5.3: Desarrollo de una tarea compleja

Identificación de la Tarea Compleja

Título: **Juegos Tradicionales**
Etapa, Ciclo y Nivel: Educación Infantil, Segundo Ciclo (3,4 y 5 años)
Áreas/materias: (CE) conocimiento del Entorno. (CAP) Conocimiento de sí mismo y autonomía personal. (LCR) Los lenguajes: comunicación y representación.
Competencias básicas: Competencia matemática. Competencia en comunicación lingüística. Competencia en el conocimiento e interacción con el medio físico. Competencia en el tratamiento de la información y competencia digital. Competencia social y Ciudadana. Competencia cultural y artística. Competencia para aprender a aprender. Competencia en autonomía e iniciativa personal.
Contexto en el que se desarrolla la/s tarea/s:

x	Individual/personal	x	Familiar	x	Escolar	x	Comunitario/social.

Breve descripción de la/s tarea/s:

La recopilación de diferentes tipos de juegos y actividades para jugar tanto dentro del aula como al aire libre, nace de la necesidad de fomentar diferentes juegos tradicionales para practicarlos en los tiempos lúdicos, con el fin de potenciar la actividad física y mental de nuestros alumnos y alumnas, así como mantener vivas las tradiciones de nuestra localidad.

Concreción Curricular

Objetivos didácticos:

- Dominar la coordinación y el control dinámico del propio cuerpo, afianzando las nociones básicas de orientación en el espacio y la propia lateralidad. **(CAP 3)**
- Identificar sus preferencias, necesidades, emociones y sentimientos propios y ser capaces de denominarlos, expresarlos y comunicarlos a los demás. **(CAP 4)**
- Adecuar su comportamiento a las necesidades y requerimientos de los demás, desarrollando actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración, evitando comportamientos de sumisión o dominio. **(CAP 7)**
- Mostrar una actitud de respeto hacia los demás. **(CAP 8)**
- Observar y explorar de forma activa su entorno mostrando interés por las tradiciones populares. **(CE 1)**
- Participar en los diversos juegos tradicionales ajustando su conducta a pautas de comportamiento social. **(CE 4)**
- Iniciarse en las habilidades matemáticas aplicables a los diferentes juegos populares. **(CE 5)**
- Conocer y participar en los diferentes juegos tradicionales de nuestra localidad. **(CE 6)**
- Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, valorar la lengua oral como un medio de transmisión de conocimientos. **(LCR 1)**
- Expresar emociones, sentimientos, deseos e ideas mediante la lengua oral y a través de otros lenguajes. **(LCR 2)**
- Comprender las intenciones y mensajes de los compañeros y personas adultas. **(LCR 3)**

Transposición Didáctica

- Escriben una nota informativa para las familias para informarles sobre la tarea que vamos a realizar.
- Preparamos una entrevista con los familiares de diferentes generaciones con el fin de recopilar información de los diferentes juegos populares de la localidad.
- Buscaremos a través de la red información sobre los juegos populares y las normas de los mismos.
- Realizarán una ficha sobre cada uno de los juegos tradicionales, normas de juego…
- Organización de un fichero en función de los tipos de juegos según requieran mayor o menor movimiento, de interior o exterior…
- Visita de los familiares con el fin de enseñar a los niños y niñas el funcionamiento de cada uno de los juegos.
- Organización de talleres rotativos de los juegos tradicionales recopilados con el fin de enseñar a los demás la jugar.

Escenarios: el aula, el patio, aula de psicomotricidad y aula de informática.
Procesos cognitivos o modelos de pensamiento: reflexivo, práctico, analítico, analógico, creativo y deliberativo.
Metodologías o modelos de enseñanza: una metodología basada en un modelo instructivo, un modelo social, un modelo personal y de procesamiento de la información o cognitivo.
Temporalización: 3er Trimestre.

