

TABLA PARA EL DISEÑO DE UNA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

DATOS IDENTIFICATIVOS			
Título	"GOTAS DE AGUA"		
Etapas	E. PRIMARIA	Ciclo / Curso	SEGUNDO Y 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>¿Cuánto tardas en conseguir agua potable, y si eres una niña/mujer?</i> Reflexionaremos sobre las condiciones de acceso a agua potable en nuestros hogares y en diferentes puntos del planeta, las consecuencias para mujeres y niñas de las dificultades de acceso al agua, las consecuencias sanitarias por no tener un saneamiento adecuado. Pero también veremos mediante el juego, como hay jóvenes en el mundo que intentan mejorar sus comunidades con respecto al acceso al agua y el saneamiento. Y tu ¿qué puedes aportar? .		
Enfoque ecosocial	El acceso al agua y saneamiento.		
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. • Conocer las desigualdades de género en todo el mundo ante el problema del acceso al agua potable y saneamiento. • Conocer las actuaciones que por el acceso al agua y saneamiento están realizando jóvenes del planeta. • Crear producto audiovisual de denuncia y propuesta de cambio mediante Scratch Jr.		
Intención Educativa	• ¿Cuál es el estímulo o reto propuesto que se plantea para esta SA? -Reflexionar sobre cómo podemos reducir el consumo de agua potable.		

	-Potenciar comportamientos respetuosos y empáticos con las diferencias de acceso al agua y sus desigualdades por géneros. • ¿Qué contenido curricular pretendemos que el alumnado alcance con esta SA? -Agua potable y saneamiento. ODS 6. • ¿Cuál es el producto o productos finales del alumnado? • Juego de preguntas / respuestas/ Retos. • Panel colaborativo acciones por mejora de acceso al agua y saneamiento. • Vídeo creativo sobre las niñas y mujeres en el acceso al agua en el mundo, y ¿tú qué propones?		
Temporalización	A lo largo de un Trimestre.		
CONEXIÓN CON LOS ELEMENTOS CURRICULARES			
Área 1 /	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptores del perfil de salida
Conocimiento del Medio	CE1. Interpretar y analizar críticamente información sobre el medio natural, social y cultural, para comprender las causas y consecuencias de los fenómenos. CE2. Adoptar y promover hábitos de vida saludable y sostenible, reconociendo la importancia del entorno y la responsabilidad individual y colectiva. CE4. Valorar la diversidad cultural y social, reconociendo las distintas formas de vida y las aportaciones de cada grupo humano. CE5. Reconocer los retos del siglo XXI y comprometerse con los valores democráticos y los ODS	CEV.2.1. Identificar y describir la situación actual del acceso al agua y saneamiento en diferentes partes del mundo, incluyendo sus causas y consecuencias. CEV.2.2. Explicar la importancia del uso responsable del agua y proponer buenas prácticas en la vida diaria. CEV.2.4. Reconocer la diversidad de situaciones en el acceso al agua y saneamiento y el impacto diferenciado en mujeres y niñas, valorando la igualdad. CEV.2.5. Argumentar la importancia del ODS 6 y proponer acciones para contribuir a su cumplimiento a nivel local y global.	STEM1 CC1 CPSAA1 CCEC1 CE1

