

- TAREFA 1 -



1º TRIMESTRE

2º de Educação Primaria

CURSO
2021-22 

1.IDENTIFICACIÓN			
TÍTULO DA TAREFA:	Robotizándonos co ser humano		
ETAPA	Educación Primaria	NIVEL	2º Educación Primaria
ÁREA/S	CCNN, CCSS, LG, LC, V	MESTRES	Ana Flores
DESCRICIÓN DA TAREFA			
<p>Nesta tarefa traballárase o corpo humano e os hábitos de vida saudables a través de diferentes retos e coa gamificación e a robótica como protagonistas.</p> <p>Na primeira parte da tarefa, o alumnado terá que ir resolvendo pequenos retos sobre o corpo humano, as súas partes, a respiración, a nutrición e os hábitos saudables. Na segunda, o alumnado iniciárase na programación utilizando o programa informático “Scratch JR”, onde por parellas, utilizando unha tablet, creará un escenario e un personaxe que nos irán contando curiosidades aprendidas nos retos.</p>			
XUSTIFICACIÓN DA TAREFA			
<p>Na primeira parte da tarefa, partindo do ODS 3 “Saúde e benestar”, o alumnado terá que ir resolvendo retos que lle permitan facer a transferencia ao día a día dos coñecementos sobre o ser humano e a saúde. Ademais, para iso utilizaremos un elemento motivador como é o Escornabot, o cal nos serve tamén como toma de contacto inicial coa robótica e os comandos básicos da mesma.</p> <p>Asimesmo, a segunda parte da tarefa, centrada iniciación á linguaxe da programación, estará baseada no coñecemento de Scratch Jr. Trátase dunha linguaxe de programación de iniciación que permite á cativada crear a súas propias historias e xogos interactivos encaixando bloques de programación gráfica cos que poderán facer que as súas personaxes se movan, salten, bailen, falen... Poderán modificar as personaxes, engadir as súas propias voces e incluso deseñar un personaxe coa súa propia cara. Scratch Jr é unha aplicación gratuíta e deseñada cunha interface e unha linguaxe de programación que se adapta as características evolutivas de nenas e nenos de entre 5 e 8 anos. A programación informática é a nova de forma de alfabetización. Do mesmo modo que a escritura axuda a organizar o pensamento e expresar as ideas, a programación tamén cumpre esa función e polo tanto, é importante que estea ao alcance de todos. Con Scratch Jr o alumnado no só aprende a programar, senón que tamén programa para aprender.</p>			
CONTEXTO			
Ámbito de aprendizaxe STEAM			

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1 (competencia)	ESTÁNDAR 2 (actitude)	ESTÁNDAR 3 (contido)
<p>☼ Círculos Proactivos para a mellora da convivencia, fomentar a cohesión grupal e favorecer un clima de confianza na aula, realizarase esta actividade ao comezo de cada sesión coa dinámica da pelota: <i>En orde, cada alumnx (sempre o que teña a pelota, que xirará no sentido das agullas do reloxo) terá que ir dicindo unha palabra ao azar e repetindo todas as que dixeron os seus compañeirxs anteriormente de forma acumulativa.</i></p>	<p>LCB1.1.2. Aplica as normas socio - comunicativas: escoita e espera de quendas.</p> <p>LGB1.4.1. Atende as intervencións dos e das demais en conversas e exposicións, sen interromper.</p> <p>LGB1.5.4. Mira a quen fala nun intercambio comunicativo oral.</p>	<p>LGB1.4.2. Respecta as opinións da persoa que fala.</p> <p>LGB1.5.1. Respecta as quendas de palabra nos intercambios orais.</p>	
<p>☼ 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>☼ Faremos isto todos os días antes de comezar coas actividades.</p>	<p>LGB1.3.2. Sigue unha exposición breve da clase ou explicacións sobre a organización do traballo e pregunta, se é preciso, para verificar a súa comprensión.</p>	<p>VSCB1.2.2. Motívase mediante estratexias sinxelas de pensamento en voz alta durante o traballo individual e grupal.</p>	
<p><u>EXPLICACIÓN DA TAREFA:</u></p> <p>☼ Cada equipo terá un Escornabot e un taboleiro.</p> <p>☼ Por quendas, tirarán un dado e deberán mover o robot á casilla correspondente: por exemplo, se sae un 6, deberán mover o robot a unha casilla na que o resultado sexa 6.</p> <p>☼ Despois, collerán a tarxeta do reto que lle corresponda (onde estarán explicados os pasos a see tentarán superalo buscando</p>	<p>CNB1.1.1. Manifesta certa autonomía na observación e na planificación de accións e tarefas e ten iniciativa na toma de decisións. / CSB1.1.2. Manifesta autonomía na planificación e execución de accións e tarefas coidando a súa presentación, ten iniciativa na</p>	<p>CNB1.2.1. Utiliza estratexias para traballar de forma individual e en equipo e respecta os compañeiros/as, o material e as normas de convivencia.</p> <p>LGB1.3.4. Participa no traballo en grupo.</p>	

