

# SITUACIÓN DE APRENDIZAJE CON HILO CONDUCTOR

PRÁCTICA 3B

# PRINCIPIOS DEL DUA

## PROPORCIONAR MÚLTIPLES MEDIOS DE REPRESENTACIÓN

### **PAUTA 1. PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA PERCEPCIÓN**

- OFRECER FORMAS PARA PERSONALIZAR LA VISUALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN
- OFRECER ALTERNATIVAS PARA LA INFORMACIÓN AUDITIVA
- OFRECER ALTERNATIVAS PARA LA INFORMACIÓN VISUAL

### **PAUTA 2. PROPORCIONAR OPCIONES PARA EL LENGUAJE Y LOS SÍMBOLOS.**

- ACLARAR VOCABULARIO Y SÍMBOLOS.
- ACLARAR LA SINTAXIS Y LA ESTRUCTURA
- APOYAR LA DECODIFICACIÓN DE TEXTOS, NOTACIONES MATEMÁTICAS Y SÍMBOLOS
- PROMOVER LA COMPRESIÓN ENTRE DIFERENTES LENGUAS
- ILUSTRAR A TRAVÉS DE MÚLTIPLES MEDIOS

### **PAUTA 3. PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA COMPRESIÓN.**

- ACTIVAR O PROPORCIONAR CONOCIMIENTOS PREVIOS
- DESTACAR PATRONES, CARACTERÍSTICAS FUNDAMENTALES, IDEAS PRINCIPALES Y RELACIONES ENTRE ELLAS
- GUIAR EL PROCESAMIENTO, VISUALIZACIÓN Y MANIPULACIÓN DE LA INFORMACIÓN
- MAXIMIZAR LA TRANSFERENCIA Y LA GENERALIZACIÓN DE LA INFORMACIÓN

## PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN

### **PAUTA 4. PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA ACCIÓN FÍSICA**

- VARIAR LOS MÉTODOS DE RESPUESTA, NAVEGACIÓN E INTERACCIÓN
- OPTIMIZAR EL ACCESO A HERRAMIENTAS Y TECNOLOGÍAS DE ASISTENCIA

### **PAUTA 5. PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA EXPRESIÓN Y LA COMUNICACIÓN**

- USAR MÚLTIPLES MEDIOS PARA LA COMUNICACIÓN
- USAR MÚLTIPLES HERRAMIENTAS PARA LA CONSTRUCCIÓN Y LA COMPOSICIÓN

- DESARROLLAR FLUIDEZ CON NIVELES DE APOYO GRADUADOS PARA LA PRÁCTICA Y EL DESEMPEÑO

### **PAUTA 6. PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA FUNCIÓN EJECUTIVA**

- GUIAR EL ESTABLECIMIENTO DE METAS ADECUADAS
- APOYAR LA PLANIFICACIÓN Y EL DESARROLLO DE ESTRATEGIAS
- FACILITAR LA GESTIÓN DE INFORMACIÓN Y DE RECURSOS
- MEJORAR LA CAPACIDAD PARA MONITOREAR EL PROCESO

## PROPORCIONAR MÚLTIPLES FORMAS DE IMPLICACIÓN

### **PAUTA 7. PROPORCIONAR OPCIONES PARA CAPTAR EL INTERÉS**

- OPTIMIZAR LAS ELECCIONES INDIVIDUALES Y LA AUTONOMÍA
- OPTIMIZAR LA RELEVANCIA, EL VALOR Y LA AUTENTICIDAD
- MINIMIZAR LAS AMENAZAS Y LAS DISTRACCIONES

### **PAUTA 8. PROPORCIONAR OPCIONES PARA MANTENER EL ESFUERZO Y LA PERSISTENCIA**

- RESALTAR LA RELEVANCIA DE METAS Y OBJETIVOS
- VARIAR LAS DEMANDAS Y LOS RECURSOS PARA OPTIMIZAR LOS DESAFÍOS
- PROMOVER LA COLABORACIÓN Y LA COMUNICACIÓN
- AUMENTAR LA RETROALIMENTACIÓN ORIENTADA A LA MAESTRÍA