	Saberes básicos		
	SAB 3.1. El agua: ciclo del agua, importancia para la vida, usos y gestión sostenible. SAB 3.2. El saneamiento: importancia de la higiene y el acceso a infraestructuras. SAB 3.3. La sociedad: diversidad cultural y social, desigualdad en el acceso a recursos. SAB 3.4. Los retos del siglo XXI: los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), con énfasis en el ODS 6. SAB 3.5. La ciudadanía global: interdependencia y corresponsabilidad. SAB 3.6. La vida en sociedad: derechos humanos, igualdad de género (especialmente en el acceso a recursos		
Área 2 /	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Lengua Castellana	CE1. Leer, comprender e interpretar textos orales y escritos, con diferentes propósitos de lectura, para construir conocimiento, formarse una opinión e interactuar de manera crítica y creativa. CE2. Producir textos orales y escritos de diferentes géneros, con coherencia, cohesión y adecuación, para expresar ideas, comunicar información y establecer relaciones personales con los demás. CE4. Participar en interacciones orales espontáneas y dirigidas, escuchando activamente y expresando sus ideas de forma respetuosa y cooperativa, para aprender, disfrutar y regular la convivencia.	CEV.2.1. Comprender el sentido global y las ideas principales de textos orales y escritos sobre el acceso al agua y saneamiento. CEV.2.2. Producir textos orales y escritos claros y coherentes que describan problemáticas y soluciones relacionadas con el ODS 6. CEV.2.4. Participar de manera activa y respetuosa en debates sobre la escasez de agua, el saneamiento y el impacto en mujeres y niñas, aportando ideas y escuchando a los demás.	CCL1 CPSAA1 CC1 CD1
	Saberes básicos		
	SAB 1.1. Comprensión oral: estrategias de escucha activa; vocabulario específico sobre el agua y los ODS. SAB 1.2. Producción oral: planificación, adaptación al interlocutor y propósito; exposición de ideas de forma clara. SAB 1.3. Comprensión escrita: identificación de la información relevante; lectura de textos expositivos (tarjetas informativas). SAB 1.4. Producción escrita: escritura de textos narrativos (guiones para Scratch Jr.); planificación y revisión. SAB 1.5. Comunicación interpersonal: normas de interacción; expresión de opiniones y respeto por el turno de palabra.		

Área 3	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptor del perfil de salida
Matemáticas/ Pensamiento Computacional/STEM	CE1. Reconocer y utilizar los números en contextos reales, interpretando y comunicando información cuantitativa. CE4. Resolver problemas de la vida cotidiana, aplicando diferentes estrategias y razonamientos, verificando la validez de las soluciones y expresando los resultados de forma clara. CE STEM 2. Comprender y aplicar los principios básicos del pensamiento computacional (algoritmos, secuencias, bucles, eventos). CE Digital 3. Utilizar herramientas y entornos digitales de forma segura y creativa para el aprendizaje y la expresión.	CEV.2.1. Interpretar y comunicar información cuantitativa presente en datos sobre el acceso al agua y saneamiento. CEV.2.4. Resolver pequeños problemas relacionados con la distribución del agua o el tiempo de búsqueda, utilizando estrategias básicas CEV.4.1. Resolver problemas relacionados con el sentido espacial y la medida, utilizando diferentes estrategias y herramientas, y comunicando los resultados de forma clara y precisa. CEV.4.1. Automatizar situaciones sencillas de la vida cotidiana que se realicen paso a paso o sigan una rutina, utilizando de forma guiada principios básicos del pensamiento computacional. CEV.4.2. Emplear herramientas tecnológicas adecuadas en el proceso de resolución de problemas. CEVSTEM.2.1. Programar de forma sencilla robots (Tale-Bot) para realizar acciones específicas. (Actividades: "El Viaje de Gota", "El Laberinto de las Buenas Prácticas"). STEM.2.2. Crear secuencias de instrucciones en entornos de programación visual (Scratch Jr.) para construir narrativas interactivas. (Actividades: "Mi Héroe del Agua").	CCL1 STEM2 CD2 CPSAA4 CE3 CCEC4 CAA1 CSIEE2