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1 (competencia)	ESTÁNDAR 2 (actitude)	ESTÁNDAR 3 (contido)
<p>información nos carteis/imaxes que estarán distribuídas pola clase.</p> <p>☼ Por cada reto superado, recibirán a peza dun rompecabezas</p>	<p>toma de decisións e asume responsabilidades.</p> <p>CSB1.1.1.Fai conxecturas, predicións e recolle información a través da observación e experimentación iniciándose no emprego das TIC e outras fontes directas e indirectas, selecciona a información relevante e a organiza, obtén conclusións sinxelas e as comunica.</p> <p>CSB1.4.1. Identifica a terminoloxía propia da área.</p> <p>LCB1.5.1. Comprende, de forma global, a información xeral dun texto oral sinxelo de uso habitual, do ámbito escolar e social.</p> <p>MTB2.3.3. Resolve operacións con cálculo mental.</p>	<p>LCB3.2.1. Valora a súa propia produción escrita, así como a produción escrita dos seus compañeiros.</p> <p>VSCB2.5.1. Forma parte activa das dinámicas do grupo.</p> <p>VSCB3.2.2. Respecta as regras durante o traballo en equipo.</p>	
<p>1. Explicar a dinámica do “xogo”: repartir o material a cada equipo, ler e explicar cada reto en gran grupo e superar cada reto..</p>	<p>LGB1.3.2. Sigue unha exposición breve da clase ou explicacións sobre a organización do traballo e pregunta, se é preciso, para verificar a súa comprensión.</p>		<p>LCB1.5.1. Comprende, de forma global, a información xeral dun texto oral sinxelo de uso habitual, do ámbito escolar e social.</p>

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1 (competencia)	ESTÁNDAR 2 (actitude)	ESTÁNDAR 3 (contido)
RETO 1. PERSOAS VS ANIMAI Comparar o corpo dunha persoa co corpo dun animal e debuxar as súas similitudes e diferenzas.			CNB3.1.1. Explica as diferenzas entre seres vivos e inertes observando o seu contorno.
RETO 2: A PIRÁMIDE ALIMENTICIA Ler as indicacións da pirámide alimenticia e construír unha.			CNB2.2.2. Relaciona o exercicio físico, o descanso e a adecuada alimentación coa propia saúde. CNB2.1.2. Recoñece a respiración e a nutrición como funcións vitais.
RETO 3: AS PARTES DO CORPO Debuxar a silueta dun compañeiro, sinalar as partes do corpo e debuxar outras que sexan importantes.			CNB2.1.1. Identifica e describe as partes do corpo humano e compárao co doutros seres vivos.
RETO 4: O NOSO ESQUELETO Recortar as pezas dun esqueleto, formar o esqueleto humano e responder a unhas preguntas.			CNB2.1.1. Identifica e describe as partes do corpo humano e compárao co doutros seres vivos.
RETO 5: HÁBITOS SAÚDABLES Elaborar un menú saudable.			CNB2.3.1. Identifica os alimentos diarios necesarios aplica o menú semanal de merendas na escola.
RETO 6: A RESPIRACIÓN Construír uns pulmóns artificiais.			CNB2.1.2. Recoñece a respiración e a nutrición como funcións vitais.
2. Recoller o aprendido nun mural colectivo. En gran grupo ir repasando en que consistiu cada reto e que foi o que aprendemos en cada un deles.	LCB1.1.2. Aplica as normas socio - comunicativas: escoita, espera de quendas.	LCB1.5.3. Responde preguntas correspondentes á comprensión literal.	

