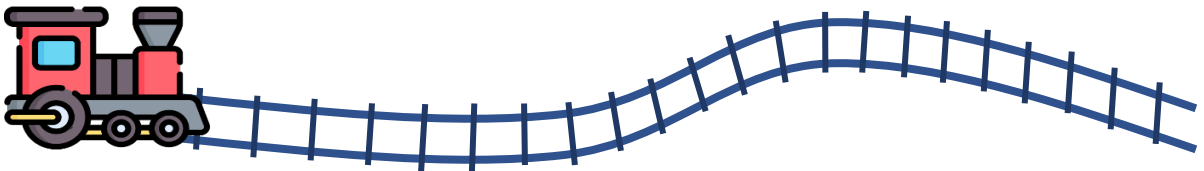


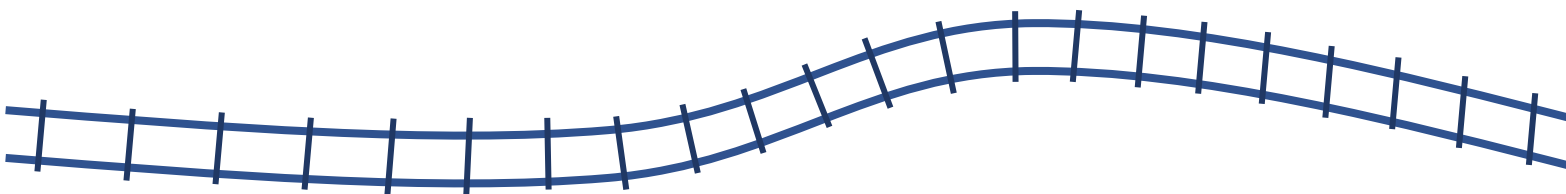
CAPÍTULO 5

Mariposas, elefantes y abejas:
jugando para explorar la
naturaleza

Apoyos



APOYO 5.1



Posibles PREGUNTAS para conducir la asamblea

¿Qué habéis descubierto?

¿Cómo os habéis sentido?

¿Qué propuesta os ha gustado más? ¿Por qué?

¿Qué propuesta os ha gustado menos? ¿Por qué?

¿Qué creéis que había que hacer en la propuesta?



Posibles PREGUNTAS para cada propuesta

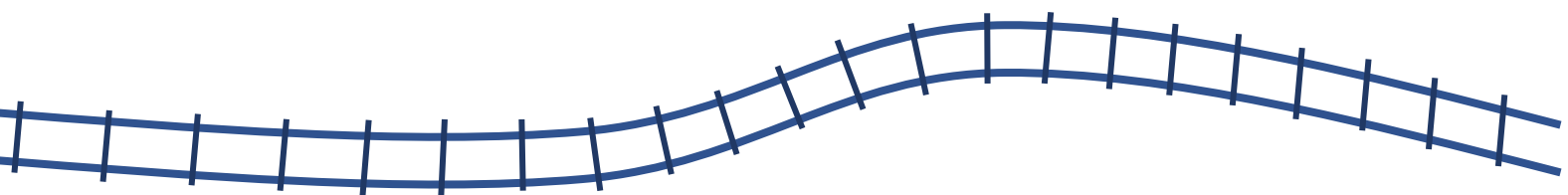
Los materiales que forman la propuesta: ¿de qué color son?, ¿huelen?, ¿qué textura tienen?, ¿tienen brillo?, ¿dejan pasar la luz?, ¿qué forma tienen?, ¿se pueden doblar?, ¿son duros?, ¿son blandos?, ¿son compactos?, ¿son ligeros?, ¿son pesados?,...

¿Son todos iguales?, ¿en qué se parecen?, ¿en qué se diferencian?

¿Cómo has clasificado el material?, ¿has utilizado las cestas que había en la propuesta?, ¿qué has puesto en cada cesta?, ¿en qué se parecen los materiales que has puesto en la misma cesta?

Si hay instrumentos de medida y de observación: ¿para qué sirven?

