



UNIDAD DE PROGRAMACIÓN 1 "Título"		Temporalización	1 mes	Sesiones	12
Etapa	Educación Primaria	Curso	5.º y 6.º		
Área	Matemáticas				
Relación interdisciplinar entre áreas	Se podrían incorporar las materias de Ciencias de la naturaleza, Ciencias sociales y Lengua castellana y Literatura.				
Situación de aprendizaje nº _____					
Título: NOS ECOMOVILIZAMOS POR UN PLANETA MÁS SOSTENIBLE					
<p>Con la situación de aprendizaje "Movilízate en azul" se pretende, en un entorno educativo dinámico, sensibilizar al alumnado con los problemas derivados de la contaminación y con la necesidad de articular acciones individuales y colectivas que activen mecanismos para reducir el consumo de combustibles que emiten gases de efecto invernadero, disminuir el ruido medioambiental y mejorar la salud.</p> <p>La intención educativa de esta situación es movilizar saberes básicos de los bloques "sentido de la medida", "sentido algebraico", "sentido estocástico" y sentido socioafectivo" para que nuestro alumnado, además de desarrollar la competencia matemática, se convierta en agente activo del cambio y sea capaz de resolver tareas significativas que promuevan el uso de medios de transporte más ecológicos y anime a la comunidad educativa a utilizar la bicicleta en desplazamientos cortos y en su tiempo de ocio.</p> <p>Producto final</p> <p>El producto final de la situación de aprendizaje "Nos ecomovilizamos por un planeta más sostenible" estará formado por tres subproductos: Un estudio de la calidad ambiental de la movilidad del entorno acompañado de un decálogo con acciones prácticas para conseguir emisiones cero; la planificación de una ruta en bici para promover su uso; y la creación de un juego que fomente el uso de vehículos con cero emisiones de CO₂.</p> <p>Para conseguir el producto final tendrán que realizar un estudio estadístico sobre los medios de transporte que utilizan habitualmente en su entorno familiar, estudio que irá acompañado de una valoración del impacto medioambiental y de una propuesta de acciones individuales y colectivas que activen mecanismos para reducir el consumo de combustibles que emiten gases de efecto invernadero, disminuir el ruido medioambiental y mejorar la salud. Organizarán un recorrido por la Senda del Oso contemplando el tiempo que se precisa para el recorrido, las distancias entre los puntos de interés y la distancia total, el tiempo empleado y el coste de la salida. Y se transforman en diseñadores y diseñadoras de un juego medioambiental que tiene como objetivo educar en el uso de medios de transporte poco contaminantes que contribuyan a conseguir ciudades sostenibles y a reducir las emisiones de CO₂ y el ruido ambiental.</p> <p>Aportaciones de otras áreas</p>					
Intención Educativa					



	<p>En Ciencias de la naturaleza se puede abordar los aspectos relacionados con la movilidad sostenible (cuánto contaminan cada tipo de transporte, propuestas para reducir los niveles de CO₂ en la atmósfera [...], la flora y la fauna de la Senda del Oso...); en Ciencias sociales, los accidentes geográficos, los puntos de interés y algún detalle histórico de los concejos de Proaza, Teverga, Quirós y Santo Adriano; en Lengua castellana y Literatura, todo lo relacionado con la comprensión oral o escrita y la expresión oral o escrita (elaboración de informes, exposiciones orales...).</p>
Relación con ODS 2030	<p>Esta situación de aprendizaje contribuye principalmente al desarrollo del ODS n.º 7, "Energía asequible y no contaminante"; del ODS n.º 11, "Ciudades y comunidades sostenibles"; y ODS n.º 13, "Acción por el clima".</p> <p>También se relaciona, aunque en menor medida, con el ODS n.º 3, "Salud y bienestar".</p> <p>Y en lo que respecta a los retos del siglo XXI, se aborda el n.º 1, "Desarrollar una actitud responsable a partir de la toma de conciencia de la degradación del medioambiente basada en el conocimiento de las causas que la provocan, agravan o mejoran, desde una visión sistémica, tanto local como global", el n.º 9, "Sentirse parte de un proyecto colectivo, tanto en el ámbito local como en el global, desarrollando empatía y generosidad" y en menor medida el n.º 3, "Desarrollar estilos de vida saludable a partir de la comprensión del funcionamiento del organismo y la reflexión crítica sobre los factores internos y externos que inciden en ella, asumiendo la responsabilidad personal y social en el cuidado propio y en el cuidado de las demás personas, así como en la promoción de la salud pública".</p>

CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES

Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Competencia Específica 1. Interpretar situaciones de la vida cotidiana, proporcionando una representación matemática de las mismas mediante conceptos, herramientas y estrategias, para analizar la información más relevante.	1.2 Elaborar representaciones matemáticas que ayuden en la búsqueda y elección de estrategias y herramientas, incluidas las tecnológicas, para la resolución de una situación problematizada.	STEM1 STEM2, STEM4 CD2 CPSAA5 CE1 CE3 CCEC4
Competencia Específica 2. Resolver situaciones problematizadas, aplicando diferentes técnicas, estrategias y formas de razonamiento, para explorar distintas maneras de proceder, obtener soluciones y asegurar su validez desde un punto de vista formal y en relación con el contexto planteado.	2.1 Seleccionar entre diferentes estrategias para resolver un problema, justificando la elección.	STEM1 STEM2 CPSAA4 CPSAA5 CE3.



Competencia Específica 4. Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	4.1 Modelizar situaciones de la vida cotidiana utilizando, de forma pautada, principios básicos del pensamiento computacional. 4.2 Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en la investigación y resolución de problemas.	CCL1 STEM1 STEM2 CD1 CD3 CD5 CE3
Competencia Específica 6. Comunicar y representar, de forma individual y colectiva, conceptos, procedimientos y resultados matemáticos, utilizando el lenguaje oral, escrito, gráfico, multimodal y la terminología apropiados, para dar significado y permanencia a las ideas matemáticas.	6.2 Comunicar en diferentes formatos las conjeturas y procesos matemáticos, utilizando lenguaje matemático adecuado.	CCL1 CCL3 STEM2 STEM4 CD1 CD5 CE3 CCEC4
Competencia Específica 8. Desarrollar destrezas sociales, reconociendo y respetando las emociones, las experiencias de los demás y el valor de la diversidad y participando activamente en equipos de trabajo heterogéneos con roles asignados, para construir una identidad positiva como estudiante de matemáticas, fomentar el bienestar personal y crear relaciones saludables.	8.1 Trabajar en equipo activa, respetuosa y responsablemente, mostrando iniciativa, comunicándose de forma efectiva, valorando la diversidad, mostrando empatía y estableciendo relaciones saludables basadas en el respeto, la igualdad y la resolución pacífica de conflictos. 8.2 Colaborar en el reparto de tareas, asumiendo y respetando las responsabilidades individuales asignadas y empleando estrategias de trabajo en equipo sencillas dirigidas a la consecución de objetivos compartidos.	CCL5 CP3 STEM3 CPSAA1 CPSAA3 CC2 CC3

Saberes Básicos

Bloque E. Sentido estocástico.

Organización y análisis de datos

- Conjunto de datos y gráficos estadísticos de la vida cotidiana: descripción, interpretación y análisis crítico.
- Estrategias para la realización de un estudio estadístico sencillo: formulación de preguntas, y recogida, registro y organización de datos cualitativos y cuantitativos procedentes de diferentes experimentos (encuestas, mediciones, observaciones...). Tablas de frecuencias absolutas y relativas: interpretación.



- Gráficos estadísticos sencillos (diagrama de barras, diagrama de sectores, histograma, etc.): representación de datos mediante recursos tradicionales y tecnológicos y selección del más conveniente.
- Medidas de centralización (media y moda): cálculo e interpretación.
- Medidas de dispersión (rango): cálculo e interpretación.
- Calculadora y otros recursos digitales, como la hoja de cálculo, para organizar la información estadística y realizar diferentes visualizaciones de los datos.
- Relación y comparación de dos conjuntos de datos a partir de su representación gráfica: formulación de conjeturas, análisis de la dispersión y obtención de conclusiones. Inferencia.
- Identificación de un conjunto de datos como muestra de un conjunto más grande y reflexión sobre la población a la que es posible aplicar las conclusiones de investigaciones estadísticas sencillas.

