

TAREFA 1 "SBRE RDAS"

TAREFA 3 - STEAM

3º TRIMESTRE

1º e 2º de Educación Primaria

1. IDENTIFICACIÓN

TÍTULO DA TAREFA:	SOBRE RODAS		
ETAPA:	E. PRIMARIA	NIVEL:	1º E 2º
ÁREAS:	CCNN, CCSS, MATEMÁTICAS, LINGUA, PROXECTO COMPETENCIAL E EDUCACIÓN PLÁSTICA E VISUAL.	PROFESORADO:	Nataxa Pérez de la Fuente Alabau

DESCRIPCIÓN:

“Sobre rodas” é unha tarefa que abarca todo o curso en todos os niveis educativos do ámbito STEAM que ten 3 obxectivos principais:

- Converter ó alumnado en pequenos e pequenas expertas no coñecemento de máquinas simples e complexas, e así poder crear unha carrilana.
- Organizar un encontro de carrilanas en Tui no marco do IV Congreso EducODS #Axenda 2030.
- Poner en valor a tradición e a cultura galega.

A tarefa organízase en tres fases, unha para cada trimestre:

- No primeiro trimestre afondamos na **orixe e historia das carrilanas** achegándonos a outro tempo e outros escenarios da infancia (a posguerra da Guerra Civil Española). Indagamos na mecánica destes vehículos que non sería posible sen a existencia das primeiras **máquinas simples**, a rampla e a roda, entre outras. Estudamos a relación das **forzas** esenciais que interaccionan nestas máquinas e, para finalizar, construímos modelos a tamaño reducido das futuras carrilanas. Estas **maquetas de carrilanas** a tamaño reducido foron o produto final desta primeira fase.
- No segundo trimestre aprendimos a **medir** as pezas utilizando o metro, buscamos os materiais precisos para levar a cabo a construción a tamaño real dos nosos vehículos sostibles (coa axuda da comunidade educativa), a facer unha lista de material e a **utilizar ferramentas** como o taladro con seguridade. Con todo isto, construímos as nosas **carrilanas** a tamaño real.
- Por último, no terceiro trimestre traballaremos na organización do noso evento (IV Congreso EDUCODS) elaborando carteis e murais explicativos de todo o proceso e ofrecendo á comunidade alternativas ecolóxicas de xoguetes inspirados noutro tempo.

XUSTIFICACIÓN:

Esta tarefa xorde do interese por unha manifestación cultural que podemos atopar en diversas vilas da nosa comunidade, as carreiras de carrilanas.

A orixe destes xoguetes, froito da creatividade derivada da falta de recursos da posguerra, retoma hoxe o seu sentido máis profundo. Trataremos de facer consciente ao alumnado da necesidade actual de divertirse aproveitando o que xa temos, creando cousas con imaxinación, e afastándonos do consumo desmedido en favor do consumo responsable.

Ademais, fainos conscientes da necesidade de reutilización de materiais como unha prioridade, sen esquecer a dimensión social de crear espazos de convivencia comúns onde poder compartir experiencias que enriquezan a nosa comunidade, poñendo en valor a tradición que nos une como pobo.

A tarefa promove o traballo dos ODS: **ODS 7**(coñecer as enerxías limpas e tomar conciencia da súa importancia), **ODS 11** (Investigar vehículos non contaminantes para crear cidades sostibles), **ODS 12** (Necesidade de aproveitar os recursos e consumilos de xeito responsable), **ODS 13** (reducir o consumo e polo tanto a contaminación e reutilizar os recursos son accións favorables que repercuten de xeito directamente sobre o clima), **ODS 17** (crear espazos de comunicación e intercambio de experiencias e ofrecer alternativas sostibles á comunidade).



CONTEXTO:

ÁMBITO STEAM

Esta tarefa desenvólvese de forma coordinada no ámbito STEAM desde 4º de EI ata 6º de Educación Primaria, adaptando os contidos e actividades aos intereses, ás necesidades, ás motivacións e ao currículo de cada nivel. Neste caso concreto, expónse a tarefa de 1º e 2º de Ed. Primaria (grupos mixtos).

