



TAREFA 1 – STEAM

1º TRIMESTRE

3º e 4º de Educação Primária

1. IDENTIFICACIÓN

TÍTULO DA TAREFA:	COMUNIDADE FREAK		
ETAPA:	Educación Primaria	NIVEL:	2º ciclo (3º e 4º de Ed.Primaria)
ÁREAS:	Matemáticas, Proxecto Competencial, Ed. Plástica e Visual, e LG e LC	PROFESORADO:	Ana Flores
DESCRIPCIÓN:			
<p>A tarefa “Comunidade Freak” ten dous obxectivos principais: converter ao alumnado en <i>cosmakers</i> e crear un <i>cosplay</i> na edición correspondente do Congreso que se ven celebrando a final de curso, desde fai dous anos, no CEIP Nº1 de Tui (III Congreso, 2023).</p> <p>A tarefa está composta por 3 fases:</p> <ul style="list-style-type: none"> - No primeiro trimestre, o alumnado traballará o marco teórico do <i>cosplay</i> e despois sobre o deseño do seu personaxe, máis particularmente, sobre a vestimenta do mesmo. - O segundo trimestre estará dedicado a confección dos traxes. - E no terceiro trimestre traballarase a posta en escena do <i>cosplay</i>. 			
XUSTIFICACIÓN:			
<p>A través do <i>cosplay</i> o noso alumnado construírá a súa aprendizaxe en base a un interese común, as personaxes de ficción, partindo así dun elemento motivador para todos. Converténdose en <i>cosmaker</i> traballarán habilidades e competencias que van desde o traballo en equipo e as estratexias para chegar a acordos, ata as matemáticas (medida, escala, visión espacial...) e as habilidades plásticas e, por suposto, a creatividade.</p>			
CONTEXTO:			
Escolar: Ámbito STEAM			

2. CONCRECIÓN CURRICULAR		
ACTIVIDADES	CRITERIOS DE AVALIACIÓN / OBXECTIVO	INSTRUMENTO DE AVALIACIÓN
AO INICIO DE TODAS AS SESIÓNS		
<p>✳ Círculos Proactivos para a mellora da convivencia, fomentar a cohesión grupal e favorecer un clima de confianza e seguridade na aula, realizarase esta actividade ao comezo de cada sesión coa dinámica da pelota.</p>	<p>LC - CA2.5. Participar en interaccións orais espontáneas ou reguladas, incorporando estratexias elementais de escoita activa e respectando as normas básicas da cortesía lingüística. (OBX 3)</p> <p>LG - CA2.6. Participar en interaccións orais, espontáneas ou dirixidas, respectando as normas básicas da cortesía. (OBX 3)</p>	Observación directa
<p>✳ Caderno de equipo: cada equipo exporá en as propostas de mellora concluídas ao rematar o a sesión anterior e organizarán os cargos lle toca cumprir a cada membro do equipo.</p>	<p>M - CA2.1/CA3.1/CA6.4. Participar na repartición de tarefas, asumindo e respectando as responsabilidades individuais asignadas e empregando estratexias cooperativas sinxelas de traballo en equipo dirixidas á consecución de obxectivos compartidos. (OBX 8)</p>	Caderno de equipo
<p>✳ Presentación da tarefa. Presentar a tarefa a través do panel SCRUM (con imaxes) onde se reflexan os pasos a seguir para a realización da tarefa e o obxectivo principal da mesma.</p>	<p>PC - CA1.1. Recoñecer a importancia da temática do proxecto que se pretende abordar. (OBX 1)</p> <p>PC - CA1.2. Valorar os recursos e materiais necesarios para a realización do proxecto. (OBX 1)</p> <p>PC - CA1.4. Realizar, de xeito guiado, a secuencia e a temporalización das actuacións necesarias para a execución do proxecto. (OBX 1)</p> <p>PC - CA2.1. Executar as actuacións asociadas coa secuencia e a temporalización prevista. (OBX 2)</p> <p>CCNN - CA4.5. Participar en diversas tarefas en equipo, desenvolvendo distintos roles que favorezan o obxectivo final dun proxecto respectando as normas básicas de convivencia. (OBX 6)</p>	Observación directa

