

TABLA PARA EL DISEÑO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

DATOS IDENTIFICATIVOS			
Título	"OCEANOS DE PLÁSTICO"		
Etapas	E. PRIMARIA	Ciclo / Curso	TERCER CICLO DE E. PRIMARIA
Área / Materia / Ámbito	CONOCIMIENTO DEL MEDIO		
Vinculación con otras áreas / materias / ámbitos	LENGUA, PLÁSTICA, MATEMÁTICAS		
Descripción / contexto de la situación de aprendizaje	<i>¿Qué pasaría si el mar fuera de plástico?</i> Reflexionaremos sobre las consecuencias del uso desproporcionado del plástico y su consecuencia en las vidas de las especies de nuestros ecosistemas marinos. Y aportamos vías de solución o readaptación.		
Enfoque ecosocial	Los residuos sólidos (plásticos) y la pérdida de biodiversidad.		
Aprendizajes ecosociales relacionados	• Valorar la justicia social como la capacidad universal de satisfacer las necesidades dentro de un marco de conservación de la naturaleza de la que dependemos. • Valorar la importancia del autocuidado, del cuidado de las demás personas y del cuidado de la naturaleza. • Conocer los nuevos usos del reciclado de micro plásticos. • Crear arte con material reciclado.		
Intención Educativa	• ¿Cuál es el estímulo o reto propuesto que se plantea para esta SA? -Reflexionar sobre cómo podemos reducir el consumo de plástico en nuestro día a día. -Potenciar comportamientos respetuosos con los ecosistemas próximos.		

	• ¿Qué contenido curricular pretendemos que el alumnado alcance con esta SA? -Los reinos animales. Vida Marina. ODS 14. • ¿Cuál es el producto o productos finales del alumnado? • Juego de preguntas / respuestas. • Padlet Colaborativo. • Instalación Plástica.		
Temporalización	A lo largo de un Trimestre.		
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES			
Área 1 /	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios del perfil de salida
Conocimiento del Medio	CE.1 Utilizar el pensamiento científico para identificar y analizar los elementos clave del entorno natural, social y cultural, formulando preguntas, planteando hipótesis, buscando información y desarrollando soluciones que promueven un futuro sostenible. CE.2 Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural. CE.3 Reconocer y utilizar el pensamiento sistémico para analizar las interacciones entre los elementos del entorno, identificando las causas y consecuencias de los problemas y los desafíos, y proponiendo soluciones creativas y sostenibles. CE.4 Desarrollar y utilizar el sentido de la iniciativa, el espíritu crítico y la creatividad para abordar y resolver	CE1.1. Formular preguntas, plantear hipótesis y buscar información relevante para analizar y comprender situaciones-problema del entorno natural, social y cultural, utilizando diversas fuentes (observación, experimentación, investigación guiada). CE1.2. Desarrollar soluciones creativas y sostenibles para situaciones-problema del entorno, argumentando su viabilidad y sus implicaciones para el bien común. CE2.1. Expresar y comunicar ideas y conceptos científicos, utilizando el lenguaje científico adecuado y diferentes formas de representación (dibujos, esquemas, tablas, gráficos, textos orales y escritos), para describir y argumentar procesos, resultados y soluciones. (Respuestas a las preguntas, explicación de los fenómenos). CE3.1. Analizar las interacciones entre los elementos	CCL1. CPCP3. STEM2. STEM4. D2. CD3. CPSAA3 CE3. CCL1. CPCP3. STEM2. STEM4. CD2. CD3. CPSAA3. CE3.