2. CONCRECIÓN CURRICULAR

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	CRITERIOS DE AVALIACIÓN / OBXECTIVO	PROCEDEMENTO E INSTRUMENTO DE AVALIACIÓN
	1º SESIÓN: PREPARÁMONOS PARA O CONGRESO	
<p>CÍRCULO INICIAL Comezamos a sesión cun círculo proactivo para favorecer un clima de proximidade e coñecernos un pouco mellor co obxectivo de cohesionar o grupo e mellorar o traballo en equipo. No círculo sempre partimos dunha pregunta que nos de pé a introducir o tema da sesión.</p> <p>Pregunta: Con que xoguetes cres que xogaban os teus avós?</p>	<p>1º LG CA2.6. Participar en interaccións orais, espontáneas ou dirixidas, respectando as normas básicas da cortesía lingüística e utilizando un vocabulario axeitado ao nivel e cunha secuencia coherente incorporando estratexias elementais de escoita activa.</p> <p>2º LG CA2.6. Participar en interaccións orais, espontáneas, respectando as normas básicas da cortesía lingüística e utilizando un vocabulario axeitado ao nivel e cunha secuencia coherente, incorporando estratexias elementais de escoita activa.</p>	<p>Observación directa Escala de valoración</p>
<p>Presentación PANEL SCRUM 1 onde se reflexan os pasos a seguir da sesión. SCRUM</p>	<p>1º PC CA2.1. Executar as actuacións asociadas coa secuencia e a temporización prevista.</p> <p>2º PC CA2.1. Executar as actuacións asociadas coa secuencia e a temporización prevista.</p>	<p>Observación directa Escala de valoración</p>
<p>CADERNO DE EQUIPO Repartimos os cargos e os compromisos para estas dúas sesións. Sentámonos por equipos e repartimos pictogramas cos cargos e compromisos. Recordamos entre todos as funcións dos cargos.</p>	<p>1º M CA2.1. Aceptar a tarefa e rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.</p> <p>2º M CA2.1. Aceptar a tarefa e o rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.</p>	<p>Autoavaliación: análise do caderno de equipo. Escala de valoración</p>

PREPARAMOS O CONGRESO

Recordamos entre todxs (facendo preguntas) todo o que aprendimos na segunda tarefa na que construímos carrilanas.

- Medidas de lonxitude
- Enerxías limpas e sucias
- Ferramentas dunha carpintería
- Construcción dunha carrilana a partir dun prototipo.

Repasamos tamén a historia destes xoguetes (que aprendimos na primeira tarefa) e pensamos entre todxs que xoguetes existían na época en que os nosos avós eran pequenos.

Explicamos que nestas dúas sesións imos prepararnos para transmitir á toda a xente que veña ao Congreso todo o que aprendimos no ámbito. Con este obxectivo imos preparar un mural sobre a historia das carrilanas e un trivial no que repasemos todos os contidos que aprendimos no ámbito como:

Tipos de enerxías, máquinas simples, ferramentas e medidas de lonxitude. Prepararemos tarxetas que farán preguntas que responderemos nun panel de respostas ao que chegaremos co Beebot.

Por último ofreceremos á comunidade alternativas “limpas” de xogos creados por nós, inspirados nos xogos de antes a partir dos materiais de refugallo de hoxe.

Estas tarefas as faremos por equipos de xeito rotativo, construiremos catro xoguetes diferentes que serán sorteados ao azar. Cada grupo fará un diferente.

1º PC CA1.1. Recoñecer a importancia da temática do proxecto que se pretende abordar.

1º CCSS CA4.3. Coñecer persoas e grupos sociais relevantes da historia, así como formas de vida do pasado, incorporando a perspectiva de xénero.

2º PC CA1.1. Recoñecer a importancia da temática do proxecto que se pretende abordar.

2º CCSS CA4.3. Coñecer persoas e grupos sociais relevantes da historia, así como formas de vida do pasado, incorporando a perspectiva de xénero.