1ª SESIÓN. APRENDEMOS SOBRE O COSPLAY		
<p>1. Visualizar o vídeo do reto STEAM https://youtu.be/xGmpjKfwm6E</p>	<p>LC - CA2.1. Comprender o sentido de textos orais e multimodais sinxelos, recoñecendo as ideas principais, as mensaxes explícitas e as mensaxes implícitas máis sinxelas, e progresando, de maneira acompañada, na valoración crítica do contido. (OBX 2)</p> <p>LC- CA2.3. Identificar, de maneira acompañada, o contido de textos orais e multimodais diversos, valorando a información máis relevante. / LG - CA2.3. Identificar, de maneira acompañada, o contido de textos orais e multimodais sinxelos, valorando a información máis relevante. (OBX 2)</p>	<p>Preguntas orais</p>
<p>2. <u>Busca de información</u>: dar ao alumnado unha follas con información sobre o Cosplay (que é, de onde ven, que é un cosmaker, que é un cosplayer...) para que lean con lectura compartida (parágrafo a parágrafo) e respondan unhas serie de preguntas coa estrutura lapis ó centro. Finalmente, posta en común en gran grupo da información aprenderon e as respostas ás preguntas.</p>	<p>LC - CA4.1. Localizar, seleccionar e contrastar información de distintas fontes, incluídas as dixitais, citándoas e recreándoas mediante a adaptación creativa de modelos dados / LG - CA4.1. Localizar, seleccionar e contrastar información de distintas fontes, incluídas as dixitais, citándoas e recreándoas mediante a adaptación creativa de modelos dados. (OBX 6)</p> <p>LC - CA4.2. Compartir os resultados dun proceso de investigación sinxelo, individual ou grupal, sobre algún tema de interese persoal, realizado de maneira acompañada, que implique a localización, selección e contraste de información de distintas fontes, incluídas as dixitais / LG - CA4.2. Compartir os resultados dun proceso de investigación grupal sinxelo, sobre algún tema de interese persoal, realizado de maneira acompañada, que implique a selección de distintas fontes documentais para a procura da información. (OBX 6)</p>	<p>Observación directa</p>
<p>3. Afianzamento dos conceptos aprendidos cubrindo un <i>crucigrama</i>.</p>	<p>LC - CA3.3. Utilizar estratexias para a comprensión lectora de textos de diversa tipoloxía, identificando palabras clave e anticipando hipóteses. (OBX 4)</p> <p>CCNN - CA1.4. Comunicar os resultados das investigacións a través de diferentes formatos, comparando os resultados obtidos coas predicións realizadas. (OBX 1)</p>	<p>Rúbrica + Escala de valoración</p>

2ª SESIÓN. ESCOLLER PERSONAXE		
<p>4. <u>Escoller personaxe.</u></p> <ul style="list-style-type: none"> – En equipo, coa estrutura 1-2-4, escribir todas as personaxes de ficción que se lles ocorra. – Posta en común en gran grupo e clasificación en diferentes categorías. 	<p>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. (OBX 5)</p> <p>LC - CA2.8. Mobilizar, coa planificación e o acompañamento necesarios, estratexias básicas para a comunicación asertiva e o consenso, progresando na xestión dialogada de conflitos / LG - CA2.8. Mobilizar, coa planificación e acompañamento necesarios, estratexias elementais para a es-coita activa e o consenso, iniciándose na xestión dialogada de conflitos. (OBX 10)</p>	<p>Rúbrica + Escala de valoración</p>
<p>5. Cada nena/o escolle un personaxe e fai un chromo representándoo o máis fielmente e escribindo as súas características.</p>	<p>LC - CA3.6. Producir textos escritos e multimodais sinxelos e coherentes en distintos soportes, seleccionado o modelo discursivo que mellor responda a cada situación comunicativa e iniciarse, de maneira acompañada, na mobilización de estratexias sinxelas, de planificación, redacción e revisión, coidando a presentación / LC - CA6.2. Producir textos escritos e multimodais sinxelos e coherentes, seleccionando o modelo discursivo que mellor responda a cada situación comunicativa, iniciándose no uso de normas ortográficas sinxelas e adecuadas ao seu nivel, progresando, de maneira acompañada, na mobilización de estratexias sinxelas, de planificación, redacción e revisión, coidando a presentación. (OBX 5)</p>	<p>Rúbrica + Escala de valoración</p>
<p>6. En equipo, entre os catro/tres personaxes que teñen, escoller un (co que van traballar durante a tarefa).</p>	<p>LC - CA2.8. Mobilizar, coa planificación e o acompañamento necesarios, estratexias básicas para a comunicación asertiva e o consenso, progresando na xestión dialogada de conflitos / LG - CA2.8. Mobilizar, coa planificación e acompañamento necesarios, estratexias elementais para a es-coita activa e o consenso, iniciándose na xestión dialogada de conflitos. (OBX 10)</p>	<p>Rúbrica + Escala de valoración</p>
3ª SESIÓN. PRIMEIRO BOSQUEXO.		
<p>7. <u>Primeiro bosquexo (papel).</u> En equipo, facer pezas da vestimenta con papel de periódico, goma eva, anacos de teas... para pegar sobre unha cartolina. Primeiro pensar cantas prendas terá o noso traxe (camiseta, capa, pantalón, saia, etc) para despois poder elaboralas da medida axeitada.</p>	<p>EPV - CA2.1. Producir obras propias básicas utilizando as posibilidades expresivas do corpo, a imaxe e os medios dixitais básicos e mostrando confianza nas capacidades propias.</p>	<p>Rúbrica + Escala de valoración</p>