### **PAUTA 9. PROPORCIONAR OPCIONES PARA LA AUTORREGULACIÓN**

- PROMOVER EXPECTATIVAS Y CREENCIAS QUE OPTIMICEN LA MOTIVACIÓN
- FACILITAR HABILIDADES Y ESTRATEGIAS PARA ENFRENTAR DESAFÍOS



# EJEMPLOS SITUACIONES DE APRENDIZAJE CON HILO CONDUCTOR

# SITUACIÓN APRENDIZAJE

## ÁREA: LENGUA CASTELLANA

### NIVEL: 3º E.P.



**TÍTULO:** "ENIGMA LITERARIO: TRAS LOS PASOS DE SHERLOCK HOLMES"

**DESCRIPCIÓN:** EN ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE, LOS ALUMNOS DE 3º DE EDUCACIÓN PRIMARIA SE EMBARCARÁN EN UNA EMOCIONANTE AVENTURA LITERARIA, SUMERGIÉNDOSE EN EL INTRIGANTE MUNDO DE SHERLOCK HOLMES.

**JUSTIFICACIÓN:** ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SE FUNDAMENTA EN LA PREMISA DE QUE LA LITERATURA PUEDE SER UNA HERRAMIENTA PODEROSA PARA DESARROLLAR HABILIDADES DE INTERPRETACIÓN, CREATIVIDAD Y TRABAJO EN EQUIPO.

**PRODUCTO FINAL:** EL ALUMANDO, ORGANIZADO EN GRUPOS, DEBERÁ ELABORAR UNA SOLUCIÓN AL ENIGMA LITERARIO PLANTEADO POR SHERLOCK HOLMES. ESTE PRODUCTO FINAL CONSISTIRÁ EN LA CREACIÓN DE UNA DRAMATIZACIÓN QUE REPRESENTA LA RESOLUCIÓN DEL CASO, UTILIZANDO ELEMENTOS CONSTITUTIVOS ESENCIALES DE LA OBRA LITERARIA Y EXPLORANDO DIFERENTES GÉNEROS LITERARIOS.

## CONCRECIÓN CURRICULAR

**COMPETENCIAS CLAVE:**  CCL  CP  CMCT  CD  CPSAA  CC  CE  CCEC

**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:**  C1  C2  C3  C4  C5  C6  C7  C8  C9

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- 1.3. MOSTRAR INTERÉS Y RESPETO POR LAS VARIEDADES LINGÜÍSTICAS DE SU ENTORNO INMEDIATO, E IDENTIFICAR ALGUNAS EXPRESIONES DE USO HABITUAL. 9.2. INTERPRETAR TEXTOS SENCILLOS DE LA TRADICIÓN POPULAR ORAL, LITERARIA, DENTRO DE UN CONTEXTO SOCIOCULTURAL PRÓXIMO. 9.4. CREAR VERSIONES DE TEXTOS LITERARIOS SENCILLOS Y BREVES (CUENTOS, POEMAS, CANCIONES, DRAMATIZACIONES), INDIVIDUAL Y COLECTIVAMENTE. 9.5. PARTICIPAR EN MANIFESTACIONES LITERARIAS, RECITALES, REPRESENTACIONES TEATRALES, PARTIENDO DE MODELOS Y CON AYUDA DEL DOCENTE.

