



**CLON  
DIGITAL®**

**DOSSIER DE SITUACIONES DE APRENDIZAJE PARA SECUNDARIA**

[WWW.CLONDIGITAL.COM](http://WWW.CLONDIGITAL.COM)



## **SDA PRIMERO DE SECUNDARIA**

Ciencias Naturales- Ecosistemas **1**

## **SDA SEGUNDO DE SECUNDARIA**

Revoluciones y Cambios Sociales **2**

## **SDA TERCERO DE SECUNDARIA**

Leyes de la Energía **3**

## **SDA CUARTO DE SECUNDARIA**

Biología - Genética y Herencia **4**

## **SDA PARA SECUNDARIA**

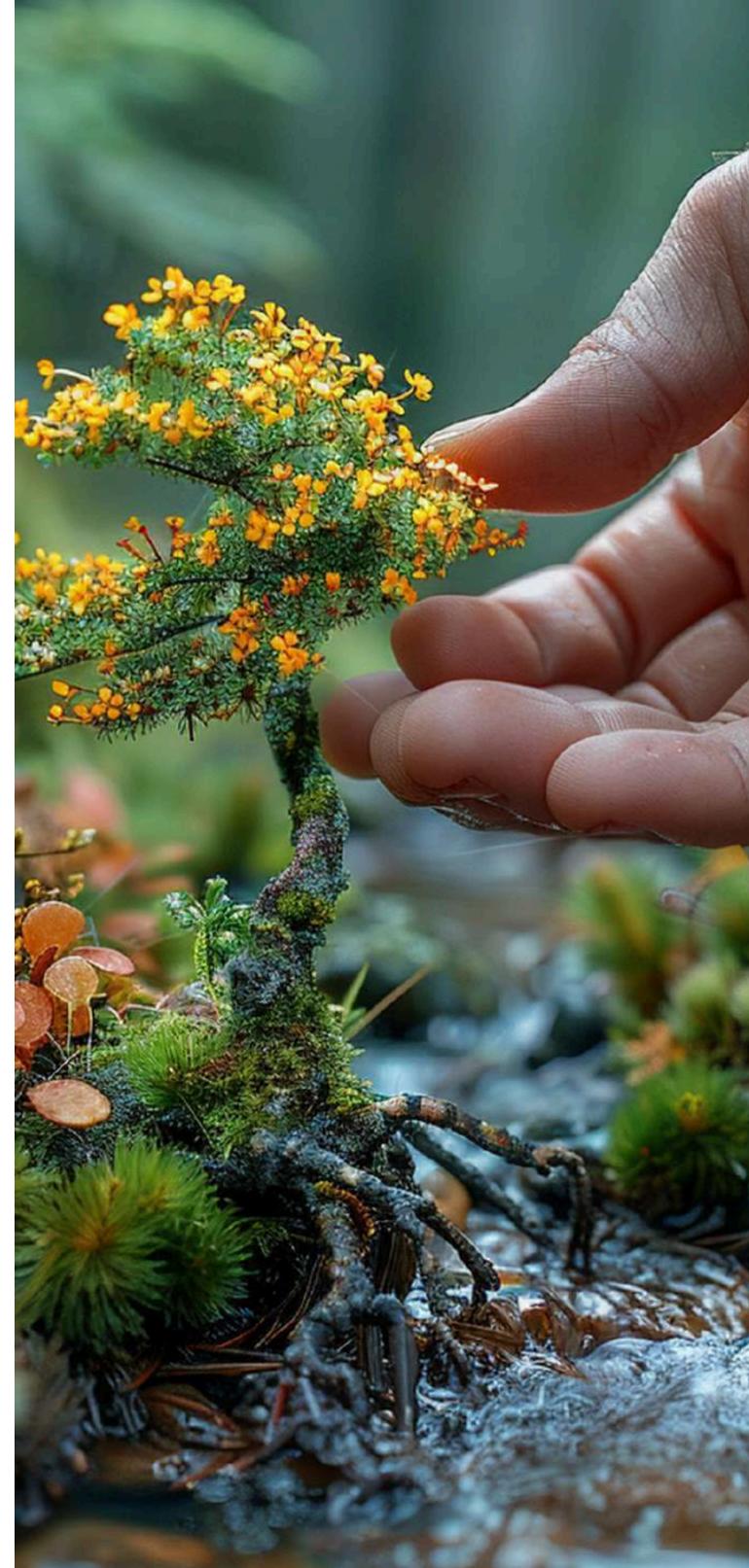
Civilizaciones Clásicas **5**

## **SDA PARA SECUNDARIA**

El cuerpo humano **6**