	situaciones – problema del entorno, utilizando herramientas y recursos diversos, y generando estrategias de razonamiento y argumentación. CE.5 Participar de forma activa y colaborativa en la vida social y cultural, valorando la diversidad y riqueza del patrimonio natural, social y cultura, contribuyendo a la conservación y la mejora. CE.6 Promover una actitud responsable y respetuosa hacia el medio ambiente, reconociendo la interdependencia entre las acciones humanas y el entorno, y adoptando hábitos de consumo sostenible.	del entorno, identificando las causas y consecuencias de los problemas y los desafíos, y proponiendo soluciones creativas y sostenibles para su mejora. (Identificación de la relación causa-efecto de los plásticos en el océano). CE4.1. Resolver situaciones-problema del entorno, aplicando estrategias de razonamiento y argumentación, y utilizando herramientas y recursos diversos, de forma individual y colaborativa. CE5.1. Participar activamente en actividades de grupo, mostrando respeto por las ideas de los demás y contribuyendo a la consecución de objetivos comunes, valorando la diversidad y riqueza del patrimonio natural, social y cultural. (Interacción durante el juego). CE6.1. Identificar y analizar la influencia de las actividades humanas en el medio ambiente, reconociendo la interdependencia y adoptando hábitos y estilos de vida responsables y sostenibles. (Comprensión del impacto de los plásticos y fomento de hábitos sostenibles).	
Saberes básicos			
BLOQUE 1: CULTURA CIENTÍFICA 1. El método científico: observación, formulación de preguntas, hipótesis, experimentación y conclusiones. (Base para la preparación de las preguntas y la comprensión de las causas y efectos). 2. Fuentes de información y su tratamiento: búsqueda, selección, organización y comunicación. (Para la investigación previa a la creación de las preguntas y respuestas). BLOQUE 2: SOCIEDADES Y TERRITORIOS 3. El medio físico y sus elementos: el agua, el aire, el suelo, la flora y la fauna. (Conocimiento de los ecosistemas marinos afectados).			

	1. La acción humana en el medio: impactos ambientales y medidas de conservación y mejora. (Contaminación por plásticos como impacto ambiental). 2. Desarrollo sostenible: consumo responsable, reciclaje, energías renovables y uso eficiente de los recursos. (Conceptos clave que se tratarán en las preguntas y respuestas). 3. La diversidad de paisajes y ecosistemas de Cantabria y España, y su relación con las actividades humanas y los problemas ambientales. (Puede contextualizarse con ejemplos cercanos de contaminación). BLOQUE 3: TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN 4. Recursos tecnológicos: identificación, utilidad y uso responsable. (Si se utilizan dispositivos o recursos online para investigar o jugar).		
Área 2 /	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
Lengua Castellana	CE1. Leer, interpretar y comprender textos orales y escritos de diferentes ámbitos y tipologías, y con distintos propósitos, desarrollando la capacidad de inferencia y la reflexión crítica, para construir conocimiento, formarse una opinión propia y disfrutar de la cultura escrita. CE2. Producir textos orales y escritos coherentes y cohesionados, de diferente extensión y tipología, adaptando el lenguaje a las características de la situación comunicativa, con el fin de expresar ideas, sentimientos y conocimientos de forma eficaz y creativa. CE3. Interactuar de forma cooperativa y respetuosa, empleando estrategias de comunicación adecuadas para expresar y comprender mensajes de forma eficaz, escuchando activamente y valorando las aportaciones de los demás, con el fin de construir consensos y resolver conflictos. CE5. Conocer y utilizar el vocabulario y las estructuras lingüísticas adecuadas a cada situación comunicativa, prestando atención a la ortografía y a los signos de	CEV1.1. Comprender el sentido global de textos orales y escritos de diferente tipología y ámbito, infiriendo el significado de palabras y expresiones desconocidas y el propósito comunicativo de los mismos, y utilizando estrategias adecuadas para obtener la información relevante. CEV2.1. Producir textos orales y escritos sencillos y organizados, con las ideas claras y bien estructuradas, ajustándose a la situación comunicativa, al tema y al formato adecuado. CEV3.1. Participar en interacciones orales de forma cooperativa, mostrando escucha activa y respeto por las intervenciones de los demás, y empleando un lenguaje adecuado para la resolución de conflictos y la construcción de consensos. CEV5.1. Utilizar un léxico variado y preciso, así como las estructuras sintácticas y morfológicas adecuadas, en la producción de textos orales y escritos, cuidando la ortografía, la puntuación y la presentación.	CCL1. CCL2. CCL3. CP1. STEM1. STEM2. STEM3. CD1. CD2. CPSAA1 CPSAA2. CC1. CC2. CC3. CE1. CE2. CCEC1. CCEC2.