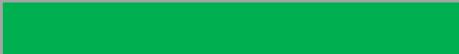

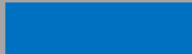

APoyo 5.2



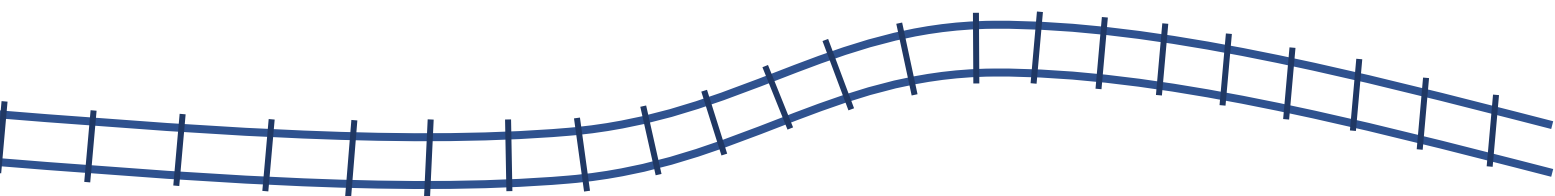
Propuesta 2:

¿Son todas las plumas iguales?



ARROYO 5.3

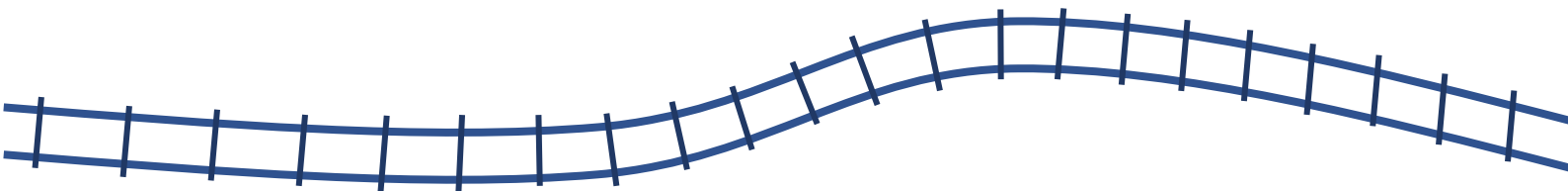


Propuesta 4:

¿Huevo, larva, pupa o adulto?



APoyo 5.4



Propuesta 6:

¿Dónde irá ese hueso?

1) Observa y describe el hueso (puedes utilizar los sentidos)

¿De color es? ¿es homogéneo? ¿qué forma tiene? ¿tiene brillo? ¿tiene brillo? ¿deja pasar la luz? ¿es más grande que...? ¿es más pequeño que...?

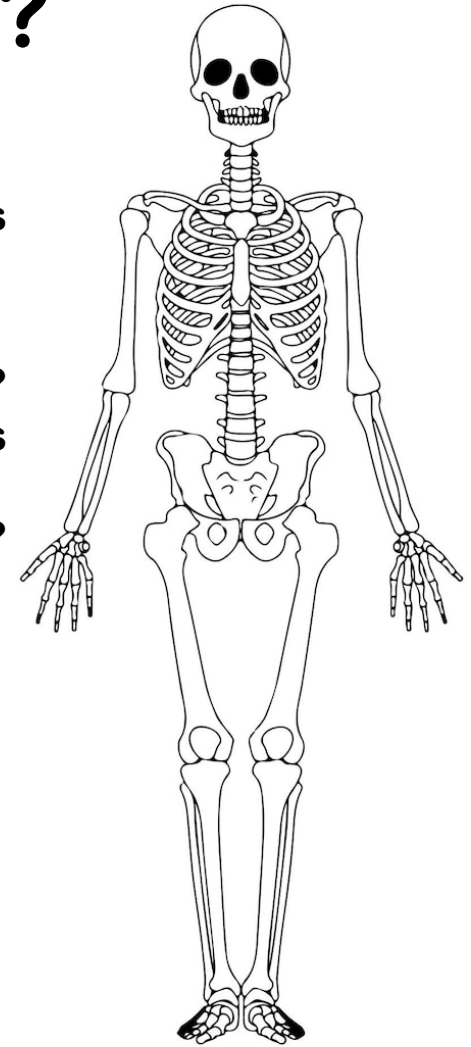
¿Es flexible? ¿es rugoso? ¿es duro? ¿es blando? ¿es compacto? ¿pesa? ¿pesa más que...? ¿pesa menos que...?