## **SDA PARA SECUNDARIA**

La Segunda Guerra Mundial **7**



# Ciencias Naturales - Ecosistemas

**Descripción:** Los estudiantes exploran diferentes ecosistemas (bosque, océano, tundra) en un entorno virtual. Observan la flora y fauna, aprenden sobre las interacciones entre las especies y el impacto de cambios ambientales, como la deforestación y el cambio climático. Esta experiencia les permite entender la importancia de la biodiversidad y la conservación.

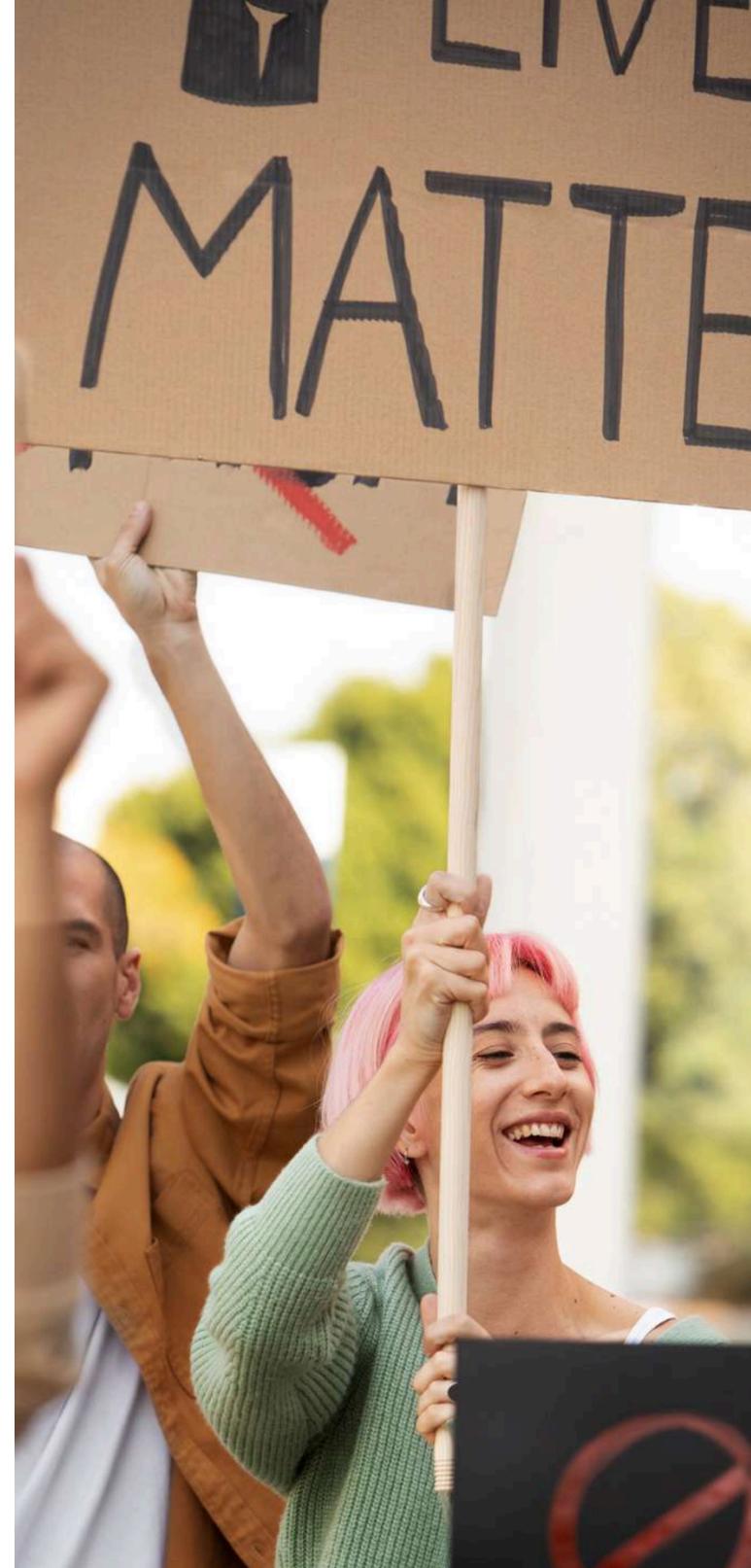
## Actividades:

1. **Exploración Inmersiva:** Los estudiantes exploran ecosistemas en un entorno virtual, observando flora y fauna.
2. **Proyectos de Investigación:** Investigan un ecosistema específico y presentan sus hallazgos mediante informes y presentaciones.
3. **Evaluación Colaborativa:** Discuten en foros virtuales sobre la importancia de la biodiversidad y la conservación.

## Objetivos de Aprendizaje:

- Comprender las características y la importancia de diferentes ecosistemas.
- Desarrollar habilidades de investigación y análisis ecológico.
- Fomentar la colaboración y la discusión sobre la conservación.
- Mejorar la capacidad de presentar información científica.

PRIMERO DE SECUNDARIA (12-13 AÑOS)



# Revoluciones y Cambios Sociales

**Descripción:** Los estudiantes realizan recorridos virtuales por escenarios históricos de la Revolución Francesa, la Revolución Industrial y otros movimientos sociales. Analizan las causas, desarrollos y consecuencias de estos eventos históricos, debatiendo sobre sus impactos en la sociedad actual y reflexionando sobre el cambio social.

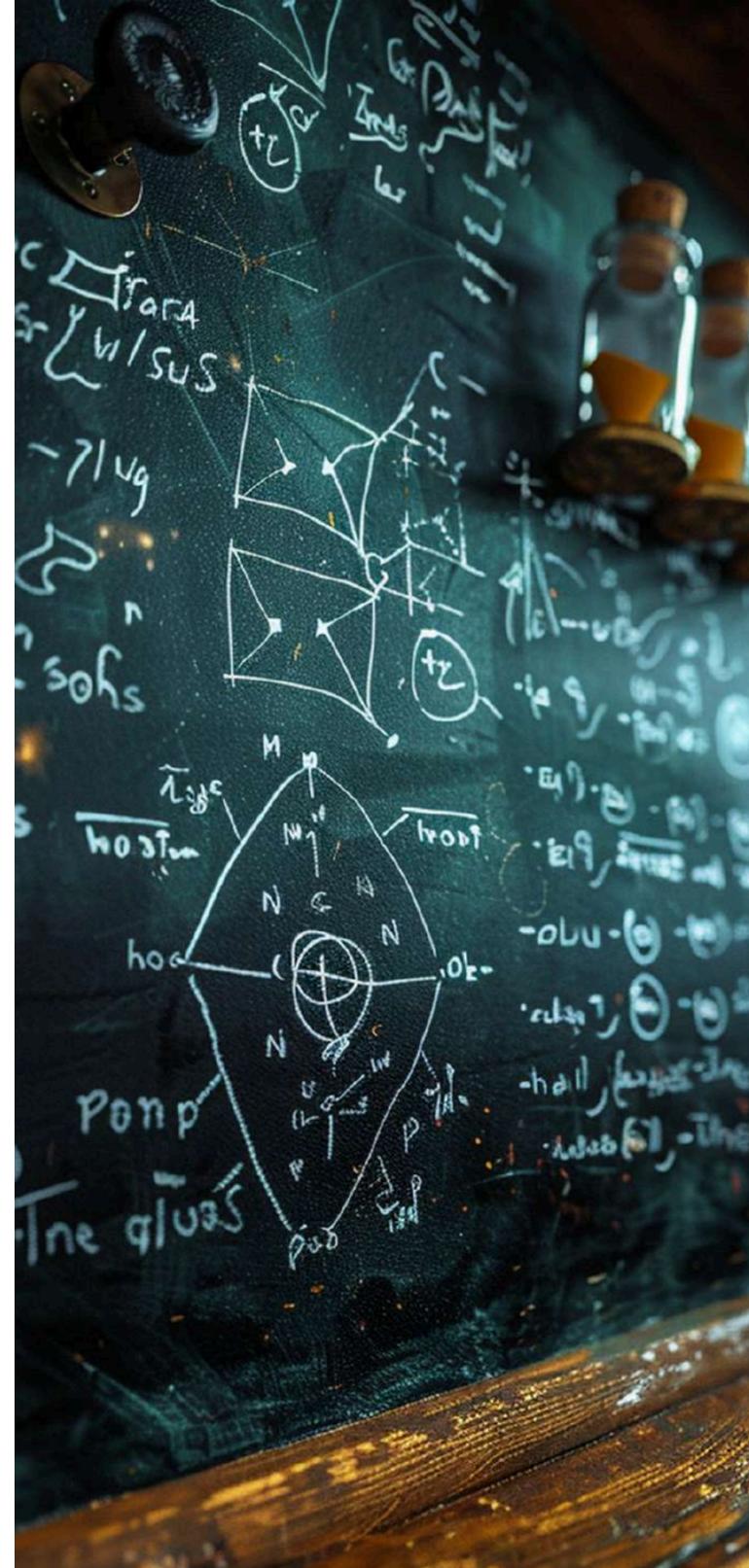
## Actividades:

1. **Visitas Virtuales:** Recorridos por escenarios históricos de revoluciones y movimientos sociales.
2. **Role-Playing:** Asumen roles de personajes históricos y debaten sobre sus decisiones y consecuencias.
3. **Análisis de Documentos:** Analizan documentos y artefactos históricos presentados en el entorno inmersivo.
4. **Presentación de Proyectos:** Crean presentaciones multimedia sobre un evento revolucionario específico.

## Objetivos de Aprendizaje:

- Comprender las causas y efectos de las revoluciones y movimientos sociales.
- Desarrollar habilidades de análisis histórico y crítico.
- Fomentar la discusión y la reflexión sobre cambios sociales.
- Mejorar la capacidad de presentar proyectos históricos.

SEGUNDO DE SECUNDARIA (13-14 AÑOS)



# Leyes de la Energía

**Descripción:** Los estudiantes observan y manipulan modelos 3D de sistemas físicos, como péndulos y cohetes, en entornos virtuales. Utilizan la realidad aumentada para visualizar y comprender cómo las leyes de Newton y la conservación de la energía se aplican en estos sistemas, facilitando la comprensión de conceptos físicos fundamentales.

## Actividades:

1. **Exploración Virtual de Modelos 3D:** Observan y manipulan modelos 3D de sistemas físicos.
2. **Observación y Registro:** Registran observaciones sobre el comportamiento de los modelos y aplican las leyes de Newton.
3. **Presentación y Análisis:** Preparan y presentan sus hallazgos utilizando capturas de pantalla y grabaciones.
4. **Debate y Reflexión:** Debaten sobre aplicaciones prácticas de las leyes de Newton en tecnología moderna.

## Objetivos de Aprendizaje:

- Comprender las causas y efectos de las revoluciones y movimientos sociales.
- Desarrollar habilidades de análisis histórico y crítico.
- Fomentar la discusión y la reflexión sobre cambios sociales.
- Mejorar la capacidad de presentar proyectos históricos.

TERCERO DE SECUNDARIA (14-15 AÑOS)



# Biología - Genética y Herencia

**Descripción:** Los estudiantes exploran conceptos de genética y herencia mediante la observación de modelos de ADN y simulaciones de cruces genéticos en entornos virtuales. Analizan datos genéticos para entender cómo se transmiten las características de una generación a otra y debaten sobre las implicaciones éticas de la manipulación genética y la clonación.

## Actividades:

1. **Exploración Virtual del ADN:** Observan modelos 3D de ADN y estructuras genéticas.
2. **Simulación de Cruces Genéticos:** Realizan simulaciones de cruces genéticos y registran resultados.
3. **Proyecto de Análisis Genético:** Investigan temas relacionados con la genética y preparan informes detallados.
4. **Debate Ético:** Debaten sobre las implicaciones éticas de la manipulación genética y la clonación.

## Objetivos de Aprendizaje:

- Comprender conceptos básicos de genética y herencia.
- Desarrollar habilidades de análisis de datos genéticos.
- Fomentar la reflexión sobre la ética en la ciencia.
- Mejorar la capacidad de presentar información científica y argumentar éticamente.

**CUARTO DE SECUNDARIA (15-16 AÑOS)**



# Civilizaciones Clásicas

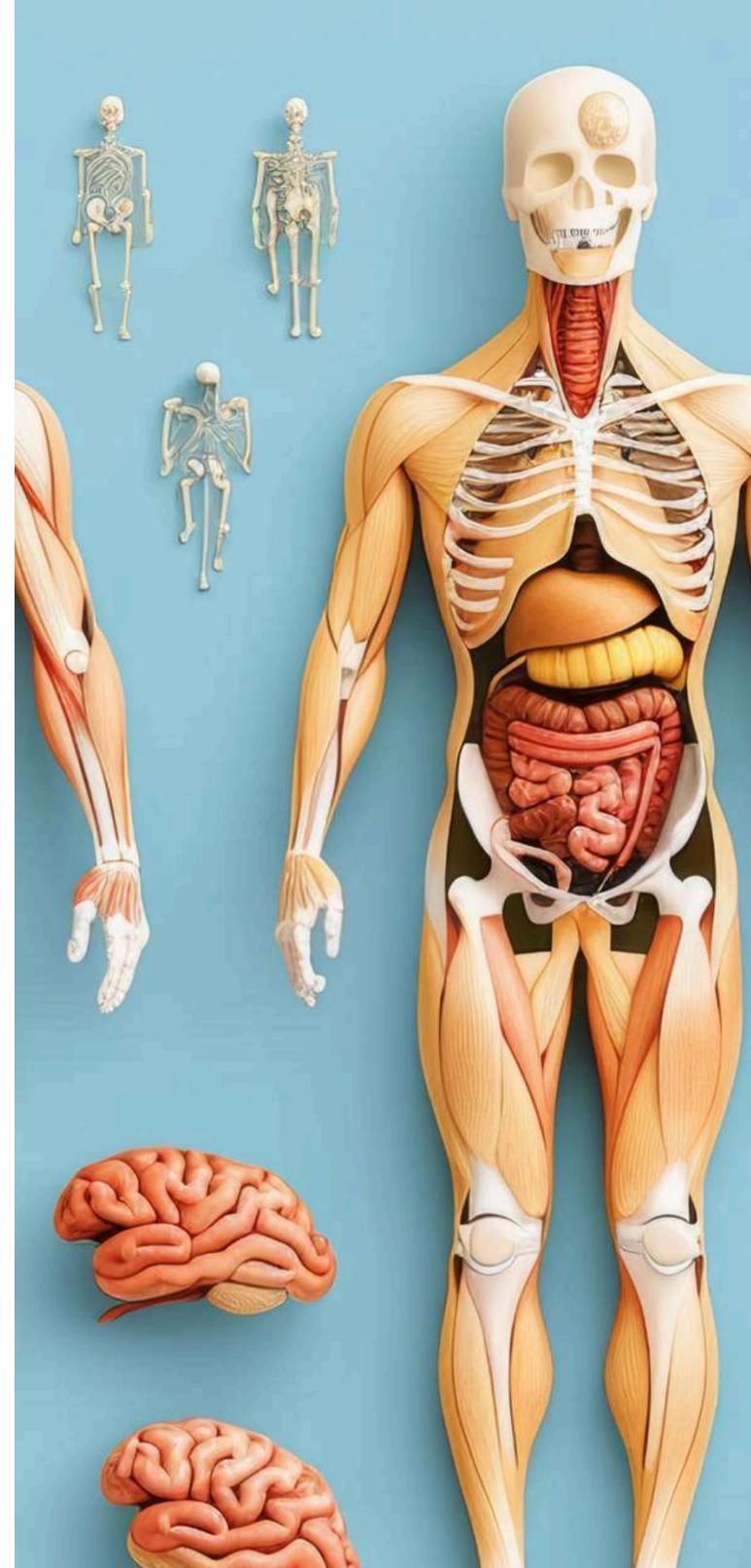
**Descripción:** Los estudiantes exploran las civilizaciones clásicas de la Antigua Grecia y Roma a través de entornos virtuales. Analizan su cultura, política, arquitectura y contribuciones al mundo moderno mediante visitas virtuales, juegos de roles y proyectos creativos.