		2.DIG.3.1. Utilizar de forma guiada recursos digitales para investigar y crear proyectos. (Actividades: Uso de Scratch Jr., investigación de soluciones reales).	
	Saberes básicos		
	SAB 2.1. Cantidad: uso de números naturales en contextos de la vida real (cifras de población sin acceso a agua, distancias, tiempo). SAB 2.2. Espacio: orientación espacial y representación de trayectorias (mapa de Tale-Bot). SAB 2.3. Medida: uso de unidades de medida no convencionales y convencionales (litros, kilómetros, horas). SAB 2.4. Resolución de problemas: identificación de datos, elección de estrategias, expresión de soluciones. SAB 5.1. Pensamiento computacional: algoritmos, secuencias, bucles, condicionales básicos. SAB 5.2. Programación visual por bloques: Scratch Jr. SAB 5.3. Robótica educativa: funcionamiento básico de un robot programable (Tale-Bot). SAB 5.4. Seguridad y uso responsable de las herramientas digitales.		
Área 4	Competencias específicas	Criterios de evaluación	Descriptorios del perfil de salida
Artística / Plástica	CE1. Desarrollar la creatividad y la imaginación, experimentando con diferentes lenguajes artísticos. CE2. Explorar y utilizar técnicas y herramientas para la creación artística, individual y colectiva.	CEV. 2.1. Expresar ideas y emociones a través de la creación de personajes y escenarios para historias. (Actividades: diseño en Scratch Jr.). CEV.2.2. Utilizar de forma básica herramientas digitales de creación visual (Scratch Jr.) para dar forma a sus ideas.	CCL1. CD3. CCEC1. CCEC2. CPSA4
	Saberes básicos		

SAB 4.1. Elementos visuales: forma, color, textura, espacio. SAB 4.2. Técnicas artísticas: dibujo, diseño digital básico (en Scratch Jr.). SAB 4.3. Procesos de creación: ideación, bocetado, ejecución y revisión. Creación de producto visual.			
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 6.	VÍDEOS, INFOGRAFÍAS.
DESARROLLO: ACTIVIDAD A: Se propone realizar una acción GAMIFICADORA basada en el Aprendizaje entre iguales, desarrollando la problemática de Acceso al Agua Potable (ODS Nº 6) utilizando herramientas y recursos propios del Programa de Robótica Educativa: Escuela 4.0 : Tale - Bot. Tarjeteros pueden ser contruidos por el alumnado.	Gamificación con tablero, tarjeteros de cuatro tipos: • Condiciones de saneamiento VERDADERO /FALSO • Jóvenes mejorando el mundo. TIEMPO DE ACCESO AL AGUA. • Instituciones y comunidad tomando medidas. • Retos de acción y expresión artística.
ACTIVIDAD B: Se propone construir una secuencia narrativa basada en el Aprendizaje entre iguales, desarrollando la problemática de Acceso al Agua Potable (ODS Nº 6) utilizando herramientas y recursos propios del Programa de Robótica Educativa: Escuela 4.0: Scracht JR	Materiales para Andamiaje sobre acceso al agua en todo el mundo. Informe Unicef Aprendizaje de creación de un bucle narrativo con Scracht JR. Modelo de diseño de bucle narrativo.