2) Sitúa el hueso donde creas que corresponde

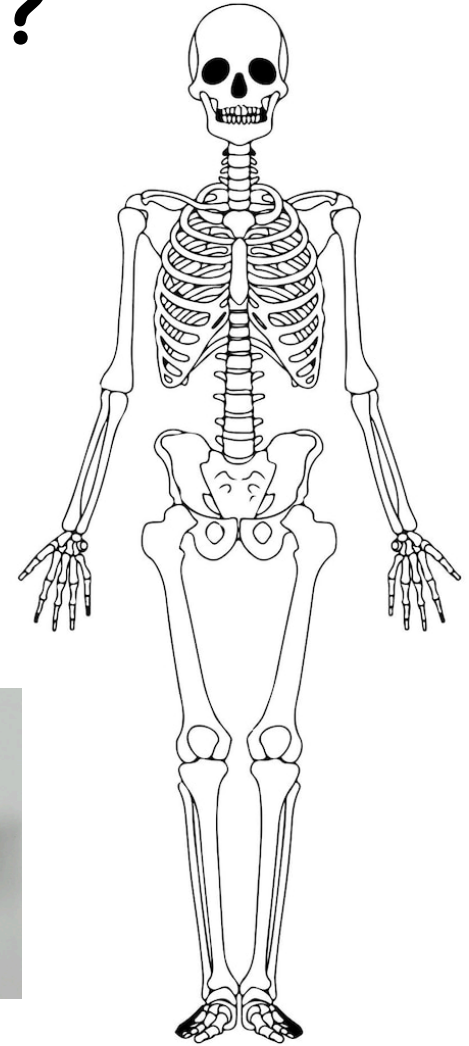
3) Justifica tu respuesta

¿Qué te hace pensar que tu hueso se sitúa allí?

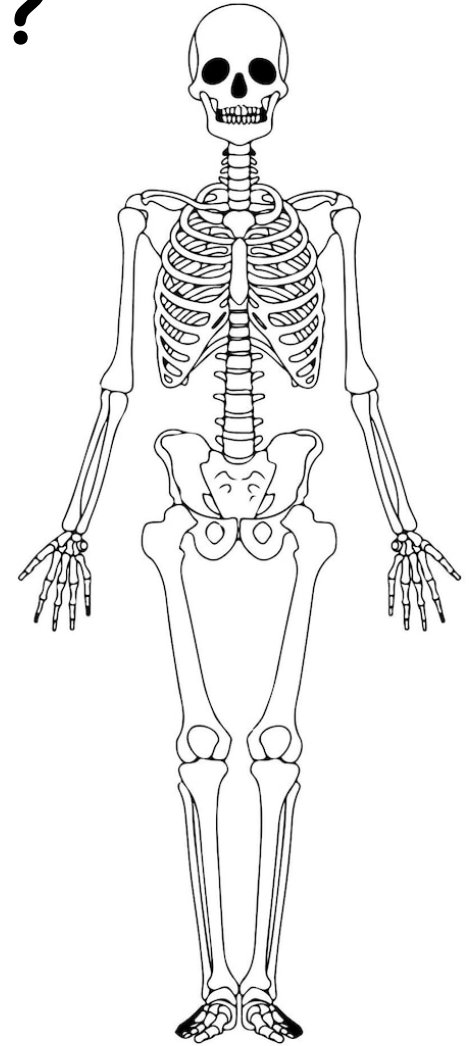
¿A qué animal crees que pertenece?



