



IN CORPORE SANO



1. IDENTIFICACIÓN

TÍTULO DA TAREFA:

ETAPA	EDUCACIÓN PRIMARIA	NIVEL	3º E 4º
ÁREA/S	CIENCIAS DA NATUREZA, LINGUA GALEGA	MESTRES	Noemi Ruth

DESCRIPCIÓN DA TAREFA:

Nesta tarefa trataremos diferentes aspectos sobre o noso corpo, e o do resto de seres vivos, tratando de consolidar os coñecementos sobre as función vitais e os nosos principais órganos, así coma a necesidade do seu coidado.. Ademais, trataremos a conductividade dende a experimentación, así coma a programación mediante o emprego de Scratch. Todo ilo co obxectivo de poder chegar a crear un produto socialmente relevante: xogos que sirvan para coñecer e concienciar sobre a necesidade de hábitos saudables e o coidado do propio corpo aplicando os coñecementos tratados.

XUSTIFICACIÓN DA TAREFA:

O ODS 3 "Saúde e benestar" consiste na necesidade de garantir unha vida sa e promover o benestar en todas as idades. Polo tanto, dando resposta tanto ao currículo da etapa, coma a contribución aos ODS, prográmase esta tarefa para poder lograr a transferencia ao día a día dos coñecementos sobre a saúde e o noso corpo.

CONTEXTO:

Aula de psicomotricidade.



IN CORPORE SANO



2. CONCRECIÓN CURRICULAR

ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3	
1. Círculo	<p>3º LGB 1.3.1. Participa nunha conversa entre iguais, comprendendo o que di o interlocutor e intervindo adecuadamente.</p> <p>4º LGB 1.3.1. Participa nunha conversa entre iguais, comprendendo o que di o interlocutor e intervindo coas propostas propias.</p>	<p>3º LGB 1.4.1. Atende as intervencións dos e das demais, en conversas e exposicións sen interromper.</p> <p>4º LGB 1.4.1. Atende as intervencións dos e das demais en actos de fala orais, sen interromper.</p>	<p>3º LGB 1.4.2. Respecta as opinións da persoa que fala.</p> <p>4º LGB 1.4.2. Respecta as opinións da persoa que fala.</p> <p><i>+ LGB 1.5.2. 3º e 4º</i></p>	<p>3º LGB 1.5.1. Respecta as quendas de palabra nos intercambios orais.</p> <p>4º LGB 1.5.1. Respecta as quendas de palabra nos intercambios orais.</p>
2. Estación de aprendizaxe 1: Os seres vivos As funcións vitais	<p>3º CNB 2.1.2. Coñece os principais órganos vitais e entende a súa importancia no funcionamento do organismo.</p> <p>4º CNB 2.1.1. Localiza os principais órganos vitais e entende a súa importancia no funcionamento do organismo.</p>	<p>3º CNB 3.2.1. Coñece as funcións de relación, reprodución e alimentación dun ser vivo e as explica empregando diferentes soportes.</p> <p>4º CNB 3.2.1. Coñece e explica as funcións de relación,</p>	<p>3º CNB 1.3.1. Coñece e aplica estratexias para estudar e traballar de forma eficaz individualmente e en equipo, amosando habilidades para a resolución pacífica de conflitos.</p> <p>4º CNB 1.3.1. Utiliza estratexias para traballar de forma</p>	<p>3º LGB 2.1.3. Busca, localiza e selecciona información concreta dun texto sinxelo.</p> <p>4º LGB 2.1.3. Busca, localiza e selecciona información concreta dun texto sinxelo, adecuado á súa</p>



IN CORPORE SANO



		reproducción e alimentación.	individual e en equipo amosando habilidades para a resolución pacífica de conflitos.	idade.
3. Estación de aprendizaxe 2: Somos médicos	4º CNB 2.1.2. Recoñece a importancia dos sentidos para a relación co medio e as formas de coidalos.	3º CNB 2.2.2. Recoñece algúns factores causantes das enfermidades máis habituais (caries, catarros, gripe e obesidade) e aplica actuacións para á súa prevención. 4º CNB 2.2.3. Recoñece algúns factores que producen as enfermidades máis habituais (caries, catarros, gripe, obesidade) e aplica actuacións para á súa prevención.		
4. Estación de aprendizaxe 3: Programamos	3º CNB 1.1.2. Manifesta certa autonomía na observación, planificación e execución de accións e tarefas e ten iniciativa na toma de decisións. 4º CNB 1.1.3. Manifesta autonomía na planificación e execución de accións e tarefas e ten iniciativa na toma de decisións.			



