

GUÍA DIDÁCTICA

4º de primaria

# Detectives polo mundo



Licencia de formación 2021-2022

2º trimestre

PROPOSTA DE TRABAJO  
GLOBALIZADO PARA AS ÁREAS  
DE LG, CS, CN E MT.

Autoras:

Cristina Cuervo Soto

Matilde Dieste Velázquez

## 1. XUSTIFICACIÓN.

O proxecto de traballo que presentamos está deseñado para o alumnado de 4º de primaria que xa ten certos coñecementos e competencia dixital mínima para levar a cabo as actividades algo máis autonomamente. Por outra parte, consideramos que as actividades interactivas ou aquelas presentadas mediante o uso das tecnoloxías acadan unha maior motivación do alumnado que calquera presentación feita polo mestre/a. Convencidas de que a mellor maneira para facerlle chegar os contidos e sobre todo de acadar competencias é o traballo globalizado, escollemos esta opción para a nosa proposta. O aprendido desta maneira polo alumnado ten sentido para eles/as e lle atopan unha función que teñen que aplicar na propia ODE. Na vida real todos os contidos das diferentes áreas de coñecemento están interrelacionados e so así, vendo as posibilidades de utilización na resolución dos problemas propostos, podemos conseguir que o noso alumnado teña ganas de aprender e de aplicar o traballado.

<<Detectives polo mundo>> é o título escollido para esta serie de ODEs que utilizan como fío condutor as viaxes de 4 nenos/as coma eles, que viaxan a diferentes partes do mundo descubriendo: misterios, resolvendo probas, realizando pequenos traballos, ... para poder volver novamente á súa casa cheos de mencións e recoñecementos. Para poder conseguilo teñen que pedir a axuda do alumnado ao que vai dirixida esta proposta, que irá investigando e poñendo en práctica o aprendido para poder chegar ao final das probas. Este enfoque está baseado na gamificación que é unha técnica de aprendizaxe que traslada a mecánica dos xogos ao ámbito educativo co fin de conseguir un maior grao de atención, de motivación e uns mellores resultados. Esta técnica está adquirindo unha gran popularidade nos últimos anos e asociado ao uso das novas tecnoloxías, consideramos que vai conseguir melloras tanto a nivel de atención como de motivación, interese, implicación, ... no alumnado.

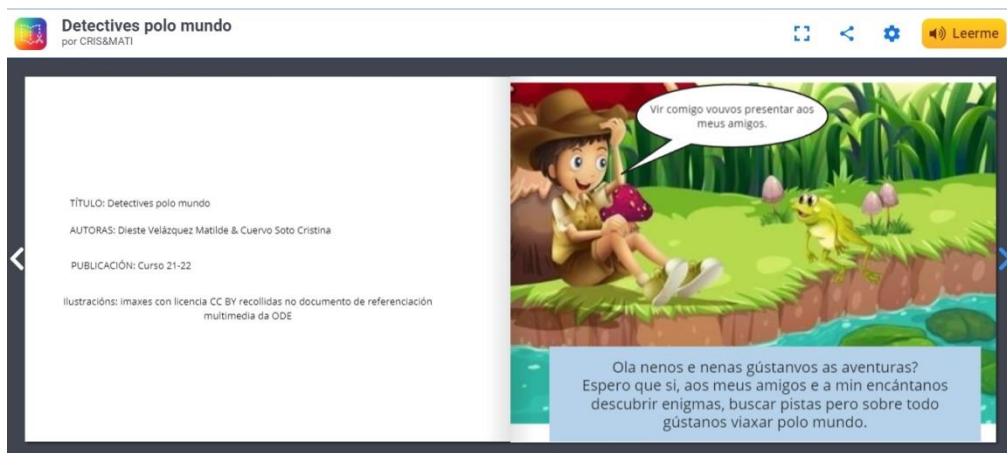
## 2. ESTRUCTURA DA SECUENCIA DIDÁCTICA:

A secuencia didáctica sobre << A estación espacial internacional>> está vertebrada en torno a un Exelearning. Estrutúrase en 3 grandes bloques: a páxina de inicio (portada do proxecto), comeza a aventura (enfocada ao alumnado e onde se vai desenrolando a historia e se van realizando as tarefas propostas) e documentación (pensada para o uso docente). Pódese ver a estrutura detallada na seguinte imaxe.



