

ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

Las Seis Páginas



TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

Página Uno. León.



BREVE DESCRIPCIÓN

En esta actividad comenzamos la primera etapa en León del Camino de Santiago de forma virtual. El alumnado, en esta plataforma VR, leerán la narrativa específica de esta prueba y el reto. En resumen, el Agente X es detectado por la “Orden Negra” y es amenazado para que desista de la búsqueda de las páginas. Él continúa y es retado en la Catedral de León a dibujar el rosetón de la fachada occidental y calcular la distancia a Santiago con un mapa. Ambos haciendo uso de una escala específica. (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
	x	Crea	ZONA CREA ADF.	-Mapas -Material de dibujo técnico: reglas, escuadra, transportador de ángulos, cartabón y compás
	x	Desarrolla	ZONA CREA ADF.	

x	Investiga	ZONA INVESTIGA.
x	Interactúa	ZONA INTERACTÚA ADF.
	Presenta	
x	Explora	ZONA EXPLORA ADF.
	Otras	

- 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:
Hay que indicar que el alumnado acceda a la plataforma VR como se hizo en el reto de la actividad "Página 0". Explicar el cómo funciona la plataforma. Resolver dudas si procediera por los diferentes grupos y ayudar a entrar a aquellos grupos que tengan problemas.	Acceder a la plataforma, visualizar el paseo virtual por León y leer la narrativa y retos.	- Interacción con la plataforma.

PASO 2	Tiempo:	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<i>El profesorado guiará en el proceso investigativo y cálculos pasando por los diferentes grupos.</i>	<i>El alumnado investigará sobre qué es la escala y cómo se aplica.</i>	- Investigación y colaboración.



DESARROLLO

PASO 3	Tiempo:	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<i>El profesorado guiará a los grupos que tengan más problemas en el proceso creativo. Se intentará minimizar la intervención del profesorado a favor de la autonomía del alumnado.</i> <i>Facilitar el material de dibujo técnico que se indica en el apartado de recursos materiales.</i>	<i>Creación del dibujo del rosetón a escala. Aplicación de lo investigado (escalas) al dibujo.</i>	- Colaboración y creación.

PASO 4	Tiempo:	
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>
<i>El profesorado guiará en el proceso investigativo y cálculos pasando por los diferentes grupos si procede. Actuaremos como en el paso anterior. La retroalimentación la usaremos para reconducir a aquellos grupos que tengan dificultades en la resolución del reto.</i>	<i>Medición de mapa y cálculos para el cálculo de la distancia usando la escala indicada.</i>	- <i>Colaboración y desarrollo.</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.

ETAPA	SECUNDARIA
NIVEL	3º ESO
ÁREAS	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.).



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 1				
Descriptor	10-8	7-5	4-3	2-0
Dibujo del rosetón	Elabora de manera precisa el rosetón y con todas las figuras geométricas	Elabora de manera precisa el rosetón sin todas las figuras geométricas	Elabora de con errores de cálculo el rosetón y sin todas las figuras geométricas	Hay errores serios en los cálculos. No identifica ni dibuja las otras figuras.
Cálculo distancia	Calcula de manera precisa la distancia y justifica sus cálculos	Calcula la distancia con cierto error asumible y justifica sus cálculos	Calcula con error la distancia y no justifica sus cálculos	No comprende ni aplica la escala.



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 íntegramente en el ADF. Los tiempos no se marcan en esta actividad, dado que dependen de la competencia de cada grupo en resolver los retos. Una vez terminado el mismo, pueden continuar con la plataforma a la siguiente página una vez el profesorado les facilite el código de acceso (5678).

En caso de que el alumnado no esté iniciado en el VR, se requeriría una sesión previa para su familiarización o estimar sobre una hora más esta actividad dedicando más tiempo al paso 1.



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.