	puntuación, para producir textos claros y precisos, y para enriquecer la propia expresión. CE6. Reflexionar sobre el funcionamiento de la lengua, a partir de la observación, comparación y análisis de diferentes usos lingüísticos, para mejorar la comprensión y producción de textos, y favorecer el desarrollo de la conciencia metalingüística.		
Saberes básicos			
A. COMUNICACIÓN ORAL: • Escucha activa y comprensión: Estrategias para la comprensión de textos orales de diferente tipología (informativos, explicativos, argumentativos sencillos) relacionados con la temática ambiental: identificación de la idea principal, datos relevantes, vocabulario específico. • Expresión oral: Producción de textos orales (respuestas, explicaciones, argumentaciones sencillas) con coherencia y claridad, adecuados al contexto del juego. Uso de un vocabulario preciso relacionado con la contaminación, los micro plásticos y las acciones medioambientales. Respeto de los turnos de palabra y las normas de interacción en el juego. • B. COMUNICACIÓN ESCRITA: • Comprensión lectora: Estrategias de lectura de textos informativos y divulgativos (preguntas del juego) sobre la contaminación de los océanos: localización de información, inferencia de significados, relación entre ideas. Vocabulario específico sobre la temática. • Producción escrita: Producción de textos escritos sencillos, claros y coherentes, para comunicar información o justificar respuestas. Uso adecuado de la ortografía, la puntuación y la presentación en la escritura. • C. CONOCIMIENTO DE LA LENGUA: Conocimiento del código y uso de la lengua: Ampliación del léxico relacionado con el medio ambiente, la ecología, la contaminación (ej. micro plásticos, biodegradables, reciclaje, sostenibilidad, ecosistema). Identificación y uso de diferentes tipos de oraciones según la intención comunicativa (enunciativas, interrogativas).			

	•Reflexión sobre la lengua: Observación y análisis de la adecuación del lenguaje a la situación comunicativa (en el contexto del juego).		
Área 3	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Matemáticas/ Pensamiento Computacional	CE1. Razonar y aplicar estrategias de resolución de problemas, y generar procesos de investigación matemática de manera guiada o autónoma, para interpretar y comprender diferentes situaciones y contextos. (Pensamiento computacional en la formulación de secuencias de pasos y algoritmos implícitos). CE2. Interpretar y transmitir información, ideas y conceptos matemáticos, utilizando diferentes formas de representación y el lenguaje matemático adecuado, para comunicar, argumentar y comprender diferentes fenómenos. (Representación de caminos y secuencias lógicas). CE3. Reconocer y utilizar el pensamiento computacional para analizar y resolver situaciones-problema, mediante la identificación de patrones, la descomposición en problemas más sencillos, la selección de algoritmos y el diseño de soluciones estructuradas y eficientes. (La esencia de la actividad de laberintos lógicos). CE4. Desarrollar y utilizar el sentido espacial, el sentido de la medida, el sentido estocástico y el sentido computacional para abordar y resolver situaciones-problema del entorno, utilizando herramientas y recursos diversos, y generando estrategias de razonamiento y argumentación. (Aplicación de pensamiento espacial y lógico).	CE1.1. Interpretar y comprender problemas matemáticos sencillos y situaciones de la vida cotidiana, identificando los datos relevantes y las relaciones entre ellos, y buscando estrategias de resolución, incluyendo la descomposición en problemas más sencillos o el reconocimiento de patrones. CE1.2. Diseñar y aplicar diferentes estrategias de resolución de problemas, tanto de forma individual como colaborativa, verificando las soluciones obtenidas y comunicando el proceso seguido. CE2.1. Expresar y comunicar ideas y conceptos matemáticos, utilizando el lenguaje matemático adecuado y diferentes formas de representación, para describir y argumentar procesos y resultados. CE3.1. Reconocer y utilizar los elementos básicos del pensamiento computacional (patrones, secuencias, algoritmos sencillos, depuración de errores) para resolver situaciones-problema y diseñar soluciones estructuradas. CE3.2. Desarrollar algoritmos sencillos, diagramas de flujo o representaciones visuales para resolver problemas y describir procesos. CE4.1. Resolver problemas relacionados con el sentido espacial y la medida, utilizando diferentes estrategias y herramientas, y comunicando los	CCL1 STEM2 CD2 CPSAA4 CE3