4ª SESIÓN. DESEÑO DA VESTIMENTA		
<p>8. Segundo bosquejo (monicreque).</p> <p>En gran grupo, aprendemos uns conceptos básicos de como facer prendas básicas (camiseta, pantalón, chaqueta...) con papel de periódico para que nos queden en 3D.</p> <p>Despois, en equipo, baseándonos no primeiro bosquejo sobre cartolina, probaremos a crear as prendas do noso traxe con papel de xornal para vestir un pequeno manequín.</p>	<p>EPV - CA2.3. Participar de maneira guiada no deseño de producións culturais e artísticas plásticas e visuais, traballando de forma cooperativa na consecución dun resultado final planificado e asumindo diferentes roles, desde a igualdade e o respecto á diversidade.</p> <p>EPV - CA2.6. Manifestar respecto na realización de actividades, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.</p> <p>LC - CA2.8. Mobilizar, coa planificación e o acompañamento necesarios, estratexias básicas para a comunicación asertiva e o consenso, progresando na xestión dialogada de conflitos / LG - CA2.8. Mobilizar, coa planificación e acompañamento necesarios, estratexias elementais para a es-coita activa e o consenso, iniciándose na xestión dialogada de conflitos. (OBX 10)</p> <p>M - CA2.5. Realizar conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios. / CA3.5. Realizar conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios. / CA4.8. Realizar conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios. / CA6.6. Realizar conexións entre os diferentes elementos matemáticos aplicando coñecementos e experiencias propios. (OBX 5)</p> <p>M - CA4.1. Identificar as emocións propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario e desenvolvendo así a autoconfianza. / CA6.1. Identificar as emocións propias ao abordar novos retos matemáticos, pedindo axuda só cando sexa necesario e desenvolvendo a autoconfianza. (OBX 7)</p> <p>M - CA5.1. Traballar en equipo activa e respectuosamente comunicándose adecuadamente, respectando a diversidade do grupo e establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. CA6.3. Traballar en equipo activa e respectuosamente comunicándose adecuadamente, respectando a diversidade do grupo e establecendo relacións saudables baseadas no respecto, a igualdade e a resolución pacífica de conflitos. (OBX 8)</p>	<p>Rúbrica + Escala de valoración</p>

