

Relacionamos tareas con criterios de evaluación

Completa esta tabla. Añade o elimina las filas que no necesites. Puede ser que varias tareas se correspondan con el mismo criterio y se repitan.

TAREA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	AGRUPAMIENTO	TIEMPO APROXIMADO	HERRAMIENTA QUE SE LE SUGERIRÁ AL ALUMNADO
1. Leer la SdA de Probabilidad que el profesor creó en eXeLearning	3.1. Adquirir nuevo conocimiento matemático mediante la formulación, razonamiento y justificación de conjeturas y problemas de forma autónoma.	Individual en el aula de Informática	1 sesión (pues es repaso del curso anterior)	El ordenador a través de la UD utilizando la SdA creada por el profesor
2. Plantear varios problemas para resolver, modelizando situaciones de la vida real	4.1 Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y las ciencias sociales utilizando el pensamiento computacional, modificando, creando y generalizando algoritmos.	En grupo de tres ó cuatro en un espacio abierto con el carrito de los portátiles	1 sesión	Ordenador y búsqueda en internet de otros proyectos de otros alumnos que han utilizado aprendizaje corporativo y un diario del proyecto
3. Resolver los problemas planteados en el cuaderno	6.1 Resolver problemas en situaciones diversas, utilizando procesos matemáticos, reflexionando, estableciendo y aplicando conexiones entre el mundo real, otras áreas de	En subgrupos	1 sesión	Lápiz papel libro ordenador con el cual llegar a los modelos propuestos por el profesorado en la SdA

	conocimiento y las matemáticas.			
4. Buscar otras soluciones posibles o planteamientos posibles al problema	2.2. Seleccionar la solución más adecuada de un problema en función del contexto: de sostenibilidad, de consumo responsable, de equidad, etc., usando el razonamiento y la argumentación 9.2. Mostrar perseverancia y una motivación positiva, aceptando y aprendiendo de la crítica razonada, al hacer frente a las diferentes situaciones de aprendizaje de las matemáticas.	de dos en el aula		
5. Buscar herramientas gráficas para resolver el problema, bien con las diagrama de árbol o tabla de contingencia	7.1 Representar ideas matemáticas, estructurando diferentes razonamientos matemáticos y seleccionando las tecnologías más adecuadas			
6. Grabar el video con la presentación del grupo propuesta para el Proyecto Final	8.1. Mostrar organización a l comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados. 8.2. Reconocer y emplear el lenguaje matemático en diferentes contextos, comunicando la información con precisión y rigor.	En grupos de dos	En casa de deberes ½ hora	Utilizar el móvil o el ordenador con VokoScreen
7. Crea el video de la	8.1. Mostrar organización a l comunicar	En grupos de	En casa	Portátiles con

explicación del ejercicio con Vokoscreen	<p>las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.</p> <p>2.4.Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de las ciencias sociales.</p> <p>9.1. Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones, y aceptando y aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje de las Matemáticas</p>	dos	de deberes 1½ hora	educaAnd.OS
8. Evalúa el proceso y qué te ha parecido el trabajo realizado y los inconvenientes que han surgido y explica cómo los has resuelto	<p>8.1. Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.</p> <p>9.1. Afrontar las situaciones de incertidumbre y tomar decisiones evaluando distintas opciones, identificando y gestionando emociones, y aceptando y aprendiendo</p>	En el grupo entero	En el aula TIC 3 sesiones	Portátiles con educaAnd.OS

	del error como parte d el proceso d e aprendizaje de las Matemáticas			
9. Crea una web para colgar el video (utiliza Github, y VisualStudioCOde) Monta el video con OpenShot	.2.4.Utilizar el pensamiento computacional de forma eficaz, modificando, creando y generalizando algoritmos que resuelvan problemas mediante el uso de las matemáticas, para modelizar y resolver situaciones de la vida cotidiana y del ámbito de las ciencias sociales. 9.3. Trabajar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de las y los demás y escuchando su razonamiento, aplicando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar del equipo y las relaciones saludables.	En el grupo entero se organizan para repartirse las tareas y alguien que coordine		

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

1. Utilizando el foro de dudas de la moodle Centros
2. Preguntando al profesor de Matemáticas o al de TIC
3. Visitando páginas de internet donde planteen cómo resolver problemas, así los alumnos aprenderán a resolver problemas técnicos y ser

independientes

4. Preguntar a algún compañero de clase

5. Buscar en alguna red social.