IN CORPORE SANO



<p>5. Estación de aprendizaxe 4: Conductividade</p>	<p>3º CNB 1. 2.1. Establece conxecturas de sucesos ou problemas do seu contorno mediante a observación obtén unha información. 4º CNB 1.2.1. Establece conxecturas de sucesos ou problemas do seu contorno, empregando medios propios da observación para obter unha información.</p>			
<p>6. Creamos o noso xogo</p>	<p>3º CNB 5.2.2. Aplica os coñecementos ao deseño e construción dalgún obxecto ou aparello sinxelo, empregando operacións matemáticas no cálculo previo, así como as tecnolóxicas: unir, cortar, pegar... 4º CNB 5.2.2. Aplica os coñecementos ao deseño e á construción dalgún obxecto ou aparello sinxelo, empregando operacións matemáticas no cálculo previo, así como as tecnolóxicas: unir, cortar, pegar...</p>			



IN CORPORE SANO



3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
1. Círculo	1.1. Respondemos á pregunta: Que é para ti unha persoa sa?	1.2. Facemos unha posta en común de que imos facer e como nos próximos 2 días.		
2. Estación de aprendizaxe 1: Os seres vivos As funcións vitais	2.1. Lemos as instrucións da estación.	2.2. Observación das infografías e material exposto polo taboleiro.	2.3. Contestamos ás preguntas sobre esta información.	2.4. Facemos as lecturas sobre as funcións vitais.
3. Estación de aprendizaxe 2: Somos médicos	3.1. Lemos as instrucións da estación.	3.2. Xogamos ao virus seguindo as instrucións.	3.3. Cubrimos o Historial Clínico de cada paciente.	
4. Estación de aprendizaxe 3:	4.1. Lemos as instrucións da estación.	4.2. Clasificamos os comandos do Scratch en	4.3. Realizamos os retos.	



IN CORPORE SANO



Programamos		función dos bloques existentes.		
5. Estación de aprendizaxe 4: Conductividade	5.1. Lemos as instrucións da estación.	5.2. Realizamos as conxeturas sobre se os diversos elementos farán que funcione o piano de Scratch.	5.3. Comprobamos cada unha das conxeturas (material conductor ou resistente).	5.4. Ordeamos os elementos de + conductor a -.
6. Creamos o noso xogo	6.1. Visionamos o vídeo sobre diversas posibilidades.	6.2. Realizamos un Desing Thinking sobre o noso xogo.	6.3. Testeamos os xogos dos equipos e realizamos propostas de mellora.	

ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECURSOS DIDÁCTICOS	TEMPORALIZACIÓN
1.1. Respondemos á pregunta: Que é para ti unha persoa sa?	Aula de psicomotricidade.	Gran grupo (toda a aula)		1º Martes 9:20-9:35
1.2. Facemos unha posta en común de que imos facer e como nos próximos 2 días.	Aula de psicomotricidade.	Gran grupo (toda a aula)		9:35-9:45
2.1. Lemos as instrucións da estación.	Aula de psicomotricidade.	Equipo base.	Documento de instrución.	9:45-9:50
2.2. Observación das infografías e material exposto polo	Aula de psicomotricidade.	Individual	Infografías. Pósters.	9:50-9:55