IMPLEMENTACIÓN: Juego de tablero con robot. ACTIVIDAD A. Sesión 1: Alumnado de 4º de Primaria, conocen el ODS N°6, mediante breves presentaciones, comprendiendo sus objetivos y la situación actual, sobre todo, en mujeres y niñas. Se les propone gestionar una sesión gamificada para alumnos del Tercer Ciclo. Gestión de Tablero, tarjetero, robots, dinámicas de juego. ACTIVIDAD A. Sesión 2: A la manera de tutores, acudirán a un aula de 6º Ciclo de Primaria en donde explicarán la gamificación, y dinamizarán dicha sesión.	Tablero completo. Tarjetero de preguntas y respuestas.
ACTIVIDAD B. Sesión 1: Se les propone la construcción de un bucle narrativo, DOS SECUENCIAS, en el que mediante la plataforma SCRATCH JR, presenten a una de esas mujeres, o niñas y sus dificultades para acceder al agua potable en sus lugares de residencia. ACTIVIDAD B. Sesión 2: A la manera de tutores, acudirán a un aula de 1º Ciclo de Primaria en donde completarán la historia con alumnado de estas aulas. En estas DOS SECUENCIAS de cierre, aportarán su propia visión y darán una propuesta de ayuda / mejora u ofrecimiento. Resultado final 4 secuencias, el bucle narrativo se grabará en vídeo.	
INVESTIGACIÓN: MI ACCESO CONSUMO DE AGUA: Recogida de información sobre el acceso, consumo de agua en nuestro hogares y centro. Propuestas de uso más sostenible. Conclusiones. ¿QUÉ PODEMOS HACER?: Búsqueda guiada sobre diferentes jóvenes que han aportado soluciones sostenibles en sus comunidades sobre el acceso y saneamiento del agua. Creación de mural colaborativo.	• Plantillas para recopilar datos, digitalización de datos. Paneles de aula. • Paneles de propuestas. • Poster con acciones de jóvenes.
COMUNICACIÓN: ACTIVIDAD A: El resultado final, NARRACIÓN DE EXPERIENCIA se mostrará en formato AUDIO y se difundirá entre los participantes. Y medios habilitados para la propuesta.	• Grabación de audios. Narración de experiencia. • Organización de grupos de Discusión. -

Una vez finalizadas ambas sesiones, y documentado el proceso, se realizarán sesiones de intercambio de experiencias, mediante grupos de discusión.	
ACTIVIDAD B: El resultado final, CUATRO SECUENCIAS NARRATIVAS, se mostrará en formato vídeo y se difundirá entre los participantes. Y medios habilitados para la propuesta. Una vez finalizadas ambas sesiones, y documentado el proceso, se realizarán sesiones de intercambio de experiencias, mediante grupos de discusión.	• - Vídeos. • Preparación de grupos de discusión.
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 potabilizadora de agua de la región. Charla con alguna persona residentes en países con problemas de acceso al agua. Charla con expertos en consumo sostenible. Contacto con alguna ONG que tenga proyectos de desarrollo sobre el agua. Ecoauditoría de consumo sobre agua en el centro y en sus hogares. Creación y diseño de un sanitario para lugares de difícil acceso. Creaciones artísticas sobre artistas de países con problemática de agua.	Visita a una planta Potabilizadora: Preparación visita. Concertar visita. Conclusiones de la visita. Video llamada/ Conferencia de algún organismo o persona relacionada con el agua problemática de acceso o saneamiento. Preparación conexión/ conferencia. Preguntas. Recopilación de la información obtenida. Ecoauditoría con respecto a consumos de agua en la Comunidad Educativa. Conclusiones. Creaciones plásticas con Sketch up. Muestra artística.

EVALUACIÓN		
Procedimientos	Actividad de evaluación	Instrumento
FASE1: PREPARACIÓN (4º de Primaria): Introducción al ODS 6: Mediante presentaciones interactivas y material audiovisual adaptado, se introducirá el ODS 6. La meta es que los alumnos de 4º comprendan la problemática del acceso al agua, especialmente para mujeres y niñas. Se fomentará el debate y la reflexión. Exploración del Robot y Tablero: Los alumnos se familiarizarán con el robot (ej. Tale-Bot) y el diseño del tablero. Se realizarán actividades guiadas para entender la programación básica del robot (secuencias, bucles sencillos) y las dinámicas del juego de tablero (normas, movimiento de fichas, uso de tarjetas). Diseño de la Sesión Gamificada: Los alumnos de 4º, guiados por el docente, diseñarán la dinámica de la sesión para sus compañeros de 6º. Esto incluye la	Comprensión del ODS 6: Debate guiado o breve cuestionario sobre los objetivos y la problemática del ODS 6 antes de la preparación de la sesión. Diseño y Planificación: Presentación del plan de juego y la secuencia de actividades para la sesión gamificada. Habilidades de Dinamización: Observación del desempeño durante la sesión con los alumnos de 6º, prestando atención a la claridad de las explicaciones, la gestión del grupo y la resolución de incidencias. 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 6 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.	Cuestionario. Hoja de observación. Ticket de salida.