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1 (competencia)	ESTÁNDAR 2 (actitude)	ESTÁNDAR 3 (contido)
	LCB1.5.3. Responde preguntas correspondentes á comprensión literal.		
3. Que é a programación? Introducción á programación: que é, para que serve, onde a podemos atopar...	LCB1.4.2. Identifica polo contexto o significado de distintas palabras.		
4. Coñecer e programar con Scratch JR.	CSB1.1.1. Fai conxecturas, predicións e recolle información a través da observación e experimentación iniciándose no emprego das TIC e outras fontes directas e indirectas, selecciona a información relevante e a organiza, obtén conclusións sinxelas e as comunica.	LGB1.7.1. Aмосa respecto ás achegas dos e das demais e contribúe ao traballo en grupo.	
☼ Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”, “que pensamos que se pode mellorar?”. Ao final de cada sesión.	LGB1.4.2. Respecta as opinións da persoa que fala. LGB1.5.1. Respecta as quendas de palabra nos intercambios orais. LCB1.1.1. Expresa de forma global sentimentos, vivencias e opinións.	VSCB1.3.2. Realiza, respondendo a preguntas de persoas adultas, unha autoavaliación responsable da execución das tarefas.	
☼ Revisión do Panel SCRUM Ao final de cada sesión			

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1 (competencia)	ESTÁNDAR 2 (actitude)	ESTÁNDAR 3 (contido)
<p>☼ Cubrir autoavaliación. Ao final de cada sesión, faremos un pequeno círculo e coa dinámica da pelota expresaremos que nos gustou, que fixemos ben nesa sesión, que podemos mellorar para o seguinte día, como nos sentimos no noso equipo... Despois cubriremos un pequeno rexistro de autoavaliación.</p>	<p>VSCB1.3.2. Realiza, respondendo a preguntas de persoas adultas, unha autoavaliación responsable da execución das tarefas.</p> <p>VSC2.4.2. Identifica necesidades dos compañeiros e compañeiras, resalta as súas calidades e emite cumprimentos.</p>		

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)				
ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
<p>☼ Círculos Proactivos para a mellora da convivencia, fomentar a cohesión grupal e favorecer un clima de confianza na aula, realizarase esta actividade ao comezo de cada sesión coa dinámica da pelota:</p> <p><i>En orde, cada alumnx (sempre o que teña a pelota, que xirará no sentido das agullas do reloxo) terá que ir dicindo unha palabra ao azar e repetindo todas as que dixeron os seus compañeirxs anteriormente de forma acumulativa.</i></p>	-	-	-	-

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)				
ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
<ul style="list-style-type: none"> 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. Faremos isto todos os días antes de comezar coas actividades. 	-	-	-	-
<p>EXPLICACIÓN DA TAREFA:</p> <ul style="list-style-type: none"> Cada equipo terá un Escornabot e un taboleiro. Por quendas, tirarán un dado e deberán mover o robot á casilla correspondente: por exemplo, se sae un 6, deberán mover o robot a unha casilla na que o resultado sexa 6. Despois, collerán a tarxeta do reto que lle corresponda (onde estarán explicados os pasos a see tentarán superalo buscando información nos carteis/imaxes que estarán distribuídas pola clase. Por cada reto superado, recibirán a peza dun rompecabezas 	<p>Tirar o dado:</p> <p>Tirar o dado e buscar unha operación no taboleiro do Escornabot que teña como resultado ese mesmo número.</p>	<p>Mover o robot:</p> <p>Mover o robot á cela correspondente.</p>	<p>Ler o reto:</p> <p>Buscar a tarxeta do reto que temos que superar.</p>	<p>Superar o reto:</p> <p>Seguir o paso a paso do reto.</p>
<p>1. Explicar a dinámica do “xogo”</p>	<p>Repartir o material a cada equipo</p>	<p>Ler e explicar cada reto en gran grupo</p>	<p>Superar os retos</p>	
<p>RETO 1. PERSOAS VS ANIMAIS</p> <p>Comparar o corpo dunha persoa co corpo dun animal e debuxar as súas similitudes e diferenzas.</p>	<p>Ler o reto e información do cartel que lle corresponde.</p>	<p>Coller as fichas dese reto.</p>	<p>Debuxar a cabeza dun animal e dunha persoa, o seu tronco e as súas extremidades.</p>	

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)				
ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
RETO 2: A PIRÁMIDE ALIMENTICIA Ler as indicacións da pirámide alimenticia e construír unha.	Ler o reto e información do cartel que lle corresponde.	Debuxar nunha cartolina unha pirámide.	Recortar diferentes alimentos.	Pegar os alimentos segundo corresponda sobre a pirámide.
RETO 3: AS PARTES DO CORPO Debuxar a silueta dun compañeiro, sinalar as partes do corpo e debuxar outras que sexan importantes.	Ler o reto e información do cartel que lle corresponde.	Debuxar a silueta dun compañeiro.	Sinalar as partes do corpo máis importantes.	
RETO 4: O NOSO ESQUELETO Recortar as pezas dun esqueleto, formar o esqueleto humano e responder a unhas preguntas.	Ler o reto e información do cartel que lle corresponde.	Recortar os ósos do esqueleto.	Formar o esqueleto.	Contestar as preguntas das fichas dese reto.
RETO 5: HÁBITOS SAÚDABLES Elaborar un menú saudable.	Ler o reto e información do cartel que lle corresponde.	Coller unha cartolina e dividila en 5 partes: almorzo, media mañá, comida, merenda e cea	Debuxar e colorear os alimentos.	Pegar os alimentos na cartolina e escribirlle o nome.
RETO 6: A RESPIRACIÓN Construír uns pulmóns artificiais.	Ler o reto e información do cartel que lle corresponde.	Construír os pulmóns seguindo o paso a paso.	Aprender as partes máis básicas dos sistema respiratorio: nariz-boca-traquea-puxóns-diafragma	
2. Recoller o aprendido nun mural colectivo. En gran grupo ir repasando en que consistiu cada reto e que foi o que aprendemos en cada un deles.	-	-	-	-
3. Que é a programación? Introducción á programación: que é, para que serve, onde a podemos atopar...	<p>Que é programar?</p> <p><i>Por que o escornabot sabe que ten que xirar cando lle damos ao botón da dereita? Por que a tele sabe que ten que cambiar de canal cando lle damos a un número? Por que cando xogamos a un vídeo xogo e lle damos a botón X do mando o boneco salta?. Porque houbo unhas persoas que</i></p>	<p>E como se programa?</p> <p><i>Para programar existen diferentes linguaxes; para programar unha lavadora temos que coñecer a linguaxe de programación das lavadoras, para programar o escornabot a linguaxe de programación dos robots e para facer un videoxogo,</i></p>		

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)				
ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
	<i>programaron , a través da tecnoloxía, para que os aparatos e as máquinas funcionen.</i>	<i>temos que coñecer a linguaxe dos videoxogos.</i> <i>Hai moitos tipos e nós imos a aprender un: SCRATCH JUNIOR. É unha forma de programar coa que podemos facer un videoxogo, un gif... solo utilizando unha tablet ou un ordenador.</i>		
4. Coñecer e programar con Scratch JR.	En gran grupo, ensinamos na pantalla Scrath Junior e as súas partes: personaxes, escenarios e comandos. Primeiro de forma oral (presentación pdf na pantalla) e despois ensinaremos algúns dos comandos básicos impresos para telos tamén de forma manipulativa.	Cada parella terá unha tablet para seguir o paso a paso que irá facendo a mestra na pantalla para realizar o noso clip sobre o aprendido.	Tempo libre por parellas para programar con Scratch JR o que cada un queira, só coa condición de que sempre debe aparecer algo do aprendido nos retos.	
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”, “que pensamos que se pode mellorar?”. ☼ Ao final de cada sesión. 	Que aprendemos, para que nos serve o aprendido?	Quedounos algo pendente? Por que?	Que dificultades atopamos?	Conseguimos o obxectivo?
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Revisión do Panel SCRUM ☼ Ao final de cada sesión 				
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Cubrir autoavaliación. Ao final de cada sesión, faremos un pequeno círculo e coa dinámica da pelota expresaremos que nos gustou, que fixemos ben nesa sesión, que podemos mellorar para o seguinte día, como nos sentimos no 				

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)				
ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
noso equipo... Despois cubriremos un pequeno rexistro de autoavaliación.				

4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2) - RECURSOS					
ACTIVIDADES	RECURSOS AMBIENTAIS ESCENARIO	RECURSOS ORGANIZATIVOS AGRUPAMENTO	RECURSOS MATERIAIS REC.DIDÁCTICOS	RECURSOS ORGANIZATIVOS TEMP.	
<p>☼ Círculos Proactivos para a mellora da convivencia, fomentar a cohesión grupal e favorecer un clima de confianza na aula, realizarase esta actividade ao comezo de cada sesión coa dinámica da pelota: <i>En orde, cada alumnx (sempre o que teña a pelota, que xirará no sentido das agullas do reloxo) terá que ir dicindo unha palabra ao azar e repetindo todas as que dixeron os seus compañeirxs anteriormente de forma acumulativa.</i></p>	Aula de música	Gran grupo	Pelota	10 min	Todas as sesións
<p>☼ 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. Faremos isto todos os días antes de comezar coas actividades.</p>	Aula de música	Gran grupo	Panel SCRUM Tarjetas “paso a paso”	5 min	Todas as sesións