IN CORPORE SANO



taboleiro.				
2.3. Contestamos ás preguntas sobre esta información.	Aula de psicomotricidade.	Equipo base (lapis ao centro).	Documento estrutura: Lapis ao centro	9:55-10:20
2.4. Facemos as lecturas sobre as funcións vitais.	Aula de psicomotricidade.	Equipo base (lectura compartida).	Tarxetas de lectura Lecturas e Lectura fácil de apoio QR de apoio Documento estrutura: lectura compartida Código descifrado Bee bot	10:20-10:55
3.1. Lemos as instrucións da estación.	Aula de psicomotricidade.	Equipo base.	Documento de instrución.	10:55-11:00
3.2. Xogamos ao virus seguindo as instrucións.	Aula de psicomotricidade.	Equipo base.	Xogo: O virus Cartas de órganos. Infografías enfermidades dos diversos órganos. Infografía sobre “Hábitos saudables”.	11:00-11:10
3.3. Cubrimos o Historial Clínico de cada paciente.	Aula de psicomotricidade.	Individual.	Documento: Historial Clínico	11:10-11:20
4.1. Lemos as instrucións da estación.	Aula de psicomotricidade.	Equipo base.	Documento de instrución.	1ºXoves 9:20-9:30
4.2. Clasificamos os comandos do Scratch en función dos	Aula de psicomotricidade.	Equipo base (1-2-4).	Cartillas cos nomes dos bloques e dos bloques de comando.	9:30-9:45



IN CORPORE SANO



bloques existentes.			Documento de autocorrección. Ordenador con Scratch.	
4.3.Realizamos os retos.	Aula de psicomotricidade.	Equipo base.	Tarxetas de retos. Tarxetas con “Bonus” e pistas. Ordenador con Scratch.	9:45-10:15
5.1. Lemos as instrucións da estación.	Aula de psicomotricidade.	Equipo base.	Documento de instrución.	10:15-10:25
5.2.Realizamos as conxeturas sobre se os diversos elementos farán que funcione o piano de Scratch.	Aula de psicomotricidade.	Equipo base (lapis ao centro).	Documento “Hipóteses condutivas”. Materiais de uso cotiá: palliñas, limón, auga, sal, plastilina Play Doh, papel de aluminio, folios, corchos	10:25-10:35
5.3. Comprobamos cada unha das conxeturas (material conductor ou resistente).	Aula de psicomotricidade.	Equipo base.	Materiais de uso cotiá: palliñas, limón, auga, sal, plastilina Play Doh, papel de aluminio, folios, corchos Ordenador con Scratch. Documento “Hipóteses condutivas”.	10:35-11:00
5.4.Ordeamos os elementos de + conductor a -.	Aula de psicomotricidade.	Equipo base (folio xiratorio).	Documento “Hipóteses condutivas”.	11:00-11:20
6.1.Visionamos o vídeo sobre diversas posibilidades.	Aula de psicomotricidade.	Gran grupo (toda a aula)	Vídeo	2º Martes 9:20-9:40
6.2. Realizamos un Desing Thinking sobre o noso xogo.	Aula de psicomotricidade.	Equipo base (cada fase do Desing Thinking ten unha estrutura).	Documento de planificación, e para cada unha das partes. Materiais diversos para escoller.	9:40-11:20 2º Xoves



IN CORPORE SANO

STEAM



				9:20-10:20
6.3. Testeamos os xogos dos equipos e realizamos propostas de mellora.	Aula de psicomotricidade.	Equipo base.	Documento de avaliación. Xogo dos diversos equipos.	2º Xoves 10:20- 11:20
7.Caderno de equipo e metacognición.	Aula de psicomotricidade.	Equipo base.	Caderno de equipo.	2º Xoves 12:30- 13:20



IN CORPORE SANO



INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

ESTÁNDAR	INDICADOR	EXCELENTE (4)	BEN (3)	CON AXUDA (2)	PRECISA MELLORAR (1)
CNB 5.2.2. (4º) CNB 5.2.3. (3º) Aplica os coñecementos ao deseño e á construción dalgún obxecto ou aparello sinxelo, empregando operacións matemáticas no cálculo previo, así como as tecnolóxicas: unir, cortar, pegar...	Aplica os coñecementos ao deseño e á construción dun xogo, de forma autónoma, creando os diversos elementos de xeito creativo.	Aplica os coñecementos ao deseño e á construción dun xogo, creando os diversos elementos.	Aplica de xeito guiado polos compañeiros e compañeiras coñecementos ao deseño e á construción dun xogo, cumprindo cos criterios que se lle van achegando .	Aplica de xeito guiado polas mestras coñecementos ao deseño e á construción dun xogo.	Vai creando a tavés dunha guía concreta das mestras, paso a paso, unha parte dun xogo.
	Emprega de forma autónoma e con iniciativa propia operacións matemáticas no cálculo previo, así como as tecnolóxicas: unir, cortar, pegar...	Emprega operacións matemáticas no cálculo previo, así como as tecnolóxicas: unir, cortar, pegar...	Emprega operacións matemáticas no cálculo previo, así como as tecnolóxicas: unir, cortar, pegar.. de xeito guiado polos compañeiros e compañeiras.	Emprega operacións matemáticas no cálculo previo, así como as tecnolóxicas: unir, cortar, pegar.. de xeito guiado polas mestras, a través de preguntas.	Emprega operacións matemáticas no cálculo previo, así como as tecnolóxicas: unir, cortar, pegar.. de xeito guiado polas mestras, paso a paso.