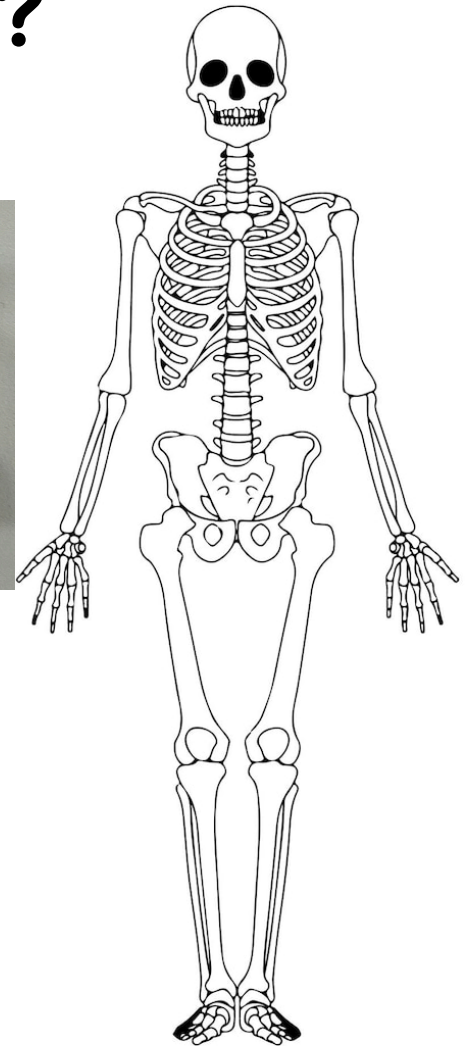
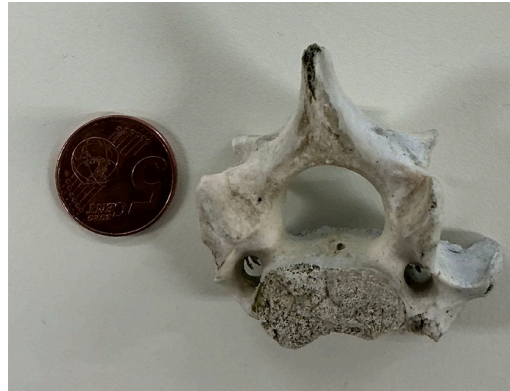
Propuesta 6: ¿Dónde irá ese hueso?



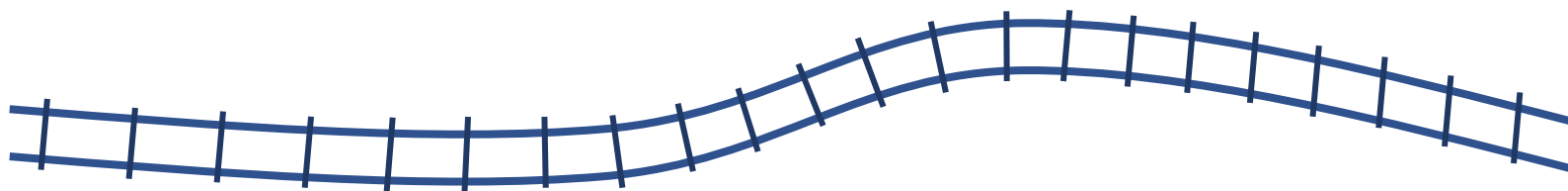
Propuesta 6: ¿Dónde irá ese hueso?



Propuesta 6: ¿Dónde irá ese hueso?



ARROYO 5.5



Propuesta 7: ¿Dónde viven?