adaptación de las reglas, la creación o selección de las "tarjetas de desafío" relacionadas con el ODS 6 y el diseño de estrategias para la dinamización. Se hará hincapié en la claridad de las explicaciones y la gestión del tiempo.		
FASE 2: Implementación: Explicación y Dinamización: Los alumnos de 4º explicarán las reglas del juego y el ODS 6 a los alumnos de 6º. Actuarán como "tutores" o "facilitadores", resolviendo dudas, gestionando turnos y asegurando el buen desarrollo de la gamificación. Observación y Apoyo: El docente supervisará ambas sesiones, ofreciendo apoyo y registrando el desempeño de los alumnos de 4º tanto en su comprensión del ODS como en sus habilidades de dinamización.	Participación en el Juego: Observación de la implicación en la dinámica gamificada. Comprensión del ODS 6: Preguntas sencillas al final de la sesión sobre qué han aprendido del ODS 6. Rúbrica de observación: Diseñar una rúbrica para evaluar la colaboración, el uso del robot, para conseguir los objetivos. 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 la gamificación, los equipos pueden evaluar su propio desempeño y el de otros equipos en cuanto a colaboración y creatividad.	Hojas de observación. 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") Escalas 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. Diana de autoevaluación / grupo. Ticket de salida.
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.

Evaluación del producto artístico . CREACIÓN DE TARJETEROS Observación Continua: Durante el proceso de creación, el docente observará la implicación del alumnado, su capacidad para identificar información relevante y organizar ideas para las tarjetas. Revisión del Proceso: Se realizarán revisiones periódicas del avance de los tarjeteros, ofreciendo feedback formativo para guiar la mejora. Presentación Final: Valoración de los tarjeteros terminados y la defensa oral de su contenido. PANEL DE JÓVENES/ACCIONES ACCESO AL AGUA. • Seguimiento de la Investigación: Supervisión de las fuentes consultadas y la veracidad de la información recopilada por cada grupo o individuo. • Dinámica de Grupo: Observación de la colaboración, el reparto de tareas y la participación equitativa en la preparación del panel. • Exposición Pública: Evaluación de la claridad, coherencia y efectividad de la presentación de las acciones propuestas.	TARJETEROS: Diseño y Contenido de las Tarjetas: El alumnado presentará su tarjetero, explicando el significado de cada tarjeta y cómo se relaciona con el ODS 6. Justificación de la Información: Preguntas específicas sobre por qué eligieron cierta información o imágenes para sus tarjetas. Co-evaluación: Los propios alumnos pueden evaluar los tarjeteros de sus compañeros utilizando criterios sencillos previamente definidos. PANEL DE JOVENES: Elaboración del Panel: Evaluación del contenido visual y textual del panel (claridad, originalidad, rigor de la información, creatividad). Exposición Oral: El alumnado explicará las acciones propuestas, justificando su viabilidad y el impacto esperado. Se fomentará un debate o turno de preguntas con el resto de la clase. Autoevaluación Grupal: Cada grupo reflexionará sobre su proceso de trabajo, sus fortalezas y áreas de mejora en la colaboración y la presentación.	TARJETEROS Rúbrica de Diseño y Contenido: Para valorar la claridad, relevancia de la información, creatividad en el diseño y organización de las tarjetas. Lista de Cotejo: Para verificar que se incluyan los elementos clave solicitados (ej., al menos X tarjetas, información sobre causas/consecuencias, etc.). Escala de Observación: Para registrar la participación, autonomía y actitud durante la fase de creación. Coevaluación P2P. PANEL DE JÓVENES: Rúbrica de Presentación Oral: Para evaluar la fluidez, volumen, claridad en la exposición, y capacidad de respuesta a preguntas. Rúbrica de Contenido del Panel: Para valorar la investigación, la originalidad de las acciones propuestas y el diseño visual. Diana de evaluación grupal: Para registrar la colaboración, la gestión de conflictos y el compromiso individual.
---	--	---