IN CORPORE SANO



ESTÁNDAR	NADA	POUCO	SUFICIENTE	MOITO
	(1)	(2)	(3)	(4)
LGB 2.1.3. (4º) LGB 2.1.3 (3º) Busca, localiza e selecciona información concreta dun texto sinxelo, adecuado á súa idade. CNB 1.1.1. (4º) CNB 1.1.1. (3º) Busca, selecciona e organiza a información importante, obtén conclusións e comunica o resultado de forma oral e escrita de maneira ordenada, clara e limpa, en diferentes soportes.	Busca información concreta dun texto sinxelo.			
	Localiza información concreta dun texto sinxelo.			
	Selecciona información necesaria dun texto sinxelo.			
	Obtén conclusións da información tratada.			
	Comunica os resultados.			



IN CORPORE SANO



ESTÁNDAR	SI (2)	NON (1)
CNB 2.1.1. (4º) Localiza os principais órganos do corpo. CNB 2.1.2. (3º) Explica a relevancia destes órganos para o funcionamento do organismo.		
CNB 2.2.2. (4º) Recoñece algúns factores que producen as enfermidades máis habituais (carie, catarros, gripe, obesidade). CNB 2.2.3. (3º) Aplica actuacións para á súa prevención.		
LGB 2.1.2. (4º) LGB 2.1.2 (3º) Identifica as ideas principais dun texto (narrativo, descritivo, expositivo) adecuado á súa idade.		
LGB 2.3.2..(4º) 3.2.5. Realiza o resumo, a partir de preguntas, dun texto sinxelo. LGB 2.3.3.(3º) 3.2.5. Resume o contido de textos sinxelos propios do ámbito da vida persoal ou familiar ou dos medios de comunicación.		



IN CORPORE SANO



ESTÁNDARES		EXCELENTE (4)	BEN (3)	CON AXUDA (2)	PRECISA MELLORAR (1)
<p>3º CNB 1.3.1. Coñece e aplica estratexias para estudar e traballar de forma eficaz individualmente e en equipo, amosando habilidades para a resolución pacífica de conflitos.</p> <p>4º CNB 1.3.1. Utiliza estratexias para traballar de forma individual e en equipo amosando habilidades para a resolución pacífica de conflitos.</p>	<u>PARTICIPACIÓN</u>	Participa activamente na actividade, implicándose e xerando propostas de mellora á aprendizaxe cooperativa.	Participa activamente na actividade.	Participa coa axuda dos compañeiros.	Participa só con axuda da mestra.
	<u>RESPONSABILIDADE</u>	Comprende e asume as súas responsabilidades e anima aos compañeiros a que se responsabilicen das súas, valorando o esforzo individual e colectivo.	Comprende e asume as súas responsabilidades, valorando o esforzo individual e colectivo.	Necesita axuda para poder responsabilizarse da súa parte, e ten dificultades para valorar o esforzo individual e colectivo.	Elude as súas responsabilidades e é incapaz de valorar o esforzo individual e colectivo.
	<u>COHESIÓN</u>	Empatiza cos compañeiros, prestalles axuda, mantén unha actitude respectuosa cara outros puntos de vista, e contribúe á cohesión.	Empatiza cos compañeiros, e mantén unha actitude respectuosa cara outros puntos de vista.	Interactúa mantendo unha actitude respectuosa cara outros puntos de vista.	Interactúa con dificultade, precisando axuda.