	<p>M - CA6.2. Mostrar actitudes positivas ante novos retos matemáticos tales como o esforzo e a flexibilidade, valorando o erro como unha oportunidade de aprendizaxe. (OBX 7)</p>	
<p>AO FINAL TODAS AS SESIÓNS</p>		
<p>Círculo final, avaliación. Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”, “que pensamos que se pode mellorar?”, como traballei en equipo? Teño que mellorar algo? Cal vai ser a miña proposta de mellora para o día seguinte?...</p>	<p>PC - CA2.5. Valorar os resultados logrados ao termo da execución do proxecto. (OBX 2)</p>	<p>Avaliación figuroanalóxica</p>
<p>CONTIDOS ESPECÍFICOS DA TAREFA</p>		
<p>Comprensión escrita Comprensión audiovisual Expresión oral Expresión escrita Medida (lonxitude: mm, cm, m) Escala Visión espacial Habilidades plásticas: debuxo e recorte Creatividade Traballo en equipo Toma de decisións Respecto ás opinións diferentes.</p>		

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)				
ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
AO INICIO DE TODAS AS SESIÓNS				
✨ Círculos Proactivos para a mellora da convivencia, fomentar a cohesión grupal e favorecer un clima de confianza e seguridade na aula, realizarase esta actividade ao comezo de cada sesión coa dinámica da pelota.	-	-	-	-
✨ -Caderno de equipo: cada equipo exporá en as propostas de mellora concluídas ao rematar o a sesión anterior e organizarán os cargos lle toca cumprir a cada membro do equipo.	-	-	-	-
✨ Presentación da tarefa. Presentar a tarefa a través do panel SCRUM (con imaxes) onde se reflexan os pasos a seguir para a realización da tarefa e o obxectivo principal da mesma.	-	-	-	-

1ª SESIÓN. APRENDEMOS SOBRE O COSPLAY				
1. Visualizar o vídeo do reto STEAM https://youtu.be/xGmpjKfwm6E	Visualizar vídeo	Sacar ideas clave		
2. <u>Busca de información</u> : dar ao alumnado unha follas con información sobre o Cosplay (que é, de onde ven, que é un cosmaker, que é un cosplayer...) para que lean con lectura compartida (parágrafo a parágrafo) e respondan unhas serie de preguntas coa estrutura lapis ó centro . Finalmente, posta en común en gran grupo da información aprenderon e as respostas ás preguntas.	Lectura compartida	Responder preguntas con lapis ao centro	Posta en común	
3. Afianzamento dos conceptos aprendidos cubrindo un <i>crucigrama</i> .	Facer crucigrama	Corrixir crucigrama entre todos		
2ª SESIÓN. ESCOLLER PERSONAXE				
4. <u>Escoller personaxe</u> . - En equipo, coa estrutura 1-2-4 , escribir todas as personaxes de ficción que se lles ocorra. - Posta en común en gran grupo e clasificación en diferentes categorías.	1-2-4 Chuvia de ideas de personaxes de ficción	Posta en común en gran grupo		

<p>5. Cada nena/o escolle un personaxe e fai un cromo representándoo o máis fielmente e escribindo as súas características.</p>	<p>Escoller un personaxe</p>	<p>Debuxar</p>	<p>Describir</p>	
<p>6. En equipo, entre os catro/tres personaxes que teñen, escoller un (co que van traballar durante a tarefa).</p>	<p>Toma de decisión</p>			
<p>3ª SESIÓN. PRIMEIRO BOSQUEXO.</p>				
<p>7. <u>Primeiro bosquexo (papel).</u> En equipo, facer pezas da vestimenta con papel de periódico, goma eva, anacos de teas... para pegar sobre unha cartolina. Primeiro pensar cantas prendas terá o noso traxe (camiseta, capa, pantalón, saia, etc) para despois poder elaboralas da medida axeitada.</p>	<p>Organizar ideas e xuntar material necesario.</p>	<p>Debuxar.</p>	<p>Crear a vestimenta con diferentes materiais: plastilina, papeis, cartolinas, pinturas....</p>	

4ª SESIÓN. DESEÑO DA VESTIMENTA				
<p>9. Segundo bosquexo (monicreque). En gran grupo, aprendemos uns conceptos básicos de como facer prendas básicas (camiseta, pantalón, chaqueta...) con papel de periódico para que nos queden en 3D. Despois, en equipo, baseándonos no primeiro bosquexo sobre cartolina, probaremos a crear as prendas do noso traxe con papel de xornal para vestir un pequeno manequín.</p>	<p>En gran grupo, de forma individual, facer un modelo de prenda.</p>	<p>En equipo, vestir ao monicreque (medidas).</p>		
AO FINAL TODAS AS SESIÓNS				
<p>Círculo final, avaliación. Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”, “que pensamos que se pode mellorar?”, como traballei en equipo? Teño que mellorar algo? Cal vai ser a miña proposta de mellora para o día seguinte?...</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>-</p>