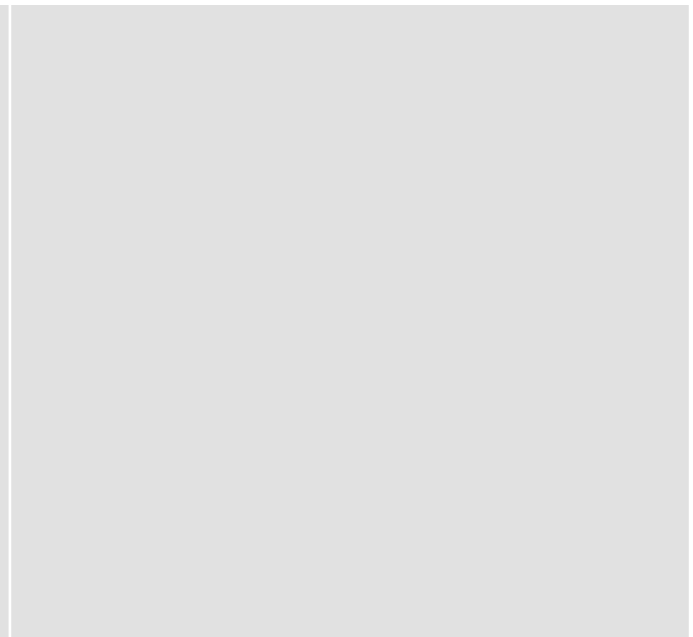
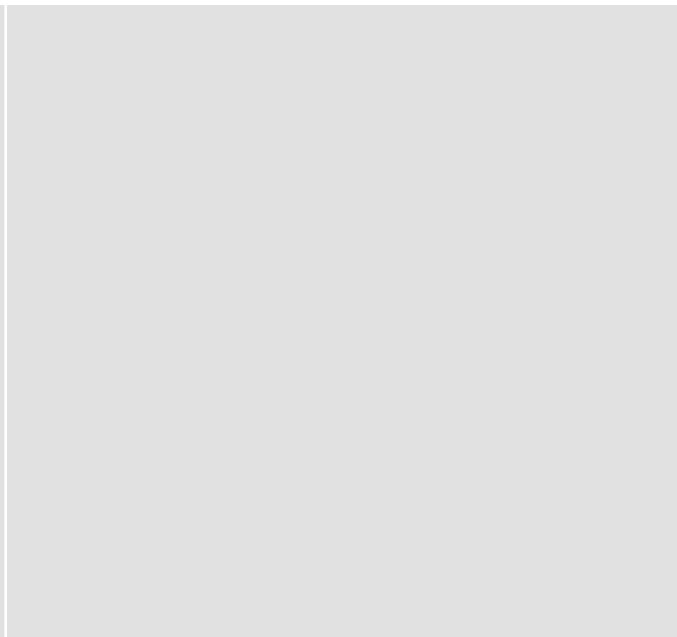
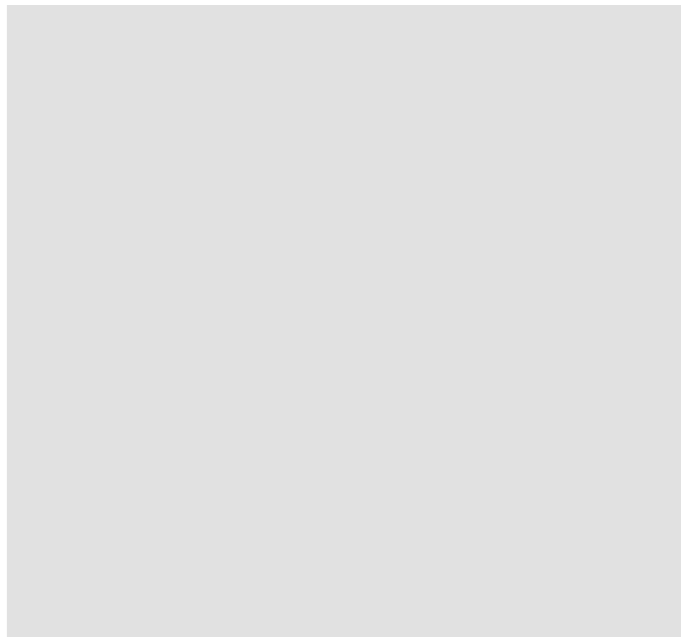
**MEDIO
ACUÁTICO**



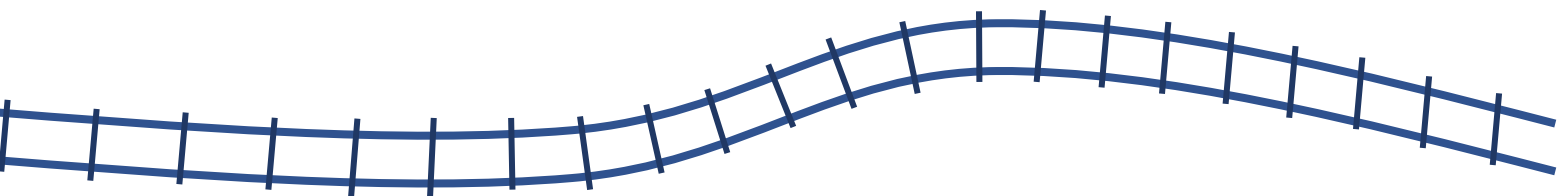
**MEDIO
AÉREO**



**MEDIO
TERRESTRE**



ΑΡΘΥΟ 5.6



¿Cómo soy para vivir en el desierto?

