

## Relacionamos tareas con criterios de evaluación

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

TAREA	CRITERIO DE EVALUACIÓN	AGRUPAMIENTO	TIEMPO APROXIMADO	HERRAMIENTA QUE SE LE SUGERIRÁ AL ALUMNADO
Actividad de motivación. Visualización del Genialy de E.F.	6.1.1. Reconocer los efectos beneficiosos a nivel físico y mental de la actividad física, lúdica y deportiva, como paso previo para su integración en la vida diaria, analizando situaciones cotidianas.	Individual	1 sesión	Genially. Youtube.

Dictados cooperativos (Lengua)	6.4.2. Analizar e interpretar, de manera acompañada, el contenido y aspectos formales y no formales elementales de textos escritos y multimodales, valorando su contenido y estructura y evaluando su calidad, fiabilidad e idoneidad en función del propósito de la lectura.	Pequeño grupo	5 sesiones	Tablets.
Maestros por un día (E.F.)	6.2.1. Desarrollar proyectos motores de carácter individual,	Pequeño grupo	6 sesiones	Genially, youtube, ordenadores (procesador de textos)

	cooperativo o colaborativo, definiendo metas, secuenciando acciones, introduciendo cambios, si es preciso, durante el proceso, y generando producciones motrices de calidad, valorando el grado de ajuste al proceso seguido y al resultado obtenido.			
Conoce tu cuerpo (Conocimiento del Medio)	6.1.1. Utilizar recursos digitales de acuerdo con las necesidades del contexto educativo de forma segura y eficiente, buscando información,	Individual	2 sesiones	Tablets y/o ordenadores

	comunicándose y trabajando de forma individual, en equipo y en red, reelaborando y creando contenidos digitales sencillos, interpretando, organizando y analizando la información y aumentando la productividad y eficiencia en el propio trabajo.			
Entrevistas (E.F., Lengua y Conocimiento del Medio Natural, Social Cultural)	E.F. 6.2.3. Adquirir un progresivo control y dominio corporal, empleando los componentes	Pequeños grupos	6 sesiones	Tablets, ordenadores (buscadores digitales)

	<p>cualitativos y cuantitativos de la motricidad de manera eficiente y creativa, y haciendo frente a las demandas de resolución de problemas en situaciones motrices transferibles a su espacio vivencial.</p> <p>Lengua</p> <p>6.3.2. Participar en interacciones orales espontáneas o regladas, incorporando estrategias sencillas de escucha activa, de cortesía</p>			
--	---	--	--	--

	<p>lingüística y de cooperación conversacional</p> <p>CMN</p> <p>6.2.2.. Buscar, seleccionar y contrastar información, de diferentes fuentes seguras y fiables, usando los criterios de fiabilidad de fuentes, adquiriendo léxico científico básico, utilizándola en investigaciones relacionadas con el medio natural, social y cultural.</p>			
--	--	--	--	--

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

Al usar tecnologías en el aula, previamente hay que comprobar que funciona internet y que todo está correcto.

De todas formas, hay que tener en cuenta que las tecnologías pueden fallar, por lo que debemos tener una batería de recursos para seguir trabajando, ya sea a través de fichas impresas para poder realizar la sesión que van a desarrollar en la clase de Educación física. O una ficha con el aparato locomotor para trabajar músculos y huesos. O intentar descubrir el deportista olímpico o paralímpico con los conocimientos previos de toda la clase.

También se pueden tener descargados vídeos sobre los Juegos Olímpicos para verlos sin conexión.

Si diese problema una aplicación en concreto, siempre se puede recurrir a otra aplicación similar, con la que se pueda realizar dicha función. Por suerte tenemos una gran variedad de herramientas digitales a nuestra disposición, y gracias a la formación previa en competencia digital, podemos utilizarlas y disfrutarlas para enriquecer nuestra práctica docente, así como la competencia digital de nuestro alumnado.