

- TAREFA 1 -



1º TRIMESTRE
5º E 6º DE EDUCACIÓN PRIMARIA

1. IDENTIFICACIÓN

TÍTULO DA TAREFA: XOGAMOS? ROBOTIZÁNDONOS CO SER HUMANO

ETAPA
ÁREA/S

EDUCACIÓN PRIMARIA

MATEMÁTICAS, LINGUA, CIENCIAS SOCIAIS, CIENCIAS NATURAIS E VALORES

NIVEL
MESTRES

5º E 6º DE PRIMARIA

ALBERTO E NURIA

DESCRIPCIÓN DA TAREFA:

Nesta tarefa traballarase o corpo humano e os hábitos de vida saudables a través de diferentes retos e coa **gamificación e a robótica** como protagonistas.

Na primeira parte da tarefa, o alumnado terá que ir resolvendo pequenos retos sobre o corpo humano, as súas partes, a nutrición e os hábitos saudables. Na segunda, o alumnado iniciaráse na programación utilizando o programa informático “Scratch”, onde por equipos, utilizando os seus netbooks, crearán un videoxogo de preguntas e respostas cun escenario e un personaxe que nos irá contando curiosidades aprendidas nos retos.

XUSTIFICACIÓN DA TAREFA:

Con esta tarefa contribuiremos ao desenvolvemento da competencia dixital e da competencia matemáticas e en ciencia e tecnoloxía ademais de desenvolver o pensamento lóxico, estruturado e creativo, xa que para programar dividimos o problema en partes máis pequenas e así o comprendemos mellor, aplicamos a lóxica e isto dá lugar a solucións máis creativas.

Na primeira parte da tarefa, partindo do ODS 3 “Saúde e benestar”, o alumnado terá que ir resolvendo retos para afianzar o coñecemento do corpo humano. Combina a gamificación, o traballo cooperativo, a robótica, a destreza manual, a investigación, a resolución de problemas... e a realidade aumentada. As regras do xogo insisten no traballo en equipo, co que se traballa a organización, o respecto, a escoita e a participación de todos os membros.

Así mesmo, a segunda parte da tarefa, centrada na iniciación á linguaxe de programación, estará baseada no coñecemento de Scratch. Trátase dunha linguaxe de programación que permite á cativada crear as súas propias historias e xogos interactivos encaixando bloques de programación gráfica cos que poderán facer que as súas personaxes se movan, salten, bailen, falen... Poderán modificar as personaxes, engadir as súas propias voces e incluso deseñar un personaxe coa súa propia cara. Scratch é unha ferramenta online gratuíta. A programación informática é a nova forma de alfabetización. Do mesmo modo que a escritura axuda a organizar o pensamento e expresar as ideas, a programación tamén cumpre esa función e polo tanto, é importante que estea ao alcance de todos e todas. Con Scratch o alumnado non só aprende a programar, senón que tamén programa para aprender.

CONTEXTO:

Escolar. Levarase a cabo no ámbito STEAM

2. CONCRECIÓN CURRICULAR (1)

ACTIVIDADES

1º Cada grupo terá un taboleiro de xogo preparado cun robot que deben programar para ir superando distintos retos.

O obxectivo do xogo é completar a silueta do corpo humano coas partes que se conseguen resolvendo os distintos retos.

Os participantes debuxan sobre o papel unha silueta humana co contorno dun membro do equipo.

Sortean un número do 1 ao 11 para decidir o reto.

Programan o robot para que vaia á casa correcta.

Baixo cada número hai unha tarxeta cun reto sobre contidos do corpo humano. Para superalo poden buscar información con Body cards, fichas colgadas na sala ou libros sobre o corpo humano.

Superado o reto, o máster entrégalles unha peza para colocar na silueta.

O xogo termina cando o robot chega á meta e a silueta complétase.