Observación directa
Escala de valoración

TRANSMISIÓN DE CONTIDOS:

1. MURAI

Imos facer dous murais, un para explicar cal é a historia deste xoguetes e outro para explicar o proceso de construción das nosas carrilanas.

O primeiro grupo empeza polo mural que escolla e repartirá os pasos en dous bloques, deste xeito o mural farase en dúas partes, comezará o grupo 1 na primeira sesión e rematará o grupo 2 na súa primeira sesión. Faremos o mesmo co segundo mural que elaborarán os grupos 3 e 4 nas súas primeiras sesións respectivamente.

- **Historia das carrilanas**
(grupo 1 e 2)
- **Construción da carrilana**
(grupo 3 e 4)

2. TRIVIAL PREGUNTAS

Os catro grupos elaborarán unha tarxeta por persoa, empezando un dos equipos do primeiro grupo mentres o outro equipo fai o mural. Os equipos rotan e deste xeito transcorrerán as tarefas nos distintos grupos.

Pasos:

- Pensar preguntas en equipo (Escoller unha pregunta para cada membro do equipo) e a súa resposta.
- Grabar audio e xerar QR con axuda.
- Imprimir, pegar e colorear tarxetas.

1º LG CA2.3. Identificar, de maneira acompañada, o contido de textos orais e multimodais sinxelos, valorando a información máis relevante.

2º LG CA2.3. Identificar, de maneira acompañada, o contido de textos orais e multimodais sinxelos, valorando a información máis relevante.

1º LG CA6.2. Producir en galego, de maneira acompañada, textos escritos e multimodais sinxelos en distintos soportes, desde as diferentes etapas do proceso evolutivo da escritura, axustándose a modelos dados.

2º LG CA6.2. Producir en galego, de maneira acompañada, textos escritos e multimodais sinxelos en distintos soportes, desde as diferentes etapas do proceso evolutivo da escritura, axustándose a modelos dados.

Observación directa
Análise da produción

<p>CÍRCULO FINAL Avaliación e metacognición. No círculo entre todxs revisaremos o aprendido na sesión respondendo sinxelas preguntas sobre os contidos da sesión. Remataremos coa pregunta: Que foi o que máis che gustou desta sesión?</p>	<p>1º CCSS CA4.3. Coñecer persoas e grupos sociais relevantes da historia, así como formas de vida do pasado, incorporando a perspectiva de xénero.</p> <p>1º PC CA2.5. Valorar os resultados logrados ao termo da execución do proxecto.</p> <p>2º CCSS CA4.3. Coñecer persoas e grupos sociais relevantes da historia, así como formas de vida do pasado, incorporando a perspectiva de xénero.</p> <p>2º PC CA2.5. Valorar os resultados logrados ao termo da execución do proxecto.</p>	<p>Observación directa</p> <p>Metacognición final</p>
<p>2º SESIÓN: CONSTRUÍMOS XOGUETES LIMPOS</p>		
<p>CÍRCULO INICIAL Comezamos co círculo para incentivar a participación e presenza de todxs e reforzar a cohesión. Facemos unha pregunta:.. Algunha vez construiches un xogo ou xoguete con materiais de refugallo? Cal?</p>	<p>1º LG CA2.6. Participar en interaccións orais, espontáneas ou dirixidas, respectando as normas básicas da cortesía lingüística e utilizando un vocabulario axeitado ao nivel e cunha secuencia coherente incorporando estratexias elementais de escoita activa.</p> <p>2º LG CA2.6. Participar en interaccións orais, espontáneas, respectando as normas básicas da cortesía lingüística e utilizando un vocabulario axeitado ao nivel e cunha secuencia coherente, incorporando estratexias elementais de escoita activa.</p>	<p>Observación directa</p> <p>Escala de valoración</p>
<p>Presentación do PANEL SCRUM 2 Revisamos os pasos entre todxs. SCRUM</p>	<p>1º PC CA2.1. Executar as actuacións asociadas coa secuencia e a temporización prevista.</p> <p>2º PC CA2.1. Executar as actuacións asociadas coa secuencia e a temporización prevista.</p>	<p>Observación directa</p> <p>Escala de valoración</p>
<p>CONSTRUÍMOS XOGUETES LIMPOS Temos 4 sobres con distintas propostas, imos elaborar todas estas propostas pero temos que</p>	<p>1º EPV CA1.1. Descubrir propostas artísticas plásticas e visuais de diferentes xéneros, estilos, épocas e cul- OBX1 turas, a través da recepción activa e mostrando curiosidade por elas.</p>	