Bloque F. Sentido socioafectivo.

Trabajo en equipo, inclusión, respeto y diversidad.

- Aplicación de técnicas simples para el trabajo en equipo en matemáticas y estrategias para la gestión de conflictos, promoción de conductas empáticas e inclusivas y aceptación de la diversidad presente en el aula y en la sociedad.

METODOLOGÍA

- Aprendizaje basado en el pensamiento
- Aprendizaje basado en problemas
- Aprendizaje basado en proyectos
- Aprendizaje basado en retos
- Estaciones de aprendizaje
- Aprendizaje cooperativo
- Pensamiento de diseño (Design Thinking)

- Aprendizaje – servicio
- Aprendizaje por contrato
- eLearning
- Visual Thinking
- Clase invertida
- Gamificación
- Aprendizaje por descubrimiento

- Pensamiento computacional
- Técnicas y dinámicas de grupo
- Explicación gran-grupo
- Centros de interés
- Talleres
- Otras _____

AGRUPAMIENTOS

- Grupos heterogéneos
- Grupos de expertos/as
- Gran grupo o grupo-clase
- Grupos fijos

- Equipos flexibles
- Trabajo individual
- Grupos interactivos
- Otros.....



SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA	
Recursos	Descripción de la actividad, tarea, proceso
Aplicación PowerPoint y/o Sway y/o Genially y/o Canva y/o generador de códigos QR.	<p>TAREA: MÁS QUE UNA MODA (5 sesiones)</p> <p>Planteamiento de la tarea</p> <p>Partiendo de las advertencias y recomendaciones de la OMS sobre el problema del sedentarismo infantil y sus consecuencias, así como la búsqueda de una movilidad más sostenible que permita la reducción de CO₂, tomando como pilar la socialización e inclusión, se plantea que el alumnado de 5º y 6º realice un estudio estadístico sobre los medios de transporte que utilizan habitualmente en su entorno familiar, estudio que irá acompañado de una valoración del impacto medioambiental y de una propuesta de acciones individuales y colectivas que activen mecanismos para reducir el consumo de combustibles que emiten gases de efecto invernadero, disminuir el ruido medioambiental y mejorar la salud.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Para el desarrollo de la tarea se movilizarán principalmente saberes de los bloques "sentido estocástico" y "sentido socioafectivo".</p> <p>Se pretende que, a partir de la experimentación, comprendan el significado, la importancia y el proceso a seguir para realizar un estudio estadístico fiable. Partimos de su entorno, para seleccionar las actividades que formarán parte de la encuesta. El propio alumnado será el objeto de la muestra. Así vivirán la experiencia con perfil encuestador y con perfil encuestado. Y, a partir de aquí, en pequeños grupos situados en diferentes lugares del aula-clase, se organizarán para realizar todos los pasos que lleven a un análisis y conclusión. El papel del profesorado será guiar, coordinar, moderar, motivar y favorecer la gestión de conflictos. Se pondrá el foco en el trabajo en equipo, en la responsabilidad que deben asumir en el desarrollo de las tareas, en la colaboración y en la inclusión de todo el alumnado. El producto final llevará a un diseño que presente, motive y genere interés en las actividades propuestas, animando al alumnado a utilizar todos sus recursos como emprendedores y emprendedoras.</p> <p>1. Activación – Sesión 1</p> <p>Para poner al alumnado en situación y activar sus conocimientos previos se le presenta un vídeo "6 Consejos para una Movilidad SOSTENIBLE y Menos CONTAMINANTE" y se les explica el producto final de la tarea: Realizar un estudio estadístico sobre los medios de transporte que utilizan, analizar cuánto contaminan y realizar una propuesta de movilidad más ecológica.</p> <p>La fase de activación finaliza con la planificación del desarrollo de la tarea.</p> <p>2. Investigación – Sesiones 1 y 2</p> <p>A continuación, se les muestra lo que tienen que hacer y se les pide que analicen lo que precisan saber para el desarrollo de la tarea: realizar la selección de una muestra, diferenciar los tipos de variables estadísticas, calcular frecuencias absolutas y relativas, la media, la mediana, la moda y el rango, utilizar los estadísticos calculados para interpretar situaciones, y las representaciones gráficas más utilizadas (histogramas o diagramas de sectores).</p>