ESTÁNDAR 1

CNB 1.1.2. Expresa oralmente e por escrito, de forma clara e ordenada contidos relacionais: coa área manifestando a comprensión de textos orais e/ou escritos.
CNB 1.2.1. Manifesta autonomía na planificación e execución de accións e tarefas e ten iniciativa na toma de decisións, identificando os criterios e as consecuencias das decisións tomadas.
CNB 1.3.1. Utiliza estratexias para estudar e traballar de forma eficaz, individualmente e en equipo, amosando habilidades para a resolución pacífica de conflitos.
CNB 1.3.2. Coloca e emprega as normas de uso e de seguridade dos instrumentos, dos materiais de traballo e das tecnoloxías da información e comunicación.
CNB 1.4.2. Presenta un informe, de forma oral ou escrita, empregando soporte variados, recollendo información de diferentes fontes (directas, libros, internet) usando traballo de forma individual ou en equipo na realización de proxectos, experiencias similares e pequenas investigacións.
CNB 2.1.1. Identifica e localiza os principais órganos implicados na realización das funcións vitais do ser humano.
CNB 2.2.1. Identifica e describe as principais características dos aparellos respiratorio, dixestivo, locomotor, circulatorio e excretor e explica as principais funcións.
CNB 2.3.1. Resolve estilos de vida saudables e os seus efectos sobre o estado e mantemento do funcionamento global do corpo.
CNB 2.3.2. Coloca e explica os principios das dietas equilibradas, identificando as prácticas saudables para previr e detectar os riscos para a saúde.

LISTA DE COTEXO Nº1

ESTÁNDAR 2

LGB1.2.1. IDENTIFICA EN DOCUMENTOS AUDIOVISUAIS A INFORMACIÓN RELEVANTE, E VALORA OS MEDIOS DE COMUNICACIÓN COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAXE.
LGB1.4.2. SIGUE UNHA EXPOSICIÓN DA CLASE E EXTRAE AS IDEAS MÁIS DESTACADAS.
LGB1.4.4. PARTICIPA ACTIVAMENTE NO TRABALLO EN GRUPO, ASÍ COMO NOS DEBATES.
LGB1.6.4. PARTICIPA ACTIVAMENTE NA CONVERSA FORMULANDO E CONTESTANDO PREGUNTAS.
LGB3.2.2. ESCRIBE EN DIFERENTES SOPORTES
LGB3.1.3. BUSCA, LOCALIZA E SELECCIONA INFORMACIÓN CONCRETA DUN TEXTO.
LGB 2.1.8. FAI UNHA LECTURA RÁPIDA, SELECTIVA OUI INTEGRAL EN FUNCIÓN DAS NECESIDADES DE CADA MOMENTO.
LGB3.4.2. ESCRIBE TEXTOS BREVES DE CARÁCTER CREATIVO CON CERTA RIQUEZA LÉXICA.
VSCB3.2.3. RESPECTA AS REGLAS DURANTE O TRABALLO EN EQUIPO.

LISTA DE COTEXO Nº2

ESTÁNDAR 3

MTB1.4.1. Propón a resolución de retos e problemas coa precisión, co esmero e co interese apropiado ao nivel educativo e a dificultade da situación.
<ul style="list-style-type: none"> RESOLVE RETOS CON PRECISIÓN SE ESFORZA NA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS INTERESASE POR RESOLVER OS PROBLEMAS
CSB1.2.1. Participa en actividades individuais e de grupo, e emprega estratexias de traballo cooperativo valorando o esforzo e o cuidado do material.
<ul style="list-style-type: none"> PARTICIPA ACTIVAMENTE APORTANDO IDEAS ESFÓRZASE POR AVANZAR CON RESPONSABILIDADE COIDA O MATERIAL
CSB 1.1.1. Manifesta autonomía na planificación e execución de acción e tarefas, ten iniciativa na toma de decisión e asume responsabilidades.
<ul style="list-style-type: none"> É AUTÓNOMO REALIZANDO AS LABORES SEN AXUDA. PLANIFICA CON SEGURIDADE AS TAREFAS SEGUE OS PASOS E DECATÁSE DOS ERROS BUSCANDO SOLUCIÓN. TOMA DECISIÓN ASUMINDO RISCOS E RESPECTANDO AOS COMPAÑEÍROS/AS.
LGB1.5.1. Escolta atentamente as intervencións dos e das demais en actos de fala orais, sen interromper.
<ul style="list-style-type: none"> ESCOITA ACTIVA RESPECTANDO AOS COMPAÑEÍROS/AS INTERVEN CANDO É PRECISO ARGUMENTANDO A SÚA PARTICIPACIÓN

