

## ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE DEL AULA DEL FUTURO



### SITUACIÓN DE APRENDIZAJE VINCULADA

MARIANO REAL PÉREZ / CONDUCCIÓN CONSCIENTE



### TÍTULO DE LA ACTIVIDAD

ACTIVIDAD 4: LA MÁQUINA DE LOS DESPISTES



### BREVE DESCRIPCIÓN

**Actividad de Aprendizaje realizada teniendo en cuenta la legislación en vigor Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, de modificación de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación, BOE núm. 340, de 30 de diciembre de 2020.**

En esta actividad el alumnado va a realizar un estudio científico en relación con algunos de los despistes que se tienen conduciendo. Este trabajo lo van a realizar en grupos de 4 o 5 alumnos o alumnas. Cada grupo va a crear la máquina de los despistes. En este estudio van a crear una máquina que mida qué distancia recorre un vehículo en función de la velocidad a la que vaya, mientras la persona que lo conduce está despistada atendiendo otro asunto.



### TIEMPOS / ZONAS / RECURSOS MATERIALES

Tiempo	Zona(s) de aprendizaje del aula del futuro			Tecnología / materiales
3 Sesiones de 45 minutos	X	<i>Crea</i>	.- Creación de la máquina de los despistes.	.- Ordenador portátil .- Tablet .- GIMP .- Impresora .- Scratch .- Placa Makey Makey .- Lápiz .- Papel .- Cinta métrica .- Papel de aluminio .- Pegamento .- Cartón .- Otros materiales que consideren de interés.
	X	<i>Desarrolla</i>	.- Elaboración de la construcción necesaria con Scratch. .- Diseño del volante y sensores .- Conexión de placa Makey Makey	
		<i>Investiga</i>		
	X	<i>Interactúa</i>	.- Explicación del docente. .- Establecer líneas de trabajo del equipo.	
		<i>Presenta</i>		

	X	Explora	.- Probar construcción	
		Otras		



## DESARROLLO

<b>PASO 1</b>	<i>Tiempo: 20'</i>		
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>	
<p><i>Activo – Guía</i> <b>TAREA 1</b> <i>El docente o la docente deberá presentar al alumnado la actividad.</i></p> <p><b>TAREA 2</b> <i>Además, afianzará los grupos de 4 o 5 componentes que se van a conformar a lo largo de toda la situación de aprendizaje. Este proceso se realizará en la zona interactiva.</i></p>	<p><i>Activo:</i> <b>TAREA 1</b> <i>El alumnado por grupos, creará un diagrama de flujo (Ver consejos y recomendaciones) con los pasos necesarios para afrontar los pasos propuestos en la actividad.</i></p> <p><b>TAREA 2</b> <i>Durante este primer paso acordarán la estrategia con la que van a ir afrontando los pasos siguientes y las actuaciones que van a realizar con el material que utilizarán en la actividad.</i></p>	<p>1.- Investigación. 2.- Reflexión 3.- Toma de acuerdos.</p>	

<b>PASO 2</b>	<i>Tiempo: 40'</i>		
<i>Papel del docente:</i>	<i>Papel del alumnado:</i>	<i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i>	
<p><i>Apoyo – Ayuda y gestor de tiempo.</i> <b>TAREA 1</b> <i>El docente o la docente servirá de apoyo a los distintos grupos que demanden su ayuda o que tengan dudas.</i></p>	<p><i>Activo</i> <b>TAREA 1</b> <i>Cada grupo, deberá identificar al menos tres situaciones en las que un conductor o una conductora de un vehículo apartan la vista de la carretera y centra su atención en otro punto.</i></p>	<p>1.- Reflexionar 2.- Acordar 3.- Investigar</p>	



DESARROLLO

PASO 3	Tiempo: 20'	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p><i>Apoyo – Ayuda y gestor de tiempo.</i></p> <p><b>TAREA 1</b> <i>El docente o la docente servirá de apoyo a los distintos grupos que lo demanden sobre la construcción que van a realizar.</i></p> <p><b>TAREA 2:</b> <i>El docente o la docente servirá de guía a aquellos grupos que presenten una mayor dificultad en el desempeño de la tarea encomendada.</i></p> <p><i>Este paso lo realizarán en la zona Desarrolla del Aula del Futuro.</i></p>	<p><b>Activo</b></p> <p><b>TAREA 1</b> <i>Cada grupo, realizará una construcción con Scratch de forma que cumpla los siguientes requisitos:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li><i>.- Qué inicialmente nos pregunte la velocidad a la que queremos que vaya el vehículo.</i></li> <li><i>.- Que al pulsar un botón del teclado le indiquemos el momento en el que el conductor o la conductora deja de mirar la carretera.</i></li> <li><i>.- Que al pulsar otro botón del teclado le indiquemos el momento en el que el conductor o la conductora vuelve a mirar la carretera.</i></li> <li><i>.- Que al pulsar un tercer botón del teclado nos muestre la distancia que ha recorrido el vehículo mientras el conductor o la conductora no estaba mirando la carretera.</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1.- Investigación</li> <li>2.- Construir</li> <li>3.- Programar</li> <li>4.- Practicar</li> </ul>

PASO 4	Tiempo: 65'	
Papel del docente:	Papel del alumnado:	Tipo de interacción o actividad educativa:
<p><i>Apoyo – Ayuda y gestor de tiempo.</i></p> <p><b>TAREA 1</b> <i>El docente o la docente servirá de apoyo a los distintos grupos que lo demanden sobre la construcción que van a realizar.</i></p> <p><b>TAREA 2:</b> <i>El docente o la docente servirá de guía a aquellos grupos que presenten una mayor dificultad en el desempeño de la tarea encomendada.</i></p> <p><i>Este paso lo realizarán en la zona Desarrolla del Aula del Futuro.</i></p>	<p><b>Activo</b></p> <p><i>Cada grupo, realizará un diseño de un volante con cartón, papel o con otros materiales. Dicho volante lo conectarán con la construcción con <b>Scratch</b> que han realizado en el paso anterior a través de una placa Makey Makey de forma que contenga los sensores para indicar que el conductor o la conductora no mira la carretera y el sensor para indicar que vuelve a mirar la carretera.</i></p> <p><i>El tercer botón estará en un lugar independiente de forma que cuando alguien se sienta al volante y pase por la experiencia, tenga la posibilidad de estimar cuánta distancia ha recorrido el vehículo sin que prestara atención, antes de que <b>Scratch</b> le indique el valor exacto.</i></p> <p><i>Esta será la máquina de los despistes.</i></p>	<p><i>Tipo de interacción o actividad educativa:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1.- Diseñar</li> <li>2.- Construir</li> <li>3.- Programar</li> <li>4.- Practicar</li> </ol>



## PREPARACIÓN

Para el nivel que se diseña la actividad se ha tenido en cuenta que el alumnado ya debe de estar familiarizado con el uso de las herramientas más básicas de *Scratch* y que por tanto, no deben de tener dificultad en su uso.

Aun así, es importante destacar que si el alumnado no ha utilizado por alguna razón la herramienta *Scratch* con anterioridad, algunos de los pasos que se especifican en la actividad deben ser más guiados por el docente o la docente, de modo que cada grupo consiga de forma exitosa y con el consiguiente aprendizaje por parte del alumnado.

En esta parte también debemos destacar el apoyo necesario que debe prestar el docente o la docente a la hora de conectar la programación realizada con Scratch a través de la tarjeta Makey Makey. Por regla general, es muy probable que el alumnado de bachillerato ya haya utilizado esta tarjeta en ocasiones anteriores, pero si no fuera así, se debería considerar un periodo de práctica para que cada grupo explorara su funcionamiento de forma que el uso de ésta no suponga una barrera para los alumnos y alumnas.

