

Relacionamos tareas con criterios de evaluación

TAREA	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIO DE EVALUACIÓN	AGRUPAMIENTO	TIEMPO APROXIMADO	HERRAMIENTA QUE SE LE SUGERIRÁ AL ALUMNADO
0.1. Inicio del proyecto: Iniciamos el proyecto con una sesión inicial para establecer contacto, durante la cual organizamos las tareas a realizar y llevamos a cabo una clase magistral para introducir los conceptos financieros fundamentales necesarios para el proyecto. Además, se asignan al alumnado las tareas digitales que deberán llevar a cabo diariamente. Introducimos contenido sobre seguridad en línea, así como el uso y manejo de PCs. Durante esta fase, los	4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo o en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1.a Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional.	Grupal	1-2 sesiones	-Creación de un glosario financiero grupal. -Canva seguridad en la, manejo y buen uso del PC -Video iniciación a la tecnología. -Padlet(blog del proyecto)

<p>estudiantes reciben instrucción sobre las mejores prácticas para proteger su información personal y navegación segura en internet, así como habilidades básicas de manejo y mantenimiento del PC.</p> <p>Presentación del Blog del proyecto.</p>	<p>1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>1.1.a. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, iniciándose en la búsqueda de información, a través del uso de estrategias básicas de comunicación, trabajando de forma individual y en equipo y creando con ayuda contenidos digitales sencillos.</p>			
---	--	---	--	--	--

<p>0.2- Registro de información y análisis. Los alumnos tendrán a su disposición una ficha de recopilación de datos financieros donde cada mañana tendrán que, tras elegir sus empresas semanales, habiendo analizado y cuestionado la información, rellenar los datos financieros requeridos, buscando la información en Internet concretamente en 'El Economista.ibex 35'.</p>	<p>1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias para analizar la información más relevante.</p>	<p>1.1.a. Reconocer de forma verbal o gráfica, problemas de la vida cotidiana, comprendiendo las preguntas planteadas a través de diferentes estrategias o herramientas, incluidas las tecnológicas, y comenzar a interpretar mensajes verbales, escritos o visuales.</p> <p>3.1.a. Realizar y comenzar a analizar conjeturas matemáticas sencillas, investigando patrones, propiedades y relaciones de forma pautada, explorando fenómenos y ordenando ideas con sentido.</p>	<p>Individual</p>	<p>20 min diarios</p>	<p>-Ficha recopilación de datos.</p>
--	--	--	-------------------	-----------------------	--------------------------------------

	3. Explorar, formular y comprobar conjeturas sencillas o plantear problemas de tipo matemático en situaciones basadas en la vida cotidiana, de forma guiada, reconociendo el valor del razonamiento y la argumentación para contrastar su validez, adquisición.	5.1.a. Comenzar a realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, iniciando la aplicación y gestión matemática en su contexto cotidiano.			
--	---	--	--	--	--

	5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.				
--	--	--	--	--	--

0.3- Balance de cuentas. Cada viernes los alumnos tendrán que realizar las cuentas de las inversiones realizadas a la semana y aportar un balance de cuentas de sus acciones. Realizando un cierre de semana con lo ganado/ perdido y su análisis financiero correspondiente.	5. Reconocer y utilizar conexiones entre las diferentes ideas matemáticas, así como identificar las matemáticas implicadas en otras áreas o en la vida cotidiana, interrelacionando conceptos y procedimientos, para interpretar situaciones y contextos diversos.	5.1.a. Comenzar a realizar conexiones entre los diferentes elementos matemáticos, aplicando conocimientos y experiencias propias, iniciando la aplicación y gestión matemática en su contexto cotidiano.	Individual	1 sesión por semana	-Ficha recopilación de datos(apartado resumen de cuentas)
--	--	--	------------	---------------------	--

<p>0.4-Actividad producto final I. Nos trasladaremos al aula de informática para crear los diferentes documentos que conformarán el producto final, mezclando los conocimientos financieros adquiridos durante el proyecto. Irán conociendo diferentes herramientas para aportar digitalmente los resultados del proyecto. En esta primera actividad conocerán el Excel y tendrán que volcar en una plantilla los datos recogidos durante el proyecto.</p>	<p>1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.</p>	<p>1.1.a. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, iniciándose en la búsqueda de información, a través del uso de estrategias básicas de comunicación, trabajando de forma individual y en equipo y creando con ayuda contenidos digitales sencillos.</p>	<p>Individual</p>	<p>1-2 sesiones</p>	<p>-Microsoft Office Excel. -Plantilla Excel recopilación de datos.</p>
--	--	---	-------------------	---------------------	--

0.5-Actividad producto final II. Continuamos con la segunda actividad que conformará nuestro producto final. En esta los alumnos se introducirán en el uso del Microsoft Word. Se les proporcionará una plantilla donde tendrán que hacer un resumen general del proyecto, aportando datos y su opinión personal.	1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1.a. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, iniciándose en la búsqueda de información, a través del uso de estrategias básicas de comunicación, trabajando de forma individual y en equipo y creando con ayuda contenidos digitales sencillos.	Individual	1-2 sesiones	-Plantilla Word "Doy mi opinión y analizo el proyecto"
--	---	--	------------	--------------	--

0.6-Actividad producto final III. Como actividad final les introducimos en el uso de Microsoft Forms. Haciéndoles responder una encuesta individual del proyecto.	1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.	1.1.a. Utilizar dispositivos y recursos digitales, de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura, iniciándose en la búsqueda de información, a través del uso de estrategias básicas de comunicación, trabajando de forma individual y en equipo y creando con ayuda contenidos digitales sencillos.	Individual	30.40 min	-Uso de Microsoft Forms.
--	---	--	------------	-----------	--------------------------

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

Uno de los desafíos predominantes que he enfrentado en el aula ha sido el descubrimiento de un nivel extremadamente bajo de competencia digital entre mis estudiantes. Partían de una base de conocimientos prácticamente nula en lo que respecta al uso de computadoras: carecían de familiaridad con la búsqueda de información en diversos navegadores web y carecían de cualquier conocimiento en aplicaciones de ofimática.

Después de ajustar la planificación y de incorporar estos conocimientos necesarios para llevar a cabo el proyecto, me encontré con la dificultad principal de que el progreso del alumnado en el aula de tecnología era notablemente lento. Esto requirió la modificación del número de sesiones previstas y, por ende, la revisión de la temporalización del proyecto.

Desde mi perspectiva, y considerando la temprana edad de mis estudiantes, creo firmemente que el principal obstáculo puede ser superado con el tiempo y la práctica continua. Es fundamental proporcionarles oportunidades frecuentes para desarrollar sus habilidades digitales y permitirles familiarizarse con las herramientas tecnológicas a través de la práctica constante y el apoyo adecuado.

Fátima Granado Longhurst.