

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

Las Seis Páginas



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Página Dos. Astorga.



BREVE DESCRIPCIÓN

Esta actividad es un tramo virtual del Camino que nos lleva a Astorga en el que leerán la narrativa específica de esta prueba y el reto. Resumiendo, el Agente X se reúne en el Palacio de Gaudí con la “Orden de Iacobi” para pedir su protección y poder continuar con la búsqueda. Él continúa y es retado en la Catedral de Astorga a hallar dos puntos en un plano callejero donde encontrará información básica y consejos de cómo hacer el Camino de Santiago. Para hallar los puntos deberán aplicar el teorema de Pitágoras y escalas y, mediante el uso de la orientación, acceder a esos puntos y obtener la información. (Para leer la narrativa completa y retos de esta actividad, se recomienda acceder a la plataforma que se indica a continuación).

El alumnado accede a la plataforma e introduce el código para acceder a la Página Uno (adquirido en la actividad Página 0: 1234):

- Para los que no dispongan de gafas VR o carcasas VR para móviles se puede usar este [enlace plataforma VR versión escritorio](#).
- Si usamos gafas VR deberán acceder a <https://www.thinglink.com/vr/EgqGAa>

Actividad de aprendizaje realizada teniendo en cuenta la legislación en vigor Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020.



TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro		Tecnología / materiales
		<i>Crea</i>	
	x	<i>Desarrolla</i>	ZONA CREA ADF
	x	<i>Investiga</i>	ZONA INVESTIGA ADF
	x	<i>Interactúa</i>	ZONA INTERACTÚA ADF Y ENTORNO CERCANO
		<i>Presenta</i>	
	x	<i>Explora</i>	ENTORNO CERCANO
		<i>Otras</i>	

-Mapas.
-Material de dibujo técnico: reglas, escuadra, transportador de ángulos y cartabón
- Portátil o dispositivo similar para la búsqueda de información y visualización de la plataforma.
-Gafas o carcasas VR.



DESARROLLO

PASO 1	Tiempo:	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p>Facilitar el acceso a la plataforma y resolver dudas si procediera por los diferentes grupos. Se entrega el mapa a resolver con el reto. En este, se ven los puntos circulares y en "x" la solución (Es un ejemplo).</p>	<p>Acceder a la plataforma, visualizar el paseo virtual y leer la narrativa y retos.</p>	<p>- Interacción con la plataforma.</p>

PASO 2	Tiempo:	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p><i>El profesorado ayudará a los grupos que tengan más problemas para comprender el teorema de Pitágoras. Es importante que se haya trabajado anteriormente a la actividad para profundizar en este reto. Se intentará minimizar la intervención del profesorado a favor de la autonomía del alumnado.</i></p>	<p><i>El alumnado investigará/profundizará sobre el teorema de Pitágoras para poder resolver el reto</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Investigación y colaboración</i>



DESARROLLO

PASO 3	Tiempo:	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p><i>El profesorado guiará en el proceso investigativo y cálculos pasando por los diferentes grupos. Se intentará minimizar la intervención del profesorado a favor de la autonomía del alumnado.</i></p>	<p><i>Aplicación del teorema y escalas para resolución del reto.</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Colaboración y creación</i>

PASO 4	Tiempo:	
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
<i>El profesorado informará sobre las medidas de seguridad, normas y tiempo para realizar la búsqueda. Es importante marcar un tiempo límite para evitar que lleguen tarde y que afecte a otras áreas.</i>	<i>-El alumnado se desplazará a los puntos en el mapa hallados con la utilización de escalas y teorema. En estos puntos, el alumnado se hará una foto grupal a modo de evidencia de haber llegado al lugar. Otra opción, si queremos que la excursión al Camino sea una sorpresa, en estos puntos podemos poner la información de que se van de excursión y/o la fecha de la misma.</i>	<i>- Colaboración y exploración</i>



PREPARACIÓN

La preparación consiste en tener el material preparado para la sesión en el ADF. Es decir, gafas VR cargadas o carcasas con el alumnado avisado para que traigan sus dispositivos móviles si vamos a usar el VR. En caso de querer modificar la narrativa, escenarios o reto, se debe crear la plataforma VR con “Thinglink”. El proceso consistiría en crear “imagen 360º” y añadir etiquetas con texto y recorridos (de una imagen 360º a otra). Aconsejamos ver tutoriales para facilitar el proceso.

El profesorado tendrá impresos los callejeros con los puntos azules y rojos para su cálculo (ver reto plataforma). Previamente, también deberán colocar un qr con la información en cada punto a localizar in situ, en caso de ser excursión sorpresa.