### SABERES BÁSICOS:

- OBRAS O FRAGMENTOS VARIADOS Y DIVERSOS DE LA LITERATURA INFANTIL ADECUADOS A SUS INTERESES Y ORGANIZADOS EN ITINERARIOS LECTORES.
- ELEMENTOS CONSTITUTIVOS ESENCIALES DE LA OBRA LITERARIA Y DE LOS DIFERENTES GÉNEROS LITERARIOS.
- ESTRATEGIAS PARA LA INTERPRETACIÓN DE LOS TEXTOS LITERARIOS. VÍNCULOS CON OTRAS MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS Y CULTURALES. - PLANIFICACIÓN Y PRODUCCIÓN DE TEXTOS LITERARIOS



## DISEÑO DE ACTIVIDADES



### ACTIVIDADES INICIALES

**INICIO DEL MISTERIO LITERARIO:** PRESENTACIÓN DEL ENIGMA DE SHERLOCK HOLMES Y EXPLICACIÓN DE LA TAREA. LOS ESTUDIANTES RECIBEN LA CARTA DEL DETECTIVE. SE DISCUTE SOBRE LAS EXPECTATIVAS Y SE FORMAN LOS GRUPOS.

### ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

**TALLERES DE CREACIÓN LITERARIA:** CADA GRUPO ELIGE UN FRAGMENTO DE LA OBRA DE SHERLOCK HOLMES Y CREA SU VERSIÓN, ADAPTÁNDOLA A LA TRAMA DEL ENIGMA PROPUESTO. SE ENFATIZA LA COHERENCIA CON EL ESTILO DEL AUTOR.

### ACTIVIDADES DE DESARROLLO

**TALLERES DE PRODUCCIÓN LITERARIA:** SESIÓN PARA LA ESCRITURA COLECTIVA DE LOS DIÁLOGOS Y ESCENIFICACIÓN DE LA DRAMATIZACIÓN. ENSAYAN SUS DRAMATIZACIONES Y RECIBEN RETROALIMENTACIÓN DEL DOCENTE .

### ACTIVIDADES FINALES

**RECITAL LITERARIO:** CADA GRUPO PRESENTA SU DRAMATIZACIÓN EN EL RECITAL LITERARIO ORGANIZADO PARA TODA LA CLASE. SE PROMUEVE LA PARTICIPACIÓN ACTIVA FACILITANDO UNA REFLEXIÓN GRUPAL SOBRE EL PROCESO DE CREACIÓN.

## TEMPORALIZACIÓN

**DURACIÓN:** 8 SESIONES.

**INICIO:** 2 DE FEBRERO

**FINAL:** 24 DE FEBRERO

## METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA



ABP



APS



APRENDIZAJE COOPERATIVO



VISUAL THINKING



GAMIFICACIÓN



STEAM



## RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

### PERSONALES



AL



PT



CODOCENCIA

### MATERIALES



VISITAS /CHARLAS



INFORMÁTICOS



FUNGIBLES

### ORGANIZACIÓN



AULA



PATIO



AULA DE INFORMÁTICA

## EVALUACIÓN



RÚBRICA DE EVALUACIÓN.



LISTA DE COTEJO.



GUÍA DE OBSERVACIÓN.



ESCALA DE ESTIMACIÓN



MAPA CONCEPTUAL.



DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

# SITUACIÓN APRENDIZAJE

## ÁREA: LENGUA CASTELLANA

### NIVEL: 4º E.P.



**TÍTULO:** "EXPLORADORES LITERARIOS EN EL MUNDO DE LA MAGIA"

**DESCRIPCIÓN:** EL ALUMNADO SE EMBARCARÁ EN UN FASCINANTE VIAJE DE EXPLORACIÓN LITERARIA Y LINGÜÍSTICA PARA DESCUBRIR LOS SECRETOS Y LAS HISTORIAS QUE ESCONDE SU PROPIA CIUDAD.

**JUSTIFICACIÓN:** ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SE FUNDAMENTA EN LA NECESIDAD DE DESARROLLAR HABILIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA Y BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN, PROMOVIENDO LA IDENTIFICACIÓN DE TIPOS DE TEXTO Y ESTRUCTURAS PRINCIPALES.

**PRODUCTO FINAL:** "EL DIARIO DE UN MAGO NOVATO". LOS ESTUDIANTES TRABAJARÁN EN GRUPOS PARA CREAR UN DIARIO MÁGICO QUE REFLEJE SUS EXPERIENCIAS COMO MAGOS NOVATOS EN EL MUNDO DE HARRY POTTER.