✓ *Comeza a aventura:*

Tras a páxina de inicio, que é a presentación da ODE, aparece unha imaxe cun enlace a un conto onde se presenta ós personaxes: catro amigos que coinciden nun campamento de verán e aos que lle encantan os retos. Cada un deles ou delas ten uns intereses diferentes, relacionados con diferentes áreas curriculares. Con Aldara centrarémonos máis nas Ciencias Sociais, con Xiana nas Matemáticas, con Mauro nas Ciencias Naturais e con Antón na Lingua Galega. Sen embargo neste caso a aventura desenvólvese no propio colexio para acadar unha beca científica e asistir a un campamento da fundación Amancio Pérez << SOMOS ASTRONAUTAS>> Aquí cada neno/a centrarase nun tema concreto para experimentar como son: a enerxía, a gravidade, a luz e as densidades.



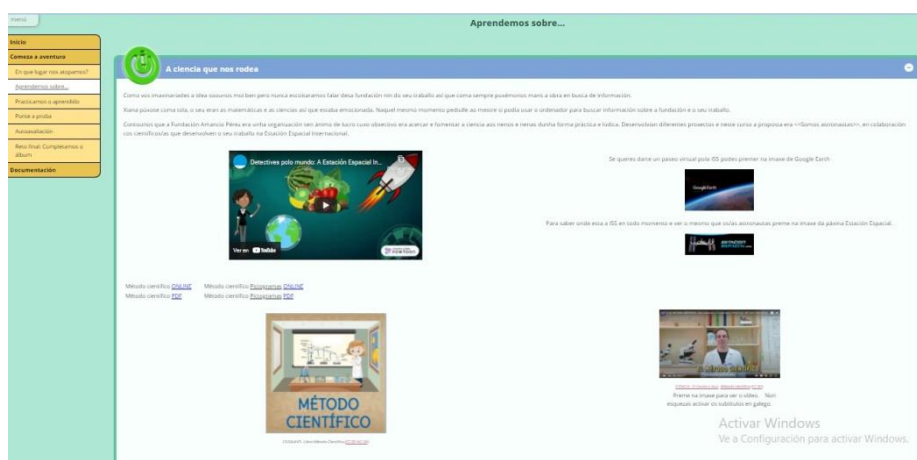
✓ *En que lugar nos atopamos?*

Cada unha das ODE teñen como fío condutor as historias que lle suceden a estes catro rapaces. Neste apartado, a modo de historia presentamos a situación, obxecto, ... que os leva a ter que investigar sobre o tema proposto (neste caso A estación espacial internacional).



✓ *Aprendemos sobre ... <<A ciencia que nos rodea>>*

Neste apartado vanse introducindo os contidos que nos interesa traballar sobre o tema. Nesta ODE introducimos neste apartado información sobre a << Estación espacial internacional>> e o método científico no que basearemos os experimentos a realizar. Levase a cabo tamén algunha actividade para ver se se prestou atención e se comprendeu a información aportada.



✓ *Practicamos o aprendido:*

Actividades de desenvolvemento (con 4 itinerarios diferentes segundo a personaxe escollida). Premendo enriba de cada imaxe pódese chegar directamente á páxina da personaxe, aínda que se recomenda seguir a orde en que aparecen na historia, pode ser de utilidade o hipervínculo si se pretende usar o recurso en varias sesións ou si se prefire facer o traballo en grupo.



Con cada un dos nosos amigos/as traballaremos catro apartados onde introduciremos o tema a tratar, o vocabulario específico, unha sección para saber máis con diferentes enlaces e para rematar unhas actividades de comprensión do traballado.



✓ *Ponte á proba.*

Este apartado inclúe actividades de repaso dos contidos traballados, agrupándoos tamén en torno aos catro nenos/as. Con cada un dos protagonistas da historia realizamos un experimento seguindo os pasos do método científico: enerxía, luz, gravidade e densidades.