Además, el trabajo en grupo va a implicar un aprendizaje entre iguales al poder aunar distintos niveles de conocimiento. En este sentido, es importante que el docente o la docente haya establecido los grupos de forma heterogénea a partir de una escala sociométrica que haya elaborado en el curso correspondiente.

Por otra, se debe de tener dispuestos espacios en los que el alumnado pueda manejar el material manipulable que va a utilizar en la actividad. Debemos de tener en cuenta la importancia de este material en la situación de aprendizaje en su conjunto.

ETAPA	Bachillerato
NIVEL	1º - 2º
ÁREAS	Matemáticas



## RELACIÓN CON EL CURRÍCULO

*Las actividades pueden haber sido creadas en base al currículo anterior, recuerda actualizarlo al vigente si fuera necesario.*

### **Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.**

#### COMPETENCIAS ESPECÍFICAS:

1. Modelizar y resolver problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología aplicando diferentes estrategias y formas de razonamiento para obtener posibles soluciones.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD5, CPSAA4, CPSAA5, CE3.

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 la ciencia y la tecnología. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, STEM3, CD2, CD3, CD5, CE3.

6. Descubrir los vínculos de las matemáticas con otras áreas de conocimiento y profundizar en sus conexiones, interrelacionando conceptos y procedimientos, para modelizar, resolver problemas y desarrollar la capacidad crítica, creativa e innovadora en situaciones diversas. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: STEM1, STEM2, CD2, CPSAA5, CC4, CE2, CE3, CCEC1.

8. Comunicar las ideas matemáticas, de forma individual y colectiva, empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados, para organizar y consolidar el pensamiento matemático. Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CCL1, CCL3, CP1, STEM2, STEM4, CD3, CCEC3.2.

9. Utilizar destrezas personales y sociales, identificando y gestionando las propias emociones, respetando las de los demás y organizando activamente el trabajo en equipos heterogéneos, aprendiendo del error como parte del proceso de aprendizaje y afrontando situaciones de incertidumbre, para perseverar en la consecución de objetivos en el aprendizaje de las matemáticas.

Esta competencia específica se conecta con los siguientes descriptores: CP3, STEM5, CPSAA1.1, CPSAA1.2, CPSAA3.1, CPSAA3.2, CC2, CC3, CE2.

#### SABERES BÁSICOS:

B. Sentido de la medida.

2. Cambio.

– Continuidad de funciones: aplicación de límites en el estudio de la continuidad.

– Derivada de una función: definición a partir del estudio del cambio en diferentes contextos.

D. Sentido algebraico.

2. Modelo matemático.

– Relaciones cuantitativas en situaciones sencillas: estrategias de identificación y determinación de la clase o clases de funciones que pueden modelizarlas.

4. Relaciones y funciones.

– Análisis, representación gráfica e interpretación de relaciones mediante herramientas tecnológicas.

5. Pensamiento computacional.

– Formulación, resolución y análisis de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología utilizando herramientas o programas adecuados.

F. Sentido socioafectivo.

2. Trabajo en equipo y toma de decisiones.

– Reconocimiento y aceptación de diversos planteamientos en la resolución de problemas y tareas matemáticas, transformando los enfoques de los demás en nuevas y mejoradas estrategias propias, mostrando empatía y respeto en el proceso.

- Técnicas y estrategias de trabajo en equipo para la resolución de problemas y tareas matemáticas, en equipos heterogéneos.



## EVALUACIÓN CURRICULAR DEL ALUMNADO

**Para la evaluación del alumnado se deben de tener en cuenta los siguientes criterios de evaluación que emanan del Real Decreto 243/2022, de 5 de abril, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas del Bachillerato.**

1.1 Manejar algunas estrategias y herramientas, incluidas las digitales, en la modelización y resolución de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, evaluando su eficiencia en cada caso.

