

PROYECTO AULA EMPRESA IES LEONARDO DA VINCI CURSO 2021-2022. ALBA DE TORMES

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El centro educativo Leonardo Da Vinci de Alba de Tormes, (Salamanca) ha puesto en marcha en el presente curso 2021-22 el siguiente proyecto integrado en el Programa Aula-Empresa Castilla y León: *“Creación de una experiencia en realidad virtual para el desmontaje de un motor de coche” (AE-PUB-2021-170)*.

Es un proyecto de innovación didáctica que utiliza una metodología activa, para el proceso enseñanza-aprendizaje, con la creación de una experiencia en realidad virtual para el desmontaje de un motor de coche, que mejora las capacidades digitales del alumnado. Utiliza la gamificación como método de aprendizaje mejorando los tiempos para alcanzar las destrezas y habilidades necesarias para realizar el proceso de desmontaje real de un motor.

Las actuaciones concretas que se contemplan en este programa son:

-  Determinar los objetivos y pasos de la experiencia.
-  Generación de la experiencia piloto a través de la plataforma EyeFlow de ARSOFT.
-  Optimizar y modificar la experiencia piloto si fuese necesario.
-  Entrega de la versión final.
-  Sesión de apoyo para probar la experiencia y enseñar a usar.

Los objetivos que se pretenden alcanzar a partir de las actuaciones anteriores se recogen en los siguientes puntos:

- I. Crear una experiencia en realidad virtual para que el alumnado practique los pasos para el desmontaje de un motor de coche.
- II. Aprender, por medio de la realidad virtual, los pasos que son necesarios para el desmontaje de un motor de coche.



- III. Utilizar como método de aprendizaje la gamificación para mejorar los tiempos para alcanzar las destrezas y habilidades necesarias para realizar el proceso de desmontaje real de un motor.
- IV. Conocer por el profesorado todo el proceso que lleva la creación de una experiencia en realidad virtual hasta su aplicación en el aula y adquirir los conocimientos básicos para poder hacer pequeñas modificaciones por medio de la plataforma EyeFlow de ARSOFT.
- V. Tomar contacto con la plataforma EyeFlow de ARSOFT, las gafas y los mandos realidad virtual, para descubrir las posibilidades que esta tecnología ofrece.

Puesto que se trata de un proyecto financiado por el Fondo Social Europeo es necesario realizar una evaluación de la consecución de los objetivos del mismo que se especifican en estos indicadores de resultados:

- ✚ Tener completa la experiencia en febrero de 2022.
- ✚ Evaluación donde el alumnado debe obtener más del 50% de aciertos en los pasos que debe seguir para realizar el desmontaje de un motor.
- ✚ Realización de una encuesta de satisfacción al profesado y alumnado valorando el método de aprendizaje para alcanzar las destrezas y habilidades necesarias.
- ✚ Asistencia actividad formativa.
- ✚ Formulario sobre las posibles utilidades y dificultades que se pueden dar la plataforma EyeFlow de ARSOFT, las gafas y los mandos de realidad virtual.

El proyecto tiene como principios transversales.

El desarrollo sostenible y protección del medio ambiente

- ✓ Trabajando con el alumnado la reducción de papel, utilizando medios digitales para la realización de las actividades programas.
- ✓ Concienciar al alumnado de la necesidad de la utilización de energías sostenibles, del uso de materiales reutilizables, de realizar un almacenaje correcto de los resisudos y fluidos del mantenimiento del automóvil (aceite de motor, líquido refrigerante, líquido de frenos, pastillas y zapatas de frenos,



**Junta de
Castilla y León**

Consejería de Educación
Dirección General de Formación Profesional,
Régimen Especial y Equidad Educativa



UNIÓN EUROPEA

FONDO SOCIAL EUROPEO

baterías etc.) para un posterior tratamiento en centros de recuperación y reciclaje de residuos.

La igualdad entre mujeres y hombres.

La igualdad de oportunidades y no discriminación.