

SESIÓN 02 XAVIER VILLELLA MIRÓ 22/01/2020

MEDIR LA CALIDAD DE LA ACTIVIDAD POR LO QUE EL ALUMNO APRENDE (NO POR LO QUE ENSEÑAS).

COMPRESIÓN DE LA REALIDAD, RESOLVER PROBLEMAS Y PENSAMIENTO CRÍTICO Y AUTÓNOMO EN TODOS LOS ESTUDIANTES.

CADA ACTIVIDAD DEBE CONTRIBUIR A **COMPRENDER LA REALIDAD, RESOLVER ALGÚN PROBLEMA, PERSEVERAR EN EL PENSAMIENTO CRÍTICO DE TODA LA CLASE.**

EVALUAR CADA ACTIVIDAD CON ESTA TABLA.

COMPETENCIA DESARROLLADA	A MENUDO	A VECES	CASI NUNCA	¿?
LEER Y ENTENDER				
GENERAR PREGUNTAS				
PLANTEAR				
RESOLVER				
PLANIFICAR Y DESARROLLAR ESTRATEGIAS				
VERIFICAR				
BUASCAR OTRAS SOLUCIONES				
CAMBIAR CONDICIONES				
SINTETIZAR RESULTADOS Y MÉTODOS				
EXTENDER				
CONSTRUIR CONCIMIENTOS MAT.				
EXPERIMENTAR				
INTUIR				
FORMULAR				
CMPROBAR				
MODIFICAR CONJETURAS				
RELACIONAR CONCEPTOS				
REALIZAR ABSTRACCIONES				
REALIZAR INDUCCIONES Y DEDUCCIONES				
PARTICULARIZAR				
GENERALIZAR				
RECONOCER CONCEPTOS MATEMÁTICOS				
ARGUMENTAR DECISIONES				

CURRICULUM ADALUCÍA

BLOQUES DE CONTENIDO	PROCESOS
PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES	RESOLVER PROBLEMAS
NÚMEROS	RAZONAR Y DEMOSTRAR
MEDIDA	REPRESENTAR
GEOMETRÍA	COMUNICAR
ESTADÍSTICA Y PROBABILIDAD	CONECTAR

EL BLOQUE DE RELACIÓN Y CAMBIO (PENSAMIENTO ALGEBRAICO) SE REPARTE EN LOS OTROS BLOQUES

SE PROPONE IMPLANTAR DOS LÍNEAS VERTICALES DESDE INFANTIL HASTA SEXTO.

1. A TRAVÉS DE LA ESTADÍSTICA Y PROBABILIDAD (ASOCIADA A COMBINATORIA, FRACCIONES, DECIMALES Y PORCENTAJES)

COMPRENSIÓN DE LA REALIDAD, RESOLVER PROBLEMAS Y PENSAMIENTO CRÍTICO Y AUTÓNOMO EN TODOS LOS ESTUDIANTES.

LOS PUNTOS A DESARROLLAR VERTICALMENTE (INFANTIL 3 HASTA 6º):

- A. ENTRE LO SEGURO Y LO IMPOSIBLE
- B. VOCABULARIO
- C. CONEXIÓN CON ESTADÍSTICA, FRACCIONES, DECIMALES...

TAREA 1: FOTOS DE CASAS DE APUESTAS (DAN POR SEGURO QUE GANARÁS)

DIVISIÓN EN PIZARRA DE SUCESOS IMPOSIBLES Y SEGUROS. SE REGISTRAN ORALMENTE Y SE COLOCAN MÁS O MENOS CERCA DE CADA SUCESO... FAVORECER DEBATE CON LO QUE SERÍA POSIBLE. FUNDAMENTAL SILENCIO DEL MAESTRO, NO CORREGIR NI FAVORECER... (TRABAJANDO COMPRENSIÓN DE LA REALIDAD Y PENSAMIENTO CRÍTICO)

¿Y ENTRE LO SEGURO Y LO IMPOSIBLE, QUÉ HAY? SE COLOCAN SUS RESPUESTAS (MATIZARÁN EL GRADO PROBABILIDAD COLOCANDO MÁS CERCA DE UN CAMPO U OTRO, NUNCA SE PRESENTARÁN EL TÉRMINO PROBABILIDAD, DEBEN LLEGAR ELLOS, SE TRABAJARÁ VOCABULARIO CON ADJETIVOS COMO MUY PROBABLE, POCO, BASTANTE...) FINALMENTE SE PREGUNTARÁ ¿QUÉ HABRÁ JUSTO EN MEDIO? → CARA O CRUZ, 50%, $\frac{1}{2}$. POSTERIORMENTE CON UN DADO $\frac{1}{6}$



TAREA 2. CARRERA DE CABALLOS Y CARRERA DE GALGOS, PERRITOS Y CARACOLES

CABALLOS DEL 1 AL 12: SE TIRAN DOS DADOS Y SE SUMAN, AVANZA UNA CASILLA EL GANADOR

- A. SE PUEDE ANALIZAR RAZONAMIENTO SI SE DAN CUENTA DE QUE EL 1 NUNCA SALDRÁ Y LUEGO COMUNICACIÓN CUANDO LO EXPLIQUE. IMPORTANTE REGISTRO SIEMPRE A MANO PARA REGISTRAR ESAS MUESTRAS DE COMPETENCIA ALTA.