Valoración de lo aprendido

Rúbrica de evaluación:

Indicadores/Niveles de logro	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
CAP 3. Domina y controla el propio cuerpo en función a la orientación en el espacio y su lateralidad.	No domina ni controla su propio cuerpo.	Algunas veces domina ni controla su propio cuerpo.	Casi siempre domina ni controla su propio cuerpo.	Siempre domina ni controla su propio cuerpo.	Muy satisfacto-riamente, domina ni controla su propio cuerpo.
CAP 4. Muestra sus preferencias, necesidades, emociones y sentimientos propios, y las comunica al grupo.	No muestra conformidad ni disconformidad en función de la actividad a realizar.	En ocasiones muestra su opinión ya sea positiva o negativa frente a la actividad.	La mayor parte de las veces muestra su opinión tanto positiva como negativa, negándo-se a participar en las que no son de su agrado.	Siempre da su punto de vista frente a las actividades participan-do solamente en las que son de su agrado.	Muestra su punto de vista frente a las actividades a realiza, participando aunque no sea de su agrado.
CAP 7.1. Adapta su comportamiento al juego.	Tiene dificulta-	Sólo cuando	Casi siempre	Siempre adapta su	Tiene mucha facilidad para

	des para adaptar su comporta miento al juego	los juegos son de su gusto	adapta su comporta miento al juego	comportam iento al juego	adaptarse
CAP 7.2. Respeta las normas del juego.	No las respeta	Sólo algunas veces las respeta	Suele respetar-las	Sí respeta las normas	Destaca positiva-mente
CAP 7.3. Ayuda y colabora, sin ser dominante.	Hay que obligarle para que lo haga	Lo hace cuando le apetece	Lo hace si se lo pides	Sí ayuda y colabora	Le gusta mucho ayudar y colaborar
CAP 8. Respeta a los demás.	No respeta a los demás	En ocasiones respeta a los demás	Casi siempre respeta a los demás	Siempre respeta a los demás	Es muy respetuoso con los otros.
CE 1. Muestra interés por los juegos populares.	No muestra interés por los juegos populares	A veces muestra interés por los juegos populares	Normal-mente muestra interés por los juegos populares	Siempre muestra interés por los juegos populares	Tiene mucho interés por los juegos populares.
CE 4.1. Participa en los juegos tradicionales.	No le gusta participar en los juegos tradiciona-les.	Muestra interés por los juegos tradiciona-les, si le gustan.	Le gusta participar en los juegos tradiciona-les.	Siempre participa en los juegos tradiciona-les.	Muestra mucho interés por los juegos tradicionales y siente curiosidad por conocer más.
CE 4.2. Adapta su conducta a pautas de comportamiento sociales en el juego.	No se adapta a los comporta mientos socialmen te establecí-dos del juego.	Muestra intención de adaptar su conducta al juego si éste es de su agrado.	En los juegos que le motivan es capaz de adaptar su conducta.	Adapta su comporta-miento social a todas las actividades aunque no le sea motivadora.	Destaca su adaptación a los comportamie ntos sociales invitando a los demás a seguirlos.
CE 5. Aplica conceptos matemáticos a los juegos populares.	No aplica los conceptos matemáti-cos al juego	Muestra intención de aplicar sus conocime ntos matemátic os al juego.	A veces aplica los conceptos matemáti-cos al juego.	Aplica los conceptos matemáti-cos siempre que el juego muestre claramente su posibilidad.	Siempre aplica los conceptos matemáticos al juego.

Instrumentos de Información:

Registro de observación directa, anecdotario docente y actividades de aplicación.

Identificación de la Tarea Compleja

Título: **Recopilación de juegos antiguos y su práctica en el recreo**

Etapa, Ciclo y Nivel: **Primaria, primer ciclo,**

Áreas/materias: **Lengua, Matemáticas, Educación Física, Artística, Conocimiento del Medio**

Competencias básicas: Comunicación Lingüística, Matemática, Conocimiento e interacción con el medio físico, tratamiento de la información y competencia digital, cultural y artística, social y ciudadana, aprender a aprender, autonomía e iniciativa personal.

Contexto en el que se desarrolla la/s tarea/s:

	Individual/personal		Familiar		Escolar		Comunitario/social.