	CE.4: Utilizar el pensamiento computacional, organizando datos, descomponiendo en partes, reconociendo patrones, generalizando e interpretando, modificando y creando algoritmos de forma guiada, para modelizar y automatizar situaciones de la vida cotidiana.	resultados de forma clara y precisa. CE.4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma pautada principios básicos del pensamiento computacional. CE.4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas.	
Saberes básicos			
BLOQUE 1: Sentido Numérico S.B.1.2. Estrategias de conteo y agrupación para la resolución de problemas. (Implícito al contar pasos o elementos en el laberinto). BLOQUE 2: Sentido de la Medida 1. Magnitudes de longitud, masa, capacidad, tiempo y dinero. Unidades convencionales y no convencionales. (Podría aplicarse si se introducen restricciones de distancia o tiempo en el laberinto). BLOQUE 4: Sentido Estocástico y Computacional 2. Reconocimiento de patrones, regularidades y secuencias numéricas y geométricas. (Fundamental en los laberintos para identificar caminos). 3. Algoritmos sencillos: identificación, descripción, representación (diagramas de flujo simples) y creación guiada o autónoma para la resolución de problemas. (La esencia de los laberintos, encontrar la secuencia de pasos para llegar al destino). 4. Pensamiento computacional: identificación de problemas, descomposición en problemas más pequeños, diseño de soluciones algorítmicas, depuración de errores y optimización de recursos. 5. Representación de la información: tablas, gráficos, diagramas. (Para representar los caminos o posibles soluciones del laberinto). 6. Robótica educativa desenchufada: programación por bloques y secuencias de instrucciones. (Aunque no sea directamente robótica, los laberintos son una excelente introducción a la lógica de programación).			

Área 4	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Artística / Plástica	CE2. Interpretar y crear propuestas artísticas individuales y colectivas, utilizando lenguajes, técnicas y recursos propios de las artes plásticas, visuales y audiovisuales, para expresar ideas, sentimientos y experiencias, y desarrollar la creatividad y la imaginación. CE3. Participar en proyectos artísticos y culturales, individuales y colectivos, valorando el proceso creativo, la diversidad de perspectivas y el trabajo en equipo, para construir una identidad personal y colectiva, y fomentar el diálogo intercultural. CE4. Reflexionar y analizar críticamente las manifestaciones artísticas y culturales, propias y ajenas, así como los procesos de creación y difusión, para comprender su función social y cultural, y desarrollar el pensamiento estético y ético.	CEv2.2. Experimentar con distintas técnicas y recursos propios de las artes plásticas, visuales y audiovisuales, explorando sus posibilidades expresivas y combinándolas de forma original para desarrollar la creatividad. CEv2.3. Expresar ideas, emociones y experiencias a través de creaciones artísticas, reconociendo el valor de la comunicación y el impacto que pueden generar las manifestaciones artísticas. CEv3.1. Participar activamente en proyectos artísticos colectivos, asumiendo roles y responsabilidades, respetando las aportaciones de los demás y contribuyendo a la consecución de un objetivo común. CEv4.1. Analizar críticamente manifestaciones artísticas y culturales, propias y ajenas, identificando su intencionalidad, el mensaje que transmiten y el contexto en el que se producen.	CCL1. CCL2. STEM3. CD1. CPSAA1. CPSAA2. CPSAA3. CC2. CE1. CE2. CCEC1. CCEC2
	Saberes básicos		
	A. PERCEPCIÓN Y COMPRENSIÓN DE MANIFESTACIONES ARTÍSTICAS Y CULTURALES: • La imagen en el mundo actual: Análisis y reflexión sobre imágenes y representaciones relacionadas con la contaminación marina y el impacto de los plásticos. Identificación de cómo el arte puede ser una herramienta para visibilizar problemas y concienciar. • Elementos del lenguaje visual: Reconocimiento y análisis de punto, línea, plano, color, textura y volumen en manifestaciones artísticas que utilizan materiales reciclados. • Patrimonio cultural y natural:		

Reconocimiento de la importancia de proteger el medio ambiente como parte del patrimonio natural.

B. CREACIÓN E INTERPRETACIÓN ARTÍSTICA:

- **Proceso creativo:**

Fases del proceso creativo: ideación, bocetado, experimentación con materiales (plásticos recogidos), ejecución y montaje de la instalación.

Búsqueda de soluciones creativas a los desafíos que presentan los materiales reciclados.

- **Técnicas y materiales plásticos, visuales y audiovisuales:**

Experimentación y uso de materiales no convencionales: distintos tipos de plásticos reciclados (botellas, tapones, redes, bolsas, etc.), explorando sus posibilidades expresivas (forma, color, transparencia, opacidad, textura).

Técnicas de manipulación de plásticos: cortar, pegar, ensamblar, superponer, modelar (si es posible con calor controlado y seguridad), unir.

Concepto de instalación artística: creación de un espacio o ambiente con los objetos recogidos y transformados.

- **Expresión y comunicación:**

Creación de mensajes visuales que transmitan la problemática de la contaminación por plásticos y la importancia del reciclaje y la acción ambiental.

Desarrollo de la expresividad a través de la disposición, el color y la forma de los plásticos.

- **Proyectos artísticos colectivos:**

Planificación, organización y ejecución de un proyecto artístico compartido (la instalación colectiva). Distribución de tareas y roles en el equipo.

Habilidades de colaboración y consenso.

C. REFLEXIÓN Y ANÁLISIS CRÍTICO:

- **Función social del arte:**

Análisis de cómo el arte puede ser un agente de cambio social y sensibilización medioambiental. Reflexión sobre el impacto de la propia instalación en la comunidad educativa o en el público.

- **Sostenibilidad y ética en la creación artística:**

Valoración del reciclaje y la reutilización como prácticas sostenibles en el arte. Desarrollo de una conciencia ética sobre el consumo y la gestión de residuos.

Métodos, técnicas, estrategias didácticas y modelos pedagógicos	• Aprendizaje basado en el pensamiento ☐ Aprendizaje basado en problemas ☐ Aprendizaje basado en proyectos ☐ Aprendizaje basado en retos ☐ Aprendizaje cooperativo ☐ Aprendizaje – servicio • Centros de interés	• Clase invertida (Flipped classroom) • Gamificación • Pensamiento de diseño (Design Thinking) • Técnicas y dinámicas de grupo • Instrucción directa • Otros:	

SECUENCIACIÓN	
Descripción de la actividad o proceso 1	Recursos
MOTIVACIÓN: PRESENTACIÓN DE LA SITUACIÓN, ODS 14.	VÍDEOS, INFOGRAFÍAS.
DESARROLLO: 1. ESTACIONES DE APRENDIZAJE CON ROBOT ESTACIÓN 1 – Laberintos – Objetos reciclados. ESTACIÓN 2 – Pirámides con objetos reciclados. ESTACIÓN 3 – Juego de mesa con tablero preguntas y respuestas, con robot. ESTACIÓN 4 – Liberar a los animales. 2. Creación Plástica Individual: Cada alumno realizará una creación plástica con la isla de plástico de su hogar.	Tarjetero de Estaciones de Aprendizaje, tableros, Tablet, objetos reciclados (vasos), tarjetas de animales, y tableros de juego. Robots.
IMPLEMENTACIÓN: Juego de tablero con robot. Con el tarjetero creado, jugamos por equipos en el aula, utilizando el robot como recurso para avanzar en el tablero.	Tablero completo. Tarjetero de preguntas y respuestas.
INVESTIGACIÓN:	Tablet. Plantillas para recopilar datos, digitalización de datos. Paneles de aula.

MI ISLA DE PLÁSTICO: Recogida de plásticos en cada hogar, documentar, poner en tabla, gráficos. Recopilación de aula, datos finales. Conclusiones. ¿QUÉ PODEMOS HACER?: Búsqueda guiada sobre diferentes personas y organismos que está implementado acciones para reducir la contaminación con plásticos, y su reutilización.	
COMUNICACIÓN: Crear un Padlet colaborativo con las informaciones obtenidas sobre diferentes personas y organismos que está implementado acciones para reducir la contaminación con plásticos, y su reutilización.	Herramienta colaborativa Padlet. Listado de búsqueda guiada.
COLABORACIÓN: Arte colaborativo: 1. Mostrar las creaciones artísticas realizadas con material de desecho. 2. Creación de Isla de Plástico del Centro.	Plásticos recolectados. Espacio de exposición.
Actividades complementarias: Visita a una planta de reciclado. Video llamada/ Conferencia de algún organismo o persona relacionada con la reutilización de micro plásticos.	Visita a una planta de reciclado: Preparación visita. Concertar visita. Conclusiones de la visita. Video llamada/ Conferencia de algún organismo o persona relacionada con la reutilización de micro plásticos: Preparación conexión/ conferencia. Preguntas. Recopilación de la información obtenida. Conclusiones.

EVALUACIÓN		
Procedimientos	Actividad de evaluación	Instrumento
FASE1: Procedimiento: Observación de la participación y el interés de los alumnos durante la presentación y visualización de recursos.	Preguntas abiertas: Iniciar una breve discusión después de los videos e infografías. Preguntar a los alumnos qué les llamó más la atención, qué aprendieron sobre el ODS 14 y cómo creen que les afecta. "Ticket de salida": Pedir a los alumnos que escriban en una nota adhesiva una pregunta o una idea clave que se lleven de la sesión de motivación antes de salir del aula.	Listas de preguntas. Ticket de salida.
FASE 2: Implementación: Estaciones de Aprendizaje con Robot. Observación directa del trabajo en equipo, la resolución de problemas y la aplicación de conocimientos en cada estación. Revisión de los productos finales de cada estación.	Rúbrica de observación: Diseñar una rúbrica para evaluar la colaboración, el uso del robot, la creatividad en el uso de objetos reciclados y la comprensión de las tareas en cada estación. Registro de logros: Los equipos pueden tener una "tarjeta de estación" donde marquen si han completado la tarea y, si aplica, una breve descripción de su solución o resultado. Autoevaluación/Coevaluación por equipos: Al finalizar las estaciones, los equipos pueden evaluar su	Listas de control / Checklists: Para registrar la presencia o ausencia de conductas, habilidades o procedimientos específicos (ej. "manipula el robot correctamente", "participa activamente en el equipo", "utiliza material reciclado de forma creativa"). Escala de valoración / Rúbricas analíticas y holísticas: Permiten graduar el nivel de desempeño en relación con los criterios de evaluación y los descriptores operativos. Son esenciales para evaluar las competencias específicas. Ejemplo para Estación 1 (Laberintos con robot): Una rúbrica que valore: a) Diseño del laberinto con objetos reciclados (creatividad, uso de materiales), b) Programación del robot para superar el laberinto (precisión, lógica). Diana de autoevaluación / grupo. Ticket de salida.

	propio desempeño y el de otros equipos en cuanto a colaboración y creatividad.	
Evaluación del producto artístico individual y del proceso de reflexión sobre el impacto del plástico en el hogar.	Rúbrica de creación plástica: Evaluar la originalidad, la creatividad, la calidad del trabajo y la integración de objetos reciclados para representar la "isla de plástico" personal. Breve presentación/Exposición: Cada alumno puede presentar su creación, explicando qué objetos utilizó y qué mensaje quiere transmitir sobre su consumo de plástico. Esto permite evaluar la reflexión personal.	Rúbrica. Ejemplo para Creación Plástica Individual: Una rúbrica que valore: a) Originalidad y creatividad de la obra, b) Calidad estética y técnica, c) Coevaluación P2P.
Juego de Tablero con Robot. Observación de la aplicación de conocimientos, la estrategia en el juego y la colaboración dentro de los equipos.	Observación del juego: Registrar la participación activa, la comprensión de las reglas, la capacidad de responder a las preguntas y el uso estratégico del robot. Registro de respuestas: Si las preguntas del tablero son de conocimiento, se puede llevar un registro de las respuestas correctas para evaluar la adquisición de conceptos. Dinámica de grupo: Evaluar cómo los equipos gestionan los turnos, se apoyan mutuamente y resuelven desacuerdos durante el juego.	Plantilla de observación. Registro de repuesta. Ticket de salida de alumno. Diana de evaluación grupal.