Si queremos sorprender al alumnado con la excursión sorpresa, sería necesario, a principio de curso, tener una reunión con las familias para tratar fechas, preparativos, aspectos económicos y autorizaciones por su parte. Obviamente, se mantendría en secreto hasta este día.

ETAPA	SECUNDARIA
NIVEL	3º ESO
ÁREAS	EF y Matemáticas.



RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

Las actividades pueden haber sido creadas en base al currículo anterior, recuerda actualizarlo al vigente si fuera necesario.

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.

Matemáticas:

Competencia específica 1. Criterio 1.2. y 1.3. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, STEM3, STEM4, CD2, CPSAA5, CE3, CCEC4.

Competencia específica 2. Criterio 2.2. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, CD2, CPSAA4, CC3, CE3.

Competencia específica 6. Criterio 6.1, 6.2 y 6.3. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM1, STEM2, CD3, CD5, CC4, CE2, CE3, CCEC1.

Competencia específica 10. Criterio 10.1 y 10.2. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL5, CP3, STEM3, CPSAA1, CPSAA3, CC2, CC3.

Saberes básicos:

5. Razonamiento proporcional.

– Situaciones de proporcionalidad en diferentes contextos: análisis y desarrollo de métodos para la resolución de problemas (aumentos y disminuciones porcentuales, rebajas y subidas de precios, impuestos, escalas, cambio de divisas, velocidad y tiempo, etc.).

EDUCACIÓN FÍSICA

Competencia específica 1. Criterios 1.1, 1.2 y 1.4. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CCL3, STEM2, STEM5, CD4, CPSAA2, CPSAA4.

Competencia específica 2. Criterio 2.2. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: CPSAA4, CPSAA5, CE2, CE3.

Competencia específica 5. 5.1. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores del Perfil de salida: STEM5, CC4, CE1, CE3.

Saberes básicos

A. Vida activa y saludable.

– Salud física

C. Resolución de problemas en situaciones motrices.

– Habilidades motrices específicas asociadas a la técnica en actividades físico-deportivas: profundización, identificación y corrección de errores comunes.

F. Interacción eficiente y sostenible con el entorno.

– Normas de uso: respeto a las normas viales en los desplazamientos activos cotidianos para una movilidad segura, saludable y sostenible.

– Análisis y gestión del riesgo propio y de los demás en las prácticas físico-deportivas en el medio natural y urbano. Medidas colectivas de seguridad.

– Consumo responsable: uso sostenible y mantenimiento de recursos urbanos y naturales para

la práctica de actividad física.

– Cuidado del entorno, como servicio a la comunidad, durante la práctica de actividad física en entornos naturales y urbanos.



EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

La evaluación se realizará mediante rúbrica para los diferentes descriptores. Se planteará una rúbrica para cada actividad de la situación de aprendizaje (heteroevaluación) y en la última sesión se añadirán de autoevaluación y coevaluación. Se aconseja realizar una hoja de cálculo en la que recoja la media aritmética de cada misión, la autoevaluación y coevaluaciones. También se reflejará en la hoja el porcentaje de la calificación final de la heteroevaluación, autoevaluación y coevaluaciones.

Las Siete Páginas Rúbrica Página 2				
Descriptor	10-8	7-5	4-3	2-0
Juego de orientación	Realiza perfectamente la carrera con un buen tiempo.	Realiza la carrera con un tiempo adecuado.	Realiza la carrera con algunos puntos sin encontrar	Realiza la carrera con muchos puntos sin encontrar
Cálculo puntos	Calcula de manera precisa los puntos y justifica sus cálculos	Calcula los puntos con cierto error y justifica sus cálculos	Calcula con error los puntos y no justifica sus cálculos	No aplica el teorema.



CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

Lo ideal de esta actividad es hacerla con codocencia. Para ello, se necesitaría un espacio de tiempo para hacer reuniones de coordinación, diseño y evaluación. En caso contrario, habría que repartir los tiempos entre las sesiones específicas de cada docente. Cada uno haría parte de la actividad en su hora de clase.

Esta actividad se realizará en un primer tiempo en el ADF, cálculos sobre plano. Posteriormente en el entorno indicado en el plano. Los tiempos no se marcan en esta actividad, dado que dependen de la competencia de cada grupo en resolver los retos, solo se marcará el límite para hacer la búsqueda de los puntos fuera del ADF.



EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Para esta parte de autorreflexión y evaluación de la actividad proponemos la siguiente plantilla del kit 5 del ADF. Como es interdisciplinar, sería conveniente hacerla de forma colegiada.



Esta plantilla se encuentra bajo la licencia Creative Commons Reconocimiento NoComercial CompartirIgual 4.0 Internacional. Ha sido creada a partir del Kit de Herramientas del modelo FCL European Schoolnet disponible en <http://fcl.eun.org/toolkit>