Aplicación Tricider.	<p>En la fase de aprendizaje, el alumnado adquiere los saberes antes mencionados a partir de la observación y análisis de diferentes encuestas. Elegirán la variable más adecuada para el estudio, aprenderán a calcular las frecuencias, la media... (trabajo individual) y se fijarán en cómo se traslada la información y en cómo se hace la valoración del estudio (trabajo en equipo).</p> <p>Finaliza esta fase con el diseño final de la encuesta.</p> <p>3. Desarrollo – Sesiones 3, 4 y 5</p> <p>Realizarán la encuesta, el tratamiento de los datos obtenidos y el análisis de los mismos. Atendiendo a la información recogida, harán la valoración del impacto medioambiental y propondrán acciones individuales y colectivas para reducir las emisiones de CO2 y promover la actividad física.</p> <p>Posteriormente, elaborarán el informe de movilidad y los folletos informativos. Para ello, utilizarán algunas de las siguientes aplicaciones: PowerPoint y/o Sway y/o Genially y/o Canva y/o generador de códigos QR.</p> <p>4. Presentación – Sesión 6</p> <p>Presentarán los resultados y su propuesta al resto de los compañeros o compañeras con apoyo gráfico y multimedia o publicarán esta información en un artículo del blog del colegio o del aula. Para finalizar, el alumnado de 5º y 6º votará las propuestas que más les han gustado utilizando la aplicación Tricider.</p> <p>Conocimientos previos</p> <p>El alumnado sabe agrupar datos en una tabla y calcular la media.</p> <p>Tiene conocimientos básicos del uso de la aplicación PowerPoint y/o Sway y/o Genially y/o Canva y/o generador de códigos QR.</p> <p>Actividad 1</p> <p>Selección de la muestra</p> <p>Debe tener un tamaño adecuado y ser significativa. En lo que respecta al tamaño, al tratarse de una población pequeña (alumnado de 5º y 6º) se han de incluir en el estudio al menos el 80%. Y para que sea significativa, se debe tener en cuenta un número similar de niños y niñas, características específicas parecidas (problemas de movilidad, ...), distancia del centro a su lugar de residencia...</p> <p>Actividad 2</p> <p>Diseño de la encuesta.</p> <p>Incluye sólo una pregunta en cada ítem, están bien formulados, obedecen a los objetivos de la investigación y los ítems son suficientes.</p> <p>Actividad 3</p> <p>Pasar la encuesta</p> <p>Cada grupo divide la muestra entre los miembros del grupo. Por ejemplo, para una población de 100 niños y niñas en 5º y 6º, la muestra será de 80. Y si el grupo es de 4 niños y niñas, cada uno de ellos tendrá que entrevistar a 20 personas.</p> <p>Actividad 4</p> <p>Tratamiento de los datos recogidos.</p>
----------------------	---