FASE 3: Investigación <i>Mi Isla de Plástico: Recogida de Plásticos en cada Hogar</i> Revisión de la documentación, tablas y gráficos generados por los alumnos. Evaluación de la capacidad de análisis de datos y formulación de conclusiones.	Revisión de informes individuales/grupo: Evaluar la claridad de la tabla de datos, la precisión de los gráficos y la coherencia de las conclusiones extraídas sobre el consumo de plástico en el hogar y en el aula. Presentación de resultados: Los alumnos o grupos pueden presentar sus hallazgos, mostrando sus tablas y gráficos, y discutiendo sus conclusiones	Tablas y gráficos de recogida de datos ("Mi Isla de Plástico"): Evidencia directa de la competencia matemática, digital y de tratamiento de la información.
<i>¿Qué Podemos Hacer?: Búsqueda Guiada</i> Evaluación de la calidad de la investigación, la identificación de fuentes relevantes y la síntesis de información.	Revisión de notas de investigación: Evaluar si los alumnos han identificado correctamente a personas y organismos, y si han recopilado información relevante sobre sus acciones para reducir la contaminación por plásticos. Cuestionario/Preguntas cortas: Plantear preguntas sobre los hallazgos de su investigación para comprobar la comprensión y retención de la información	Diana de evaluación grupal: Colaboración en el equipo (comunicación, reparto de tareas). Coherencia con la temática de la "isla de plástico", d) Reflexión sobre el consumo propio. Lista de Cotejo. Cuestionario.
FASE 4: COMUNICACIÓN Evaluación de la calidad y organización de la información compartida en el Padlet, así como de la capacidad de sintetizar y presentar hallazgos de manera efectiva.	Revisión del Padlet colaborativo: Evaluar la claridad, concisión y relevancia de la información aportada por cada alumno/grupo. Verificar si han citado correctamente las fuentes (si aplica)	Lista de cotejo: revisión de Padlet.

	y si la información es coherente con la búsqueda guiada. Participación y aportación: Evaluar la calidad de las contribuciones individuales al Padlet en términos de originalidad y utilidad para el conjunto.	
FASE 5: COLABORACIÓN. Arte Colaborativo Observación de la participación y el trabajo en equipo en la creación de la Isla de Plástico del Centro.	Rúbrica de colaboración: Evaluar la contribución individual, la capacidad de llegar a acuerdos, la resolución de conflictos y el respeto por las ideas de los demás durante la creación artística colectiva. Producto final colectivo: Evaluar la creatividad y el impacto visual de la "Isla de Plástico del Centro" como resultado del esfuerzo colaborativo.	Creaciones plásticas individuales y colectivas: La "isla de plástico" individual y la del centro son productos directos de evaluación.
EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIA Visita a una Planta de Reciclado / Video Conferencia Procedimiento: Evaluación de la participación activa antes, durante y después de la actividad, así como la síntesis de la información clave obtenida.	Cuestionario post-visita/conferencia: Preguntas específicas sobre lo que vieron, aprendieron y cómo se relaciona con el proyecto. Diario de reflexión: Pedir a los alumnos que escriban un breve diario o reflexión personal sobre lo más relevante que aprendieron y cómo les impactó la experiencia. Presentación oral (individual o en grupo):	Cuestionario Forms. Diario individual.

Los alumnos pueden compartir sus conclusiones clave de la visita o conferencia	con el resto de la clase.	
ANEXOS		
Vídeo ODS 14: https://youtu.be/GOSyml_q_Mk?si=ThiyJksrYtZCvit2 Genially: https://view.genially.com/63552e22eb74e800179a1409/presentation-microplasticos Acciona: https://www.youtube.com/watch?v=VlrH-w1SxsE Greenpace España: https://www.youtube.com/watch?v=L0Lc1lkKZB8 Islas de Plástico: https://youtu.be/zdSGrXVKHIM?si=eLEJewVC7-rdTQKJ Vídeos Tale Bot: https://youtu.be/ITpdUYZX8jw?si=E0e4OfldcbPkP8Xw Acciona, hacia una era post plástico: https://youtu.be/6Y79JpP34OE?si=PLLvS551USlvmwo Ladrillos ecológicos: https://youtu.be/R-M3p8dZk5A?si=Ma0sfKLmsELuPvx1		