<p>repartilas entre os catro grupos do ámbito así que cada grupo escollerá un sobre ao azar:</p> <p>SOBRE 1: Fútbolín. SOBRE 2: Tragabolas. SOBRE 3: Xogo da Rá. SOBRE 4: Tiracroios e bonecas de millo.</p> <p>En gran grupo con axuda elaboraremos entre todxs os pasos a seguir para construír o xogo e os materiais que temos que coller (que estarán todos expostos nun recuncho da aula). Unha vez teñamos claro o proceso repartimos as tarefas por equipos base.</p>	<p>1º EPV CA2.4. Tomar parte no proceso cooperativo de creación de producións culturais e artísticas, utili- OBX4 zando elementos básicos da linguaxe plástica e visual.</p> <p>1º EPV CA2.5. Compartir as experiencias creativas plásticas e visuais, gozando e explicando o proceso e o OBX4 resultado final obtido.</p> <p>2º EPV CA1.1. Descubrir propostas artísticas plásticas e visuais de diferentes xéneros, estilos, épocas e cul- OBX1 turas, a través da recepción activa e mostrando curiosidade por elas.</p> <p>2º EPV CA2.4. Tomar parte no proceso cooperativo de creación de producións culturais e artísticas, utili- OBX4 zando elementos básicos da linguaxe plástica e visual.</p> <p>2º EPV CA2.5. Compartir as experiencias creativas plásticas e visuais, gozando e explicando o proceso e o OBX4 resultado final obtido.</p>	<p>Observación directa</p> <p>Análise da produción</p>
<p>CADERNO DE EQUIPO</p> <p>Revisamos entre todos como se desenvolveu cada equipo e que tal funcionaron ocargos.</p>	<p>1º M CA2.1. Aceptar a tarefa e rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades indi viduais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.</p> <p>2º M CA2.1. Aceptar a tarefa e rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades indi viduais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.</p>	<p>Observación directa</p> <p>Autoavaliación: análise do caderno de equipo.</p>
<p>CÍRCULO FINAL</p> <p>Avaliación e metacognición.</p> <p>En gran grupo, repasaremos os contidos que aprendimos, como o fixemos e revisaremos se cumprimos os compromisos no equipo.</p> <p>Pregunta final:</p> <p>Di unha palabra que relaciones coa tarefa das carrilanas deste curso?</p>	<p>1º PC CA2.5. Valorar os resultados logrados ao termo da execución do proxecto.</p> <p>2º PC CA2.5. Valorar os resultados logrados ao termo da execución do proxecto.</p>	<p>Observación directa</p> <p>Ticket de saída</p>
<p>CONTIDOS CURRICULARES DA TAREFA</p>		

