



## PROGRAMACIÓN POR TAXONOMÍAS. 3º CURSO PRIMARIA-ÁREAS BILINGUES

### **ACTIVIDADES DE MOTIVACIÓN**

- Gymkhana sobre "La vuelta al mundo".
- Teatro "La vuelta al mundo en 80 días".
- Juegos "tabú de los viajes".
- Kahoot "La vuelta al mundo"
- Canción "La vuelta al mundo en 80 días".

### **ACTIVIDADES DE DISEÑO**

- Formación de los equipos cooperativos nuevos y actividades de cohesión de equipo.
- Se le informa de los productos finales que van a realizar.
- KWL chart: qué sabemos, qué queremos saber y cómo lo queremos hacer.
- Portada del proyecto con los contenidos curriculares.
- Uno de los productos finales.

### **ACTIVIDADES DE INVESTIGACIÓN**

- Presentaciones y explicaciones de los contenidos en PowerPoint ,videos,etc.
- Comprensiones orales.
- Liveworksheets y fichas de práctica de los contenidos.
- Lecturas y comprensiones lectoras.

### **ACTIVIDADES DE CREACIÓN Y PRODUCTOS FINALES**

- Crea tu ruta a través de una aplicación de uso habitual.
- Mapa de ciudad (plano).
- Investigación sobre las Comunidades Autónomas: exposición personal y evaluación por parte de sus compañeros.
- Crear un vídeo hablando sobre su identidad personal a través de un batería de preguntas con su assistant.
- Mapa de plastilina sobre accidentes geográficos de España para entender las diferentes unidades de relieve.
- Creación de una ciudad tridimensional egipcia y una máquina simple a través de prototipo.

TAXONOMÍA DE BLOOM	HABILIDADES COGNITIVAS DE ORDEN INFERIOR			HABILIDADES COGNITIVAS DE ORDEN SUPERIOR		
ÁREAS	RECORDAR MEMORIZAR	COMPRENDER ENTENDER	APLICAR	ANALIZAR	EVALUAR	CREAR
<b>CIENCIAS NATURALES</b>	PPT Explicación del maestro/a Canciones Videos Liveworksheets Wordwall <b>K-W-L</b> chart	Worksheets Webquest Quizziz Kahoots	Mindmaps Graphic organizers Webquest	Experimentos Debate Preguntas abiertas. Concurso de preguntas entre equipos.	Autoevaluación relleno de la rúbrica de su aprendizaje. Evaluación con rúbrica y crítica constructiva de las exposiciones de los compañeros.  <i>K-W-L</i> chart	Productos finales:  Elaboración de una máquina simple a través de un prototipo.  Presentaciones sobre una ciudad autónoma.

<b>INTELIGENCIAS MÚLTIPLES TRABAJADAS</b>	Lingüística Musical	Lingüística Naturalista	Lingüística Naturalista	Visual Lingüística naturalista	Intrapersonal	Intrapersonal Lingüística Visual Matemática Naturalista Cinestésica
<b>COMPETENCIAS</b>	Lingüística, Matemática y científica, Digital	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender	Lingüística, Digital, Aprender a Aprender	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender, Espíritu Emprendedor
<b>CIENCIAS SOCIALES</b>	PPT Explicación del maestro/a Canciones Videos	Worksheets Webquest Quizziz Kahoots	Mindmaps Graphic organizers Webquest Rephrasing	Experimentos Debate Preguntas abiertas. Concurso de preguntas entre equipos. Mind Maps	Autoevaluación rellenando la rúbrica de su aprendizaje. Evaluación con rúbrica y crítica constructiva de las exposiciones de los compañeros. <i>K-W-L</i> chart	Productos finales: -Mapa de ciudad (plano). -Elaboración de una presentación en keynote. Investigación sobre las Comunidades Autónomas: exposición personal y evaluación por parte de sus compañeros.
	Liveworksheets					
	Wordwall					
	<b>K-W-L</b> chart					

<b>INTELIGENCIAS MÚLTIPLES TRABAJADAS</b>	Lingüística Visual Matemática Naturalista Musical	Lingüística Visual Matemática Naturalista	Lingüística Visual Matemática Naturalista	Intrapersonal, Lingüística Visual Matemática Naturalista	Intrapersonal, Lingüística Matemática Naturalista	Intrapersonal, Interpersonal Lingüística Visual Matemática Naturalista Cinestésica Musical
<b>COMPETENCIAS</b>	Lingüística, Matemática y científica, Digital	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender, Espíritu Emprendedor	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender, Espíritu Emprendedor Social y cívica
<b>INGLÉS</b>	Presentaciones y videos sobre los contenidos	Explicación y respuesta con sus propias palabras sobre los conceptos.	Respuestas en las Liveworksheets y demás actividades	Lectura de libros en inglés y escrito de preguntas usando las estructuras adecuadas.	Autoevaluación rellenando la rúbrica de su aprendizaje  Evaluación con rúbrica y crítica constructiva de las exposiciones de los compañeros.	Escribimos una postal a partir de un modelo y se la enviamos a otro compañero. En esta postal recogemos la información más relevante del lugar elegido razonando sus respuestas.  Exposiciones y redacciones en inglés de sus productos de ciencias.  Crear un vídeo hablando sobre su identidad personal a través de una batería de preguntas con su asistente.
<b>COMPETENCIAS</b>	Lingüística, Matemática y científica, Digital	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender, Espíritu Emprendedor Social y cívica	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender, Espíritu Emprendedor

<b>ARTE</b>	PPTs	Asimilación de técnicas diferentes de expresión artística	Utilización de técnicas diferentes en la construcción de materiales	Elección de las técnicas y utensilios correctos para sus producciones	Autoevaluación rellenando la rúbrica de su aprendizaje	Mapa de plastilina sobre accidentes geográficos de España para entender las diferentes unidades de relieve.
			Investigar sobre las comunidades autónomas.			Creación de una ciudad tridimensional egipcia y una máquina simple a través de prototipo.
			Gymkhana sobre los monumentos			
<b>COMPETENCIAS</b>	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender, Espíritu Emprendedor	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender, Espíritu Emprendedor	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender	Lingüística, Matemática y científica, Digital, Aprender a Aprender, Espíritu Emprendedor Social y cívica