4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2)				
ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
AO INICIO DE TODAS AS SESIÓNS				
<p>☼ Círculos Proactivos para a mellora da convivencia, fomentar a cohesión grupal e favorecer un clima de confianza e seguridade na aula, realizarase esta actividade ao comezo de cada sesión coa dinámica da pelota.</p>	Aula de 3º (ámbito STEAM)	Gran grupo	Pelota Preguntas	5 min
<p>☼ Caderno de equipo: cada equipo exporá en as propostas de mellora concluídas ao rematar o a sesión anterior e organizarán os cargos lle toca cumprir a cada membro do equipo.</p>	Aula de 3º (ámbito STEAM)	Equipo	Caderno de equipo	5 min
<p>☼ Presentación da tarefa. Presentar a tarefa a través do panel SCRUM (con imaxes) onde se reflexan os pasos a seguir para a realización da tarefa e o obxectivo principal da mesma.</p>	Aula de 3º (ámbito STEAM)	Gran grupo	Panel SCRUM	5 min

1ª SESIÓN. APRENDEMOS SOBRE O COSPLAY				
1. Visualizar o vídeo do reto STEAM https://youtu.be/xGmpjKfwm6E	Aula de 3º (ámbito STEAM)	Gran grupo	Vídeo (internet) Ordenador / Pantalla	10 minutos
2. <u>Busca de información</u> : dar ao alumnado unha follas con información sobre o Cosplay (que é, de onde ven, que é un cosmaker, que é un cosplayer...) para que lean con lectura compartida (parágrafo a parágrafo) e respondan unhas serie de preguntas coa estrutura lapis ó centro . Finalmente, posta en común en gran grupo da información aprenderon e as respostas ás preguntas.	Aula de 3º (ámbito STEAM)	Equipo Gran grupo	Información Preguntas	30 minutos
3. Afianzamento dos conceptos aprendidos cubrindo un <i>crucigrama</i> .	Aula de 3º (ámbito STEAM)	Individual	Crucigrama	10 minutos
2ª SESIÓN. ESCOLLER PERSONAXE				
4. <u>Escoller personaxe</u> . - En equipo, coa estrutura 1-2-4 , escribir todas as personaxes de ficción que se lles ocorra. - Posta en común en gran grupo e clasificación en diferentes categorías.	Aula de 3º (ámbito STEAM)	Equipo Gran grupo	Soporte 1-2-4	40 minutos
5. Cada nena/o escolle un personaxe e fai un chromo representándoo o máis	Aula de 3º (ámbito STEAM)	Individual	Soporte "chromo"	30 minutos

fielmente e escribindo as súas características.				
6. En equipo, entre os catro/tres personaxes que teñen, escoller un (co que van traballar durante a tarefa).	Aula de 3º (ámbito STEAM)	Equipo	Personaxes	10 minutos
3ª SESIÓN. PRIMEIRO BOSQUEXO.				
7. <u>Primeiro bosquexo (papel).</u> En equipo, facer pezas da vestimenta con papel de periódico, goma eva, anacos de teas... para pegar sobre unha cartolina. Primeiro pensar cantas prendas terá o noso traxe (camiseta, capa, pantalón, saia, etc) para despois poder elaboralas da medida axeitada.	Aula de 3º (ámbito STEAM)	Equipo	Cartolina Regra Papeis Materiais	90 minutos
4ª SESIÓN. DESEÑO DA VESTIMENTA				
8. <u>Segundo bosquexo (manequín).</u> En gran grupo, aprendemos uns conceptos básicos de como facer prendas básicas (camiseta, pantalón, chaqueta...) con papel de periódico para que nos queden en 3D. Despois, en equipo, baseándonos no primeiro bosquexo sobre cartolina, probaremos a crear as prendas do noso traxe con papel de xornal para vestir un pequeno manequín.	Aula de 3º (ámbito STEAM)	Equipo	Manequín Cinta métrica Papel periódico Celo Tesoiras	90 min

