

Cuadro “Definición de conceptos”

TIPO	DEFINICIÓN	PALABRAS CLAVE	EJEMPLO
Tareas	<p>Las tareas son propuestas didácticas que tienen como objetivo la integración del <i>saber, saber hacer y saber ser</i>, movilizando todos los recursos disponibles de la persona y permitiendo la transferencia de saberes a la vida cotidiana. Son interdisciplinares, porque incluyen conocimientos de varias materias. Son imprescindibles para adquirir las competencias clave.</p>	<p>integración del <i>saber, saber hacer y saber ser</i></p> <p>Permite la transferencia de saberes a la vida cotidiana</p> <p>Son interdisciplinares</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Realizar un corto en formato digital. • Elaborar una guía turística o folleto informativo de la ciudad. • Elaborar un juego de cartas.
Actividades	<p>Las actividades son propuestas didácticas que tienen como objetivo el dominio de una habilidad o un procedimiento concreto o la comprensión de conceptos. Son importantes para consolidar aprendizajes de conceptos y procedimientos básicos y pueden favorecer el desarrollo de las competencias clave. En sí mismas, no garantizan la transferencia a otras situaciones.</p>	<p>tienen como objetivo el dominio de una habilidad o un procedimiento concreto o la comprensión de conceptos.</p> <p>consolidar aprendizajes de conceptos y procedimientos básicos</p> <p>En sí mismas, no garantizan la transferencia a otras situaciones.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elaboración de un guión: recopilación de imágenes y vídeos para hacer un montaje, diseño del montaje, visualización del guión. • Diseño y elaboración de cartas matemáticas. • Construcción de piezas que integren decimales, fracciones y porcentajes.

<p>Ejercicios</p>	<p>Los ejercicios son propuestas didácticas que tienen como objetivo la adquisición de una habilidad o un procedimiento concreto y sencillo. Son importantes para consolidar aprendizajes y automatizar algunos conocimientos.</p>	<p>Adquisición de una habilidad o un procedimiento concreto y sencillo.</p> <p>Consolidan aprendizajes y automatizan algunos conocimientos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Partida al dominó para calcular de manera rápida fracciones y su equivalente decimal. • Partida del juego de cartas con reglas establecidas. • Partida al dominó para calcular de manera rápida fracciones y su equivalente decimal.
-------------------	--	---	--

Relación de una tarea con su actividad y competencias clave.

TAREA	ACTIVIDADES	COMPETENCIAS CLAVE
1. Elaborar un tríptico informativo.	<p>Escribir con un procesador de textos la información a reflejar en el tríptico.</p> <p>Realizar el diseño del tríptico con un editor de imágenes (forma, colores, imágenes...).</p> <p>Mostrar el resultado del trabajo al resto de la clase.</p>	<p>- Competencia Digital</p> <p>-Conciencia y expresiones culturales</p> <p>-Competencia Comunicación lingüística</p>
2. Elaborar un mapa de España/Europa, recogiendo ciudades que posean restos de teatros romanos.	<p>Crear grupos de trabajo que cumplan las condiciones de: 1) Ser mixtos 2) No haber trabajado antes este curso en un GT con ninguno de los componentes.</p> <p>Buscar información en internet sobre yacimientos romanos en España/Europa, y su ubicación.</p> <p>Dibujar / Diseñar / Importar en un editor de imágenes un mapa de España/Europa, y ubicar gráficamente la información obtenida.</p>	<p>- Competencia Social y Cívica</p> <p>- Competencia en aprender a aprender</p> <p>- Competencia Digital</p>
3. Elaborar una encuesta de opinión para aplicarla a los compañeros y compañeras.	<p>Determinar el campo de la vida cotidiana sobre el que recabar la encuesta de opinión en función de las características de la clase.</p> <p>Recabar emails del alumnado de clase y enviarles la encuesta.</p> <p>Enviar por email a los componentes de la clase la encuesta.</p>	<p>- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.</p> <p>- Competencia Social y Cívica</p> <p>- Competencia Digital</p>

