

### TAREA 3b: ORGANIZACIÓN EN LA PALTAFORMA VIRTUAL → TEAMS

Creación de canales privados para cada grupo de trabajo. En estos canales servirán permitirán la comunicación entre los miembros del equipo, establecer reuniones y disponer de un repositorio de archivos.

Los alumnos también dispondrán de herramientas para trabajo cooperativo; para este proyecto usaremos básicamente Word y PowerPoint.

A través de ONENOTE utilizaremos Geogebra para simulaciones.

Además, utilizaremos Stream, ya que partiremos del visionado de un video, y algún grupo puede decidir diseñar problemas mostrados en video en lugar de texto o fotografía.

### TAREA 3b: METODOLOGÍA → CASCADA

Aunque la metodología SCRUM resulta mucho más ágil y atractiva, este proyecto requiere de un orden específico en las etapas, no podremos comenzar la etapa práctica sin haber investigado previamente sobre los contenidos teóricos.

- 1- Presentación de la unidad. Visionado del video (Stream).
- 2- Reunión inicial de los grupos para reflejar las ideas que le sugiere el video, respondiendo a la pregunta “¿Cómo sería nuestra vida sin satélites artificiales?”
- 3- Construcción del teodolito. Investigación práctica (ensayo/error) de cómo medir ángulos con este instrumento.
- 4- Una vez que conocemos un ángulo, ¿qué información podemos obtener? Conceptos teóricos sobre trigonometría.
- 5- Distintas formas de medir utilizando la geometría y una cámara de fotos (investigación).
- 6- Manejo de calculadora (prácticas).
- 7- Problemas reales que requieran todo lo investigado anteriormente (colección de problemas del repositorio).
- 8- Diseño de problemas en situaciones reales cumpliendo los requisitos que se pidan en cada caso (repositorio).