DISEÑO DE UN ASEO SOSTENIBLE. Proceso de Ideación y Bocetado: Seguimiento de las fases de conceptualización y diseño, desde las ideas iniciales hasta los bocetos o prototipos. Aplicación de Conceptos de Sostenibilidad: Observación de cómo el alumnado integra principios de ahorro de agua, reutilización de materiales, etc., en sus diseños. Presentación del Diseño: Valoración de la claridad de la propuesta y su justificación. MUESTRA DE ARTE DE PAÍSES CON PROBLEMAS DE ACCESO AL AGUA. MUESTRA DE PROPIAS CREACIONES ARTÍSTICAS. Investigación y Selección (Muestra de Arte): Supervisión de la calidad de la investigación sobre las manifestaciones artísticas relacionadas con el agua en diferentes culturas. Proceso Creativo (Creaciones Propias): Observación de la experimentación con diferentes técnicas y materiales, y el desarrollo de ideas propias. Curaduría de la Muestra: Valoración de la organización, presentación y contextualización de las obras (tanto las investigadas como las propias).	DISEÑO DE UN ASEO SOSTENIBLE. Exposición del Diseño: El alumnado presentará su propuesta de aseo sostenible (dibujo, maqueta, diseño digital), explicando los materiales, funcionalidades y su impacto ambiental. Defensa Argumentada: Responderán a preguntas sobre la viabilidad, los beneficios ambientales y las innovaciones de su diseño. Sesión de Feedback Cruzado: Los compañeros pueden ofrecer sugerencias constructivas sobre los diseños de los demás MUESTRA DE ARTE DE PAÍSES CON PROBLEMAS DE ACCESO AL AGUA. MUESTRA DE PROPIAS CREACIONES Preparación de la Muestra: El alumnado será evaluado en su capacidad para investigar, seleccionar y contextualizar obras de arte de países con problemas de agua, así como en la conceptualización y creación de sus propias obras. Exposición de la Muestra: La presentación final del "museo" o exposición, donde el alumnado explique las obras seleccionadas (investigadas) y el significado de sus propias creaciones. Reflexión Personal: Cuestionario o debate donde el alumnado exprese qué han aprendido sobre el acceso al agua a través del arte y cómo el arte puede ser una forma de expresión y concienciación social.	DISEÑO DE UN ASEO SOSTENIBLE. Rúbrica de Diseño y Sostenibilidad: Para evaluar la originalidad, la funcionalidad, la aplicación de principios de sostenibilidad y la calidad de la representación del diseño. Cuestionario de Comprensión: Preguntas sobre los principios de un aseo sostenible y cómo se aplican en su diseño. MUESTRA DE ARTE DE PAÍSES CON PROBLEMAS DE ACCESO AL AGUA. MUESTRA DE PROPIAS CREACIONES Rúbrica de Investigación y Conciencia Cultural: Para evaluar la profundidad de la investigación, la selección de obras y la comprensión del contexto cultural y social. Rúbrica de Creación Artística: Para valorar la originalidad, la técnica, la expresión de ideas y emociones, y la relación con el ODS 6 en sus propias creaciones. Portafolio de Trabajos: Recopilación de bocetos, pruebas, y la obra final como evidencia del proceso creativo.
---	--	---

FASE 3: Investigación MI ACCESO CONSUMO DE AGUA: Participación en la recogida de información (hogares y centro). Nivel de reflexión sobre el propio consumo. Calidad de las propuestas de uso sostenible. Capacidad para extraer conclusiones.	Diario de Consumo de Agua Personal/Familiar: Los alumnos registrarán sus hábitos y los de su hogar durante un período determinado. Elaboración de Informe de Consumo en el Centro: Un pequeño grupo de alumnos o toda la clase recopilará datos del consumo de agua en el colegio. Sesión de "Lluvia de Ideas" y Debate: Los alumnos propondrán y discutirán medidas de ahorro y sostenibilidad. Presentación de Conclusiones: Oral o escrita, donde se sinteticen los aprendizajes y las propuestas. Puede ser en formato de infografía, cartel, presentación digital, etc	Diario de reflexión. Informe. Informe con conclusiones del debate. Infografía para comunicar conclusiones.
¿QUÉ PODEMOS HACER? Implicación en la búsqueda guiada. Capacidad de análisis de los casos de jóvenes inspiradores. Colaboración en la creación del mural. Creatividad y expresión en la elaboración del mural.	Ficha de Investigación sobre un Joven Inspirador: Cada alumno o grupo completará una ficha con los datos clave de un ejemplo que hayan investigado. Diseño y Creación de Elementos para el Mural: Los alumnos producirán sus propias aportaciones visuales o textuales para el mural. Explicación del Mural (Opcional): Los alumnos presentarán y explicarán el mural a compañeros de otras clases, a las familias o a la comunidad educativa. Debate sobre el Impacto del Agua en la Comunidad: Reflexionar sobre cómo las soluciones sostenibles pueden aplicarse a su entorno.	Ficha de Investigación. Cuestionarios de evaluación y coevaluación.
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) 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.	Lista de cotejo: revisión de Padlet.
FASE 5: COLABORACIÓN. Valoración de la participación cómo dinamizadores de los alumnos de 4º. Y receptores de su intervención.	En grupos de discusión, y en base a los mini relatos de los participantes. Asamblea y debate.	Minirelatos. Asamblea de participantes. Creaciones plásticas individuales y colectivas: La muestra individual y la del

Arte Colaborativo/ Creación de Paneles, Infografías.	Reflexión Post-Actividad: Puesta en común o diario de aprendizaje donde los alumnos de 4º reflexionen sobre su experiencia como tutores, las dificultades encontradas y los aprendizajes obtenidos. Para el alumnado de 6º de Primaria (Evaluación indirecta de la efectividad de los tutores de 4º): 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 lo expuesto como resultado del esfuerzo colaborativo.	centro son productos directos de evaluación.
EVALUACIÓN DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIA Visita a una planta potabilizadora de agua de la región. Charla con alguna persona residentes en países con problemas de acceso al agua. Charla con expertos en consumo sostenible. Contacto con alguna ONG que tenga proyectos de desarrollo sobre el agua. Ecoauditoría de consumo sobre agua en el centro y en sus hogares. (*) Creación y diseño de un sanitario para lugares de difícil acceso. (*) Creaciones artísticas sobre artistas de países con problemática de agua. (*)	Cuestionario post-visita/charla: 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): Los alumnos pueden compartir sus conclusiones clave de la visita o conferencia con el resto de la clase.	Cuestionario Forms. Diario individual.

ANEXOS

ODS 6: [Vhttps://youtu.be/6kke9YlohQQ](https://youtu.be/6kke9YlohQQ)

INFOGRAFÍA AGUA POTABLE

ONG AWA: <https://youtu.be/8AkASCCOI5Y>

SITUACIÓN EN AMÉRICA Y CARIBE: <https://youtu.be/3NFYO02BkqU>

CRISIS DEL AGUA SOLUCIONES: <https://youtu.be/BCHhwXvQqXg?si=JaSRRKdFegETfIDA>

LA HISTORIA DE GRACE: https://youtu.be/wF_HlgnWEwU?si=vSRAkKDGSs251yO5

Unicef España: “Derechos Humanos al agua y saneamiento, preguntas y explicaciones. Mandato del Relator Especial sobre los derechos humanos al agua y el saneamiento Sr. Léo Heller.