## Actividades:

1. **Visita Virtual a la Antigua Grecia y Roma:** Usan visores de realidad virtual para visitar lugares emblemáticos, observando detalles arquitectónicos y estructuras urbanas.
2. **Narración y Dramatización:** Escuchan narraciones sobre mitos y relatos históricos, y dramatizan escenas importantes.
3. **Análisis de Documentos Históricos:** Analizan documentos y artefactos históricos, desarrollando habilidades de análisis crítico.
4. **Proyecto Creativo:** Crean presentaciones multimedia sobre aspectos específicos, utilizando imágenes, vídeos y modelos 3D.
5. **Debate y Reflexión:** Participan en debates sobre las contribuciones de estas civilizaciones al mundo moderno, promoviendo el pensamiento crítico.

## Objetivos de Aprendizaje:

- Comprender las características de la Antigua Grecia y Roma.
- Desarrollar habilidades de análisis crítico e interpretación de fuentes históricas.
- Fomentar la creatividad y la capacidad de presentación.
- Promover la reflexión sobre el legado de las civilizaciones clásicas.



# El cuerpo humano

**Descripción:** Los estudiantes investigan el cuerpo humano utilizando entornos virtuales y recursos interactivos, explorando sistemas y órganos, analizando su funcionamiento y presentando sus hallazgos a través de proyectos creativos.

## Actividades:

1. **Exploración Virtual del Cuerpo Humano:** Usan visores de realidad virtual para observar modelos 3D de sistemas y órganos.
2. **Simulación de Procesos Fisiológicos:** Observan y registran procesos como la respiración y la circulación sanguínea.
3. **Proyecto de Investigación:** En grupos, investigan un sistema del cuerpo humano, recopilan información y preparan un informe.
4. **Diseción Virtual:** Participan en disecciones virtuales para entender la estructura interna de los órganos.
5. **Debate y Reflexión:** Debaten sobre temas de salud, como la nutrición y la prevención de enfermedades.
6. **Presentación de Proyectos:** Preparan y presentan sus investigaciones utilizando presentaciones multimedia y modelos 3D.

## Objetivos de Aprendizaje:

- Comprender la estructura y función de los sistemas y órganos del cuerpo humano.
- Desarrollar habilidades de investigación y análisis crítico.
- Fomentar la reflexión sobre la salud y el bienestar.
- Mejorar la capacidad de presentar información científica.



# La Segunda Guerra Mundial

**Descripción:** Los estudiantes exploran los eventos clave de la Segunda Guerra Mundial utilizando entornos virtuales. Analizan sus causas, desarrollo y consecuencias mediante visitas virtuales, análisis de documentos históricos, juegos de roles y proyectos creativos.

## Actividades:

1. **Visita Virtual a Escenarios de la Segunda Guerra Mundial:** Usan visores de realidad virtual para visitar lugares emblemáticos como el Desembarco de Normandía y la Batalla de Stalingrado.
2. **Análisis de Documentos Históricos:** Analizan discursos, fotografías y vídeos relacionados con la guerra.
3. **Proyecto de Investigación:** Investigan aspectos específicos de la guerra y preparan informes y presentaciones multimedia.
4. **Debate y Reflexión:** Debaten sobre los impactos y las lecciones de la Segunda Guerra Mundial.
5. **Presentación de Proyectos:** Presentan sus investigaciones utilizando presentaciones multimedia, pósters y modelos 3D.

## Objetivos de Aprendizaje:

- Comprender los eventos clave y las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial.
- Desarrollar habilidades de análisis crítico e interpretación de fuentes históricas.
- Fomentar la reflexión sobre la relevancia histórica de la guerra.

**CLON  
DIGITAL®**

[WWW.CLONDIGITAL.COM](http://WWW.CLONDIGITAL.COM)

TECNOLOGÍA INMERSIVA PARA UNA EDUCACIÓN SIN LÍMITES

**APRENDE SIN LÍMITES**