AO FINAL TODAS AS SESIÓNS				
<p>☀ Círculo final, avaliación. Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”, “que pensamos que se pode mellorar?”, como traballei en equipo? Teño que mellorar algo? Cal vai ser a miña proposta de mellora para o día seguinte?...</p>	<p>Aula de 3º (ámbito STEAM)</p>	<p>Gran grupo</p>	<p>Pelota</p>	<p>10 minutos</p>

5. AVALIACIÓN

ASPECTOS A AVALIAR		INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN	PROCEDEMENTOS DE AVALIACIÓN
ALUMNADO	ACTITUDE E TRABALLO EN EQUIPO	Rúbrica (Instrumento 1)	Observación directa
	APRENDIZAXES E HABILIDADES	Escala de valoración (Instrumento 2) Plan de equipo (compromisos) Escala de valoración figuro analóxica (Instrumento 3)	Observación directa + análise das producións Análise do plan de equipo Reflexión individual (autoavaliación)
	AVANCE E PROGRESO	x	Observación directa e análise das producións
PRÁCTICA DOCENTE		Lista de cotexo (Instrumento 4)	Reflexión individual (autoavaliación)
DESEÑO DA TAREFA		Lista de cotexo (Instrumento 5)	Reflexión individual (autoavaliación)






INSTRUMENTO DE AVALIACIÓN 1. TRABALLO EN EQUIPO

RÚBRICA				
<i>M - CA2.1/CA3.1/CA6.4. PARTICIPAR NA REPARTIÇÃO DE TAREFAS, ASUMINDO E RESPECTANDO AS RESPONSABILIDADES INDIVIDUAIS ASIGNADAS E EMPREGANDO ESTRATEXIAS COOPERATIVAS SINXELAS DE TRABALLO EN EQUIPO DIRIXIDAS Á CONSECUCIÓN DE OBXECTIVOS COMPARTIDOS. (OBX 8)</i>	4	3	2	1
⇒ ACEPTA E VALORA AS OPINIÓNS, IDEAS E CREAÇÕES DOS DEMAIS	Acepta e valora as opinións, ideas e creacións dos demais aínda que sexan diferentes ás súas e procura incluílas no traballo.	Procura aceptar as opinións, ideas e creacións dos demais aínda que sexan diferentes as súas.	Cústalle aceptar as opinións dos demais pero móstrase aberto á reflexión con axuda dun adulto.	Cústalle aceptar opinións diferentes ás súas e non mostra interese por facelo.
⇒ PARTICIPA NAS TAREFAS EN EQUIPO	Esfórzase por participar de forma activa nas tarefas, faino de maneira continuada e cunha actitude reflexiva.	Esfórzase por participar de forma activa nas tarefas e faino de maneira continuada.	Esfórzase por participar de forma activa nas tarefas pero só en determinados momentos do proceso.	Esfórzase por participar, de forma irregular e só en actividades do seu interese.
⇒ ASUME RESPONSABILIDADES E COMPROMISOS	Esfórzase por asumir e cumprir a súa responsabilidade e compromiso e entende a súa importancia para o traballo en equipo.	Esfórzase por asumir a súa responsabilidade e compromiso en determinados momentos.	Amosa responsabilidade e compromiso co traballo de forma irregular.	Non sente nin asume a súa responsabilidade e compromiso como parte do traballo en equipo.
⇒ COMPRENDE E PARTICIPA NAS DINÁMICAS DAS ESTRUCTURAS COOPERATIVAS	Esfórzase por comprender e realizar as dinámicas de traballo correctamente e cumpre as normas.	Esfórzase por realizar as dinámicas de traballo correctamente e cumpre as normas.	Desenvolve as dinámicas de traballo pero non se esforza por manter unha actitude adecuada para facilitar o traballo en equipo.	Desenvolve as dinámicas de traballo de forma individual.
⇒ APORTA OPINIÓNS E IDEAS AO TRABALLO	Aporta opinións e ideas ao traballo, con interese e iniciativa.	Manifesta interese en aportar opinións e ideas ao traballo, cando se lle pide.	Amosa pouco interese por aportar opinións e ideas ao traballo.	Non amosa interese por aportar ideas e opinións ao traballo.
⇒ ESCOITA CON ATENCIÓN AS APORTACIÓN DOS DEMAIS	Escoita, entende e dá sentido ás ideas que expoñen outras persoas durante o traballo en equipo.	Escoita con atención as aportacións dos demais.	Escoita con atención unicamente cando lle interesa ou só en determinadas situacións.	Non amosa interese cara a escoita das aportacións dos demais.
⇒ SOLICITA AXUDA CANDO O PRECISA E DÉIXASE AXUDAR. (PEDIR E RECIBIR - AXUDA CARA UN MESMO)	Pide axuda cando a precisa e déixase axudar.	Pide axuda cando a precisa pero cústalle aceptala cando a recibe.	Pide axuda cando é moi necesario pero non lle gusta ter que facelo nin recibila.	Non pide axuda cando a precisa.
⇒ APORTA AXUDA A QUEN O PRECISE (DAR AXUDA AOS DEMAIS)	Identifica cando os demais necesitan axuda e é quen de aportarlle.	Axuda aos demais cando o precisan.	Axuda ás compañeiras e compañeiros cos que ten afinidade cando o precisan.	Non amosa interese por aportar axuda aos demais.

INSTRUMENTO DE AVALIACIÓN 2. APRENDIZAXES E HABILIDADES

ESCALA DE VALORACIÓN					
ALUMNADO		4	3	2	1
Aprendizaxes – Habilidades					
NORMAS SOCIOCOMUNICATIVAS	Respecta as opinións dos demais.				
	Mira a quen fala nun intercambio oral.				
	Solicita a súa quenda de palabra cando quere falar.				
	Escoita aos demais cando están falando, sen interromper.				
	Mostra interese nos temas de conversa.				
COMPRENSIÓN	Comprende de forma global a información recibida por vía escrita.				
	Comprende de forma global a información recibida por vía oral.				
EXPRESIÓN	Elabora mapas mentais sinxelos en base a información traballada.				
	Expresa de forma global sentimentos, vivencias e opinións.				
	Presenta as producións con orde e limpeza en base a súa idade.				
	Utiliza elementos da comunicación verbal e non verbal.				
	Realiza pequenas exposicións orais coas axuda propias da súa idade.				
CONTIDOS	Identifica ideas claves dun tema partindo dun texto escrito e de información audiovisual.				
	Manexa con destrezas instrumentos de medida como a regra e a cinta métrica.				

INSTRUMENTO DE AVALIACIÓN 3. AUTOAVALIACIÓN. FIGURO ANALÓXICA

NOME:	SEMPRE	SEMPRE AÍNDA QUE ÁS VECES DESPÍSTOME	ALGUNHAS VECES SI E OUTRAS VECES NON	POUCO
PARTICIPO NO EQUIPO 				
ASUMO OS COMPROMISOS 				
PIDO AXUDA 				
AXUDO AOS DEMAIS 				
ESCOITO CON ATENCIÓN 				

INSTRUMENTO DE AVALIACIÓN 4. PRÁCTICA DOCENTE

PRÁCTICA DOCENTE	SI	NON
Tívoise como principio base a atención á diversidade (intereses, ritmos de traballo, habilidades...).		
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.		
Tívoise en conta a aparición de imprevistos na planificación e temporalización das actividades.		
Respondeuse ben aos imprevistos xurdidos no día a día.		
As actividades propostas resultaron atractivas e motivadores para o alumnado.		
Elaboráronse alternativas de traballo para o alumnado por se fora preciso.		
Dedicouse un tempo para a avaliación da aprendizaxe e da autoavaliación.		
O produto final da tarefa resulto significativo para o alumnado e a comunidade educativa.		

INSTRUMENTO DE AVALIACIÓN 5. DESEÑO DA TAREFA

LISTA DE COTEXO		
PLANIFICACIÓN E DESEÑO DA TAREFA	SI	NON
A tarefa está adaptada ás características e necesidades do contexto real da aula e respecta a atención á diversidade.		
A tarefa está adaptada aos diferentes niveis educativos aos que vai dirixida.		
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.		

