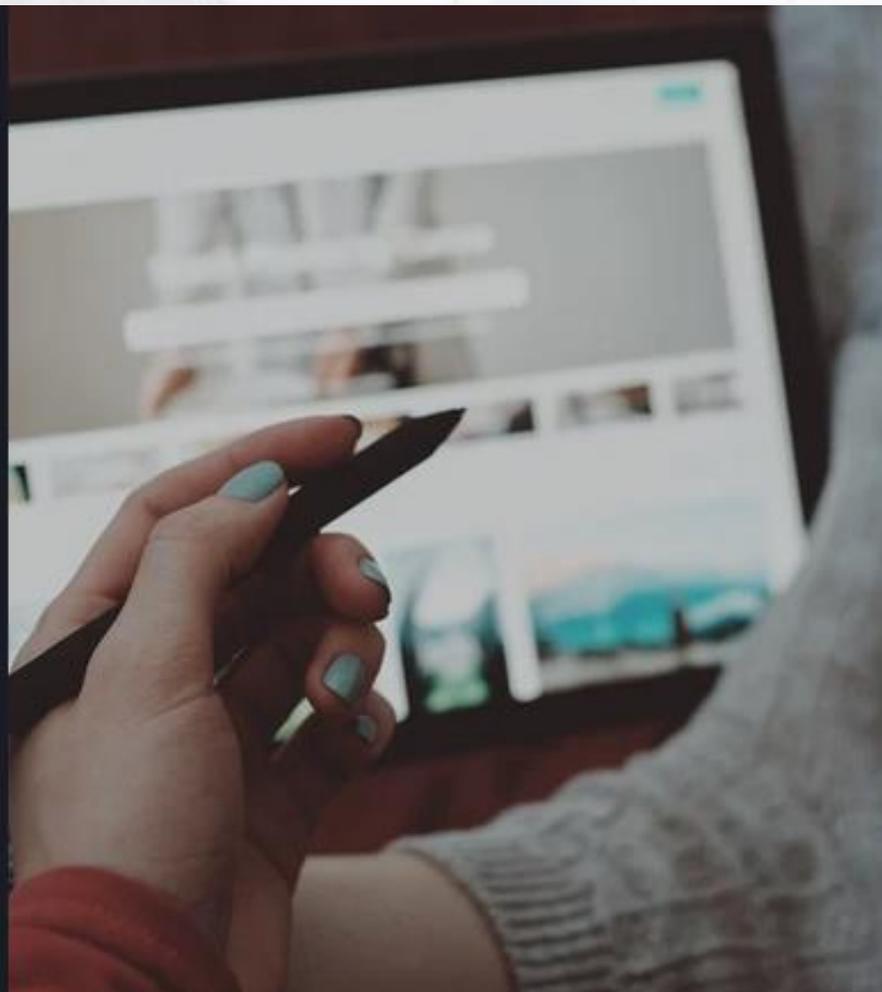
-SUSCRIPCIÓN PARA VER TODOS
LOS CACHÉS.



-WEB PARA COLOCAR CACHÉS.

-CURSO DEL CRFPCLM.

SIGUIENTE



MUNZEE



**-Busqueda de munzees
en el entorno cercano.**

**-Se pueden obtener
leyendo un código QR o
acercándose a ellos si
son virtuales.**

**-Rutas de senderismo
donde leer o desplegar
Munzees.**

PES: rutas en familia.