	<p>Se calculan las frecuencias, la media, la mediana, la moda y el rango; se representa la información obtenida en gráficos</p> <p>Actividad 5</p> <p>Análisis, conclusiones y propuestas.</p> <p>Actividad 6</p> <p>Publicación del informe sobre movilidad y propuestas para favorecer una movilidad con menos emisiones de CO2.</p>
<p>web La Senda del Oso.</p> <p>Google Maps</p>	<p>TAREA 2: RECORRE EL PLANETA EN BICICLETA (4 sesiones)</p> <p>Planteamiento de la tarea</p> <p>El uso de la bicicleta en nuestros desplazamientos, además de permitirnos gozar de un rato muy agradable y hacer ejercicio físico, va a contribuir de forma eficaz a conseguir una mejor calidad del aire y a reducir significativamente los ruidos. Para la promoción de su uso se propone al alumnado que organicen un recorrido por la Senda del Oso contemplando el tiempo que se precisa para el recorrido, las distancias entre los puntos de interés y la distancia total, el tiempo empleado y el coste de la salida (autobús más alquiler de bicicletas). Con la información obtenida se hará una entrada en el blog del cole y/o del aula.</p> <p>Y en otras áreas, como Ciencias de la Naturaleza o Ciencias Sociales, se pone en disposición al alumnado de conocer la riqueza de este entorno natural y cultural, y reflexione sobre la importancia de cuidarlo.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Para el desarrollo de esta tarea tendrán que movilizar saberes de los bloques "sentido de la medida" y "sentido espacial".</p> <p>1. Activación – Sesión 6</p> <p>¿Os gustaría hacer la Senda del Oso en bicicleta? A partir de esta pregunta se les piden que visionen el vídeo La Senda del Oso y se les plantean preguntas sobre el conocimiento que tienen del lugar, sobre si saben a la distancia a la que está de su localidad o el tiempo que tardarían en llegar (estimación)... Y se les propone como tarea organizar un recorrido por la Senda del Oso.</p> <p>2. Investigación – Sesión 6</p> <p>En la fase de investigación, utilizando Google Maps, calculan la distancia desde San Andrés hasta Entralgo, en km, y el tiempo que se precisa para realizar todo el itinerario, hasta puntos intermedios... También investigan sobre la distancia que hay desde su localidad y sobre el tiempo que emplean para llegar y comprueban la correlación que se da con las estimaciones realizadas previamente. Por último, consultan los precios del alquiler de bicicletas en las webs de tres empresas de la zona y solicitan presupuesto para el viaje a tres empresas de autocares.</p> <p>Pueden completar la información recogida consultando la web La Senda del Oso.</p> <p>3. Desarrollo – Sesiones 7, 8 y 9</p> <p>Con la información recogida organizan la actividad complementaria "Recorre el planeta en bicicleta" reflejando:</p> <ul style="list-style-type: none">• Los costes:



<p>Sway, una presentación con Genially o Canva...</p>	<ul style="list-style-type: none">○ El coste total del viaje y del alquiler contratando con las empresas más económicas.○ El coste individual si viaja el 100% del alumnado, el 90% o el 80%.• Los tiempos:<ul style="list-style-type: none">○ El tiempo del viaje.○ El tiempo empleado en el recorrido (total y entre tramos).○ Hora de salida y hora de llegada.• El itinerario de la Senda del Oso:<ul style="list-style-type: none">○ Tramos entre los puntos de interés <p>4. Publicación – Sesión 9</p> <ul style="list-style-type: none">• Redacción que incluye imágenes, cuadros, gráficos...• Publicación en el blog. Otras opciones: crear un Sway, una presentación con Genially o Canva... <p>Conocimientos previos</p> <ul style="list-style-type: none">• Calculan porcentajes.• Utilizan Google Maps para buscar sitios y calcular distancias y tiempos.• Manejan programas como PicPick para el tratamiento de imágenes.• Saben publicar artículos en el blog. <p>Tiene conocimientos básicos del uso de la aplicación Sway y/o Genially y/o Canva</p> <p>Actividad 1</p> <p>Identificar distancias, tiempos y precios que se precisan saber para la organización de la actividad “Recorre el planeta en bicicleta”.</p> <p>Actividad 2</p> <p>Costes del transporte y costes del alquiler de bicicletas en total y por alumno o alumna, en este caso teniendo en cuenta la participación (100%, 90% u 80%) y las ofertas más económicas.</p> <p>Actividad 3</p> <p>Diseño de tramos a recorrer en le Senda del Oso teniendo en cuenta los puntos de interés seleccionados para visitar.</p> <p>Actividad 4</p> <p>Cálculo de los tiempos empleados en el viaje en total (desde la salida de la localidad hasta la llegada) y los que se precisan para realizar la Senda del Oso (tiempo empleado en el recorrido y en las visitas).</p> <p>Actividad 5</p> <p>Escribir y publicar en el blog el artículo “Recorre el planeta en bicicleta”.</p> <p>Incluye, itinerario, tiempos, coste y puntos de interés.</p> <p>Otra opción es escribir un Sway o presentación con Genially o Canva.</p>
---	--