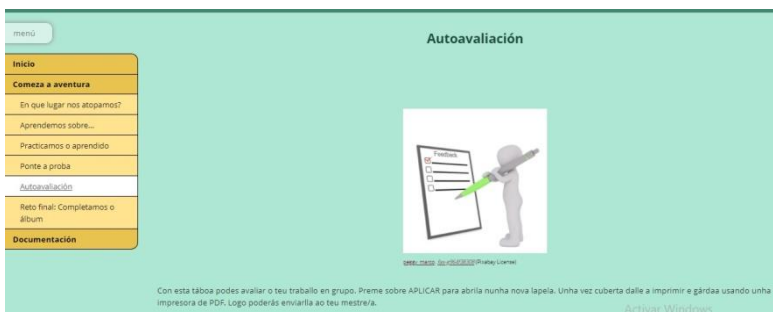


Ao final da páxina aparece unha pequena explicación do experimento á que so poderá ter acceso introducindo un código que lle dará o seu mestre/a. Os códigos para cada un dos nenos/as son:

- ✓ Aldara: 8346
- ✓ Xiana: 9876
- ✓ Mauro: 4569
- ✓ Antón: 4231

✓ *Autoavaliación.*

Neste apartado o alumnado poderá autoavaliarse para sacar conclusións sobre o proceso de aprendizaxe e comprobar en que aspectos pode mellorar para o traballo en equipo.



✓ *Reto final: Aventura científica*

A través dun Genially e superando diferentes probas, irán avanzando nos seus coñecementos sobre a luz, a enerxía, a gravidade e as densidades, para acadar a beca científica que se propón na historia. Conseguirá superar o reto final a persoa que consiga realizar tódalas actividades propostas e acadar a acreditación da beca científica.





Para ir completando as probas propostas polo grupo de amigos/as terán que responder, entre outras, a preguntas con pequenos problemas que lle darán acceso (mediante un código numérico) ao seguinte laboratorio. Os códigos precisos para cada un dos nenos/as son:

- ✓ Mauro: 3056
- ✓ Aldara: 7260
- ✓ Antón: 4080
- ✓ Xiana: 4545

Ademais o alumnado terá a posibilidade de facer as diferentes probas do reto en papel descargando o PDF editable,

❖ Documentación.

Este apartado está indicado para o uso docente. Nel o profesorado poderá atopar a documentación precisa para a utilización do recurso:

- A guía didáctica
- O manual de usuario.
- O manual técnico.
- Referenciación multimedia dos recursos utilizados na ODE.



### 3. OBXECTIVOS DO RECURSO.

- Comprender e expresarse oralmente e por escrito de forma adecuada nos diferentes contextos da actividade utilizando diferentes ferramentas TIC.
- Utilizar a lingua para relacionarse e expresarse de maneira adecuada na actividade, adoptando unha actitude respectuosa e de cooperación, para tomar conciencia dos propios sentimentos e ideas e para controlar a propia conduta no desenvolvemento de traballos de grupo.
- Utilizar diferentes ferramentas dixitais tanto para buscar, recoller e procesar información como para escribir textos propios do ámbito académico e social.
- Identificar os principais elementos da contorna natural, social e cultural, analizando a súa organización, as súas características e interaccións e progresando no dominio de ámbitos espaciais cada vez máis complexos.
- Interpretar, expresar e representar feitos, conceptos e procesos do medio natural, social e cultural mediante códigos numéricos, gráficos, cartográficos e outros.
- Elaborar e utilizar instrumentos e estratexias persoais de cálculo e medida, así como procedementos de orientación espacial, en contextos de resolución de problemas.
- Participar en actividades de grupo adoptando un comportamento responsable, construtivo e solidario, respectando os principios básicos de funcionamento democrático.
- Utilizar as tecnoloxías da información e a comunicación para obter información e como instrumento para adquirir e compartir coñecementos, valorando a súa contribución á mellora das condicións de vida de todas as persoas.



#### 4. CONTIDOS E ESTÁNDARES.

CONTIDOS	ESTÁNDARES	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>B4.4. Intervención da enerxía na vida cotiá.</li> </ul>	CNB4.1.1. Identifica e coñece a intervención da enerxía nos cambios da vida cotiá.	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CSC</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>B4.8. Realización de experiencias sinxelas sobre o comportamento dos corpos (lupas, espellos, auga e prismas) diante da luz.</li> <li>B4.9. Identificación de forzas coñecidas que fan que os obxectos se movan ou deformen.</li> </ul>	CNB4.2.1. Investiga e explica o comportamento de certos corpos diante da luz. CNB4.2.2. Identifica forzas coñecidas que fan que os obxectos se movan ou se deformen a través de experiencias ou pequenas investigacións.	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> <li>CCL</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>B4.10. Realización de experiencias con mesturas.</li> </ul>	CNB4.3.1. Compara densidades de diferentes substancias de uso cotián con respecto á auga e presenta conclusións en diferentes soportes.	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCCT</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>B1.5. Utilización de medios tecnolóxicos no proceso de aprendizaxe para obter información, realizar cálculos numéricos, resolver problemas e presentar resultados.</li> </ul>	MTB1.6.1. Utiliza ferramentas tecnolóxicas para a realización de cálculos numéricos, para aprender e resolver problemas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCT</li> <li>CD</li> <li>CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.19. Utilización dos algoritmos estándar de suma, resta, multiplicación e división.</li> </ul>	MTB2.4.1. Emprega e automatiza algoritmos estándar de suma, resta, multiplicación e división (de ata dúas cifras) con distintos tipos de números, en comprobación de resultados en contextos de resolución de problemas e en situacións cotiás.	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCT</li> <li>CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>B5.2. Análise crítica das informacións que se presentan mediante gráficas estadísticas.</li> </ul>	MTB5.2.1. Realiza análise crítica e argumentada sobre as informacións que se presentan mediante gráficas estadísticas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>CMCT</li> <li>CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>B1.2. Uso guiado de documentos audiovisuais para obter e relacionar informacións relevantes para aprender.</li> </ul>	LGB1.2.1. Accede de xeito guiado a documentos, audiovisuais e dixitais para obter a información necesaria para realizar traballos ou completar información.	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CD</li> <li>CAA</li> <li>CSC</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.2. Comprensión de información xeral en textos procedentes dos medios de comunicación social (incluídas web infantís) con especial incidencia na noticia e nas cartas á dirección do xornal, localizando informacións destacadas en portadas, titulares, subtítulos, entradas.</li> </ul>	LGB2.1.1. Comprende a información relevante en textos propios de situacións cotiás e dos medios de comunicación social nos que esta se amose de forma evidente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CD</li> <li>CSC</li> </ul>
B3.1. Uso, de maneira xeral, das estratexias de planificación, de textualización e revisión como partes do proceso escritor.	LGB3.1.2. Elabora o texto cunha estrutura definida, con coherencia xeral e de xeito creativo LGB3.1.4. Aplica, de maneira xeral, a norma lingüística: ortografía, acentuación, léxico, morfosintaxe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CSC</li> <li>CCEC</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>
B3.6. Uso guiado de programas informáticos de procesamento de textos.	LGB3.5.1. Usa, de xeito guiado, programas informáticos de procesamento de texto	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CD</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>

## 5. DESCRIPCIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE.

A competencia supón unha combinación de habilidades, practicas, coñecementos, motivación, valores éticos, emocións e outros compoñentes sociais e de comportamento que se mobilizan para lograr unha acción eficaz.

As competencias contéplanse como un coñecemento na práctica, é dicir, un coñecemento adquirido a través da participación activa nas aprendizaxes. No contexto educativo podemos dicir que a competencia é un tipo de aprendizaxe caracterizada pola forma en que calquera persoa pode facer uso dos seus moitos recursos persoais para lograr unha resposta adecuada a unha tarefa exposta nun contexto determinado.

Desde os centros educativos temos que incluír estas orientacións na nosa práctica docente deseñando actividades que incorporen tarefas que contextualicen as aprendizaxes e que permitan avanzar en máis dunha competencia ao mesmo tempo. As actividades recollidas neste proxecto van xustamente orientadas neste sentido. A través de actividades de carácter lúdico propoñemos contextos virtuais nos que o alumnado teña que poñer en práctica todo o aprendido durante as sesións de uso das ferramentas. Nelas traballarase temas relacionado coas diferentes áreas do currículo. Ao longo do proxectos trataranse todas as competencias claves en maior ou menor grao, pero tendo en conta o entorno virtual no que se van a desenvolver destacamos as seguintes estándares da competencia dixital:

- ✓ Busca información (empregando as TIC e outras fontes directas e indirectas), selecciona a información relevante, a organiza, analiza, obtén conclusións sinxelas e as comunica oralmente e/ou por escrito.

- ✓ Analiza informacións relacionadas coa área e manexa imaxes, táboas, gráficos, esquemas, resumos e as tecnoloxías da información e a comunicación.

- ✓ Emprega de forma autónoma o tratamento de textos (axuste de páxina, inserción de ilustracións ou notas etc.).

- ✓ Efectúa buscas guiadas de información na rede.

- ✓ Coñece e aplica estratexias de acceso e traballo na rede.

- ✓ Coñece e emprega as normas de uso e de seguridade dos instrumentos, dos materiais de traballo e das tecnoloxías da información e comunicación.

- ✓ Consulta na biblioteca diferentes fontes bibliográficas e textos de soporte informático para obter información para realizar traballos individuais ou en grupo.

- ✓ Utiliza as Tecnoloxías da Información e Comunicación para a procura e tratamento guiado da información.
- ✓ Accede a documentos audiovisuais e dixitais, para obter, seleccionar e clasificar, con certa autonomía, a información relevante e necesaria para realizar traballos ou completar información, valorando os medios de comunicación como instrumento de aprendizaxe.
- ✓ Utiliza dicionarios dixitais para interpretar a información dun texto.
- ✓ Usa as bibliotecas virtuais, para obter datos e informacións, con certa autonomía.
- ✓ Elabora, en diferentes soportes, textos propios da vida cotiá e académica, imitando modelos: cartas e correos electrónicos, mensaxes curtas, normas, notas e invitacións
- ✓ Busca e selecciona información en diferentes fontes e soportes dixitais.

## 6. METODOLOXÍA

Os principios metodolóxicos que nos guían no deseño desta secuencia dixital de aprendizaxe son os seguintes:

- Metodoloxía activa: propiciando unha integración activa do alumnado na dinámica xeral da aula e na adquisición e configuración das aprendizaxes; participando activamente no propio proceso ensinanza e aprendizaxe: escollendo a secuencia de actividades, o ritmo de traballo, a número de intentos, etc.
- Metodoloxía motivadora: a través da gamificación, da presentación duns personaxes cos que poder identificarse, propoñendo retos e non tarefas, ... consideramos que podemos conseguir unha forte motivación do alumando nas aprendizaxes que pretendemos acadar. Tamén será importante arbitrar dinámicas que fomenten o traballo en grupo e a convivencia.
- Metodoloxía encamiñada a fomentar autonomía na aprendizaxe: utilizaremos unha linguaxe sinxela, clara e estruturada na presentación dos novos contidos e unha gradación das actividades para favorecer e estimular un maior grado de autonomía no alumnado.
- Metodoloxía pendente da atención á diversidade para ter en conta os distintos ritmos de aprendizaxe, así como os seus intereses e motivacións.
- Metodoloxía que fomente a educación en valores presentado actividades que conducen á adopción de actitudes positivas sobre o coidado do propio corpo, a conservación da natureza e a convivencia.

- Metodoloxía próxima ao seu mundo introducindo a gamificación e a adquisición dos contidos a través dos xogos e retos propostos.

## 7. MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

No deseño das actividades teremos en conta:

- Que ofrezan a posibilidade de realizarse a diferentes ritmos e poder repetirse as veces necesarias para que poidan ser accesibles para alumnado con diferentes niveis curriculares.
- Algunhas das actividades inclúen pictogramas asociados ao texto para ser máis accesibles ás persoas con TEA.
- O tipo de recursos utilizados, máis visuais, favorecen a atención polo que poden axudar a centrarse a alumnado con TDAH.
- O deseño da actividade presentada como un xogo, utilizando a gamificación, resulta moi motivante para todo o alumnado.
- Nas personaxes da historia poderán verse identificados ambos sexos habendo equidade no número de nenos e nenas protagonistas. Ademais utilizarase unha linguaxe non sexista, incluíndo ambos xéneros na redacción e transmitiranse valores como o respecto ás diferenzas individuais. Pretendemos ademais romper con estereotipos como o de asociar a excelencia en determinadas áreas a un dos sexos.
- Os textos das explicacións están redactados cun vocabulario e estruturas gramaticais sinxelas para favorecer a comprensión de alumnado con problemas de dislexia, comprensión lectora, que pertencen a grupos sociais máis desfavorecidos, etc.
- Nalgúns dos contidos ofreceremos a posibilidade de escoitar o audio en lugar de ter que léelo, deste xeito poderá ser máis accesible para persoas con dificultades na lectura ou con algunha deficiencia visual atendendo así a inclusión de todo o alumnado.

## 8. MEDIDAS DE PROMOCIÓN DA CONVIVENCIA

As metodoloxías baseadas na gamificación teñen moi en conta as posibilidades de relacións sociais que se lle presentan ao alumnado, para levar a cabo un traballo

cooperativo para acadar os aprendizaxes propostos, sempre nun ambiente de colaboración e axuda mutua.

A través das U.D.I. que propoñemos neste proxecto os obxectivos encamiñados a promoción da convivencia son os seguintes:

- Desenvolver capacidades relacionadas coa convivencia pacífica.
- Respetar o pluralismo existente na sociedade actual.
- Desenvolver hábitos de traballo individual e colectivo.
- Adquirir formación e hábitos para o traballo en equipo.
- Adquirir autonomía na resolución pacífica de conflitos.
- Desenvolver habilidades de comunicación intrapersonal e interpersonal.

## 9. ACTIVIDADES:

No deseño desta ODE intégranse actividades de dous tipos: a maioría delas son para realizar directamente no exelearning, ben porque foron creadas con iDevices ou ben por estar embebidas nel; pero tamén hai actividades de investigación e cálculo que deben facer no seu caderno de clase. Consideramos importante que cada alumno/a teña un cartafol creado no seu ordenador para ir gardando aqueles arquivos necesarios para completar a ODE.

Ao longo da ODE o alumnado terá que realizar as seguintes actividades:

- **Comeza a aventura:** lectura do conto de presentación dos personaxes da saga <<Detectives polo mundo>>.
- **En que lugar nos atopamos?:** Información de inicio da aventura (trátase dunha actividade de motivación)
- **Aprendemos sobre ... <<A ciencia que nos rodea>>:**
  - Bloque 1: lectura de información sobre a estación espacial internacional da man de Antía unha científica que traballa na estación, paseo virtual pola ISS, localización da ISS, lectura do libro MÉTODO CIENTÍFICO, e visionado dun vídeo subtítulado en galego sobre o método científico.
  - Bloque 2: Para saber máis, consultamos a páxina [web da Misión Cervantes](#)
  - Bloque 3: Actividade iDevice de adiviñas.

- **Practicamos o aprendido:**

- **Traballo con Aldara:** primeiro realizarase unha lectura con información sobre a gravidade, un glosario con vocabulario específico do tema, consulta de páxinas web sobre a gravidade e despois realización dunha actividade de comprensión.

- **Traballo con Xiana:** En primeiro lugar realizarase unha lectura comprensiva de información sobre a luz e as auroras, un glosario con vocabulario específico do tema, consulta de páxinas web sobre a luz e despois realización dunha actividade de comprensión.

- **Traballo con Mauro:** Lectura con información sobre a enerxía e visionado dun vídeo subtulado en galego sobre os tipos de enerxía. Un glosario con vocabulario específico do tema, consulta de páxinas web sobre a enerxía e despois realización dunha actividade de comprensión.

- **Traballa con Antón:** A primeira actividade consiste na lectura de información sobre as densidades, un glosario con vocabulario específico do tema, consulta de páxinas web sobre a densidade e despois realización dunha actividade de comprensión.

- **Ponte a proba:**

- **Ponte a proba con Aldara:** atopamos unha historia de motivación coa razón pola que deciden tratar o tema. A continuación explícaselle que materiais necesitarán e se lle recordan os pasos do método científico. Finalmente a través dun vídeo ou realizando eles/as mesmos/as o experimento, poderán cubrir o pdf adxunto para recoller toda a información e conclusións da proba.

- **Ponte a proba con Xiana:** atopamos unha historia de motivación coa razón pola que deciden tratar o tema. A continuación explícaselle que materiais necesitarán e se lle recordan os pasos do método científico. Finalmente a través dun vídeo ou realizando eles/as mesmos/as o experimento, poderán cubrir o pdf adxunto para recoller toda a información e conclusións da proba.

- **Ponte a proba con Mauro:** atopamos unha historia de motivación coa razón pola que deciden tratar o tema. A continuación explícaselle que materiais necesitarán e se lle recordan os pasos do método científico. Finalmente a través dun vídeo ou realizando eles/as mesmos/as o experimento, poderán cubrir o pdf adxunto para recoller toda a información e conclusións da proba.

- **Ponte a proba con Antón:** atopamos unha historia de motivación coa razón pola que deciden tratar o tema. A continuación explícaselle que materiais necesitarán e se



Ile recordan os pasos do método científico. Finalmente a través dun vídeo ou realizando eles/as mesmos/as o experimento, poderán cubrir o pdf adxunto para recoller toda a información e conclusións da proba.

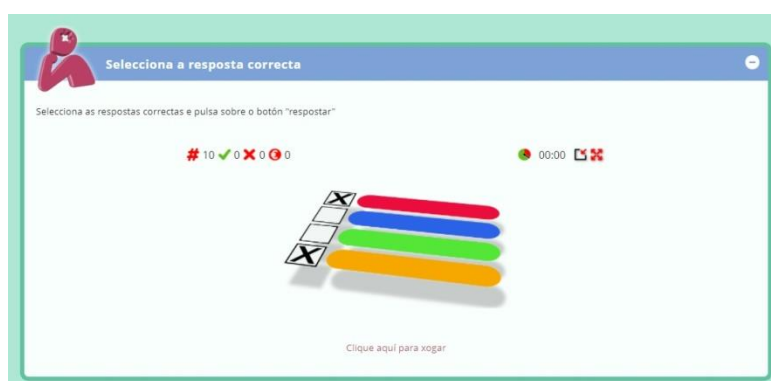
- **Autoavaliación:** realización da actividade de rúbrica completando a táboa.
- **Reto final: Aventura científica.** Consiste na realización de diferentes actividades para acadar a beca científica da fundación Amancio Pérez que lle dará acceso ao campamento << Somos astronautas >>. Esta actividade, montada en Genially consta de probas de preguntas, de cálculo, vocabulario, ... Ao remate da mesma poderán descargar unha imaxe da beca como comprobante de ter superado a actividade.

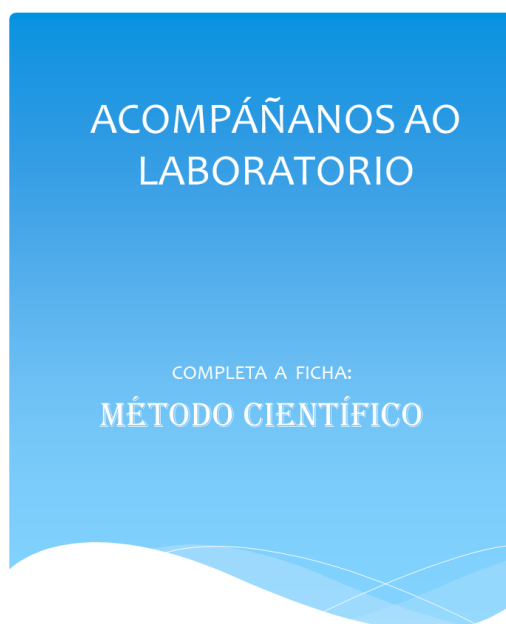
## 10. AVALIACIÓN.

A avaliación, como en todos os procesos educativos realizarase en varios momentos. A avaliación inicial do alumnado farase antes do comezo do uso das aplicacións partindo dun coloquio informal no que se indagarán as ideas previas que teñen así como o coñecemento das ferramentas que se van a utilizar.

Durante a posta en práctica das ODEs, levaranse a cabo actividades sinxelas (incluídas no Exelearning) para que tanto o alumnado como o profesorado poida avaliar como se está desenvolvendo o proceso. Estas actividades serviránlle ao alumnado de retroalimentación para ver se teñen que seguir indagando ou practicando algún dos contidos traballados nesa ODE, antes de pasar á proba final (Genially).

Para que o profesorado teña constancia dos resultados obtidos nesas pequenas probas, crearanse cuestionarios específicos para este fin.





En canto a proba final (elaborada a través dun Genially) só poderá chegar ao final a persoa ou grupo que supere tódalas probas.

Para axudar ao alumnado a autoavaliar o seu traballo incluímos un apartado na secuencia, dedicado a autoavaliación, cun cadro con rúbricas que poidan guialos.

**Comeza a aventura**

En que lugar nos atopamos?

Aprendemos sobre o Camiño


Practicamos o aprendido

Porse a proba

Autoavaliación

Reto final: Na procura da Compostela

**Documentación**



©2019, 2020. <https://www.10101.com/> (Purkey License)

Con esta táboa podes avaliar o teu traballo en grupo. Preme sobre APLICAR para abrir a nunha nova lapela. Unha vez cuberta dalle a imprimir e gárdala usando unha impresora de PDF. Logo poderás enviá-la ao teu mestre/a.