1ºEP	2ºEP
<p>CCNN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de instrumentos para realizar observacións e medicións sinxelas rexistrando os datos obtidos. • Vocabulario científico básico relacionado coas diferentes investigacións. • Elaboración guiada de textos básicos, murais, paneis, esquemas ou presentacións para recoller conclusións. • Uso responsable dos materiais: reducir, reutilizar e reciclar. • Identificación e manipulación de materiais, ferramentas e obxectos adecuados para a montaxe dun proxecto sinxelo relacionado coa vida cotiá. • Estratexias básicas de traballo en equipo. <p>CCSS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • As expresións e producións artísticas da contorna próxima. <p>LG:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso dunha linguaxe non discriminatoria, respectuosa coas diferenzas e coa perspectiva de xénero. • Interacción oral adecuada en situacións de aula con respecto ás normas sociais, utilizando un vocabulario axeitado ao nivel e cunha secuencia coherente. • Comprensión global de textos orais e multimodais sinxelos de diversa tipoloxía, recoñecendo as ideas principais e as mensaxes explícitas e as mensaxes implícitas máis sinxelas, e atendendo á forma da mensaxe e procedentes de diversas fontes. • Recoñecemento e valoración do contido de textos orais e multimodais sinxelos, da información máis relevante e dos elementos básicos da comunicación non verbal. 	<p>CCNN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso de instrumentos para realizar observacións e medicións sinxelas rexistrando os datos obtidos. • Vocabulario científico básico relacionado coas diferentes investigacións. • Elaboración guiada de textos básicos, murais, paneis, esquemas ou presentacións para recoller conclusións. • Uso responsable dos materiais: reducir, reutilizar e reciclar. • Fases dos proxectos de deseño: identificación de necesidades, deseño, prototipado e comunicación. • Estratexias básicas de traballo en equipo. <p>CCSS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • As expresións e producións artísticas a través do tempo. O patrimonio material e inmaterial local. Coidado e conservación. <p>LG:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Uso dunha linguaxe non discriminatoria, respectuosa coas diferenzas coa perspectiva de xénero. • Interacción oral adecuada en situacións de aula con respecto ás normas sociais, utilizando un vocabulario axeitado ao nivel e cunha secuencia coherente. • Comprensión global de textos orais de diversa tipoloxía, recoñecendo as ideas principais e as mensaxes explícitas e as mensaxes implícitas máis sinxelas, e atendendo á forma da mensaxe e procedentes de diversas fontes. • Recoñecemento e valoración do contido de textos orais e multimodais sinxelos, da información máis relevante e dos elementos básicos da comunicación non verbal.

<ul style="list-style-type: none"> ● Valoración da propia produción escrita, así como a produción escrita dos compañeiros e compañeiras. <p>M:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Estimación de medidas (distancias, alturas, masas, capacidades) por comparación directa con outras medidas en contextos de resolución de problemas cotiáns, análises dos acertos e dos erros como parte do proceso de aprendizaxe. <p>PC:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Procura e selección de información relacionada cos proxectos. ● Planificación: secuenciación e temporización. ● Execución de proxectos: dinámicas e roles. ● Presentación de proxectos: a expresión verbal e corporal; control das emocións e da conduta. <p>EPV:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación. ● Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións plásticas e visuais. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Valoración da propia produción escrita e da produción escrita dos compañeiros e compañeiras. <p>M:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Estimación de medidas (distancias, alturas, masas, capacidades, tempos, temperatura) por comparación directa con outras medidas en contextos de resolución de problemas cotiáns, análises de acertos e erros como parte do proceso de aprendizaxe. <p>PC:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Procura e selección de información relacionada cos proxectos. ● Planificación: secuenciación e temporización. ● Execución de proxectos: dinámicas e roles. ● Presentación de proxectos: a expresión verbal e corporal; control das emocións e da conduta. <p>EPV:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación. ● Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións plásticas e visuais.
---	--

CONTIDOS ESPECÍFICOS DA TAREFA

- Historia das carrilanas no noso país.
- A guerra civil no noso país e a situación da infancia nas guerras e postguerras (de calquer lugar).
- Materiais de refugallo de antes e de agora para crear xoguetes.
- Repercusión sobre o medioambiente da reutilización de materiais e redución do consumo.
- Partes esenciais dun vehículo con rodas: estrutura básica de soporte, rodas e eixos.

- Ferramentas básicas de carpintería, uso e seguridade.

- Consumir menos, importancia de reutilizar materiais.

- Unidades de medida de lonxitude.

- Dirixirse ao público para explicar os contidos que traballamos.

- Organizarse e repartir tarefas en grupo para elaborar un produto final.