DESIERTO

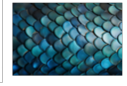


- Llueve poco
- Mucho calor por el día
- Mucho frío por la noche
- Poca vegetación
- Pocos animales
- Pocos lugares para refugiarse
- Suelos de arena
- Suelos pobres sin nutrientes

INVENTA UN ANIMAL QUE PUEDA VIVIR EN EL DESIERTO

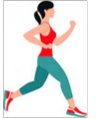
Voy a tener en cuenta:

-¿TIENE PELO? ¿PLUMAS? ¿ESCAMAS?



- ¿TIENE PATAS?
¿CUANTAS?

¿CÓMO SON SUS PATAS?
¿CÓMO SE MUEVE?



-¿CÓMO ES SUS BOCA?
¿TIENE DIENTES? ¿QUÉ
COME? ¿CÓMO CONSIGUE
EL ALIMENTO?

-¿CÓMO BEBE? ¿CÓMO
CONSIGUE EL AGUA?



-¿CÓMO SON SUS OJOS?
¿CÓMO SON SUS OREJAS?

-¿DÓNDE DUERME?

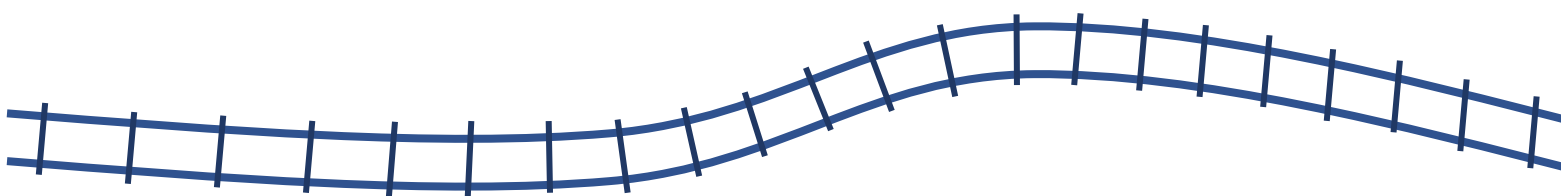


-¿CÓMO SE PROTEGE DEL SOL?
¿Y DE OTROS ANIMLAES?

-OTROS





APoyo 5.7




Instrumento de evaluación de las acciones en la cada propuesta

¡Atención! Esta rúbrica muestra para cada propuesta dentro de la SA el indicador asociado y los niveles de logro (1 mínimo-4 máximo). Se puede emplear durante el juego libre y después durante el transcurso de la propuesta guiada para valorar la evolución del alumnado. Ideas para su uso: se puede marcar con gomets de un color diferente para la libre elección y de otro color para el uso dirigido y pegarlos sobre los niveles para identificar la evolución con las iniciales de cada estudiante.



1.¿Dónde puedo saber más? 	Indicador	Utiliza libros como apoyo para resolver interrogantes generados para la resolución de los retos de otras propuestas.			
	Niveles	1(Mínimo)	2	3	4 (Máximo)
	Acción asociada a cada nivel.	No utiliza.	Observa los libros sin finalidad clara.	Consulta los libros con una finalidad, pero no utiliza la información.	Utiliza la información contenida en los libros con sentido.


2.¿Son todas las plumas iguales? 	Indicador	Observa, describe, compara, mide y clasifica las plumas con ayuda de instrumentos de medida atendiendo a su longitud. Establece relaciones con otros animales con plumas y sus características.			
	Niveles	1 (Mínimo)	2	3	4 (Máximo))
	Acción asociada a cada nivel.	Solo observa.	Observa, compara y describe.	Observa, compara, describe y utiliza instrumentos para medir.	Observa, compara, describe, utiliza instrumentos para medir, clasificar y relacionar.


