

Relacionamos tareas con criterios de evaluación

Completa esta tabla. Añade o elimina las filas que no necesites. Puede ser que varias tareas se correspondan con el mismo criterio y se repitan.

TAREA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	AGRUPAMIENTO	TIEMPO APROXIMADO	HERRAMIENTA QUE SE LE SUGERIRÁ AL ALUMNADO
1. ACTIVIDAD DE MOTIVACIÓN: CUENTO MOTOR Se contará un cuento sobre las aventuras de unos personajes que vivían en un castillo hace mucho tiempo. Se trata de un cuento motor para activar y motivar al alumnado: nos pondremos en la piel de caballeros, damas, soldados, dragones y demás seres (verdaderos o inventados) de la edad de los castillos medievales.	CA.2.4.2. Reproducir conductas, acciones o situaciones a través del juego simbólico en interacción con sus iguales, identificando y rechazando todo tipo de estereotipos. (Creciendo en Armonía, 4 años)	Gran grupo/Toda la clase (Asamblea)	30 minutos	La primera vez no hay herramienta digital, el cuento lo narra el maestro. Posteriormente, si quieren volver a escuchar el cuento, se les facilitará el acceso a Classroom donde estará el video y el audio del cuento.
2. ¿QUÉ SABEMOS? (IDEAS PREVIAS) Y ¿QUÉ QUEREMOS SABER? Ideas previas acerca de la nueva	CRR.2.5.4. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones	Gran grupo/Toda la clase (Asamblea)	1 hora	El tutor recogerá las aportaciones de los alumnos/as en la plataforma Classroom en la tarea que ya estará

temática (Los castillos) así como preguntar por nuevos interrogantes que el alumnado quiera aprender.	artísticas y culturales, disfrutando del proceso creativo y con especial cuidado al consumo responsable. (Comunicación y representación de la realidad, 4 años)			establecida. Se completará en casa con la ayuda de las familias.
3. ¡A LA BIBLIOTECA! BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN Vamos a la biblioteca del colegio en busca de libros, cuentos y cualquier documento que nos ayude a investigar cómo eran los castillos, quiénes vivían ahí, para qué servían, etc.	CRR.2.4.3. Recurrir a la biblioteca como fuente de información y disfrute, respetando sus normas de uso. (Comunicación y representación de la realidad, 4 años)	Gran grupo/Toda la clase	Se pueden hacer varias sesiones de 1 hora aproximadamente	Uso de Google Classroom para complementar la información desde casa, con ayuda de las familias.
4. PARTES DE UN CASTILLO. Investigamos cómo son los castillos presentes en nuestro país. Nos basamos en las construcciones más cercanas a nuestro pueblo. Nos centramos en los elementos externos de un castillo: torres, muralla, puerta,	CRR.2.3.4. Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes técnicas y materiales nuevos o reciclados y	Gran grupo/Toda la clase	2/3 sesiones de 1 hora aproximadamente	Uso de la Pizarra Digital de la clase como complemento y refuerzo (Youtube, aplicación para dibujar tipo Paint) Proyecto base: http://laclasedemiren.blo

<p>puente levadizo, foso, etc. Visualización de vídeos educativos e imágenes en la pizarra digital. Dibujamos nuestro propio castillo y escribimos las partes más importantes de él.</p>	<p>participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise. (Comunicación y representación de la realidad, 4 años) DEE.2.1.6.Representar el espacio y los objetos a través de relaciones espaciales y geométricas. (Descubrimiento y exploración del entorno, 4 años)</p>			<p>gspot.com/2019/01/proyecto-los-castillos-dossier.html</p>
<p>5. ¿QUIÉN VIVE AHÍ? Investigamos quiénes vivían en los castillos: reyes, nobles, soldados y todas aquellas personas que trabajaban allí: campesinos, herreros, panaderos, cocineros, etc. Nos introducimos en la división de clases sociales de la edad media y su comparación con la actualidad. ¿Qué funciones tenían cada uno? Visualización de vídeos e</p>	<p>CRR.2.1.5.Respetar la diversidad cultural, adecuando la conducta en base a valores y normas de convivencia democráticas. (Comunicación y representación de la realidad, 4 años) DEE.2.1.1.Establecer distintas relaciones</p>	<p>Gran grupo/Toda la clase</p>	<p>2/3 sesiones de 1 hora aproximadamente</p>	<p>Uso de la Pizarra Digital de la clase como complemento y refuerzo (Youtube)</p> <p>Proyecto base: http://laclasedemiren.blogspot.com/2019/01/proyecto-los-castillos-dossier.html</p>

