

ESQUEMA DE SITUACION DE APRENDIZAJE		
1. IDENTIFICACION:		
CURSO 2º	TÍTULO O TAREA: MI PAISAJE, TU PAISAJE, NUESTRO PAISAJE.	
TEMPORALIZACION:		
2. JUSTIFICACION		
La presente SDA parte de la necesidad de conocer los diferentes paisajes existentes en nuestra comunidad autónoma (urbano y rural, montaña y costa), explicando de forma oral las características y diferencias de y entre cada uno de ellos, como el hombre altera cada uno de los mismos, y su cuidado y conservación.		
3. DESCRIPCION DEL PRODUCTO FINAL		
Por grupos, se realizarán maquetas de cada uno de los paisajes existentes en Andalucía mediante la reutilización de materiales de desecho.		
4. CONCRECIÓN CURRICULAR		
<small>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</small>		
5. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio natural, social y cultural, analizando su organización y propiedades, y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural y emprender acciones para un uso responsable, su conservación y mejora.		
1. Utilizar dispositivos y recursos digitales de forma segura, responsable y eficiente, para buscar información, comunicarse y trabajar de manera individual, en equipo y en red y para reelaborar y crear contenido digital de acuerdo con las necesidades digitales del contexto educativo.		
2. Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.		
3. Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.		
AREA	CRITERIOS DE EVALUACION	SABERES BASICOS
Conocimiento del medio	5.1.a. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, iniciándose en la utilización de las herramientas y procesos adecuados de forma pautada, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad. 5.2.a. Reconocer, de forma guiada, conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación, y de los principales cambios y adaptaciones que ha ido desarrollando el ser humano para sus necesidades. 5.3.a. Mostrar actitudes de respeto para el disfrute del patrimonio natural y cultural más cercano, reconociéndolo como un bien común.	CM.01.C.1.3. El paisaje natural: montaña y costa. Paisajes andaluces. El medio natural y el ser humano. El medio rural y urbano andaluz.
Conocimiento del medio	1.1.a. Iniciarse en la utilización de dispositivos y recursos digitales sencillos de acuerdo con las necesidades básicas del contexto educativo de forma segura.	CM.01.B.1.1. Digitalización del entorno personal de aprendizaje. CM.01.B.1.1. Dispositivos y recursos del entorno digital de aprendizaje de acuerdo con las necesidades del contexto educativo. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para la búsqueda de información y presentar conclusiones de forma oral o escrita.

Conocimiento del medio	<p>2.1.a. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos del entorno más cercano e inmediato, realizando pequeños planteamientos para formular preguntas sencillas y realizar pequeñas predicciones.</p> <p>2.2.a. Iniciarse en la búsqueda de información sencilla de algunas fuentes seguras y fiables, utilizándola en pequeñas investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural</p> <p>2.5.a. Iniciarse en el uso de destrezas básicas para comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, realizando, de manera guiada, la explicación de los pasos seguidos con ayuda de un guión.</p>	<p>CM.01.A.1.1. Procedimientos de indagación adecuados a las necesidades de la investigación (observación en el tiempo, identificación y clasificación, búsqueda de patrones, etc.).</p> <p>CM.01.A.1.4. Fomento de la curiosidad y la iniciativa en la realización de las diferentes investigaciones</p> <p>CM.01.C.2.4. Uso de objetos y artefactos de la vida cotidiana como fuentes para reflexionar sobre el cambio y la continuidad, las causas y consecuencias.</p> <p>CM.01.A.1.3. Vocabulario científico básico relacionado con las diferentes investigaciones.</p>
Conocimiento del medio	<p>3.1.a. Diseñar, de forma guiada, un producto o idea sencilla que dé solución a un problema de la vida cotidiana, probando en equipo distintas alternativas para un misma situación de partida.</p> <p>3.2.a. Presentar de forma gráfica el diseño final de los proyectos, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guión.</p>	<p>CM.01.B.2.1. Fases de los proyectos de diseño: prototipado, prueba y comunicación.</p> <p>CM.01.B.2.2. Materiales adecuados a la consecución del proyecto de diseño.</p> <p>CM.01.B.2.4. Estrategias básicas de trabajo en equipo.</p> <p>CM.01.C.2.4. Uso de objetos y artefactos de la vida cotidiana para reflexionar sobre el cambio y la continuidad, las causas y consecuencias.</p> <p>CM.01.B.2.3. Iniciación a la programación a través de recursos analógicos o digitales adaptados al nivel lector del alumnado (actividades desenchufadas, plataformas digitales de iniciación a la programación, robótica, educativa, etc)</p>