<p>Programa Remove.</p> <p>Aplicación PicPick.</p> <p>Aplicación Scratch.</p>	<p>TAREA 3: ECOMOVILÍZATE, UN JUEGO PARA PROMOVER LA MOVILIDAD SOSTENIBLE (3 Sesiones)</p> <p>Planteamiento de la tarea</p> <p>Se les plantea el diseño de un juego medioambiental con el programa Scratch que premie el uso de vehículos que no contaminan (bicicletas y/o vehículos eléctricos) o lo hacen en menor grado (transporte público) y penalice el uso de vehículos individuales de combustión. Los alumnos o alumnas se transforman en diseñadores y diseñadoras de un juego medioambiental que tiene como objetivo educar en el uso de medios de transporte poco contaminantes que contribuyan a conseguir ciudades sostenibles y a reducir las emisiones de CO₂ y el ruido ambiental.</p> <p>Desarrollo</p> <p>Para el desarrollo de esta tarea se movilizarán saberes principalmente del bloque "sentido algebraico", apartado pensamiento computacional.</p> <ol style="list-style-type: none">1. Activación – Sesión 10 <p>Se inicia la tarea con la visión del vídeo "¿Cuánto contaminan los transportes?" para que reflexionen sobre el impacto que tiene cada medio de transporte en la calidad del aire.</p> <ol style="list-style-type: none">2. Investigación – Sesión 10<ul style="list-style-type: none">• Investigan sobre lo que contamina cada uno de los medios de transporte propuestos: patinete, bicicleta, vehículo eléctrico, autobús eléctrico, tren eléctrico, moto de gasolina, coche de gasolina, autobús de gasóleo y avión.• Buscan en internet las imágenes que precisan.• Analizan el juego que se les ha facilitado para determinar las modificaciones que van a realizar para crear el que han diseñado.3. Desarrollo – Sesión 10, 11 y 12<ul style="list-style-type: none">• Diseña el juego que van a realizar. Cada equipo diseña un sencillo juego que premie con reducción de CO₂ la selección de medios de transporte ecológicos y penalice con aumento de CO₂ la selección de vehículos contaminantes. Otra opción es la de que diseñen un juego en el que tengan que clasificar los medios de transporte en contaminantes o ecológicos.• Posteriormente, seleccionará las imágenes que precise para el desarrollo del juego (vehículos ecológicos y vehículos contaminantes) a las que les eliminará el fondo con un programa específico, por ejemplo Remove. Si precisan tratar la imagen utilizarán otra aplicación, por ejemplo PicPick.• Crean el juego con la aplicación Scratch.4. Presentación – Sesión 12 <p>Cada equipo comparte y presenta su juego en la última media hora (cinco minutos por grupo).</p> <p>Conocimientos previos</p> <p>El alumnado tiene un conocimiento básico de las aplicaciones:</p> <ul style="list-style-type: none">- PicPick: sabe hacer una captura, recortar y guardar.- Remove: subir y guardar imágenes. <p>Scratch: subir y cambiar objetos y fondos; realizar programaciones sencillas con los bloques de programación propuestos por la aplicación y crear variables (puntuación).</p> <p>Actividad 1</p> <ol style="list-style-type: none">1. Diseño de un juego en el que la selección de medios de transporte ecológicos reduzca CO₂ y los medios de transporte contaminantes
---	--