4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2) - RECURSOS				
ACTIVIDADES	RECURSOS AMBIENTAIS ESCENARIO	RECURSOS ORGANIZATIVOS AGRUPAMENTO	RECURSOS MATERIAIS REC.DIDÁCTICOS	RECURSOS ORGANIZATIVOS TEMP.
<p>EXPLICACIÓN DA TAREFA:</p> <ul style="list-style-type: none"> ☀ Cada equipo terá un Escornabot e un taboleiro. ☀ Por quendas, tirarán un dado e deberán mover o robot á casilla correspondente: por exemplo, se sae un 6, deberán mover o robot a unha casilla na que o resultado sexa 6. ☀ Despois, collerán a tarxeta do reto que lle corresponda (onde estarán explicados os pasos a see tentarán superalo buscando información nos carteis/imaxes que estarán distribuídas pola clase. Por cada reto superado, recibirán a peza dun rompecabezas 	Aula de música	Gran grupo	<p>Escornabot</p> <p>Taboleiro</p> <p>Dado</p> <p>Rompecabezas</p> <p>Tarxetas dos retos (unha por cada reto para cada equipo)</p>	
1. Explicar a dinámica do “xogo”	Aula de música	Gran grupo		10 min 1ª sesión
<p>RETO 1. PERSOAS VS ANIMAIS</p> <p>Comparar o corpo dunha persoa co corpo dun animal e debuxar as súas similitudes e diferenzas.</p>	Aula de música	Equipo	<p>Cartel con información</p> <p>Fichas para debuxar e escribir as similitudes e diferenzas da cabeza, tronco e extremidades.</p>	60 min + 120 min + 60 min 1ª, 2ª e metade da 3ª sesión

4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2) - RECURSOS				
ACTIVIDADES	RECURSOS AMBIENTAIS ESCENARIO	RECURSOS ORGANIZATIVOS AGRUPAMENTO	RECURSOS MATERIAIS REC.DIDÁCTICOS	RECURSOS ORGANIZATIVOS TEMP.
RETO 2: A PIRÁMIDE ALIMENTICIA Ler as indicacións da pirámide alimenticia e construír unha.	Aula de música	Equipo	Cartel con información Cartolina Alimentos recotables Tesoiras e pegamentos Pinturas	
RETO 3: AS PARTES DO CORPO Debuxar a silueta dun compañeiro, sinalar as partes do corpo e debuxar outras que sexan importantes.	Aula de música	Equipo	Cartel con información Papel continuo Lapis, rotuladores...	1ª, 2ª e metade da 3ª sesión
RETO 4: O NOSO ESQUELETO Recortar as pezas dun esqueleto, formar o esqueleto humano e responder a unhas preguntas.	Aula de música	Equipo	Cartel con información Ósos do esqueleto	
RETO 5: HÁBITOS SAÚDABLES Elaborar un menú saudable.	Aula de música	Equipo	Cartel con información Cartolina Lapis, pinturas, tesoiras...	
			60 min + 120 min + 60 min	

4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2) - RECURSOS					
ACTIVIDADES	RECURSOS AMBIENTAIS ESCENARIO	RECURSOS ORGANIZATIVOS AGRUPAMENTO	RECURSOS MATERIAIS REC.DIDÁCTICOS	RECURSOS ORGANIZATIVOS TEMP.	
<p>RETO 6: A RESPIRACIÓN Construír uns pulmóns artificiais.</p>	Aula de música	Equipo	Cartel con información Botella de auga cortada Tapón da botella con dous buratos Dúas palliñas 2 globos Un guante Cartolina Tesoiras, pegamentos, cinta de pegar...	60 min + 120 min + 60 min	1ª, 2ª e metade da 3ª sesión
<p>☼ Recoller o aprendido nun mural colectivo. En gran grupo ir repasando en que consistiu cada reto e que foi o que aprendemos en cada un deles.</p>	Aula de música	Gran grupo	Cartolina grande	15 min	3ª sesión
<p>☼ Que é a programación? Introducción á programación: que é, para que serve, onde a podemos atopar...</p>	Aula de música	Gran grupo		10 min	4ª sesión

4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2) - RECURSOS					
ACTIVIDADES	RECURSOS AMBIENTAIS ESCENARIO	RECURSOS ORGANIZATIVOS AGRUPAMENTO	RECURSOS MATERIAIS REC.DIDÁCTICOS	RECURSOS ORGANIZATIVOS TEMP.	
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Coñecer e programar con Scratch JR. 	Aula de música	Gran grupo e por parellas	1 tablet por parella App Scratch JR	90 min	4ª sesión
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”, “que pensamos que se pode mellorar?”. ☼ Ao final de cada sesión. 	Aula de música	Gran grupo	Pelota	10 min	Todas as sesións
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Revisión do Panel SCRUM ☼ Ao final de cada sesión 	Aula de música	Gran grupo	Panel SCRUM	5 min	Todas as sesións
<ul style="list-style-type: none"> ☼ Cubrir autoavaliación. Ao final de cada sesión, faremos un pequeno círculo e coa dinámica da pelota expresaremos que nos gustou, que fixemos ben nesa sesión, que podemos mellorar para o seguinte día, como nos sentimos no noso equipo... Despois cubriremos un pequeno rexistro de autoavaliación. 	Aula de música	Gran grupo	Pelota Soporte autoavaliación	10 min	Todas as sesións

5. AVALIACIÓN			
ASPECTOS A AVALIAR	INSTRUMENTO DE AVALIACIÓN	PROCEDEMENTO DE AVALIACIÓN	
ALUMNADO	1. ACTITUDE E TRABALLO EN EQUIPO	Rúbrica (actitude e traballo en equipo)	Observación directa
	2. APRENDIZAXES E HABILIDADES	Escala de valoración	Observación directa + análise das producións
		Plan de equipo (compromisos)	Análise do plan de equipo
		Escala de valoración figuro analóxica	Reflexión individual (autoavaliación)
3. AVANCE E PROGRESO	-	Observación directa + análise das producións	
Práctica docente	Lista de cotexo	Reflexión individual (autoavaliación)	
Planificación e deseño da tarefa	Lista de cotexo	Reflexión individual (autoavaliación)	

AVALIACIÓN CUANTITATIVA DO ALUMNADO

	%
TRABALLO EN EQUIPO (RÚBRICA)	40 %
APRENDIZAXE E HABILIDADES (LISTA DE COTEXO)	30 %
AVANCE E PROGRESO	30 %

RÚBRICA. TRABALLO EN EQUIPO


UTILIZA ESTRATEXIAS PARA TRABALLAR DE FORMA INDIVIDUAL E EN EQUIPO E RESPECTA OS COMPAÑEIROS/AS, O MATERIAL E AS NORMAS DE CONVIVENCIA

	4	3	2	1
1. ACEPTA E VALORA AS OPINIÓNS, IDEAS E CREAMIÓNS 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.
2. 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.
3. 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.
4. 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.
5. 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.
6. 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.
7. 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.
8. 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.

ESCALA DE VALORACIÓN. APRENDIZAXES E HABILIDADES

ESCALA DE VALORACIÓN						
ALUMNADO			4	3	2	1
Aprendizaxes – Habilidades						
NORMAS SOCIOCOMUNICATIVAS	15 %	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.				
COMPRESIÓN	5%	Comprende de forma global a información recibida por vía escrita.				
		Comprende de forma global a información recibida por vía oral.				
EXPRESIÓN	5%	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.				
CONTIDOS	5 %	Realiza pequenas exposicións orais coas axuda propias da súa idade.				
		Explica as diferenzas entre seres vivos e inertes observando o seu contorno.				
		Relaciona o exercicio físico, o descanso e a adecuada alimentación coa propia saúde.				
		Recoñece a respiración e a nutrición como funcións vitais.				
		Identifica e describe as partes do corpo humano e compárao co doutros seres vivos.				
		Identifica e describe as partes do corpo humano e compárao co doutros seres vivos.				
	30 %	Identifica os alimentos diarios necesarios aplica o menú semanal de merendas na escola.				
		Recoñece a respiración e a nutrición como funcións vitais.				

AUTOAVALIACIÓN. ACTITUDE NA SESIÓN

NOME:	SEMPRE 	SEMPRE AÍNDA QUE ÁS VECES DESPÍSTOME 	ALGUNHAS VECES SI E OUTRAS VECES NON 	POUCO 
FIXEN AS TAREFAS CON BOA ACTITUDE 				
PEDÍN AXUDA CANDO A NECESITEI 				
AXUDEI AOS DEMAIS CANDO QUERÍAN AXUDAR 				
ESCOITEI SEN MOLESTAR 				
ASUMÍN OS COMPROMISOS 				

LISTA DE COTEXO. 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.		

LISTA DE COTEXO. 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.		