ORIENTACIONES PARA LA COMPETENCIA ESPECIFICA

CE1 En las últimas décadas, las tecnologías de la información y la comunicación se han ido adentrando e integrando en nuestras vidas, instaurándose en todos los ámbitos de nuestra sociedad, proporcionando conocimientos y numerosas herramientas que facilitan tareas de la vida cotidiana. La variedad de dispositivos y aplicaciones existentes en la actualidad, hace necesario introducir el concepto de digitalización del entorno personal de aprendizaje, entendido como el conjunto de dispositivos y recursos digitales que cada alumno o alumna utiliza de acuerdo con sus necesidades de aprendizaje, permitiéndole realizar las tareas de forma eficiente, segura y sostenible, llevando a cabo un uso responsable de los recursos digitales. Por lo tanto, esta competencia aspira a preparar al alumnado para desenvolverse en un contexto digital que va más allá del manejo de dispositivos y la búsqueda de información en la red. El desarrollo de la competencia digital permitirá comprender y valorar el uso útil que se da a la tecnología; aumentar la productividad y la eficiencia en el propio trabajo; desarrollar estrategias de interpretación, organización y análisis de la información; reelaborar y crear contenido; comunicarse a través de medios informáticos y trabajar de forma cooperativa. Asimismo, esta competencia implica conocer estrategias para hacer un uso crítico y seguro del entorno digital, tomando conciencia de los riesgos, aprendiendo cómo evitarlos o minimizarlos, pidiendo ayuda cuando sea preciso y resolviendo los posibles problemas tecnológicos de la forma más autónoma posible.

CE2 Los enfoques didácticos para la enseñanza de las ciencias han de partir de la curiosidad del alumnado por comprender el mundo que le rodea, favoreciendo la participación activa en los diferentes procesos de indagación y exploración propios del pensamiento científico. Por tanto, el alumnado ha de poder identificar y plantear pequeños problemas, recurrir a fuentes y pruebas fiables, obtener, analizar y clasificar información, generar hipótesis, hacer predicciones y realizar comprobaciones, interpretando, argumentado y comunicando los resultados. Para que esta metodología genere verdaderos aprendizajes, el profesorado, por su parte, debe asumir el papel de facilitador y guía, proporcionando al alumnado las condiciones, pautas, estrategias y materiales didácticos que favorezcan el desarrollo de estas destrezas. Debido al carácter manipulativo y vivencial de las actividades, se ofrecerán experiencias que ayuden a construir el propio aprendizaje. Asimismo, es necesario contextualizar las actividades en el entorno más próximo, de forma que la niña y el niño sean capaces de aplicar lo aprendido en diferentes contextos y situaciones. De esta forma, además, se estimulará el interés por la adquisición de nuevos aprendizajes y por la búsqueda de soluciones a problemas que puedan plantearse en la vida cotidiana.