## CONCRECIÓN CURRICULAR

**COMPETENCIAS CLAVE:**  CCL  CP  CMCT  CD  CPSAA  CC  CE  CCEC

**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:**  C1  C2  C3  C4  C5  C6  C7  C8  C9

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

2.1. ESCUCHAR DE MANERA ACTIVA E INTERPRETAR, CON LA AYUDA DEL DOCENTE, TEXTOS ORALES SENCILLOS DE LOS ÁMBITOS PERSONAL, SOCIAL Y EDUCATIVO.

3.3. IDENTIFICAR EL TIPO DE TEXTO Y LA ESTRUCTURA PRINCIPAL DE LOS TEXTOS, Y VALORAR, DE MANERA GUIADA, EL CONTENIDO Y LOS ASPECTOS FORMALES Y NO VERBALES ELEMENTALES DE LOS TEXTOS ESCRITOS.

3.4. LOCALIZAR, SELECCIONAR Y CONTRASTAR INFORMACIÓN SENCILLA PROCEDENTE DE UNA O DOS FUENTES, DE LOS ÁMBITOS PERSONAL, SOCIAL Y EDUCATIVO, Y EVALUAR SU UTILIDAD EN FUNCIÓN DE LOS OBJETIVOS DE LECTURA EN DIFERENTES TEXTOS MULTIMODALES SENCILLOS EN MEDIOS DIGITALES.

### SABERES BÁSICOS:

-ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN DURANTE LA LECTURA: REFORMULAR HIPÓTESIS, INTERPRETAR SENTIDOS FIGURADOS Y SIGNIFICADOS NO EXPLÍCITOS EN LOS TEXTOS.

-ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN DESPUÉS DE LA LECTURA: INFORMACIÓN DEL SENTIDO GLOBAL DEL TEXTO.

-ESTRATEGIAS DE COMPRENSIÓN DESPUÉS DE LA LECTURA: COMPROBAR HIPÓTESIS Y EXTRAER CONCLUSIONES.



## DISEÑO DE ACTIVIDADES



### ACTIVIDADES INICIALES

INTRODUCCIÓN AL MUNDO DE HARRY POTTER. PRESENTACIÓN DEL CONTEXTO Y DEL HILO CONDUCTOR. LECTURA DE FRAGMENTOS SELECCIONADOS DE HARRY POTTER. DISCUSIÓN GRUPAL SOBRE LAS EXPECTATIVAS Y CONOCIMIENTOS PREVIOS.

### ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

CREACIÓN DE HECHIZOS LITERARIOS. DESARROLLO DE HABILIDADES DE ESCRITURA CREATIVA A TRAVÉS DE LA CREACIÓN DE HECHIZOS LITERARIOS. COMPARTIR Y DISCUTIR LOS HECHIZOS CREADOS POR CADA GRUPO.

### ACTIVIDADES DE DESARROLLO

EXPLORACIÓN DEL MUNDO LITERARIO EN GRUPO. FORMACIÓN DE GRUPOS PARA EXPLORAR DIFERENTES ASPECTOS DEL MUNDO DE HARRY POTTER. INVESTIGACIÓN Y RECOPIACIÓN DE INFORMACIÓN PARA EL DIARIO DE UN MAGO NOVATO.

### ACTIVIDADES FINALES

REVISIÓN Y EDICIÓN DEL DIARIO MÁGICO. REVISIÓN CONJUNTA DE LOS DIARIOS EN PROCESO. APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS PARA MEJORAR LA COHERENCIA Y COHESIÓN DEL CONTENIDO. PREPARACIÓN PARA LA PRESENTACIÓN FINAL.

## TEMPORALIZACIÓN

**DURACIÓN:** 16 SESIONES.

**INICIO:** 8 DE ENERO

**FINAL:** 31 DE ENERO

## METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA



ABP



APS



APRENDIZAJE COOPERATIVO



VISUAL THINKING



GAMIFICACIÓN



STEAM



## RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

### PERSONALES



AL



PT



CODOCENCIA

### MATERIALES



VISITAS /CHARLAS



INFORMÁTICOS



FUNGIBLES

### ORGANIZACIÓN



AULA



PATIO



AULA DE INFORMÁTICA

## EVALUACIÓN



RÚBRICA DE EVALUACIÓN.



LISTA DE COTEJO.



GUÍA DE OBSERVACIÓN.



ESCALA DE ESTIMACIÓN



MAPA CONCEPTUAL.



DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

# SITUACIÓN APRENDIZAJE

## ÁREA: MATEMÁTICAS

### NIVEL: 5° E.P.



**TÍTULO:** "RESOLVIENDO EL MISTERIO MATEMÁTICO EN AMONG NUMBERS"

**DESCRIPCIÓN:** EN EL CENTRO EDUCATIVO DE NUESTRA CIUDAD, SE HA DESATADO UN MISTERIOSO CASO MATEMÁTICO EN EL MUNDO DE AMONG US. LOS ESTUDIANTES DE 5° DE EDUCACIÓN PRIMARIA SERÁN RECLUTADOS COMO INVESTIGADORES MATEMÁTICOS PARA RESOLVER ESTE ENIGMA.

**JUSTIFICACIÓN:** ESTA SDA SE JUSTIFICA EN LA NECESIDAD DE FOMENTAR EL MANEJO DE REPRESENTACIONES MATEMÁTICAS EN SITUACIONES REALES Y PROMOVER LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN UN ENTORNO ATRACTIVO Y LÚDICO. LA VINCULACIÓN CON AMONG US, UN JUEGO POPULAR ENTRE LOS ESTUDIANTES, ASEGURA EL INTERÉS Y LA PARTICIPACIÓN ACTIVA, INCLUSO AQUELLOS CON RITMOS DE APRENDIZAJE DIFERENTES.

**PRODUCTO FINAL:** LOS GRUPOS DEBERÁN PRESENTAR UN INFORME MATEMÁTICO DETALLADO QUE INCLUYA REPRESENTACIONES NUMÉRICAS, GEOMÉTRICAS Y GRÁFICAS RELACIONADAS CON EL MISTERIOSO CASO EN AMONG US. EL INFORME DEBE ABORDAR LAS CONVERSIONES ENTRE ESTAS REPRESENTACIONES Y MOSTRAR EL MANEJO DE HERRAMIENTAS PARA GENERAR DIFERENTES TIPOS DE REPRESENTACIONES.

## CONCRECIÓN CURRICULAR

**COMPETENCIAS CLAVE:**  CCL  CP  CMCT  CD  CPSAA  CC  CE  CCEC

**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:**  C1  C2  C3  C4  C5  C6  C7  C8  C9

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

5.1. MANEJAR LAS REPRESENTACIONES ICÓNICO-MANIPULATIVAS, NUMÉRICAS, GEOMÉTRICAS Y GRÁFICAS DE OBJETOS MATEMÁTICOS EN SITUACIONES REALES DEL ÁMBITO PERSONAL, EDUCATIVO Y SOCIAL, RESPETANDO LAS REGLAS QUE LOS RIGEN.

5.2. REALIZAR CONVERSIONES ENTRE LAS REPRESENTACIONES ICÓNICO-MANIPULATIVAS, NUMÉRICAS, GEOMÉTRICAS Y GRÁFICAS DE OBJETOS MATEMÁTICOS EN SITUACIONES REALES DEL ÁMBITO PERSONAL, EDUCATIVO Y SOCIAL..

5.3. USAR REPRESENTACIONES NUMÉRICAS, GEOMÉTRICAS Y GRÁFICAS DE OBJETOS MATEMÁTICOS ELEMENTALES EN SITUACIONES CERCANAS AL ALUMNADO.

### SABERES BÁSICOS:

-REPRESENTACIONES (PICTOGRAMAS, DIAGRAMAS DE SECTORES, POLÍGONOS DE FRECUENCIAS...).

-USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA GENERAR DIFERENTES TIPOS DE REPRESENTACIONES.

INTERPRETACIÓN DE DATOS A PARTIR DE DIFERENTES REPRESENTACIONES (TABLAS, GRÁFICAS), Y ANÁLISIS EN CASOS SENCILLOS. -SIGNIFICADO E INTERPRETACIÓN DE LA IDEA DE DISPERSIÓN A PARTIR DE REPRESENTACIONES GRÁFICAS. RANGO..



## DISEÑO DE ACTIVIDADES

### ACTIVIDADES INICIALES

INTRODUCCIÓN AL MISTERIO MATEMÁTICO AMONG NUMBERS. PRESENTACIÓN DEL ESCENARIO DEL JUEGO Y EL CASO MATEMÁTICO. FORMACIÓN DE GRUPOS Y ASIGNACIÓN DE ROLES.

### ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

EXPLORACIÓN DE REPRESENTACIONES EN AMONG NUMBERS. INVESTIGACIÓN EN EL JUEGO PARA IDENTIFICAR DATOS MATEMÁTICOS. DISCUSIÓN EN GRUPOS SOBRE LAS REPRESENTACIONES ENCONTRADAS. INTRODUCCIÓN A HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA GENERAR REPRESENTACIONES.

### ACTIVIDADES DE DESARROLLO

DESARROLLO DEL INFORME MATEMÁTICO AMONG NUMBERS. TRABAJO EN GRUPOS PARA GENERAR REPRESENTACIONES Y ANALIZAR DATOS. USO DE HERRAMIENTAS TECNOLÓGICAS PARA CREAR GRÁFICOS Y TABLAS.

### ACTIVIDADES FINALES

PRESENTACIÓN DE INFORMES Y EVALUACIÓN. PREPARACIÓN Y PRESENTACIÓN DE INFORMES MATEMÁTICOS EN GRUPOS. EVALUACIÓN DE LOS TRABAJOS SEGÚN CRITERIOS PREESTABLECIDOS.

## TEMPORALIZACIÓN

**DURACIÓN:** 11 SESIONES.

**INICIO:** 6 DE MARZO

**FINAL:** 2 DE ABRIL

## METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA

ABP

APS

APRENDIZAJE COOPERATIVO

VISUAL THINKING

GAMIFICACIÓN

STEAM



## RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

### PERSONALES

AL

PT

CODOCENCIA

### MATERIALES

VISITAS /CHARLAS

INFORMÁTICOS

FUNGIBLES

### ORGANIZACIÓN

AULA

PATIO

AULA DE INFORMÁTICA

## EVALUACIÓN

RÚBRICA DE EVALUACIÓN.

LISTA DE COTEJO.

GUÍA DE OBSERVACIÓN.

ESCALA DE ESTIMACIÓN

MAPA CONCEPTUAL.

DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

# SITUACIÓN APRENDIZAJE

## ÁREA: MATEMÁTICAS

### NIVEL: 6º E.P.



**TÍTULO:** "AVENTURA MATEMÁTICA EN LOS MARES DE LA LENGUA"

**DESCRIPCIÓN:** LA TRAMA SE DESARROLLA EN UN ESCENARIO DONDE CADA GRUPO DE ALUMNOS REPRESENTA A UNA TRIPULACIÓN DE PIRATAS QUE DEBE SUPERAR DESAFÍOS MATEMÁTICOS PARA ENCONTRAR UN TESORO ESCONDIDO. EL AULA SE TRANSFORMARÁ EN UN BARCO APASIONANTE PIRATA.

**JUSTIFICACIÓN:** LA ELECCIÓN DE ESTA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE SE FUNDAMENTA EN LA NECESIDAD DE INTEGRAR LA LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA CON LAS MATEMÁTICAS DE UNA MANERA LÚDICA Y CONTEXTUALIZADA. AL ABORDAR LA TRAMA DE PIRATAS DEL CARIBE, SE APROVECHA EL INTERÉS DE LOS ESTUDIANTES POR LAS HISTORIAS DE AVENTURAS.

**PRODUCTO FINAL:** EL DESAFÍO FINAL CONSISTIRÁ EN QUE CADA TRIPULACIÓN, A TRAVÉS DE LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS MATEMÁTICOS RELACIONADOS CON EL CONTEXTO PIRATA, DESCIFRE LAS COORDENADAS DEL TESORO ESCONDIDO. PARA ELLO, LOS ESTUDIANTES DEBERÁN APLICAR CONOCIMIENTOS TRABAJADOS DURANTE LA SDA Y QUE QUEDAN REFLEJADOS MÁS ADELANTE.

## CONCRECIÓN CURRICULAR

**COMPETENCIAS CLAVE:**  CCL  CP  CMCT  CD  CPSAA  CC  CE  CCEC

**COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:**  C1  C2  C3  C4  C5  C6  C7  C8  C9

### CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

7.1. RECONOCER LA IMPORTANCIA DE LAS MATEMÁTICAS PARA LA COMPRENSIÓN Y EL TRATAMIENTO DE ALGUNAS SITUACIONES O CUESTIONES RELEVANTES EN LA VIDA COTIDIANA DEL ALUMNADO.

7.2. RECONOCER EL CONTENIDO MATEMÁTICO DE CARÁCTER NUMÉRICO, GEOMÉTRICO O ESPACIAL PRESENTE EN OBRAS PICTÓRICAS, CÓMICOS, ELEMENTOS ARQUITECTÓNICOS, ESCULTURAS, ETC..

7.3. APRECIAR EL CARÁCTER POLIVALENTE DE LAS MATEMÁTICAS, TANTO POR SU UTILIDAD PARA LA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS EN DIFERENTES ÁREAS, COMO PARA FAVORECER EL DESARROLLO INTELLECTUAL, CREATIVO Y CULTURAL.

### SABERES BÁSICOS:

-LA CIRCUNFERENCIA Y EL CÍRCULO. ELEMENTOS Y PROPIEDADES.  
 -ÁNGULOS, MEDICIÓN Y CLASIFICACIÓN DE ÁNGULOS. CLASIFICACIÓN DE TRIÁNGULOS.  
 -TRANSFORMACIONES: GIROS, TRASLACIONES Y SIMETRÍAS EN SITUACIONES REALES.  
 -SEMEJANZA: IDENTIFICACIÓN Y GENERACIÓN A PARTIR DE PATRONES. DESARROLLO Y - CLASIFICACIÓN DE PRISMAS Y PIRÁMIDES.



## DISEÑO DE ACTIVIDADES



### ACTIVIDADES INICIALES

**INICIO DE LA AVENTURA:** PRESENTACIÓN DEL ESCENARIO PIRATA, FORMACIÓN DE TRIPULACIONES Y ASIGNACIÓN DE ROLES. TALLER DE CARTOGRAFÍA PIRATA: USO DE CONOCIMIENTOS SOBRE CÍRCULOS Y CIRCUNFERENCIAS PARA TRAZAR RUTAS.

### ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

**DESAFÍO DE LOS ÁNGULOS EN EL ASTROLABIO:** IDENTIFICACIÓN Y CLASIFICACIÓN DE ÁNGULOS PARA SUPERAR OBSTÁCULOS EN EL VIAJE. CLASIFICACIÓN DE TRIÁNGULOS EN LA ISLA MISTERIOSA: APLICACIÓN DE CONCEPTOS DE CLASIFICACIÓN DE TRIÁNGULOS PARA AVANZAR EN LA AVENTURA.