ESCALA DE VALORACIÓN

<p>2º. En gran grupo explicamos a aplicación SCRATCH dando un paseo polas súas ferramentas (engadir escenarios, disfraces, sons ...) e facemos unha parada de 3 minutos para resolver dúbidas.</p> <p>3º En equipos nos organizamos e cubrimos o panel SCRUM indicando os pasos da tarefa</p>	<p><i>LGB1.4.2 Sigue unha exposición da clase e estrae as ideas máis destacadas.</i></p> <p><i>CSB 1.1.1 Manifesta autonomía na planificación e execución de acción e tarefas, ten iniciativa na toma de decisión e asume responsabilidades.</i></p>	<p>LGB1.4.4 Participa activamente no traballo en grupo, así como nos debates.</p> <p>LGB3.2.2 Escribe en diferentes soportes</p>	<p><i>LGB1.5.1. Escoita atentamente as intervencións dos e das demais en actos de fala orais, sen interromper.</i></p> <p><i>LGB1.6.4. Participa activamente na conversa formulando e contestando preguntas.</i></p>
<p>4º Individualmente cubrimos a folla de rexistro na que temos que pensar preguntas para o xogo, podemos axudarnos dos carteis de información colgados na aula ou dos libros dispoñibles na mesa.</p> <p>5º En equipo pensamos e decidimos algunhas ideas para facer o xogo e para iso contestamos a unhas preguntas cubrindo unha folla de rexistro.</p>	<p><i>LGB2.1.3. Busca, localiza e selecciona información concreta dun texto.</i></p> <p><i>LGB3.4.2 Escribe textos breves de carácter creativo con certa riqueza léxica.</i></p>	<p>LGB 2.1.8 Fai unha lectura rápida, selectiva ou integral en función das necesidades de cada momento.</p>	<p>RÚBRICA</p>
<p>6º En equipo decidimos o título empregando a estrutura cooperativa 1-2-4.</p>	<p><i>CSB1.2.1 Participa en actividades individuais e de grupo, e emprega estratexias de traballo cooperativo valorando o esforzo e o coidado do material.</i></p>	<p>VSCB3.2.3 Respecta as regras durante o traballo en equipo.</p>	
<p>7º Programamos o videoxogo coa aplicación SCRATCH, e os publicamos.</p>	<p><i>MTB1.1.1 Identifica patróns, regularidades e leis en situación funcionais.</i></p> <p>LISTA DE COTEXO Nº3</p> <p><i>MTB5.3.2 Realiza conxecturas e estimacións sobre algún xogos.</i></p> <p>LISTA DE COTEXO Nº3</p>	<p>MTB1.3.2 Iniciase na formulación de preguntas e na busca de respostas apropiadas, tanto no estudo dos conceptos coma na resolución de problemas.</p> <p>LISTA DE COTEXO Nº3</p> <p>MTB1.4.1 Propón a resolución de retos e</p>	<p><i>MTB1.4.1 Toma decisión nos procesos de resolución de problemas valorando as consecuencias destas e a súa conveniencia pola súa sinxeleza e utilidade.</i></p> <p>LISTA DE COTEXO Nº3</p> <p><i>MTB2.7.2 Reflexiona sobre o procedemento</i></p>

<p>8º Revisamos o panel SCRUM, presentamos o noso traballo explicando como o fixemos, e invitando a xogar aos outros equipos para que testeen e nos den propostas de mellora.</p>	<p><i>CSB1.2.1 Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para elaborar traballos coa terminoloxía adecuada aos temas tratados.</i></p>	<p>problemas coa precisión, co esmero e co interese apropiado ao nivel educativo e a dificultade da situación.</p> <p>CSB 1.4.1 Realiza traballos e presentacións a nivel individual e grupal.</p>	<p><i>aplicado á resolución de problemas.</i> LISTA DE COTEXO Nº3</p>
<p>9º Avaliación do plan de traballo (Panel Scrum) e caderno de equipo.</p>	<p><i>CSB1.8.1 Valora a cooperación e o diálogo como forma de evitar e resolver conflitos e fomentar valores democráticos.</i></p>	<p>VSCB1.3.2 Explica razón para asumir as súas responsabilidades durante a colaboración.</p>	<p><i>VSCB1.3.3 Xera confianza nos demais realizando unha autoavaliación responsable da execución das tarefas.</i></p>

2. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)

<p>ACTIVIDADES</p> <p>1º Cada grupo terá un taboleiro de xogo preparado cun robot que deben programar para ir superando distintos retos. O obxectivo do xogo é completar a silueta do corpo humano coas partes que se conseguen resolvendo os distintos retos.</p> <p>Os participantes debuxan sobre o papel unha silueta humana co contorno dun membro do equipo.</p> <p>Sortean un número do 1 ao 11 para decidir o</p>	<p>EXERCICIO 1</p> <p>Facer a silueta. Programar o mboot e ler o reto.</p>	<p>EXERCICIO 2</p> <p>Buscar a información.</p>	<p>EXERCICIO 3</p> <p>Consensuar que vai facer cada un do grupo para resolver o reto.</p>	<p>EXERCICIO 4</p> <p>Explicar que fixemos para superar o reto ao master. Pegar o órgano na silueta.</p>
--	---	--	--	---

reto.

