

Gamificating Galileo

Título de la actividad Estadística. Consolidación de procesos.

Asignatura

Matemáticas

Nivel

2º ESO

Contenidos

Variables estadísticas

Tabla de frecuencias

Diagrama de barras

Criterios de Evaluación

Criterios Programación

1.3. Organiza datos, obtenidos de una población, de variables cualitativas o cuantitativas en tablas, calcula sus frecuencias absolutas y relativas, y los representa gráficamente.

Gamificating Galileo		Metas
Trabajo en equipo	X	Trabaja en grupo repartiendo las tareas de forma equilibrada, respetando y ayudando a sus compañeros y usando el inglés como vehículo de comunicación.
Comunicación		Presenta y transmite de forma eficiente la información utilizando el apoyo de herramientas visuales.
Limpieza	X	Cuida y respeta el material y el entorno de trabajo.
Competencia Digital		Hace un uso apropiado de las herramientas requeridas creando un producto digital adecuado.

Recursos (enlaces y materiales)

Descripción	Enlace
Pizarras blancas (1 por grupo)	-
Rotuladores y borradores	

Descripción de la actividad

La actividad se lleva a cabo una vez trabajados en clase los contenidos indicados. Se trata de la resolución de un ejercicio en equipo en el que se pide a los alumnos que construyan, a partir de unos datos estadísticos que se recogen en el momento, una tabla de frecuencias y su correspondiente representación gráfica. Todos estos procedimientos ya han sido trabajados en clase con anterioridad. Con la actividad se persigue que estos procesos, básicos para poder avanzar en el tema (dando el salto a la agrupación de datos en intervalos), se consoliden y sean comprendidos por el mayor número de alumnos.

Con este objetivo se organiza a los alumnos en grupos heterogéneos y se establece una dinámica de puesta en común que incentiva la implicación de todos los alumnos.

Secuenciación

1

SESIONES

Sesión	Tiempo (min)	Descripción	Organización de los alumnos
1	5	Presentación y organización de la actividad. Tras explicar a los alumnos cómo va a desarrollarse la actividad se realiza una encuesta rápida y se escriben los resultados (respuestas desordenadas) en la pizarra. Ejemplo: “¿Cuántos móviles has tenido en tu vida?”	
	30	Resolución de la actividad. Los alumnos trabajan en equipos heterogéneos de 3-4 alumnos. Cuentan con una pizarra blanca, rotuladores y un borrador.	
	10	Puesta en común. Se realiza una corrección en la pizarra preguntando a alumnos al azar. Cada respuesta correcta da un punto al equipo al que pertenezca el alumno seleccionado. Con esto se intenta incentivar que los alumnos con más conocimientos se preocupen de explicar el procedimiento a sus compañeros de grupo.	

Evidencias de aprendizaje

Evidencia	Descripción
Puntuación	La cantidad de respuestas acertadas nos da una imagen de la eficacia de la actividad.
Pizarra	Los alumnos deben mostrar su trabajo (tabla de frecuencia y

gráfica) una vez lo hayan terminado.

Contacto

Autor

Departamento de Matemáticas
IES Galileo Galilei

email

ruben.solis.fraile@gmail.com