<p>https://scratch.mit.edu/projects/165120314/editor/</p>	<p>aumente el CO₂. El juego finalizará cuando se alcancen niveles de CO₂ = 0 (éxito) o cuando los niveles de CO₂ > 1500 ppp.</p> <ul style="list-style-type: none">- Bicicleta/patinete: -100 ppp- Vehículo eléctrico: -100 ppp- Autobús eléctrico: -150 ppp- Tren eléctrico: -150 ppp- Moto gasolina: +70 ppp- Coche gasolina/gasóleo: +100- Autobús gasóleo: +150- Avión: +280 <p>Utilizar como punto de partida el diseño de un juego de atrapar: https://scratch.mit.edu/projects/165120314/editor/</p> <p>Actividad 2</p> <p>Seleccionamos imágenes de vehículos ecológicos (bicicleta, patinete, coche eléctrico, autobús eléctrico y/o híbrido y tren) y vehículos de combustión más contaminantes (coches, motos y autobuses de gasolina o gasóleo y aviones). Guardar o hacer captura, recortar y guardar con PicPick.</p> <p>Eliminar fondo con Remove.</p> <p>Actividad 3</p> <p>Crear el juego con Scratch.</p> <p>A partir de un juego ya creado tienen que implementar el del grupo y el suyo.</p>
--	--

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES

Especificar los aspectos relativos a la atención a las diferencias individuales, en función de la diversidad del alumnado del grupo clase.

De acuerdo con los principios del DUA, Las tareas planteadas y la elaboración de sus productos se ajustarán razonablemente en sus aspectos curriculares y organizativos, conforme a lo estipulado en el correspondiente apartado de la programación docente sobre atención a la diversidad, a lo largo de las siguientes líneas y pautas:

- Por qué aprender. Implicación y motivación. Se podrá aplicar medidas metodológicas de atención y concentración:
 - Ubicación o agrupación del alumnado en el aula
- Cómo aprender. Representación y comprensión. Se podrá aplicar medidas metodológicas sobre instrumentos de evaluación:
 - Tipo de productos de la tarea
 - Reconsideración de ítems en las rúbricas para su evaluación
 - Variación de la ponderación de los criterios de calificación en la evaluación del desempeño en las tareas
- Qué aprender. Acción y expresión. Se podrá aplicar medidas curriculares:
 - Refuerzo de saberes básicos para desarrollar toda la potencialidad del aprendizaje
 - Reconsideración del grado de exigencia de los saberes básicos implicados en las tareas para facilitar el aprendizaje

Estas medidas tendrán en cuenta el caso particular del alumnado (alumnado de altas capacidades, alumnado que no progresa adecuadamente, alumnado de lengua extranjera, alumnado con dificultades específicas de lenguaje o alumnado de necesidades educativas especiales), al que se aplican, teniendo en cuenta los informes de tutoría y del Servicio de Orientación.

EVALUACIÓN



Procedimientos o técnicas	Actividad de evaluación	Instrumento
<input type="checkbox"/> Entrevista <input checked="" type="checkbox"/> Observación sistemática <input type="checkbox"/> Intercambios orales <input type="checkbox"/> Producciones del alumnado <input type="checkbox"/> Autoevaluación <input type="checkbox"/> Co-evaluación	<input type="checkbox"/> Debate <input type="checkbox"/> Portfolio <input type="checkbox"/> Mesa redonda <input type="checkbox"/> Video de presentación <input type="checkbox"/> Archivo digital <input checked="" type="checkbox"/> Participación diaria <input type="checkbox"/> Asamblea y puesta en común <input type="checkbox"/> Pruebas específicas	<input checked="" type="checkbox"/> Lista de control <input checked="" type="checkbox"/> Rúbricas <input type="checkbox"/> Listas de cotejo <input checked="" type="checkbox"/> Escalas de valoración <input type="checkbox"/> Semáforo de autoevaluación <input type="checkbox"/> Cuestionario <input type="checkbox"/> Diana de evaluación <input checked="" type="checkbox"/> Diarios de clase <input type="checkbox"/> Anecdótico
VINCULACIÓN CON PLANES PROGRAMAS Y PROYECTOS DE CENTRO		
Planes: "Plan de Digitalización", "Plan Integral de Convivencia" y "Plan de Lectura, Escritura e Investigación". Proyectos: "Proyecto de Educación ambiental sostenible y de entorno saludable".		
ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES		