

## Relacionamos tareas con criterios de evaluación

TAREA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	AGRUPAMIENTO	TIEMPO APROXIMADO	HERRAMIENTA QUE SE LE SUGERIRÁ AL ALUMNADO
Introducción a la SdA: Brainstorming de ideas, técnicas de marketing para la atracción de visitantes a un parque de atracciones, pensar y ajustar las temáticas elegidas de los grupos al parque de atracciones.	MAT 1.1 Expresar verbalmente y de forma razonada el proceso seguido en la resolución de un problema. MAT 1.6 Desarrollar procesos de matematización en contextos de la realidad cotidiana (numéricos, geométricos, funcionales, estadísticos o probabilísticos) a partir de la identificación de problemas en situaciones problemáticas de la realidad. MAT 1.7 Valorar la modelización matemática como un	Grupo - clase para el brainstorming y el debate hasta la formación de grupos de 4.	1 hora	YouTube: Vídeos de introducción. Symboloo: Para la curación del contenido del proyecto Google Docs: Para el establecimiento público de equipos y temáticas.

	<p>recurso para resolver problemas de la realidad cotidiana, evaluando la eficacia y limitaciones de los modelos utilizados o contruidos.</p> <p>MAT 1.8 Desarrollar y cultivar las actitudes personales inherentes al quehacer matemático.</p>			
<p>Introducción a los contenidos específicos: uso de polinomios y tratamiento de las funciones polinómicas, conexión de polinomios por tramos mediante pendiente suave y conservación de la energía.</p>	<p>MAT 2.1 Utilizar números naturales, enteros, fraccionarios, decimales y porcentajes sencillos, sus operaciones y propiedades para recoger, transformar e intercambiar información y resolver problemas relacionados con la vida diaria.</p> <p>MAT 2.6 Analizar procesos numéricos cambiantes, identificando los patrones y leyes generales que los</p>	Individual	1 hora	<p>YouTube: vídeos de refuerzo de los contenidos presentados.</p>

	<p>rigen, utilizando el lenguaje algebraico para expresarlos, comunicarlos y realizar predicciones sobre su comportamiento al modificar las variables, y operar con expresiones algebraicas.</p> <p>MAT 2.7 Utilizar el lenguaje algebraico para simbolizar y resolver problemas mediante el planteamiento de ecuaciones de primer, segundo grado y sistemas de ecuaciones, aplicando para su resolución métodos algebraicos o gráficos y contrastando los resultados obtenidos.</p> <p>MAT 4.2 Manejar las distintas formas de presentar una función: lenguaje habitual, tabla numérica, gráfica y ecuación, pasando de</p>			
--	--	--	--	--

	<p>unas formas a otras y eligiendo la mejor de ellas en función del contexto.</p> <p>MAT 4.3 Comprender el concepto de función. Reconocer, interpretar y analizar las gráficas funcionales.</p> <p>MAT 4.4 Reconocer, representar y analizar las funciones lineales, utilizándolas para resolver problemas.</p>			
Introducción a SketchUp: explicación de funciones útiles para el proyecto y primer contacto.	<p>MAT 1.11 Emplear las herramientas tecnológicas adecuadas, de forma autónoma, realizando cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos, haciendo representaciones gráficas, recreando situaciones matemáticas mediante simulaciones o analizando con sentido crítico situaciones diversas que ayuden a la comprensión de</p>	Grupos de 4	1 hora	SketchUp

	<p>conceptos matemáticos o a la resolución de problemas.</p> <p>MAT 1.12 Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo éstos en entornos apropiados para facilitar la interacción.</p>			
<p>Clase de preparación: continuación con la construcción en SketchUp y preparación de la exposición del parque de atracciones.</p>	<p>MAT 1.11 Emplear las herramientas tecnológicas adecuadas, de forma autónoma, realizando cálculos numéricos, algebraicos o estadísticos, haciendo representaciones</p>	<p>Grupos de 2</p>	<p>1 hora</p>	<p>SketchUp Canva/Google Slides/Genially</p>

	<p>gráficas, recreando situaciones matemáticas mediante simulaciones o analizando con sentido crítico situaciones diversas que ayuden a la comprensión de conceptos matemáticos o a la resolución de problemas.</p> <p>MAT 1.12 Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación de modo habitual en el proceso de aprendizaje, buscando, analizando y seleccionando información relevante en Internet o en otras fuentes, elaborando documentos propios, haciendo exposiciones y argumentaciones de los mismos y compartiendo éstos en entornos apropiados para facilitar la interacción.</p>			
--	--	--	--	--

Presentaciones: presentación de 5/10 minutos de los grupos exponiendo la temática escogida y el contenido matemático del trazado.	MAT 1.5 Elaborar y presentar informes sobre el proceso, resultados y conclusiones obtenidas en los procesos de investigación. MAT 1.9 Superar bloqueos e inseguridades ante la resolución de situaciones desconocidas. MAT 1.10 Reflexionar sobre las decisiones tomadas, aprendiendo de ello para situaciones similares futuras.	Grupos de 4	1 hora	Canva/Google Slides/Genially
---	---	-------------	--------	------------------------------

**¿Cómo consideras que podrían resolverse los problemas técnicos que pudieran surgir con el uso de tecnología en el aula?**

En mi centro, actualmente, se dispone de 6 carritos de portátiles y es un centro pequeño con pocos estudiantes. La falta de equipamiento no sería un problema. Si se produjera un problema de acceso a internet se podría trabajar de forma offline y sacar la información a través de dispositivos de almacenamiento externos.