- B. SI GIRAMOS LA HOJA, SE CONVIERTE EN UN GRÁFICO)
- C. SE CUELGAN LOS DE LOS DISTINTOS GRUPOS Y SE LES DEJA ANALIZAR. LA IDEA ES ANALIZAR HASTA QUE SE VAYAN DANDO CUENTA DE QUÉ TIENEN EN COMÚN. (EL UNO NUNCA HA SALIDO—IMPOSIBLE, LOS EXTREMOS MUY BAJOS, GANA EL CENTRAL...)
- D. AL DÍA SIGUIENTE OTRA CARRERA Y MISMO PROCESO. POCO A POCO COMPRENDERÁN MAYOR PROBABILIDAD, MENOR, IMPOSIBLE, 0, 1
- E. PODEMOS LLEGAR A LA COMBINATORIA EN DIAGRAMA DE ÁRBOL (RESULTADOS DE LOS DADOS): 1+1,1+2, 1+3...
- F. REALIZAMOS EL RECUENTO CON UN GRÁFICO DE BARRAS. ES IMPORTANTE INTENTAR QUE HAGAN UNA PREDICCIÓN DE CÓMO SERÁ (SIMETRÍA).
- G. INTRODUCIMOS LA PREGUNTA... ¿QUÉ NUMERO ELEGIRÍAS SI TIRO LOS DADOS UNA VEZ? DIRÁN EL 7 E INTRODUCIREMOS LAS DIFERENCIAS ENTRE AMBAS SITUACIONES. ENTRE 6/36 Y 30/36, ES MÁS PROBABLE QUE SALGA CUALQUIER OTRO NÚMERO.
- H. INTRODUCIR UN DADO CARGADO (SALE CASI SIEMPRE EL 6) DEBEN DARSE CUENTA DE QUE ALGO RARO HA DEBIDO PASAR. ENGANCHAMOS CON LA ESTUPIDEZ DE JUGAR A ESTOS JUEGOS, CONCEPTO DE AZAR, HAY 30/36 EN CONTRA Y ADEMÁS ES MÁS QUE PROBABLE QUE TE HAGAN ALGUNA TRAMPA. TRABAJAMOS ASÍ VALORES (ANÁLISIS Y PREVENCIÓN LUDOPATÍA).

DESPUÉS LAS VARIACIONES... TRATARÁN DE IMITAR LO QUE HAN APRENDIDO Y NO SE PRECIPITARÁN, QUERRÁN HACER EL ÁRBOL.

GALGOS DEL 1 AL 12: SE TIRAN DOS DADOS Y SE RESTAN LAS CANTIDADES. AVANZA UNA CASILLA EL GANADOR

CARACOLES DE 1 AL 12: SE TIRAN DOS DADOS Y SE MULTIPLICAN. AVANZA EL QUE COINCIDE CON LAS UNIDADES DE LA MULTIPLICACIÓN

CARRERA CABALLOS CON TRES DADOS... SE DARÁN CUENTA QUE NECESITAN MÁS CABALLOS, QUE NO SALDRÁN NI EL 1 NI EL 2.

POSTERIORNMENTE CON MONEDAS (CARA O CRUZ), BOLAS DE COLORES EN UNA BOLSA, CÍRCULO CON COLORES Y FLECHA (RULETA DE LA FORTUNA) Y CONECTAMOS CON LO TRABAJADO EN LOS DADOS... SIEMPRE COMIENZO PLANTEANDO UN SUCESO IMPOSIBLE, ETC (TRES BOLAS ROJAS...PROBABILIDAD DE UNA VERDE?) SE VA INTRODUCIENDO FRACCIÓN, %, DECIMAL...

2. A TRAVÉS DE LA MEDIDA

APROXIMACIÓN EN TRES PASOS

1. ESTIMACIÓN (A OJO, SÓLO NECESITAMOS MIRAR, CUALQUIERA SABE!!)
2. COMPARACIÓN
3. APLICAR UNIDADES DE MEDIDA (PRIMERO NO CONVENCIONALES Y LUEGO SISTEMA MÉTRICO → VENTAJAS Y DESVENTAJAS).

FUNDAMENTAL ANALIZAR LA NECESIDAD DE UN SISTEMA U OTRO.

ACTIVIDADES CURSO SIGUIENTE SESIÓN: ANALIZAR LA PROPUESTA DE ACTIVIDADES CORTAS DE MEDIDA E IMPLEMENTAR EN CADA CURSO LA MÁS APROPIADA. COMENTAR RESULTADOS EN LA SIGUIENTE SESIÓN.

CARRERA DE CABALLOS

																						
																						
																						
																						
																						
																						
																						
																						
																						
																						
																						
																						

CADA NIÑO O NIÑA APUESTA POR UN CABALLO GANADOR. SE LANZAN DOS DADOS Y SE SUMAN LOS NÚMEROS QUE SALGAN. AVANZA UNA CASILLA EL CABALLO QUE LLEVA ESE NÚMERO. GANA QUIEN LLEGUE PRIMERO A LA META. ¡SUERTE!