### ACTIVIDADES DE DESARROLLO

**TRANSFORMACIONES EN EL BARCO PIRATA:** USO DE GIROS, TRASLACIONES Y SIMETRÍAS PARA RESOLVER ACERTIJOS Y DESBLOQUEAR NUEVAS PISTAS. DESARROLLO Y CLASIFICACIÓN DE PRISMAS Y PIRÁMIDES SUBMARINAS.

### ACTIVIDADES FINALES

**REVISIÓN Y PREPARACIÓN PARA LA PRESENTACIÓN:** LOS EQUIPOS REVISAN SU TRABAJO, PREPARAN LA PRESENTACIÓN Y AJUSTAN SU RUTA AL TESORO. **PRESENTACIÓN DE RUTAS Y SOLUCIONES:** CADA TRIPULACIÓN PRESENTA SU RUTA Y ESTRATEGIA DE RESOLUCIÓN ANTE LA "HERMANDAD DE LOS SABIOS PIRATAS".

## TEMPORALIZACIÓN

**DURACIÓN:** 11 SESIONES.

**INICIO:** 6 DE MAYO

**FINAL:** 2 DE JUNIO

## METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA



ABP



APS



APRENDIZAJE COOPERATIVO



VISUAL THINKING



GAMIFICACIÓN



STEAM



## RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

### PERSONALES



AL



PT



CODOCENCIA

### MATERIALES



VISITAS /CHARLAS



INFORMÁTICOS



FUNGIBLES

### ORGANIZACIÓN



AULA



PATIO



AULA DE INFORMÁTICA

## EVALUACIÓN



RÚBRICA DE EVALUACIÓN.



LISTA DE COTEJO.



GUÍA DE OBSERVACIÓN.



ESCALA DE ESTIMACIÓN



MAPA CONCEPTUAL.



DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

**La práctica consiste en diseñar 2 situaciones de aprendizaje, de 2 áreas diferentes, en la que se desarrollará para cada una de ellas los siguientes puntos, de acuerdo con el siguiente esquema**

## SITUACIÓN APRENDIZAJE

ÁREA:

NIVEL:

TÍTULO:

DESCRIPCIÓN:

JUSTIFICACIÓN:

PRODUCTO FINAL:

## DISEÑO DE ACTIVIDADES

ACTIVIDADES INICIALES

ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN

ACTIVIDADES DE DESARROLLO

ACTIVIDADES FINALES

## CONCRECIÓN CURRICULAR

COMPETENCIAS CLAVE:  CCL  CP  CMCT  CD  CPSAA  CC  CE  CCEC

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS: C1 C2  C3 C4 C5 C6 C7 C8 C9

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

SABERES BÁSICOS:

## TEMPORALIZACIÓN

DURACIÓN:  SESIONES.

INICIO:

FINAL:

## METODOLOGÍAS EMPLEADAS EN EL AULA

ABP

APS

APRENDIZAJE  
COOPERATIVO

VISUAL THINKING

GAMIFICACIÓN

STEAM

## RECURSOS EMPLEADOS EN LA SDA

PERSONALES

AL

PT

CODOCENCIA

MATERIALES

VISITAS  
/CHARLAS

INFORMÁTICOS

FUNGIBLES

ORGANIZACIÓN

AULA

PATIO

AULA DE  
INFORMÁTICA

## EVALUACIÓN

- RÚBRICA DE EVALUACIÓN.
- LISTA DE COTEJO.
- GUÍA DE OBSERVACIÓN.
- ESCALA DE ESTIMACIÓN
- MAPA CONCEPTUAL.
- DIANA DE AUTOEVALUACIÓN

- ▶ **¿Cuándo se entrega?: fecha máxima el 04/04/2024**
- ▶ **¿Dónde se entrega?: UA cloud. Evaluación, entregas.**
- ▶ **¿Quién entrega la práctica?: Un/a miembro del grupo, sin olvidar añadir a sus compañeros/as.**
- ▶ **¿En qué formato se entrega?: PDF**