

Emprendo y aprendo: **Fabricamos un avión de papel**

1. Propuesta de actividad

1. ¿Cómo fabricar un avión de papel? Formad parejas y seguid estos pasos.

- Un miembro de la pareja dicta las instrucciones paso a paso y el otro va haciendo el avión con un folio.
- Mientras dicta, mide el tiempo que tarda en cada paso con un cronómetro y lo anota en un cuaderno.
- Calculamos el tiempo que se ha tardado en cada paso y comparamos con los compañeros.



¿Qué tal vuelan los aviones? Comprobadlo en el patio.

2. Solución

Respuesta libre.

3. Programación

Contenidos	Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje	Páginas LA	Competencias clave	Inteligencias múltiples
Hábitos de trabajo en equipo.	1. Desarrollar la creatividad y el espíritu emprendedor, aumentando las capacidades para aprovechar la información y las ideas y presentar conclusiones innovadoras.	1.1 Muestra actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor que le hacen activo ante las circunstancias que le rodean.	213		
		1.2 Le gusta trabajar en equipo y valora la importancia de todos los trabajos.	213		

4. Rúbrica

Estándar	Excelente	Satisfactorio	Elemental	Inadecuado
1.1	Demuestra confianza, iniciativa, curiosidad, interés y creatividad.	Demuestra alguna de las siguientes actitudes: confianza, iniciativa, curiosidad, interés o creatividad.	Demuestra solo en parte actitudes de confianza, iniciativa, curiosidad, interés y creatividad.	No demuestra en forma alguna confianza, iniciativa, curiosidad, interés ni creatividad.
1.2	Le gusta trabajar en equipo siempre y es capaz de argumentar la importancia de todos los trabajos.	Muestra interés por trabajar en equipo y valora la importancia de todos los trabajos.	Muestra algún interés por trabajar en equipo y no da la misma importancia a todos los trabajos.	No muestra ningún interés por trabajar en equipo ni valora la importancia de todos los trabajos.

5. Orientaciones metodológicas

- Buscar en Internet un plano de avión de papel que sea adecuado a su edad y habilidades, y que no sea necesario usar tijeras, solo doblando el papel.
- Hacer un concurso de vuelo de los aviones midiendo dos variables: distancia recorrida y tiempo en el aire. Gana el avión que llegue más lejos (hará falta una cinta métrica grande) y también el que permanezca más tiempo en el aire planeando antes de tocar el suelo (hará falta un cronómetro).