

# **CANVAS PARA EL DISEÑO DE ACTIVIDADES BASADAS EN REALIDAD VIRTUAL**

## **1.- OBJETIVOS**

Cuando iniciamos un proyecto, actividad o experiencia es muy importante fijar unos objetivos reales y acordes a nuestro alumnado. Tampoco debemos perder de vista que estos objetivos poseen implícitamente unos objetivos para el docente. Por tanto, crear unos objetivos claros, concisos, reales y realizables será la base para una experiencia exitosa.

## **2.- COMPETENCIAS**

El trabajo competencial es muy importante a la hora de conocer la evolución de nuestro alumnado. Definir el rol de cada una de las competencias básicas que se van a trabajarse en la experiencia, nos permitirá desarrollar actividades específicas con mayor facilidad.

## **3.- METODOLOGÍAS**

Existen multitud de metodologías válidas que pueden ser usadas en el día a día con nuestro alumno. Pero hay que recordar que el uso de herramientas TIC implica una adaptación de los modelos tradicionales de enseñanza. Elegir correctamente la metodología e innovar en la didáctica nos proporcionará un mayor éxito.

## **4.- TEMPORALIZACIÓN**

Definimos la duración de las sesiones, organizamos el número de sesiones y concretamos parcialmente las fechas en las que se realizará la experiencia. Estos son los aspectos que debemos destacar de este apartado.

## **5.- EMOCIÓN / MOTIVACIÓN**

La emoción fomentada en el alumno nos abrirá las puertas iniciales de inclusión de la actividad en el aula. Mantener la expectación y la motivación durante el transcurso de las sesiones, hará que el alumno esté más implicado y dispuesto a conseguir su meta.

## **6.- TAREAS / RETOS**

Debemos secuenciar las diferentes tareas que, durante la experiencia, el alumno debe desarrollar. Estas deben estar acordes a los objetivos fijados y a las competencias que se van a trabajar.

## **7.- RECURSOS / HERRAMIENTAS**

Es muy importante dotar al alumno de recursos y herramientas que le permitan desarrollar las habilidades para la resolución de las tareas o retos. Marcamos por tanto una pauta de guía en el alumno favoreciendo su independencia en el proceso de aprendizaje.

## **8.- EVALUACIÓN**

Una de los apartados más importantes y que el alumno debe conocer perfectamente, cómo se le va a evaluar y cuáles son los criterios. Realizar rúbricas hará que el alumno sepa en cada momento que acciones debe realizar para mejorar su experiencia y conseguir con éxito la meta.

## **9.- DIFUSIÓN**

Compartir y seguir la difusión de la experiencia realizada es uno de los aspectos que favorecen las buenas prácticas en la red. Concienciar a los alumnos de estas acciones, creará las bases para la web del mañana.