

Relacionamos tareas con criterios de evaluación

Este proyecto va dirigido al curso de 5 años (Educación Infantil).

A.1= ÁREA 1

A.2=ÁREA 2

A.3=ÁREA 3

TAREA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	AGRUPAMIENTO	TIEMPO APROXIMADO	HERRAMIENTA QUE SE LE SUGERIRÁ AL ALUMNADO
Tarea 1: Tipos de dinosaurios. Ideas previas y búsqueda de información.	<p>A. 1 Crit. 2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones, construyendo una identidad integradora y equilibrada.</p> <p>A. 1 Crit. 4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas, relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, respetando los distintos ritmos individuales y favoreciendo la inclusión y la cohesión de grupo.</p> <p>A. 2 Crit. 2.5 Programar secuencias de acciones,</p>	<p>-Individual.</p> <p>-Gran grupo.</p>	2 sesiones de 50 minutos cada una. Una sesión por día.	<p>Vamos a utilizar diferentes herramientas tanto digitales como no digitales:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Youtube para buscar información. - Recurso digital libro vicens vives como apoyo visual de las fichas y para juegos interactivos. - Canva, para tarjetas con imágenes y vocabulario. - Genially para juegos interactivos.

	<p>protocolos básicos o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional, extrapolables a diferentes situaciones.</p> <p>A. 3 Crit. 3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes técnicas y materiales nuevos o reciclados y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.</p>			
<p>Tarea 2: ¿De qué se alimentaban? Conocen los dinosaurios herbívoros y los carnívoros.</p>	<p>A. 1 Crit. 2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones, construyendo una identidad integradora y equilibrada.</p> <p>A. 1 Crit. 4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas, relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, respetando los distintos ritmos individuales y favoreciendo</p>	- Gran grupo	1 sesión de 50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Youtube para buscar información. - Juego interactivo memory. - Genially para juegos interactivos.

	<p>la inclusión y la cohesión de grupo.</p> <p>A. 2 Crit. 2.5 Programar secuencias de acciones, protocolos básicos o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional, extrapolables a diferentes situaciones.</p>			
Tarea 3: ¿Cómo se desplazaban?	<p>A. 1 Crit. 4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas, relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, respetando los distintos ritmos individuales y favoreciendo la inclusión y la cohesión de grupo.</p> <p>A. 2 Crit. 1.3 Ubicarse adecuadamente en los espacios habituales, tanto en reposo como en movimiento, aplicando sus conocimientos acerca de las nociones espaciales básicas y jugando</p>	- Gran grupo	1 sesión de 60 minutos	Psicomotricidad vivencial

	con el propio cuerpo y con objetos.			
Tarea 4: ¿De dónde nacían las crías?	<p>A. 1 Crit. 4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas, relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, respetando los distintos ritmos individuales y favoreciendo la inclusión y la cohesión de grupo.</p> <p>A. 3 Crit. 3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes técnicas y materiales nuevos o reciclados y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo. - Pequeños grupos de 5 alumnos 	1 sesión de 50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Actividad manipulativa (huevos de dinosaurios)
Tarea 5: Exposición por parte del alumno de fichas técnicas del dinosaurio elegido.	<p>A. 1 Crit. 4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas, relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, respetando los distintos ritmos individuales y favoreciendo</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Individual 	5 sesiones de 20 minutos. Una sesión por día.	<ul style="list-style-type: none"> - Twinkl, para crear tarjetas técnicas de cada dinosaurio

	<p>la inclusión y la cohesión de grupo.</p> <p>A. 2 Crit. 2.5 Programar secuencias de acciones, protocolos básicos o instrucciones para la resolución de tareas analógicas y digitales, desarrollando habilidades básicas de pensamiento computacional, extrapolables a diferentes situaciones.</p> <p>A. 3 Crit. 2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes, emociones e intenciones comunicativas de los demás, respetando las diferencias individuales.</p> <p>A. 3 Crit. 3.4. Elaborar creaciones plásticas explorando y utilizando diferentes técnicas y materiales nuevos o reciclados y participando activamente en el trabajo en grupo cuando se precise.</p>			
Tarea 6: Descubrimos fósiles.	A. 1 Crit. 1.1. Progresar en el conocimiento de su cuerpo,	<ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo. - Rincones. 	1 sesión de 45 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Cuentos. - Actividad sensorial

	<p>ajustando acciones y reacciones y desarrollando el equilibrio, la percepción sensorial y la coordinación en el movimiento.</p> <p>A. 1 Crit. 4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas, relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, respetando los distintos ritmos individuales y favoreciendo la inclusión y la cohesión de grupo.</p>			(manipulativa)
Tarea 7: ¿Por qué desaparecieron los dinosaurios?	<p>A. 1 Crit. 2.1. Identificar y expresar sus necesidades y sentimientos ajustando progresivamente el control de sus emociones, construyendo una identidad integradora y equilibrada.</p> <p>A. 1 Crit. 3.2. Respetar la secuencia temporal asociada a los acontecimientos y actividades cotidianas, adaptándose a las rutinas establecidas por y para el grupo y desarrollando comportamientos</p>	- Gran grupo	1 sesión de 50 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Youtube. - Experimento reacción: volcán en erupción

	<p>respetuosos hacia las demás personas.</p> <p>A. 1 Crit. 4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas, relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, respetando los distintos ritmos individuales y favoreciendo la inclusión y la cohesión de grupo.</p> <p>A. 2 Crit. 3.1. Mostrar una actitud de respeto y cuidado hacia el medio natural, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el mismo, adquiriendo conciencia de la responsabilidad que todos tenemos en su conservación y mejora.</p>			
Tarea 8: Animales en peligro de extinción	<p>A. 1 Crit. 4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas, relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, respetando los distintos ritmos</p>	- Gran grupo	1 sesión de 45 minutos	- Youtube.

	<p>individuales y favoreciendo la inclusión y la cohesión de grupo.</p> <p>A. 2 Crit. 3.1. Mostrar una actitud de respeto y cuidado hacia el medio natural, identificando el impacto positivo o negativo de algunas acciones humanas sobre el mismo, adquiriendo conciencia de la responsabilidad que todos tenemos en su conservación y mejora.</p>			
Tarea 9: ¿Qué hemos aprendido?	<p>A. 1 Crit. 4.1. Participar con iniciativa en juegos y actividades colectivas, relacionándose con otras personas con actitudes de afecto y empatía, respetando los distintos ritmos individuales y favoreciendo la inclusión y la cohesión de grupo.</p> <p>A. 3 Crit. 2.1. Interpretar de forma eficaz los mensajes, emociones e intenciones comunicativas de los demás, respetando las diferencias individuales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gran grupo - Individual 	2 sesiones de 30 minutos	<ul style="list-style-type: none"> - Live worksheets: fichas interactivas. - Wordwall: cuestionarios.

--	--	--	--	--

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

En primer lugar, antes de llevar a cabo cualquier actividad que requiera el uso de tecnología se debe verificar que funcione correctamente y tener todas las herramientas ya preparadas para así ahorrar tiempo y evitar que el alumnado pierda el interés.

En el caso que haya un problema técnico durante el uso se debe pensar con anterioridad una variable para poder llevar a cabo la actividad (manipulativa, vivencial, etc.).

Otra alternativa es usar recursos interactivos offline, ya que la pérdida de señal Wifi es uno de los problemas técnicos más usuales.