1.2 Obtener todas las posibles soluciones matemáticas de problemas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, describiendo el procedimiento utilizado.

4.1 Interpretar, modelizar y resolver situaciones problematizadas de la vida cotidiana y de la ciencia y la tecnología, utilizando el pensamiento computacional, modificando y creando algoritmos.

6.2 Analizar la aportación de las matemáticas al progreso de la humanidad, reflexionando sobre su contribución en la propuesta de soluciones a situaciones complejas y a los retos científicos y tecnológicos que se plantean en la sociedad.

8.1 Mostrar organización al comunicar las ideas matemáticas empleando el soporte, la terminología y el rigor apropiados.

9.3 Participar en tareas matemáticas de forma activa en equipos heterogéneos, respetando las emociones y experiencias de los demás, escuchando su razonamiento, identificando las habilidades sociales más propicias y fomentando el bienestar grupal y las relaciones saludables.



## CONSEJOS, RECOMENDACIONES, MÁS INFORMACIÓN

Es importante que cada grupo solamente disponga de un ordenador y una tableta de forma que la construcción del conocimiento se realice de forma conjunta y no individual. Las experiencias del tipo ensayo-error con las herramientas con Scratch o GeoGebra son muy enriquecedoras para la construcción y afianzamiento del conocimiento.

Diagrama de flujo: Es importante que el alumnado estructure la tarea que se le propone en la actividad. Para ello se aconseja que realice un diagrama de flujo. Debemos de tener en cuenta que un diagrama de flujo o flujograma es una representación gráfica y secuencial de un proceso o flujo de trabajo con todas las tareas y actividades principales necesarias para lograr un objetivo común. Para ello pueden utilizar una herramienta como creatly que en encuentra en el siguiente enlace: <https://creately.com/es>

A lo largo de esta actividad hemos enlazado diferentes espacios tecnológicos que se aconsejan utilizar en la actividad o determinadas apps que son de utilidad. Seguidamente colocamos cada una de ellas con sus enlaces correspondientes:

- .- Scratch: <https://scratch.mit.edu/>
- .- GIMP: <http://www.gimp.org.es/>



## EVALUACIÓN DEL DISEÑO DE LA ACTIVIDAD

Para evaluar la actividad se propone seguir los siguientes pasos:

- 1.- Evaluación del diseño de la actividad de aprendizaje planteada.
  - a.- Adecuación de los pasos propuestos para el desarrollo de las competencias.
  - b.- Evaluación de la adecuación de la metodología utilizada.
  - c.- Adecuación de la temporalización de cada paso.
  - d.- Funcionamiento del agrupamiento del alumnado utilizado.
  - e.- Efectividad de la metodología empleada
- 2.- Evaluación de la implementación de la actividad de aprendizaje
  - a.- Adecuación de la comprensión de la actividad de aprendizaje planteada.
  - b.- Funcionamiento de los grupos cooperativos, diálogo y aprendizaje generado en el aula y en cada grupo.
  - c.- Adecuación de los criterios e instrumentos de evaluación utilizados.
  - d.- Grado de ajuste de la temporalización.
  - e.- Adecuación para la consecución de los objetivos.
- 3.- Propuestas de mejora
  - a.- En el diseño de la actividad de aprendizaje.
  - b.- En la temporalización.
  - c.- En la creación de los grupos cooperativos.
  - d.- En las medidas de atención individualizada.

Para esta evaluación se propone partir de la siguiente plantilla que se encuentra en el Kit de Herramientas del Aula del Futuro, concretamente en el Kit5.

De ese mismo kit5 se propone la utilización de la observación entre iguales que puede ayudar en un mejor ajuste de los pasos que se siguen en la actividad.



*Esta plantilla se encuentra bajo la licencia Creative Commons Reconocimiento NoComercial CompartirIgual 4.0 Internacional. Ha sido creada a partir del Kit de Herramientas del modelo FCL European Schoolnet disponible en <http://fcl.eun.org/toolkit>*