<p>imágenes relacionadas con personajes medievales. Jugamos a ser reyes y soldados. Establecemos diferencias entre las profesiones que existen hoy y las de antes. Dibujamos nuestros propios personajes.</p>	<p>entre los objetos a partir de sus cualidades o atributos, mostrando curiosidad e interés, explorando sus características, comportamiento físico y funcionamiento, constatando el efecto de sus acciones sobre los objetos y anticipándose a las consecuencias que de ellas se derivan. (Descubrimiento y exploración del entorno, 4 años)</p>			
<p>6. CONSTRUIMOS NUESTRO CASTILLO Tras lo aprendido anteriormente, nos disponemos a construir nuestro propio castillo para nuestra aula utilizando cartón y materiales reciclados.</p>	<p>CRR.2.3.4.Elaborar creaciones plásticas, explorando y utilizando diferentes técnicas y materiales nuevos</p>	<p>Gran grupo/Toda la clase</p>	<p>Las sesiones necesarias para la construcción total del castillo</p>	

Diseño previo de cuál será nuestro castillo. Construcción de un castillo de cartón en el aula para su posterior disfrute. Pintar el castillo y poner elementos decorativos. Juego simbólico con el castillo.	o reciclados y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise. (Comunicación y representación de la realidad, 4 años)			
7. ELABORAMOS EL PRODUCTO FINAL: PÓSTER DEL CUIDADO DE NUESTRO CASTILLO ACATUCITANO Elaboración del póster a través de la herramienta digital CANVA.	CRR.2.3.7. Expresarse de manera creativa, utilizando diversas herramientas o aplicaciones digitales intuitivas y visuales para expresarse de manera creativa. (Comunicación y representación de la realidad, 4 años)	Gran grupo/Toda la clase	2 sesiones de 1 hora aproximadamente	Usamos CANVA para la elaboración del póster, con la ayuda del maestro.
8. NOS EVALUAMOS Autoevaluación docente y del alumno/a	CRR.2.5.4. Expresar emociones, ideas y pensamientos a través de manifestaciones artísticas y culturales,	Gran grupo/Toda la clase	1 sesión de 1 hora	Rúbrica de Evaluación en Séneca

	disfrutando del proceso creativo y con especial cuidado al consumo responsable. (Comunicación y representación de la realidad, 4 años)			
--	--	--	--	--

¿Cómo consideras que podrían resolverse los problemas técnicos que pudieran surgir con el uso de tecnología en el aula?

Se puede tener en cuenta varios aspectos para resolver estos problemas tecnológicos en el aula:

- En primer lugar, los docentes deberíamos tener unos conocimientos mínimos en relación a la tecnología que tenemos presente en nuestras aulas para poder resolver los problemas que surjan por nosotros mismos. Comprobar que todo está bien a simple vista.
- Si no disponemos de esa formación y conocimientos necesarios, siempre se puede pedir ayuda a algún compañero/a que sea más experto o que tenga mejor formación en competencia digital.
- También podemos hacer uso de los manuales de instrucciones y uso que tiene cada herramienta digital. Seguir algún tutorial sencillo o una guía rápida.
- Ser paciente y no perder la calma.

