

DIARIO DE APRENDIZAJE



Índice

INSTRUCCIONES.....	2
FASE 1: Tomando el testigo.....	3
FASE 2: El legado.....	5
FASE 3: La romería se complica.....	6
FASE 4: La última pieza.....	10
FASE 5: ¿Jugamos?.....	12

INSTRUCCIONES

La idea de este diario de aprendizaje es que, además de ser un *portfolio* individual contribuya al trabajo colaborativo por medio de una puesta en común después de que cubras cada una de sus fases.

Deberás completar cada apartado de este diario de aprendizaje siguiendo las instrucciones que se facilitan en la unidad de trabajo.

El diario de aprendizaje te servirá de ayuda para:

- **Reflexionar** sobre tu aprendizaje.
- **Autoevaluarte.**
- **Compartir información** con tus compañeros y compañeras de grupo.
- **Conseguir el reto propuesto.**

A lo largo de este diario de aprendizaje encontrarás actividades individuales y actividades grupales, para las que se emplea la siguiente leyenda de colores, con el fin de facilitar su diferenciación:

- Actividades individuales.



- Actividades grupales.



FASE 1: Tomando el testigo

Pasáis a formar parte de la nueva comisión de fiestas y debéis organizar la romería. Tenéis que tener cuidado, pues organizar este tipo de eventos siempre trae sorpresas.

Primera anotación en el diario de la romería

Motivación previa

Antes de comenzar con el trabajo, sería interesante reflexionar y contestar algunas preguntas en tu diario de aprendizaje.

Te invitamos a que **investigues y pienses** un poco sobre ellas. Luego, debes escribir tus respuestas:

1. ¿Qué crees que es lo más difícil de gestionar para que una fiesta popular sea un éxito y nadie se sienta engañado?

...

...

...



2. ¿Cuál crees que es el rol de las matemáticas a la hora de organizar los sorteos y los campeonatos de la romería?

...

...

...



3. ¿Crees que la probabilidad sirve solo para contar objetos o también para tomar decisiones importantes antes de que empiece la fiesta?

...

...

...



Propuesta de reto: Diseñar desde cero un juego y sus reglas, inspirado en nuestras tradiciones.

1. Redacta las tareas de las que consta el reto. Si no lo tienes claro, ¿consideras que precisas aclaración del profesorado?

...

...

...



2. Indica qué harás tú para conseguir el reto y favorecer el trabajo en equipo.

...

...

...



Recuerda

Puede ser que hayas realizado retos similares en otros cursos o materias. Piensa en alguna actividad parecida que hayas resuelto con anterioridad y que pueda ayudarte con este reto.

1. Descripción de lo que hicimos este curso en esta y otras materias que pueda resultar útil para este reto.

...

...

...



2. ¿Qué tuve que resolver en esa actividad y cómo lo hice?

...

...

...



3. ¿Cómo lo podría aplicar en las tareas que me corresponden de este reto?

...

...



...



4. ¿Y en las tareas que le corresponden a mis compañeros y mis compañeras?

...

...

...



Es **importante** que, una vez respondidas estas cuestiones, tú y tu grupo **pongáis en común estas reflexiones**, ya que os servirá de ayuda para avanzar en la resolución del reto.

Diario Común: ahora, anota las conclusiones a las que habéis llegado en el equipo, después de la puesta en común. ¿Qué tenéis que hacer? ¿Cómo vais a conseguir el reto?

...

...

...

...

...

...

...



FASE 2: El legado

Antes de seguir aprendiendo cosas nuevas vamos a pararnos a recordar qué es lo que ya sabemos.

Comenzamos con un repaso de conceptos importantes de probabilidad que ya se vieron en cursos anteriores.

¿Recordabas estos conocimientos de cursos anteriores?

...

...

...



Segunda anotación en el diario de la romería

1. ¿Por qué es importante que todos los números tengan la misma probabilidad en un sorteo?

...

...

...



2. ¿Qué pasaría si algunos de los números tuvieran más opciones sin que nadie lo supiera?

...

...

...



3. ¿Qué responsabilidad tiene la comisión al organizar un sorteo?

...

...

...



Diario Común: ahora anota las conclusiones a las que habéis llegado en el grupo después de la puesta en común.

...

...

...

...



FASE 3: La romería se complica

Ahora que ya sabes cuál es el reto a conseguir y cuáles son tus tareas dentro del grupo, ¡vamos a por él!

En primer lugar, tienes que pensar en los conocimientos que precisáis para conseguir el reto. Una vez identificados, piensa en las dificultades que presenta el reto y las tareas que te corresponden. Es importante identificar estos pequeños problemas y la manera de resolverlos buscando, entre todo el grupo, la ayuda necesaria. Además, **identificaremos nuestras habilidades compartiéndolas con el resto del grupo**, ya que somos un equipo y nos servirán para superar las dificultades.

Valora

1. ¿Qué herramientas y conocimientos necesitamos para diseñar nuestro juego?

...

...

...



2. Sé lo que tengo que hacer y tengo los conocimientos necesarios pero, aun así, me encuentro con las siguientes dificultades:

...

...

...



3. ¿Cómo puedo resolver estos problemas?

...

...

...



4. ¿Dónde puedo buscar ayuda?

...

...

...



5. ¿Qué habilidades tengo yo que puedan ayudarme a mí y a mi grupo a superar estos problemas?

...

...

...



Recuerda que una vez respondidas estas cuestiones, es importante que tú y el resto de personas de tu grupo pongáis en común este apartado, puesto que os servirá de ayuda para resolver el reto de manera colaborativa.

Diario Común: ahora anota las conclusiones a las que habéis llegado en el grupo después de la puesta en común.

...

...

...

...

...

...



Reflexiona

Ya dominas el uso de nuevas herramientas matemáticas y las aplicas muy bien para resolver problemas importantes de la organización de la romería.

Antes de seguir, piensa un poco en cómo has llegado hasta aquí. Responde a estas preguntas:

1. ¿En qué situaciones has tenido más dificultad: al contar posibilidades o al interpretar los resultados?

...

...

...



2. ¿Qué te ha resultado más útil para entender situaciones con varias condiciones a la vez: los sucesos, los diagramas o las tablas? ¿Por qué?

...

...

...



3. ¿Qué diferencia hay entre “lo que puede pasar” y “lo que es más probable que pase”? Explica con un ejemplo.

...

...

...



4. ¿En qué momento de esta fase has entendido mejor cómo funcionan las probabilidades?

...

...

...



5. ¿Cómo valoras lo aprendido hasta el momento? ¿Hay algo que puedas mejorar?

Para contestar valora de 1-3 (1: poco / 2: suficiente / 3: mucho) las afirmaciones de la siguiente tabla.

Aprendí a trabajar con mis compañeros y compañeras y a compartir información para resolver las tareas del reto.	
Compartimos nuestras habilidades que ayudan a repartir tareas y superar las dificultades que plantea el reto.	
Fui capaz de relacionar el reto con una situación real y le encuentro sentido.	
Después de conocer la información que nos proporcionaron, me di cuenta de las cosas que sabía antes y que me sirvieron para solucionar el reto.	
El reto me está ayudando a descubrir estrategias que me servirán para	

solucionar otros problemas.

Recuerda que una vez hayas respondido estas cuestiones es importante que tú y tus compañeras y compañeros pongáis las ideas en común.

Diario Común: ahora anota las conclusiones a las que llegasteis en el equipo después de la puesta en común.

...
...
...
...
...



FASE 4: La última pieza

Cuarta anotación en el diario de la romería

Después de mucho trabajo, el grupo ha conseguido el reto final. Han sido días de compartir conocimientos, superar dificultades y poner en común herramientas y habilidades que han contribuido a la resolución del reto final. Además de la satisfacción por el trabajo bien hecho, lo que hemos aprendido en este reto nos servirá en un futuro para resolver situaciones similares.

Valora

1. ¿Qué herramientas, materiales o conocimientos he aprendido para crear el juego y sus normas?

...



...

...



2. ¿Qué dificultades he encontrado de manera individual durante el diseño o la construcción del juego?

...

...

...



3. ¿Qué dificultades he encontrado a la hora de trabajar en grupo para diseñar el juego y acordar sus reglas?

...

...

...



4. ¿Qué es lo más importante que he aprendido en todo el proceso de elaboración del juego?

...

...

...



5. ¿En qué otras situaciones podría aplicar algo de lo que he aprendido al diseñar este juego? (indica algún ejemplo real)

...

...



6. ¿Qué es lo que más me ha gustado del reto?

...

...

...



7. ¿Qué es lo que menos me ha gustado del reto?

...

...

...



Diario Común: comenta, con el resto de las personas de tu grupo, sus respuestas en este apartado. Esta puesta en común os servirá para ver las diferentes visiones sobre cómo habéis conseguido el reto final.

FASE 5: ¿Jugamos?

Llega el momento de ver qué han hecho el resto de equipos, así como de valorar sus juegos y su creatividad.

Quinta anotación en el diario de la romería

Después de que cada equipo presente su reto final (juego y normas del juego) y explique cómo fue el proceso de creación, valora su trabajo, del 1 al 3, en la siguiente tabla:

Diseña un juego con sus reglas 	
Originalidad del juego.	
El juego es resultado de un buen trabajo en equipo.	
Claridad de la finalidad del juego y sus reglas.	
La exposición oral del juego es adecuada y se entienden las reglas de juego.	

Valora

1. ¿Qué te han parecido los juegos?

...

...



...



2. ¿Has descubierto ideas nuevas?

...

...

...



3. ¿Hay algún juego o regla que te ha llamado especialmente la atención?

...

...

...



Diario Común: comenta, con el resto de grupos, las puntuaciones de este apartado. Esta puesta en común os servirá para analizar las diferentes visiones que tenéis sobre cómo, cada grupo, ha conseguido el reto final. A continuación, anota un resumen de las conclusiones generales:

...

...

...




“Diario de aprendizaje: El legado de San Fiz de Azar”, del proxecto *cREAgal*, se publica con [Licencia Creative Commons Atribución/Reconocimiento No-comercial Compartir](#)

[igual 4.0](#)

Los símbolos pictográficos utilizados son propiedad del Gobierno de Aragón y fueron creados por Sergio Palao para [ARASAAC \(http://www.arasaac.org\)](http://www.arasaac.org), que los distribuye bajo [Licencia Creative Commons BY-NC-SA](#).