Programan o robot para que vaia á casa correcta.

Baixo cada número hai unha tarxeta cun reto sobre contidos do corpo humano. Para superalo poden buscar información con Body cards, fichas colgadas na sala ou libros sobre o corpo humano.

Superado o reto, o máster entrégalles unha peza para colocar na silueta.

O xogo termina cando o robot chega á meta e a silueta complétase.

2º. En gran grupo explicamos a aplicación SCRATCH dando un paseo polas súas ferramentas (engadir escenarios, disfraces, sons ...) e facemos unha **parada de 3 minutos** para resolver dúbidas.

Escoita activa para comprender como funciona a aplicación.

Escribir as dúbidas e intentar resolver as dúbidas dos compañeiros e compañeiras.

3º En equipos nos organizamos e cubrimos o panel SCRUM indicando os pasos da tarefa

Escribir en posits os pasos do plan de traballo.

Escribir o obxectivo ou obxectivos.

Establecer a temporalización.

4º Individualmente cubrimos a folla de rexistro na que temos que pensar preguntas para o xogo, podemos axudarnos dos carteis de información colgados na aula ou dos libros dispoñibles na mesa e despois facemos unha posta en común co equipo para elixir as preguntas que imos empregar no xogo.

Lemos a información dos carteis ou libros.

Escribimos as preguntas e as súas respostas.

Posta en común cos membros do equipo

5º En equipo pensamos e decidimos algunhas ideas para facer o xogo e para iso contestamos a unhas preguntas cubrindo unha folla de rexistro.

Pensamos e decidimos as ideas en equipo.

Repóndemos as preguntas e cubrimos a folla de rexistro entre todos e todas.

6º En equipo decidimos o título empregando a estrutura cooperativa 1-2-4.

Escribimos propostas para o título.

Discutimos e decidimos un entre as ideas de todos e todas.

7º Programamos o videoxogo coa aplicación SCRATCH, e os publicamos.	Accedemos a aplicación co rexistro.	Vamos seguindo o guión e programando por partes	Pensamos e solucionamos os problemas.	Revisamos o xogo e publicamos.
8º Revisamos o panel SCRUM e presentamos o noso traballo explicando como o fixemos, e invitando a xogar aos outros equipos.	Acabar de cubrirs o panel "Scrum"	Cada equipo organiza o que vai expoñer	Presentación dos traballos	Xogar aos videoxogos dos outros equipos.
9º Avaliación do plan de traballo (Panel Scrum) e caderno de equipo.	Reflexionar sobre o panel Scrum (Plan de traballo), Se houbo modificacións, se conseguimos os pasos, como solucionamos os problemas...	Cubrir o diario de sesións do caderno de equipo reflexionando e intentando buscar propostas de mellora de cara o futuro.		

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2)

ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECURSOS DIDÁCTICOS	TEMPORALIZACIÓN
<p>1º Cada grupo terá un taboleiro de xogo preparado cun robot que deben programar para ir superando distintos retos. O obxectivo do xogo é completar a silueta do corpo humano coas partes que se conseguen resolvendo os distintos retos.</p> <p>Os participantes debuxan sobre o papel unha silueta humana co contorno dun membro do equipo.</p> <p>Sortean un número do 1 ao 11 para decidir o reto.</p>	BIBLIOTECA	EQUIPOS	Robot, tabletas para programar o robot, tarxetas plastificadas de retos, papel continuo para debuxar a silueta, pezas de órganos e sistemas, fichas e libros con información, tesoiras e rotuladores, tarxetas Body cards.	7 SESIÓN

Programan o robot para que vaia á casa correcta.

Baixo cada número hai unha tarxeta cun reto sobre contidos do corpo humano. Para superalo poden buscar información con Body cards, fichas colgadas na sala ou libros sobre o corpo humano.

Superado o reto, o máster entrégalles unha peza para colocar na silueta.

O xogo termina cando o robot chega á meta e a silueta complétase.

2º. En gran grupo explicamos a aplicación SCRATCH dando un paseo polas súas ferramentas (engadir escenarios, disfraces, sons ...) e facemos unha **parada de 3 minutos** para resolver dúbidas.

3º En equipos nos organizamos e cubrimos o panel SCRUM indicando os pasos da tarefa

4º Individualmente cubrimos a folla de rexistro na que temos que pensar preguntas para o xogo, podemos axudarnos dos carteis de información colgados na aula ou dos libros dispoñibles na mesa.

5º En equipo pensamos e decidimos algunhas ideas para facer o xogo e para iso contestamos a unhas preguntas cubrindo unha folla de rexistro.

30 MINUTOS

AULA

GRAN GRUPO
EQUIPOS
INDIVIDUAL

NETBOOK
EDI
FERRAMENTA ONLINE SCRATCH
FOLLA DA ESTRUCTURA COOPERATIVA
“PARADA DE 3 MINUTOS”

20MIN.

AULA

EQUIPOS

PANEL SCRUM
POSITS

10 MIN.

AULA

INDIVIDUAL
EQUIPOS

FOLLA DE REXISTRO
LIBROS
CARTEIS

30 MINUTOS

AULA

EQUIPOS

FOLLA DE REXISTRO

35 MINUTOS

6º En equipo decidimos o título empregando a estrutura cooperativa 1-2-4.	AULA DIXITAL	INDIVIDUAL PARELLAS EQUIPOS	FOLLA DA ESTRUCTURA COOPERATIVA “1-2-4”	10 MINUTOS
7º Programamos o videoxogo coa aplicación SCRATCH, e os publicamos.	AULA DIXITAL	EQUIPO	PC	100 MINUTOS
8º Revisamos o panel SCRUM e presentamos o noso traballo explicando como o fixemos, e invitando a xogar aos outros equipos.	AULA DIXITAL	EQUIPO GRAN GRUPO	PANEL SCRUM PC	30 MINUTOS
9º Avaliación do plan de traballo (Panel Scrum) e caderno de equipo.	AULA DIXITAL	EQUIPO INDIVIDUAL	PANEL SCRUM CADERNO DE EQUIPO FOLLA DE DIARIO DE SESIÓN	30 MINUTOS

LISTA DE COTEXO Nº1

	SI	NON
CNB 1.1.2. Expresa oralmente e por escrito, de forma clara e ordenada contidos relacionados coa área manifestando a comprensión de textos orais e/ou escritos.		
CNB 1.2.1. Manifesta autonomía na planificación e execución de accións e tarefas e ten iniciativa na toma de decisións, identificando os criterios e as consecuencias das decisións tomadas.		
CNB 1.3.1. Utiliza estratexias para estudar e traballar de forma eficaz, individualmente e en equipo, amosando habilidades para a resolución pacífica de conflitos.		
CNB 1.3.2. Coñece e emprega as normas de uso e de seguridade dos instrumentos, dos materiais de traballo e das tecnoloxías da información e comunicación.		
CNB 1.4.2. Presenta un informe, de forma oral ou escrita, empregando soportes variados, recollendo información de diferentes fontes (directas, libros, internet) cando traballa de forma individual ou en equipo na realización de proxectos, experiencias sinxelas e pequenas investigación.		
CNB 2.1.1. Identifica e localiza os principais órganos implicados na realización das funcións vitais do ser humano		
CNB 2.2.1. Identifica e describe as principais características dos aparellos respiratorio, dixestivo, locomotor, circulatorio e excretor e explica as principais funcións.		
CNB 2.3.1. Recoñece estilos de vida saudables e os seus efectos sobre o coidado e mantemento do funcionamento global do corpo.		
CNB 2.3.2. Coñece e explica os principios das dietas equilibradas, identificando as prácticas saudables para previr e detectar os riscos para a saúde.		

LISTA DE COTEXO Nº2	SÍ	NON
<i>LGB1.2.1 IDENTIFICA EN DOCUMENTOS AUDIOVISUAIS A INFORMACIÓN RELEVANTE, E VALORA OS MEDIOS DE COMUNICACIÓN COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAXE.</i>		
<i>LGB1.4.2 SIGUE UNHA EXPOSICIÓN DA CLASE E ESTRAE AS IDEAS MÁIS DESTACADAS.</i>		
LGB1.4.4 PARTICIPA ACTIVAMENTE NO TRABALLO EN GRUPO, ASÍ COMO NOS DEBATES.		
<i>LGB1.6.4. PARTICIPA ACTIVAMENTE NA CONVERSA FORMULANDO E CONTESTANDO PREGUNTAS.</i>		
LGB3.2.2 ESCRIBE EN DIFERENTES SOPORTES		
<i>LGB2.1.3. BUSCA, LOCALIZA E SELECCIONA INFORMACIÓN CONCRETA DUN TEXTO.</i>		
LGB 2.1.8 FAI UNHA LECTURA RÁPIDA, SELECTIVA OU INTEGRAL EN FUNCIÓN DAS NECESIDADES DE CADA MOMENTO.		
<i>LGB3.4.2 ESCRIBE TEXTOS BREVES DE CARÁCTER CREATIVO CON CERTA RIQUEZA LÉXICA.</i>		
VSCB3.2.3 RESPECTA AS REGRAS DURANTE O TRABALLO EN EQUIPO.		
LISTA DE COTEXO Nº3	SÍ	NON
<i>MTB5.3.2 REALIZA CONXECTURAS E ESTIMACIÓNS SOBRE ALGÚN XOGOS.</i>		
MTB1.3.2 INICIASE NA FORMULACIÓN DE PREGUNTAS E NA BUSCA DE RESPOSTAS APROPIADAS, TANTO NO ESTUDO		