<p>3. ¿Cuántas patas tiene?</p> 	Indicador	Observa con ayuda de la lupa, representa, describe, compara e identifica los animales invertebrados presentados, fijándose en características descriptivas (si tienen o no patas, número de patas, proporciones, etc.). Establece relaciones con otros animales y sus características.			
	Niveles	1(Mínimo)	2	3	4 (Máximo)
	Acción asociada a cada nivel.	Observa con intencionalidad con ayuda del visor.	Observa y representa utilizando el visor.	Observa, representa, describe y compara	Observa, representa, describe, compara e identifica y relaciona.


4. ¿Huevo, larva, pupa o adulto?	Indicador	Observa, describe, compara las diferentes fases de una abeja y secuencia correctamente sus fases, justificándolo correctamente. Establece relaciones entre los cambios observados con cambios en otros animales.			
	Niveles	1(Mínimo)	2	3	4 (Máximo)
	Acción asociada a cada nivel.	Observa y describe.	Observa, describe y compara.	Observa, describe, compara y secuencia.	Observa, describe, compara, secuencia y relaciona con otros animales.

1	2	3	4



5. Radiografías 	Indicador	Observa radiografías de animales vertebrados, las describe, compara y clasifica en función de características descriptivas de los seres vivos observados (número de patas, tamaño de la cola, número de dedos, etc.)			
	Niveles	1	2	3	4 (Máximo)
	Acción asociada a cada nivel.	Observa con intencionalidad.	Observa y describe.	Observa, describe y compara.	Observa, describe, compara y clasifica de forma justificada.

6. Huesos 	Indicador	Observa, describe y compara los huesos entre sí en función de su tamaño, forma o estructura y lo asocia con el hueso correspondiente en el esqueleto, utilizando la sitúela para ello.			
	Niveles	1(Mínimo)	2	3	4 (Máximo)
	Acción asociada a cada nivel.	Observa y describe.	Observa y describe.	Observa, describe y compara.	Observa, describe, compara y asocia.

7. Huellas 	Indicador	Observa, describe y compara huellas de animales en función de su forma de desplazamiento y lo asocia de forma coherente con su posible hábitat. Establece relaciones con otros animales y el entorno en el que viven.			
	Niveles	1(Mínimo)	2	3	4 (Máximo)
	Acción asociada a cada nivel.	Observa con intencionalidad.	Observa y describe.	Observa, describe, compara y asocia.	Observa, describe, compara, asocia y relaciona.

Instrumento de evaluación del reto “¿Cómo soy para vivir en el desierto?”

¡Atención! Esta rúbrica muestra el indicador asociado y los niveles de logro (1 mínimo-4 máximo). Se puede emplear utilizando de apoyo la representación realizada por el alumnado, pero teniendo en cuenta la expresión de las ideas, de modo que se tenga en cuenta la evaluación de destrezas argumentativas.

Indicadores asociados a la transferencia de lo aprendido (Fase 3)				
Indicador	Utiliza lo aprendido para resolver un problema nuevo teniendo en cuenta la relación entre las características del animal y el entorno en el que habita, a través de una representación, su descripción y comunicación.			
Niveles	1(Mínimo)	2	3	4 (Máximo)
Acción asociada a cada nivel	Realiza representación del animal.	Realiza representación y describe, pero no explicita una relación clara entre las características del animal y el entorno en el que vive.	Describe la representación y lo conecta parcialmente con la relación entre características del animal y el entorno en el que vive.	Conecta de forma coherente las características del animal inventado con el entorno en el que vive, con apoyo de la representación realizada.

DESIERTO



- Llueve poco
- Mucho calor por el día
- Mucho frío por la noche
- Poca vegetación
- Pocos animales
- Pocos lugares para refugiarse
- Suelos de arena
- Suelos pobres sin nutrientes

INVENTA UN ANIMAL QUE PUEDA VIVIR EN EL DESIERTO

Voy a tener en cuenta:

