|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **TIPO** | **DEFINICIÓN** | **PALABRAS CLAVES** | **EJEMPLO** |
| **TAREAS** | Acciones orientadas a resolver una situación-problema en un contexto definido, poniendo en juego todos los recursos de los que dispone la persona y todos los saberes disponibles para lograr la elaboración de un producto relevante. | Competencias clave, funcionalidad, significatividad, vida cotidiana, interdisciplinariedad. | Organizar un mini campeonato de bádminton por parejas o dobles y llevarlo a la práctica, estableciendo roles, creando un ranking y su clasificación en el blog de EF. |
| **ACTIVIDADES** | Acciones que tienen como objetivo la adquisición de un nuevo conocimiento o el uso de alguno ya adquirido pero en condiciones diferentes. Para ello se utilizan distintos modos o maneras conscientes de dirigir o usar las ideas, es decir, procesos cognitivos (reflexivo, analítico, crítico, práctico, sistémico, etc) | Competencias clave, dominio, consolidación | Resolver un 2x1 en balonmano  Resolver un reto en un juego cooperativo (llevar el balón de fondo a fondo entre 5 alumnos sin que se caiga y in utilizar las manos) |
| **EJERCICIOS** | Acciones orientadas a la comprobación del dominio adquirido en el manejo de un determinado conocimiento. | Simple, habilidad | Realizar plancha frontal sobre fitball ycambiar de posición al oir el cambo de múscia. |