

IDENTIFICACIÓN			
TAREFA Nº 2: Somos enxeñeiros/as			
ETAPA:	EP	NIVEL:	5º
ÁREAS:	Matemáticas e Ciencias Naturais	MESTRES:	Silvia e Sheila
DESCRIPCIÓN DA TAREFA:			
Coñecemos as diferentes máquinas simples e complexas da nosa contorna para realizar a nosa propia construción.			
XUSTIFICACIÓN DA TAREFA:			
O alumnado deseñará e construíra unha máquina atendendo ás máquinas realizadas. O traballo en equipo será a clave do éxito, deben pensar, probar, experimentar con distintos elementos e chegar a un acordo para elixir o material e conseguir o seu obxectivo, deseñar e construír a máquina para regar unha planta.			
ESPAZO:			
Levarase a cabo na aula dixital.			

CONCRECCIÓN CURRICULAR			
ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
LEMBRAR, en gran grupo, as máquinas traballadas na aula a través do visionado de exemplos de máquinas de Goldberg e técnicas medievais.	CNB 5.2.1. Coñece algúns dos grandes descubrimentos e inventos da humanidade e explica os beneficios ou riscos para a sociedade.		
COMPRENDER a nivel individual os diferentes usos das máquinas simples e complexas abordadas na aula a partir do recorte das plantillas, creación e visionado de imaxes de máquinas da nosa contorna que empregan as máquinas realizadas na aula.	CNB 5.2.2. Valora e describe a influencia do desenvolvemento tecnolóxico nas condicións de vida e no traballo.		

<p>APLICAR: en grupos cooperativos de 3/4 alumnos, identificamos as diferentes posibilidades das máquinas aprendidas para poder elaborar o noso proxecto final</p>	<p>MTB 2.7.2. reflexiona sobre o procedemento aplicado á resolución de problemas: revisando as operacións empregadas, as unidades dos resultados, comprobando e interpretando as solucións no contexto e buscando outras formas de resolvelo.</p>	<p>MTB 1.3.2. Iníciase na formulación de preguntas e na busca de respostas apropiadas, tanto no estudo dos conceptos coma na resolución de problemas.</p>	
<p>ANALIZAR: en grupos cooperativos analizamos o material aportado por todos para identificar as partes que imos precisar.</p>	<p>MTB 2.7.1 Resolve problemas que impliquen o dominio dos contidos traballados, empregando estratexias heurísticas, de razoamento (clasificación, recoñecemento das relacións, uso de exemplos contrarios), creando conxecturas, construindo, argumentando e tomando decisións, valorando as súas consecuencias e a conveniencia do seu uso.</p>		
<p>AVALIAR: en grupos cooperativos valoramos as posibilidades do material elixido para elaborar o noso proxecto. Realizamos un Kahoot para comprobar a aprendizaxe individual do alumnado.</p>	<p>MTB 1.5.1. Iníciase na reflexión sobre os problemas resoltos e os procesos desenvoltos, valorando as ideas claves, aprendendo para situacións futuras semellantes.</p>	<p>MTB 1.4.1. Toma decisións nos procesos de resolucións de problemas valorando as consecuencias destas e a súa conveniencia pola súa sinxeleza e utilidade</p>	

CREAR: en grupos cooperativos elaboramos o noso proxecto final e cubrimos a rúbrica de metacognición.	MTB1.2.1 Realiza estimacións sobre os resultados esperados e contrasta a súa validez valorando as vantaxes e os inconvenientes do seu uso.		
---	--	--	--

TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
LEMBRAR, en gran grupo, as máquinas traballadas na aula a través do visionado de exemplos de máquinas de Goldberg e técnicas medievais.	<p>Visionado</p> <p>En gran grupo</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=qKRcySbcHLI</p>	<p>Visionado</p> <p>En gran grupo</p> <p>https://www.rtve.es/play/videos/tecnicas-del-medievo/aventura-del-saber-serie-tecnicas-del-medievo-industrias-ii/2030232/</p>	<p>Visionado</p> <p>En gran grupo</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=ddrN13e3agg</p>	<p>Posta en común en gran grupo</p>
COMPRENDER a nivel individual os diferentes usos das máquinas simples e complexas abordadas na aula a partir do recorte das plantillas, creación e visionado de imaxes de máquinas da nosa contorna que empregan as máquinas realizadas na aula.	<p>Recortamos e creamos as nosas máquinas simples e complexas.</p>	<p>Visionado de diferentes máquinas da nosa contorna que conteñen as máquinas realizadas na aula</p>		

<p>APLICAR: en grupos cooperativos de 3/4 alumnos, identificamos as diferentes posibilidades das máquinas aprendidas para poder elaborar o noso proxecto final</p>	<p>Elaboramos un boceto da nosa máquina final</p>	<p>Inventario do material necesario</p>		
<p>ANALIZAR: en grupos cooperativos analizamos o material aportado por todos para identificar as partes que imos precisar.</p>	<p>Selección de material</p>	<p>Creación do noso proxecto</p>		
<p>AVALIAR: en grupos cooperativos valoramos as posibilidades do material elixido para elaborar o noso proxecto. Realizamos un Kahoot para comprobar a aprendizaxe individual do alumnado.</p>	<p>Creación do noso proxecto</p>	<p>Kahoot</p>		

CREAR: en grupos cooperativos elaboramos, expoñemos e gravamos o noso proxecto final e cubrimos a rúbrica de metacognición.	Exposición e gravación	Rúbrica metacognición		
ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECURSOS DIDÁCTICOS	TEMPORALIZACIÓN
LEMBRAR, en gran grupo, as máquinas traballadas na aula a través do visionado de exemplos de máquinas de Goldberg e técnicas medievais.	Aula dixital	Gran grupo	Vídeos didácticos https://www.youtube.com/watch?v=ddrN13e3agg https://www.rtve.es/play/videos/tecnicas-del-medievo/aventura-del-saber-serie-tecnicas-del-medievo-industrias-ii/2030232/ https://www.youtube.com/watch?v=qKRcySbcHLI	2 sesións

<p>COMPRENDER a nivel individual os diferentes usos das máquinas simples e complexas abordadas na aula a partir do recorte das plantillas, creación e visionado de imaxes de máquinas da nosa contorna que empregan as máquinas realizadas na aula.</p>	<p>Aula dixital</p>	<p>Individual</p>	<p>Cartolinas, tesoiras, rotuladores, goma Eva e pegamento.</p>	<p>2 sesións</p>
<p>APLICAR: en grupos cooperativos de 3/4 alumnos, identificamos as diferentes posibilidades das máquinas aprendidas para poder elaborar o noso proxecto final</p>	<p>Aula dixital</p>	<p>Grupos cooperativos de 3/4 alumnos/as</p>	<p>Materiais aportados polo alumnado</p>	<p>2 sesións</p>
<p>ANALIZAR: en grupos cooperativos analizamos o material aportado por todos para identificar as partes que imos precisar.</p>	<p>Aula dixital</p>	<p>Grupos cooperativos de 3/4 alumnos/as</p>	<p>Materiais aportados polo alumnado</p>	<p>2 sesións</p>

AVALIAR: en grupos cooperativos valoramos as posibilidades do material elixido para elaborar o noso proxecto. Realizamos un Kahoot para comprobar a aprendizaxe individual do alumnado.	Aula dixital	Grupos cooperativos de 3/4 alumnos/as	Materiais aportados polo alumnado Kahoot	2 sesións
CREAR: en grupos cooperativos elaboramos o noso proxecto final, expoñémolo ao resto dos compañeiros/as, gravámolo en vídeo e cubrimos a rúbrica de metacognición.	Aula dixital	Grupos cooperativos de 3/4 alumnos/as Rúbrica: individual	Proxecto final dos grupos Gravadora Rúbrica metacognición	2 sesións

AVALIACIÓN			
LISTA DE COTEXO			
ESTÁNDAR	SI	NON	OBSERVACIÓNS
Axuda aos compañeiros/as cando o precisan			
Realiza o seu traballo con responsabilidade			
Esfórzase para avanzar na tarefa participando na toma de decisións			
Respecta a opinión e o traballo alleo			
RÚBRICA			
ESTÁNDAR			

CNB 5.2.1. Coñece algúns dos grandes descubrimentos e inventos da humanidade e explica os beneficios ou riscos para á sociedade.						
CNB 5.2.2. Valora e describe a influencia do desenvolvemento tecnolóxico nas condicións de vida e no traballo.						
MTB 2.7.2. reflexiona sobre o procedemento aplicado á resolución de problemas: revisando as operacións empregadas, as unidades dos resultados, comprobando e interpretando as solucións no contexto e buscando outras formas de resolvelo.						
MTB 1.3.2. Iniciase na formulación de preguntas e na busca de respostas apropiadas, tanto no estudo dos conceptos coma na resolución de problemas.						
MTB 2.7.1 Resolve problemas que impliquen o dominio dos contidos traballados, empregando estratexias heurísticas, de razoamento (clasificación, recoñecemento das relacións, uso de exemplos contrarios), creando conxecturas, construindo, argumentando e tomando decisións, valorando as súas consecuencias e a conveniencia do seu uso						
MTB 1.5.1. Iníciase na reflexión sobre os problemas resoltos e os procesos desenvolto, valorando as ideas claves, aprendendo para situacións futuras semellantes.						

MTB 1.4.1. Toma decisións nos procesos de resolucións de problemas valorando as consecuencias destas e a súa conveniencia pola súa sinxeleza e utilidade						
MTB1.2.1 Realiza estimacións sobre os resultados esperados e contrasta a súa validez valorando as vantaxes e os inconvenientes do seu uso.						