-Uso offline

**-CREACIÓN DE AVENTURAS EN
UNIVERSO VIRTUAL.**

**-ES NECESARIO CONEXIÓN A
INTERNET.**



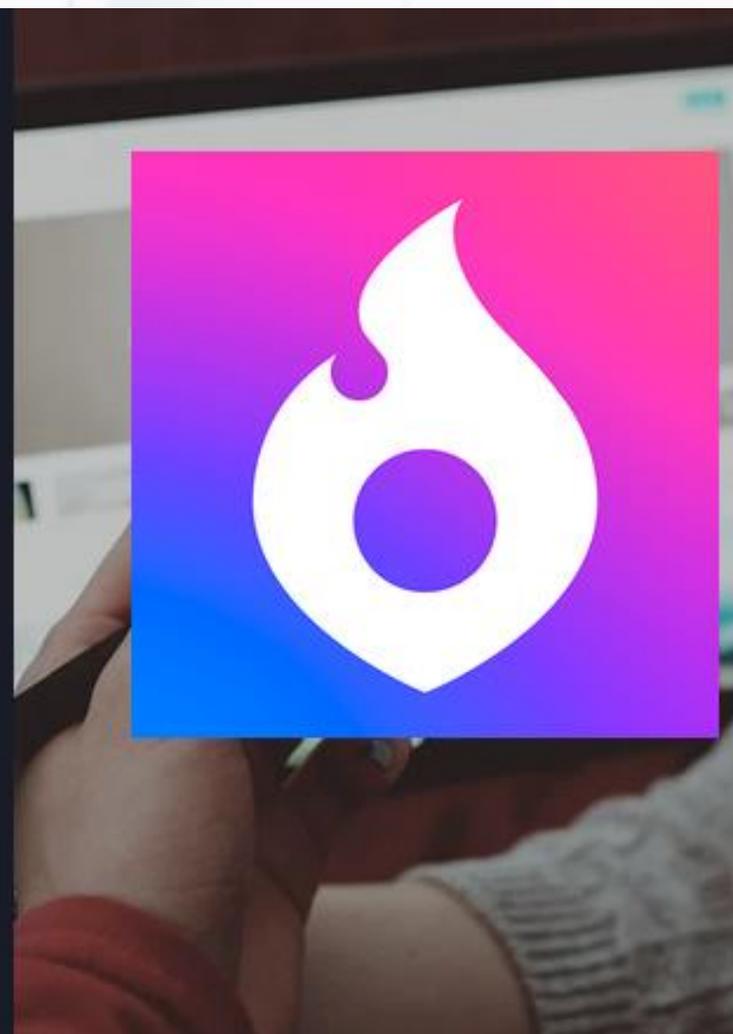
**-AVATAR REPRESENTATIVO QUE
SE DESPLAZA POR EL ENTORNO
EN BUSCA DE SOLUCIONAR LA
AVENTURA.**



**-CÓDIGOS SECRETOS QUE TE
LLEVEN A OTRA ACTIVIDAD.**

-PES: RUTAS EN FAMILIA

KLUEST





DOMINGO
C.E.I.P. MIRAS





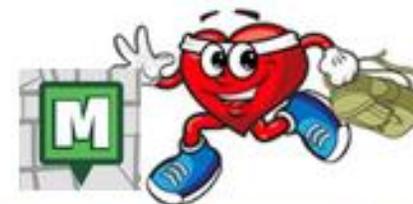
Programa I: Educación Deportiva



Programa II: Descansos activos



Programa III: Evaluación de la condición física
y hábitos saludables



Programa IV: Desplazamiento activo al cent



Programa V: Deporte en familia



Programa VI: Hábitos saludables



Programa VII: Recreos con actividad físico-
deportiva organizada



Programa VIII: Actividades físico-deportiva
complementarias



Programa IX: Actividades físico-deportivas
extracurriculares



Programa X: Uso de las Tecnologías de la
Información y la Comunicación (TIC'S)



← Statistics ❤️

From: 2021-10-22

To: 2021-10-22

Period overview

Legend: Dissatisfied (red), Unhappy (orange), Happy (green), Excellent (dark green)

Type	Amount	Percent
Dissatisfied	1	25.00%
Unhappy	1	25.00%
Happy	1	25.00%
Excellent	1	25.00%



¿Cómo ha sido su experiencia?

HappyOrNot



FEEDBACK TERMINAL

- Recibir feedback del alumnado al terminar la sesión o la unidad didáctica.
- Similar a los terminales de los centros comerciales.
- Anonimato en las respuestas.
- Con estadísticas finales

SIGUIENTE

I Congreso de Digitalización Educativa de Castilla-La Mancha

25 de Marzo 2023

Título: DE LAS APPS AL METAVERSO EN LA EF Y EL PES

Autor/a: Sergio Banegas Párraga
Centro: CEIP DOMINGO MIRAS (CAMPO DE CRIPTANA)

Contacto:

✉ sergiosbp11@gmail.com

🔗 SergioMaestroEF

#DigEduCLM

¡Gracias!