CE3 La elaboración de proyectos interdisciplinares basados en actividades cooperativas supone el desarrollo coordinado y conjunto de los saberes básicos de las diferentes áreas para dar respuesta a un reto o problema del entorno físico, natural, social, cultural o tecnológico, utilizando técnicas propias del pensamiento de diseño o el pensamiento computacional. La detección de necesidades, el diseño, la creación y prueba de prototipos, así como la evaluación de los resultados se manifestarán como esenciales en la obtención de un producto final, con valor ecosocial, como parte del pensamiento de diseño. Además, el pensamiento computacional utiliza la descomposición de un problema en partes más sencillas, el reconocimiento de patrones, la realización de modelos, la selección de la información relevante y la creación de algoritmos para automatizar procesos de la vida cotidiana. Las estrategias de los diferentes pensamientos del ámbito científico-tecnológico no son excluyentes, pudiendo ser utilizadas de forma conjunta de acuerdo con las necesidades del proyecto. La realización de este tipo de proyectos fomentará, asimismo, la creatividad y la innovación, al generar situaciones de aprendizaje donde no exista una única solución correcta, sino que toda decisión, errónea o acertada, se presenta como una oportunidad para obtener información válida que ayudará a elaborar una mejor solución. Estas situaciones propiciarán además un contexto excelente para desarrollar el trabajo cooperativo, fomentando destrezas como la argumentación, la comunicación efectiva de ideas complejas, la toma de decisiones compartidas y la resolución de conflictos de forma pacífica.

CE5 Conocer los diferentes elementos y sistemas que conforman el medio natural, social y cultural es el primer paso para comprender y valorar su riqueza y diversidad. Por eso, esta competencia persigue que el alumnado no solo conozca los diferentes elementos del medio que le rodea de manera rigurosa y sistémica, sino que establezca además relaciones entre los mismos. De esta forma, se persigue que el alumnado conozca, comprenda, respete, valore y proteja el medio natural, social y cultural desde la perspectiva del espacio y del tiempo. Comprender cómo los seres vivos -incluidos los seres humanos- se adaptan al entorno en el que viven y establecen relaciones con elementos bióticos o abióticos, o saber cómo se comporta la materia ante la presencia de diferentes fuerzas, por ejemplo, permiten al alumnado adquirir un conocimiento científico conectado, que potenciará una actitud activa en las investigaciones o proyectos que realice. También permite visibilizar los problemas relacionados con el uso del espacio y sus transformaciones, los cambios y adaptaciones protagonizadas por los humanos a través del tiempo para satisfacer sus necesidades, así como las distintas organizaciones sociales que han ido desarrollándose. La toma de conciencia del continuo uso y explotación de los recursos del territorio han de favorecer que el alumnado desarrolle progresivamente acciones de uso sostenible, conservación y mejora del patrimonio natural y cultural, considerándolo como un bien común. Además, debe promover el compromiso y la propuesta de actuaciones originales y éticas que respondan a los retos naturales, sociales y culturales planteados. Así mismo, a través de estos aspectos se ampliará el conocimiento acerca de nuestra comunidad, reforzando así la identidad del niño y la niña.

CONEXIÓN CON EL PERFIL COMPETENCIAL AL FINALIZAR CADA CICLO/PERFIL DE SALIDA

CCL3, STEM4, CD1, CD2, CD3, CD4, CD5, CCEC4, CCL1, CCL2, STEM2, STEM3, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, STEM1, STEM4, STEM5, CC4, CCEC1.

5. SECUENCIACION DIDACTICA

ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)	EJERCICIOS (RECURSOS Y PROCESOS COGNITIVOS)
MOTIVACIÓN	1.1 Mediante una actividad de gamificación los alumnos y las alumnas descubrirán a qué grupo pertenecen y de qué tipo de paisaje tendrán que realizar la maqueta. La actividad consistirá en descubrir qué paisaje se oculta en cada uno de los botes que podrán abrir tras descubrir el código de acceso mediante la realización de diferentes operaciones matemáticas muy simples.
ACTIVACIÓN	2.1 Vídeo-Debate. Visualización de un vídeo sobre Andalucía y sus paisajes, por ejemplo: https://www.youtube.com/watch?v=TcmqMPPHwBI&t=11s , debatiendo sobre cuál de esos paisajes se dan en nuestro municipio o cerca del mismo.