DOS CONCEPTOS COMA NA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.		
<i>MTB1.4.1 TOMA DECISIÓN NOS PROCESOS DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS VALORANDO AS CONSECUCIAS DESTAS E A SÚA CONVENNCIA POLA SÚA SINXELEZA E UTILIDADE.</i>		
<i>MTB2.7.2 REFLEXIONA SOBRE O PROCEDEMENTO APLICADO Á RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.</i>		
<i>VSCB1.3.1 TRABALLA EN EQUIPO VALORANDO O ESFORZÓ INDIVIDUAL E COLECTIVO E ASUMINDO COMPROMISOS PARA A CONSECUCIÓN DOS OBXECTIVOS.</i>		

RÚBRICA

CSB1.10.2 Planifica traballos en grupo, coordina equipos, toma decisión e acepta responsabilidades.

+	EXCELENTE	BEN	CON AXUDA	PRECISA MELLORAR	-
	Desenvolve actitudes de cooperación e de traballo en equipo planificando con autonomía traballos en grupo, tomando e asumindo as decisións e aceptando responsabilidades, así como o hábito de asumir novos roles co fin de acadar obxectivos.	Desenvolve actitudes de cooperación e de traballo en equipo planificando cada vez con máis autonomía traballos en grupo, tomando e asumindo as decisións e aceptando responsabilidades, así como o hábito de asumir novos roles co fin de acadar obxectivos.	Desenvolve con axuda actitudes de cooperación e de traballo en equipo, intentando planificar traballos en grupo, a veces tomando as decisións e aceptando responsabilidades, así como mostra esforzo por adquirir o hábito de asumir novos roles co fin de acadar obxectivos.	Desenvolve con dificultade actitudes de cooperación e de traballo en equipo planificando con moita axuda traballos en grupo, sen tomar e asumir as decisións e sen aceptar responsabilidades co fin de acadar obxectivos.	

ESCALA DE VALORACIÓN				
ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE	NADA	POUCO	SUFICIENTE	MOITO
MTB1.4.1 Propón a resolución de retos e problemas coa precisión, co esmero e co interese apropiado ao nivel educativo e a dificultade da situación.				
• RESOLVE RETOS CON PRECISIÓN				
• SE ESFORZA NA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				
• INTERESASE POR RESOLVER OS PROBLEMAS				
CSB1.2.1 Participa en actividades individuais e de grupo, e emprega estratexias de traballo cooperatvo valorando o esforzó e o coidado do material.				
• PARTICIPA ACTIVAMENTE APORTANDO IDEAS				
• ESFÓRZASE POR AVANZAR CON RESPONSABILIDADE				
• COIDA O MATERIAL				
CSB 1.1.1 Manifesta autonomía na planificación e execución de acción e tarefas, ten iniciativa na toma de decisión e asume responsabilidades.				
• É AUTÓNOMO REALIZANDO AS LABORES SEN AXUDA.				
• PLANIFICA CON SEGURIDADE AS TAREFAS				
• SEGUE OS PASOS E DECÁTASE DOS ERROS BUSCANDO SOLUCIÓN.				
• TOMA DECISIÓN ASUMINDO RISCOS E RESPECTANDO AOS COMPAÑEIROS/AS.				
LGB1.5.1. escoita atentamente as intervencións dos e das demais en actos de fala orais, sen interromper.				
• ESCOITA ACTIVA RESPECTANDO AOS COMPAÑEIROS/AS				
• INTERVEN CANDO É PRECISO ARGUMENTANDO A SÚA PARTICIPACIÓN				