**Rúbrica**

*Táboa de autoavaliación [Avaliar](#)*

	Indicadores de autoavaliación	Escólle se o fas...	Escólle se o fas...	Escólle se o fas...	Escólle se o fas...
1	Respecto a opinión dos demais e aporío ideas para o traballo en grupo. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1.5)	Poucas veces (0.5)	Nunca (0)
2	Son responsable do meu traballo e remato as tarefas que se me propoñen. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1.5)	Poucas veces (0.5)	Nunca (0)
3	Son capaz de realizar as tarefas sen axuda. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1.5)	Poucas veces (0.5)	Nunca (0)
4	Presto a miña axuda aos compañeiros/as que a precisan. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1.5)	Poucas veces (0.5)	Nunca (0)
5	Esfórzome na realización e presentación das tarefas. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1.5)	Poucas veces (0.5)	Nunca (0)

Licenciado baixo a [Licenza Creative Commons Reconecemento Compartir Igual 4.0](#)

Ademais das tarefas que xa se mencionaron creadas especificamente para a avaliación, os mestres/as poderán avaliar outros aspectos do traballo desenvolto polo alumnado mediante estas rúbricas:

Indicadores de avaliación	Moi bo (10 puntos)	Bo (8 puntos)	Regular (5 puntos)	Mal (3 puntos)	Moi mal (0 puntos)	Observacións
<b>Actitude cara o traballo</b>	Aproveita o tempo na clase e fai todas as tarefas asignadas.	Aproveita o tempo na clase pero deixa algunhas tarefas pendentes por estar distraído/a.	Fai a maioría das tarefas pero fala ou distráese con facilidade.	Fala e distráese con facilidade e deixa moitas tarefas sen facer.	Non realiza as tarefas asignadas.	
<b>Contidos traballados</b>	Demostra total entendemento dos conceptos traballados.	Comprende a maioría dos conceptos traballados.	Demostra algún entendemento dos conceptos traballados.	Demostra comprender moi poucos dos conceptos traballados.	Demostra un total descoñecemento dos conceptos traballados.	
<b>Resolución de problemas matemáticos</b>	Usa estratexias axeitadas, demostra dominio e comprensión do tema.	Utilizou unha boa estratexia, pero demostra certos problemas.	Resolve os problemas pero utiliza moitos pasos para resolver os problemas.	As estratexias utilizadas non son eficaces para resolver os problemas.	Non utiliza ningunha estratexia para resolver os problemas e os resultados son incorrectos.	
<b>Redacción de textos:</b>	O contido é axeitado ao	O contido é axeitado ao	A maioría do contido está	Todo o contido está	O contido non se	

<b>Contido</b>	que se lle pide e é orixinal.	que se lle pide pero ten partes copiadas do texto dado para traballar.	copiado textualmente do texto dado para traballar.	copiado textualmente e non está ben enlazado.	corresponde co que se lle pide que faga.	
<b>Redacción de textos: Creatividade</b>	O traballo é orixinal, imaxinativo e creativo.	O traballo é orixinal pero pouco creativo.	O traballo mestura ideas orixinais con outras similares ás dos seus compañeir@s.	O traballo é moi semellante ao dos seus compañeir@s.	O traballo é exactamente igual ao dos seus compañeir@s.	
<b>Traballo en grupo</b>	Sempre aportou ao grupo ideas e axudou ao resto do equipo en todo momento.	Aportou ao grupo ideas e axudou ao resto do equipo nalgunhas ocasións.	Traballa ben de maneira individual pero lle costa colaborar en grupo.	Traballou so de maneira individual.	Non quixo participar no traballo en grupo.	
<b>Autonomía no uso das ferramentas dixitais.</b>	Desenvólvese con soltura no uso das ferramentas dixitais.	Desenvólvese autonomamente no uso das ferramentas dixitais pero precisa de guías ou pequenas explicacións.	Desenvólvese autonomamente e no uso das ferramentas máis sinxelas de consulta pero non nas de creación.	Para desenvolverse no uso das ferramentas precisa do apoio continuo do mestre@.	Non é capaz de usar as diferentes ferramentas dixitais empregadas.	

#### RECURSOS DE AVALIACION E RETROALIMENTACION:

Todas as actividades realizadas no desenvolvemento da ODE están deseñadas para servir de instrumento de avaliación continua tanto para o profesorado como o alumnado. A medida que se lle vai dando información sobre o tema, se lle propoñen actividades que lle serven de retroalimentación xa que non permiten seguir avanzando ata que se atopa a resposta correcta.

Como avaliación final deben superar os retos que se lle propoñen xa que neles se agrupa toda a información traballada durante a ODE.