EXPLORACIÓN	3.1 Visualización de un esquema sobre el paisaje, sus elementos, tipos y cuidado. 3.2 Lectura sobre el paisaje, sus elementos y tipos. 3.3 Tarea: se le presentará al alumnado una serie de imágenes que tendrá que clasificar dependiendo del tipo de paisaje que representa. 3.4 Humaniza tu paisaje: Se entregará al alumnado una cartulina dividida en dos mitades en una de estas realizarán un mural de manera libre y eligiendo la técnica (dibujo, pegado de imágenes, texto) un paisaje elegidos por ellos mismos, y en la otra mitad representarán (dibujo, escrito, imágenes.....) como puede verse modificado por la mano del hombre. 3.5 Actividad de rellenar huecos relativa a la teoría trabajada.
ESTRUCTURACIÓN	4.1 Lectura sobre el cuidado del paisaje.
APLICACIÓN	5.1 Actividad desplegable sobre la teoría trabajada. 5.2 Actividad de verdadero y falso sobre la teoría trabajada. 5.3 Mediante la presentación de imágenes el alumnado deberá clasificarlas entre aquellas que representan un cuidado del paisaje y las que no. 5.4 Dando forma al paisaje: Se realizará el producto final..
CONCLUIR	6.1 Rodamos la peli de nuestro paisaje: Se realizará un video-croma en el que se proyecten diferentes imágenes de paisajes andaluces y en el que los alumnos y alumnas expondrán las diferentes maquetas realizadas.

6. MEDIDAS DE ATENCIÓN EDUCATIVA ORDINARIA A NIVEL DE AULA

Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA (Marcar con una X)

- Agrupación de áreas/materias en ámbitos de conocimiento
- Desdoblamiento de grupos
- Agrupamientos flexibles
- Alternativas metodológicas basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos con tutoría entre iguales.
- Alternativas metodológicas basadas en el trabajo colaborativo en grupos heterogéneos con aprendizaje por proyectos.

Medidas generales. Medidas específicas. Adaptaciones DUA

PRINCIPIOS DUA	PAUTAS DUA		
IMPLICACIÓN	7: Proporcionar opciones para captar el interés 8: Proporcionar opciones para mantener el esfuerzo y la persistencia	7.1 Optimizar la elección individual y la autonomía 8.3 Fomentar la colaboración y la comunidad	Idevice 1.1 Idevice 2.1
REPRESENTACIÓN	1: Proporcionar diferentes opciones para la percepción 2: Proporcionar múltiples opciones para el lenguaje, y los símbolos 3: Proporcionar opciones para la comprensión	1.3 Ofrecer alternativas para la información visual 1.2 Ofrecer alternativas para la información auditiva 2.2 Clarificar la sintaxis y la estructura 2.5 Ilustrar las ideas principales a través de múltiples medios 3.1 Proveer o activar los conocimientos previos	Idevice 2.1 Idevice 3.1, 3.2,
EXPRESIÓN	4: Proporcionar múltiples medios físicos de acción 5: Proporcionar opciones para la expresión y la fluidez de la comunicación 6: Proporcionar opciones para las funciones ejecutivas	4.1 Variar los métodos de respuesta y navegación 5.3 Construir fluidez de aprendizaje con niveles graduados de apoyo para la práctica y la ejecución 6.4 Aumentar la capacidad para monitorear el progreso	Idevice 3.3, 3.4, 3.5, 5.4 Idevice 3.4, 5.4, 6.1 Idevice 3.5, 5.1, 5.2

7. VALORACIÓN DE LO APRENDIDO

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION DEL APRENDIZAJE

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE OBSERVACIÓN	RUBRICAS				
		Insuficiente (IN) Del 1 al 4	Suficiente (SU) Del 5 al 6	Bien (BI) Entre el 6 y el 7	Notable (NT) Entre el 7 y el 8	Sobresaliente (SB) Entre el 9 y el 10
5.1.a. Reconocer las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, iniciándose en la utilización de las herramientas y procesos adecuados de forma pautada, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad.	Cuaderno de clase	Nunca reconoce las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, iniciándose en la utilización de las herramientas y procesos adecuados de forma pautada, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad.	A veces con ayuda reconoce las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, iniciándose en la utilización de las herramientas y procesos adecuados de forma pautada, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad.	A veces por si mismo reconoce las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, iniciándose en la utilización de las herramientas y procesos adecuados de forma pautada, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad.	Usualmente reconoce las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, iniciándose en la utilización de las herramientas y procesos adecuados de forma pautada, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad.	Siempre reconoce las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio natural, social y cultural a través de metodologías de indagación, iniciándose en la utilización de las herramientas y procesos adecuados de forma pautada, comprendiendo y valorando su riqueza y diversidad.

5.2.a. Reconocer, de forma guiada, conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación, y de los principales cambios y adaptaciones que ha ido desarrollando el ser humano para sus necesidades.	Cuaderno de clase	Nunca Reconoce de forma guiada, conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación, y de los principales cambios y adaptaciones que ha ido desarrollando el ser humano para sus necesidades.	A veces con ayuda Reconoce de forma guiada, conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación, y de los principales cambios y adaptaciones que ha ido desarrollando el ser humano para sus necesidades.	A veces por sí mismo Reconoce de forma guiada, conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación, y de los principales cambios y adaptaciones que ha ido desarrollando el ser humano para sus necesidades.	Usualmente Reconoce de forma guiada, conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación, y de los principales cambios y adaptaciones que ha ido desarrollando el ser humano para sus necesidades.	Siempre Reconoce, de forma guiada, conexiones sencillas y directas entre diferentes elementos del medio natural, social y cultural por medio de la observación, la manipulación y la experimentación, y de los principales cambios y adaptaciones que ha ido desarrollando el ser humano para sus necesidades.
5.3.a. Mostrar actitudes de respeto para el disfrute del patrimonio natural y cultural más cercano, reconociéndolo como un bien común.	Portfolio	Nunca muestra actitudes de respeto para el disfrute del patrimonio natural y cultural más cercano, reconociéndolo como un bien común.	A veces con ayuda muestra actitudes de respeto para el disfrute del patrimonio natural y cultural más cercano, reconociéndolo como un bien común.	A veces por sí mismo muestra actitudes de respeto para el disfrute del patrimonio natural y cultural más cercano, reconociéndolo como un bien común.	Usualmente muestra actitudes de respeto para el disfrute del patrimonio natural y cultural más cercano, reconociéndolo como un bien común.	Siempre muestra actitudes de respeto para el disfrute del patrimonio natural y cultural más cercano, reconociéndolo como un bien común.
1.1.a. Iniciarse en la utilización de dispositivos y recursos digitales sencillos de acuerdo con las necesidades básicas del contexto educativo de forma segura.	Producto Final	Nunca se inicia en la utilización de dispositivos y recursos digitales sencillos de acuerdo con las necesidades básicas del contexto educativo de forma segura.	A veces con ayuda se inicia en la utilización de dispositivos y recursos digitales sencillos de acuerdo con las necesidades básicas del contexto educativo de forma segura.	A veces por sí mismo se inicia en la utilización de dispositivos y recursos digitales sencillos de acuerdo con las necesidades básicas del contexto educativo de forma segura.	Usualmente se inicia en la utilización de dispositivos y recursos digitales sencillos de acuerdo con las necesidades básicas del contexto educativo de forma segura.	Siempre se inicia en la utilización de dispositivos y recursos digitales sencillos de acuerdo con las necesidades básicas del contexto educativo de forma segura.
1.1.a. Mostrar curiosidad por objetos, hechos y fenómenos del entorno más cercano e inmediato, realizando pequeños planteamientos para formular preguntas sencillas y realizar pequeñas predicciones.	Producto Final	Nunca muestra curiosidad por objetos, hechos y fenómenos del entorno más cercano e inmediato, realizando pequeños planteamientos para formular preguntas sencillas y realizar pequeñas predicciones.	A veces con ayuda muestra curiosidad por objetos, hechos y fenómenos del entorno más cercano e inmediato, realizando pequeños planteamientos para formular preguntas sencillas y realizar pequeñas predicciones.	A veces por sí mismo muestra curiosidad por objetos, hechos y fenómenos del entorno más cercano e inmediato, realizando pequeños planteamientos para formular preguntas sencillas y realizar pequeñas predicciones.	Usualmente muestra curiosidad por objetos, hechos y fenómenos del entorno más cercano e inmediato, realizando pequeños planteamientos para formular preguntas sencillas y realizar pequeñas predicciones.	Siempre muestra curiosidad por objetos, hechos y fenómenos del entorno más cercano e inmediato, realizando pequeños planteamientos para formular preguntas sencillas y realizar pequeñas predicciones.
2.2.a. Iniciarse en la búsqueda de información sencilla de algunas fuentes seguras y fiables, utilizándola en pequeñas investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	Cuaderno de clase y Producto Final	Nunca se inicia en la búsqueda de información sencilla de algunas fuentes seguras y fiables, utilizándola en pequeñas investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	A veces con ayuda se inicia en la búsqueda de información sencilla de algunas fuentes seguras y fiables, utilizándola en pequeñas investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	A veces por sí mismo se inicia en la búsqueda de información sencilla de algunas fuentes seguras y fiables, utilizándola en pequeñas investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	Usualmente se inicia en la búsqueda de información sencilla de algunas fuentes seguras y fiables, utilizándola en pequeñas investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.	Siempre se inicia en la búsqueda de información sencilla de algunas fuentes seguras y fiables, utilizándola en pequeñas investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.

2.5.a. Iniciarse en el uso de destrezas básicas para comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, realizando, de manera guiada, la explicación de los pasos seguidos con ayuda de un guión..	Video-exposición	Nunca se inicia en el uso de destrezas básicas para comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, realizando, de manera guiada, la explicación de los pasos seguidos con ayuda de un guión..	A veces con ayuda en el uso de destrezas básicas para comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, realizando, de manera guiada, la explicación de los pasos seguidos con ayuda de un guión..	A veces por si mismo en el uso de destrezas básicas para comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, realizando, de manera guiada, la explicación de los pasos seguidos con ayuda de un guión..	Usualmente en el uso de destrezas básicas para comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, realizando, de manera guiada, la explicación de los pasos seguidos con ayuda de un guión..	Siempre en el uso de destrezas básicas para comunicar de forma oral o gráfica el resultado de las investigaciones, realizando, de manera guiada, la explicación de los pasos seguidos con ayuda de un guión..
.1.a. Diseñar, de forma guiada, un producto o idea sencilla que dé solución a un problema de la vida cotidiana, probando en equipo distintas alternativas para un misma situación de partida.	Producto final	Nunca diseña de forma guiada, un producto o idea sencilla que dé solución a un problema de la vida cotidiana, probando en equipo distintas alternativas para un misma situación de partida.	A veces con ayuda diseña de forma guiada, un producto o idea sencilla que dé solución a un problema de la vida cotidiana, probando en equipo distintas alternativas para un misma situación de partida.	A veces por si mismo diseña de forma guiada, un producto o idea sencilla que dé solución a un problema de la vida cotidiana, probando en equipo distintas alternativas para un misma situación de partida.	Usualmente diseña de forma guiada, un producto o idea sencilla que dé solución a un problema de la vida cotidiana, probando en equipo distintas alternativas para un misma situación de partida.	Siempre diseña de forma guiada, un producto o idea sencilla que dé solución a un problema de la vida cotidiana, probando en equipo distintas alternativas para un misma situación de partida.
3.2.a. Presentar de forma gráfica el diseño final de los proyectos, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guión.	Video-exposición	Nunca presenta de forma gráfica el diseño final de los proyectos, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guión.	A veces con ayuda de forma gráfica el diseño final de los proyectos, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guión.	A veces por si mismo de forma gráfica el diseño final de los proyectos, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guión.	Usualmente de forma gráfica el diseño final de los proyectos, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guión.	Siempre de forma gráfica el diseño final de los proyectos, explicando los pasos seguidos con ayuda de un guión.

EVALUACION VALORACION MEDIDAS DUA PARA LA DIVERSIDAD

- DUA_01 La propuesta se presenta de forma atractiva e innovadora, con opciones para captar el interés del alumnado, presentándose en múltiples formatos para presentar la información (texto, imágenes, audio)
- DUA_02 Los contenidos y actividades proponen múltiples formatos para presentar la información, no limitándose a elementos textuales (vídeos, audio).
- DUA_03 Los contenidos y actividades proponen múltiples formatos para presentar la información, no limitándose a elementos textuales (apoyos visuales, audio).
- DUA_04 Las estructuras sintácticas o semánticas complejas son facilitadas por otras vías (lectura facilitada, audios)
- DUA_05 Las estructuras sintácticas o semánticas complejas son facilitadas por otras vías (lectura facilitada, audios)
- DUA_06 Las estructuras sintácticas o semánticas complejas son facilitadas por otras vías (lectura facilitada, audios). Se proponen o sugieren opciones para que el alumnado pueda expresar su aprendizaje por diferentes vías. Se ofrecen diferentes opciones en las actividades o ejercicios que respondan al plano multinivel: elección de diferentes niveles de complejidad cognitiva.
- DUA_7 Se ofrece un feedback al alumnado orientado a la reflexión positiva, el reajuste de su trabajo y la valoración de sus logros.
- DUA_08 Las estructuras sintácticas o semánticas complejas son facilitadas por otras vías (lectura facilitada, audios, apoyo visual)
- DUA_09 Se ofrece un feedback al alumnado orientado a la reflexión positiva, el reajuste de su trabajo y la valoración de sus logros.
- DUA_10 Las estructuras sintácticas o semánticas complejas son facilitadas por otras vía (audios). Se ofrece un feedback al alumnado orientado a la reflexión positiva, el reajuste de su trabajo y la valoración de sus logros.
- DUA_11 Las estructuras sintácticas o semánticas complejas son facilitadas por otras vía (audios). Se ofrecen diferentes opciones en las actividades o ejercicios que respondan al plano multinivel: elección de diferentes niveles de complejidad cognitiva
- DUA_12. Las estructuras sintácticas o semánticas complejas son facilitadas por otras vías (audios)
- DUA_13 Se ofrecen apoyos opcionales que ayuden a la comprensión de la información y a la planificación de estrategias: patrones, modelos, tutoriales, ejemplos, documentos de ayuda, enlaces a consultas o aclaraciones. Las estructuras sintácticas o semánticas complejas son facilitadas por otras vía (audios)

NIVEL DESEMPEÑO COMPETENCIAL

Iniciado (I), X
Medio (M)
Avanzado (A).
ORIENTACIONES PARA LA DESCRIPCIÓN DEL NIVEL COMPETENCIAL ADQUIRIDO POR EL ALUMNADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA.
<https://www.juntadeandalucia.es/educacion/portals/abaco-portlet/content/400cd3de-d3a7-4295-9993-327708f0e1c9>

PROCEDIMIENTOS DE EVALUACION DE LA PRACTICA DOCENTE

Indicador	Instrumento
Adecuación de la secuencia de actividades para el desarrollo de la competencia específica.	Escala de valoración
Idoneidad de las estrategias metodológicas y de los recursos empleados.	Registro anecdótico
Pertinencia de la organización de los espacios, la temporalización de las actividades y el agrupamiento del alumnado.	Registro anecdótico
Coherencia con los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje.	Escala de valoración