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA

1º Sesión

ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMIENTO	RECUROS	TEMPORALIZACIÓN
CÍRCULO	Aula 2º EP	Gran grupo	<ul style="list-style-type: none">● Obxecto da palabra	9:30-9:45
PANEL SCRUM 1	Aula 2º EP	Gran grupo	<ul style="list-style-type: none">● Panel impreso● Rotulador	9:45-9:50
CADERNO DE EQUIPO	Aula 2º EP	Equipos base	<ul style="list-style-type: none">● Caderno de equipo● Pictos● lápiz	9:50-10:10
PREPARAMOS O CONGRESO	Aula 2º EP	Traballo por equipos	<ul style="list-style-type: none">● Pizarra● Rotuladores	10:10- 10:30
TRANSMISIÓN DE CONTIDOS	Aula 2º EP	Traballo por equipos	<ul style="list-style-type: none">● Cartón pluma● Rotuladores● Imaxes impresas● Tesoiras● Tablet● Pegamento	10:30- 11:10

CÍRCULO FINAL	Aula 2º EP	Gran grupo	• Obxecto da palabra	11:10 -11:30
----------------------	------------	------------	----------------------	--------------

2º Sesión

ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
CÍRCULO INICIAL	Aula 2º EP	Gran grupo	<ul style="list-style-type: none"> ● Obxecto da palabra 	9:30-9:50
PANEL SCRUM 2	Aula 2º EP	Gran grupo	<ul style="list-style-type: none"> ● Panel impreso ● Rotuladores 	9:50-10:00
CONSTRUIMOS XOGOS LIMPOS	Aula 2º EP	Traballo por equipos	<ul style="list-style-type: none"> ● Materias específicos para elaborar cada xogo. ● Ferramentas e utensilios específicos: tesoiras, cola, desparafusador, parafusos teas, paos, cartóns, gummy, pinturas etc. 	10:00-11:20 12:30- 12:50
CADERNO DE EQUIPO	Aula 2º EP	Traballo por equipos	<ul style="list-style-type: none"> ● Caderno de equipo ● Pictos ● Lápis 	12:50- 13:05
CÍRCULO FINAL	Aula 2º EP	Gran grupo	<ul style="list-style-type: none"> ● Obxecto da palabra ● Ticket de saída 	13:05 - 13:20

5. AVALIACIÓN			
ASPECTOS A AVALIAR	INSTRUMENTOS	PROCEDEMENTOS	TIPO DE AVALIACIÓN
ENSINANZA-APRENDIZAXE (ALUMNADO) Contidos, Criterios e Obxectivos	Escala de valoración	Observación directa Análise das produccions	Profesorado ao alumnado Autoavaliación do alumnado
TRABALLO EN EQUIPO	Escala de valoración Caderno de equipo	Observación directa Análise caderno de equipo Autoavaliación final de sesión	Profesorado ao alumnado Autoavaliación do alumnado
PRÁCTICA DOCENTE	Escala de valoración	Autoavaliación e reflexión	Autoavaliación do profesorado
DESEÑO DA TAREFA	Escala de valoración	Autoavaliación e reflexión Análise das reflexións do alumnado Observación directa	Autoavaliación do profesorado

ESCALA DE VALORACIÓN

EXPRESIÓN

	4	3	2	1
LG CA2.6. Participar en interaccións orais, espontáneas, respectando as normas básicas da cortesía lingüística e utilizando un vocabulario axeitado ao nivel e cunha secuencia coherente, incorporando estratexias elementais de escoita activa.				
PARTICIPA EN INTERACCIÓNS ORAIS RESPECTANDO AS NORMAS BÁSICAS				
ELABORA MENSAXES COHERENTES				
UTILIZA VOCABULARIO SINXELO AXEITADO				
UTILIZA ESTRATEXIAS DE ESCOITA ACTIVA				

COMPRESIÓN DA TAREFA

	4	3	2	1
LG CA2.1. Comprender o sentido de textos orais e multimodais sinxelos, recoñecendo as ideas principais e as mensaxes explícitas e as mensaxes implícitas máis sinxelas, e iniciando, de maneira acompañada, a valoración do contido, da información máis relevante e dos elementos non verbais elementais.				
M CA1.1 Formular preguntas e realizar predicións sobre obxectos, feitos e fenómenos próximos a través da observación.				
COMPRENDE O SENTIDO XERAL DE TEXTOS ORAIS E MULTIMODAIS SINXELOS				
RECOÑECE AS IDEAS PRINCIPAIS DO TEMA				
VALORA O CONTIDO DA INFORMACIÓN				

FORMULA PREGUNTAS				
REALIZA PREDICCIÓNS A TRAVÉS DA OBSERVACIÓN				

TRABALLO EN EQUIPO

<p>M CA 2.1 Aceptar a tarefa e rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.</p> <p>M CA 6.3 Participa respectuosamente no traballo en equipo, establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos.</p>	4	3	2	1
TEN PRESENCIA NO EQUIPO				
PARTICIPA RESPETUOSAMENTE NO TRABALLO EN EQUIPO				
ACEPTA O ROL ASIGNADO NO EQUIPO				
CUMPLE COAS SÚAS RESPONSABILIDADES INDIVIDUAIS				
CONTRIBÚE A ACADAR OS OBXECTIVOS DO GRUPO				

CONSTRUCCIÓN DOS XOGUETES	SI	NON
SELECCIONA O MATERIAL INDICADO		
SEGUE OS PASOS DE ELABORACIÓN		
UTILIZA AS FERRAMENTAS (CON OU SEN AXUDA)		
VALORA O PRODUCTO FINAL		
COMPARTE OS RESULTADOS CO GRUPO		

AUTOAVALIACIÓN DO DESEÑO DA TAREFA	SI	NON
A tarefa está adaptada ás características e necesidades do contexto real da aula e respecta a atención á diversidade.		
As actividades deseñadas atópanse na Zona de Desenvolvemento Próximo (ZDP) do alumnado.		
Os obxectivos redactados foron os axeitados para poder ser acadados con éxito.		
Alcanzáronse os principais obxectivos propostos.		

Traballáronse todos os estándares de aprendizaxe seleccionados na planificación da tarefa.		
A avaliación integrouse como un elemento máis da aprendizaxe e non un elemento paralelo á mesma.		
Os instrumentos de avaliación resultaron prácticos e eficaces.		
Existe coherencia entre todos os elementos que compoñen a tarefa.		
Os recursos estipulados foron axeitados e de fácil acceso.		
A temporalización prevista axustouse á realidade.		
Foi necesario engadir algún elemento non previsto.		
Recolléronse propostas de mellora de forma práctica e eficaz.		
Está axustada á normativa vixente e ao Proxecto Educativo do centro.		

Existe claridade na linguaxe utilizada no seu deseño e planificación.		
---	--	--

AUTOAVALIACIÓN DA PRÁCTICA DOCENTE	SI	NON
Deuse resposta ás principais necesidades do alumnado.		
Tívoise como principio base a atención á diversidade (intereses, ritmos de traballo, habilidades...).		
Fomentouse a motivación e implicación do alumnado nas actividades a través dunha linguaxe positiva.		

Conseguiuse a creación dun bo clima de traballo na aula.		
Mantívoise unha colaboración e coordinación real entre o profesorado implicado.		
Utilizáronse metodoloxías activas e participativas: estruturas cooperativas e dinámicas.		
Traballáronse valores como o esforzo, o respecto e a tolerancia.		
Implicouse ás familias no proceso de ensinanza-aprendizaxe do alumnado.		
A temporalización das accións foi deseñada coa flexibilidade axeitada.		
Respondeuse ben aos imprevistos xurdidos no día a día.		
Realizouse unha valoración diaria ou semanal (de maneira informal) das actividades realizadas e dos aspectos de mellora.		

Construíronse os equipos cooperativos cos criterios propios da aprendizaxe cooperativa.		
Realizouse unha anticipación das tarefas a realizar a todo alumnado, en especial, ao alumnado con Necesidades Específicas de Apoio Educativo.		
As actividades propostas resultaron atractivas e motivadores para o alumnado.		
O proceso de aprendizaxe resultou significativo para todas as persoas implicadas na tarefa.		
Dedicouse un tempo para a avaliación da aprendizaxe e da autoavaliación.		
O produto final da tarefa resultou significativo para o alumnado e a comunidade educativa.		
Elaboráronse alternativas de traballo para o alumnado por se fora preciso.		