Breve descripción de la/s tarea/s:

La recopilación y práctica de juegos antiguos es un proyecto que nos parece oportuno e importante para transmitir a los niños y niñas una tradición cultural de forma que valore este acervo histórico. A sí mismo, el carácter de juego hace de esta tarea algo motivador y también es interesante en el sentido de trabajar con las normas que es necesario ir interiorizando. Nos parece a la vez enriquecedor el hecho de darles una amplia variedad de juegos pues apreciamos que en las horas de recreo nuestros alumnos/as están reduciendo cada vez más el abanico de juegos

Concreción Curricular

Objetivos didácticos:

-Utilizar la lengua oral para intercambiar ideas, experiencias, necesidades y sentimientos de manera adecuada en la actividad social y cultural. (CL1.9)
-Conocer, valorar y respetar la diversidad de realizaciones lingüísticas y dialectales presentes en Extremadura, considerándolas como elementos de identidad cultural extremeña.(CL1.12)
-Elaborar y utilizar instrumentos y estrategias personales de cálculo mental y medida, así como procedimientos de orientación espacial, en contextos de resolución de problemas, decidiendo, en cada caso, las ventajas de su uso y valorando la coherencia de los resultados.(CM2.5)
-Valorar el juego como actividad de disfrute y placer, aceptando las normas establecidas por el grupo y dando más importancia a la vertiente lúdica que al hecho de ganar o perder.(CIMF3.8)
-Conocer y practicar los juegos populares y tradicionales extremeños, así como refranes, canciones, y retahílas propias de nuestra Comunidad Autónoma.(CIMF3.6)
-Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, articulando la percepción, la imaginación, la indagación y la sensibilidad y reflexionando a la hora de realizar y disfrutar de diferentes producciones artísticas.(CCA6.4)
-Conocer, valorar y conservar las manifestaciones culturales, tradiciones y el folklore de nuestra Comunidad Autónoma, entendidos como testimonio de nuestra historia y valorándolos como señas de identidad.(CSC5.9)

Transposición Didáctica

- Planteamiento de la actividad en gran grupo.
- Elaboración de un cuestionario
- Realización de entrevistas familiares (padres, abuelos, hermanos mayores…)
- Búsqueda de información utilizando diversas fuentes de documentación (T.IC. enciclopedias etc.)
- Elaboración de registros, informes y presentaciones en base a la información recogida.
- Debates y puesta en común de los datos registrados con el fin de extraer conclusiones.
- Planificación de un horario / calendario (Día del Centro, recreos, convivencias) para realizar los juegos.
- Realización de planos de distribución de los juegos (diseñar los juegos y representarlos en el suelo del patio de recreo para que puedan ser utilizados libremente con posterioridad a la conclusión de la actividad)
- Organización de recursos personales y materiales para la realización de los juegos.
- Previsión de la participación de la Comunidad Educativa en esta actividad.
- Ejecución de los juegos programados durante los recreos del tercer trimestre

Escenarios: Patio de recreo, Gimnasio y Chiringuito de Psicomotricidad, aulas, parque municipal.

Procesos cognitivos o modelos de pensamiento: Reflexivo, práctico, analítico, creativo, analógico, deliberativo.

Metodologías o modelos de enseñanza: Investigación en grupo, recogida de información en el hogar, indagación científica, enfoque comunicativo,

Temporalización: Tercer trimestre

Valoración de lo aprendido

Rúbrica de evaluación:

Indicadores/Niveles de logro	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Expresa verbalmente las normas básica de un juego	No expresa verbalmen-te las normas básica de un juego	Sólo recuerda algunas de las normas del juego.	Recuerda las normas del juego pero no establece la secuencia adecuada.	Expresa verbalmente las normas del juego y su secuencia	Expresa con lenguaje muy fluido las nor-mas del un jue-go
Disfruta con los juegos y muestra interés por las destrezas motoras	No disfruta con los juegos ni muestra interés por las destrezas motoras	Disfruta con los juegos y muestra interés por las destrezas motoras, sólo si son de su agrado.	Disfruta con los juegos y muestra interés por las destrezas motoras, casi siempre.	Siempre disfruta con los juegos y muestra interés por las destrezas motoras	Disfruta mucho con los juegos y experimenta con entusiasmo con las destrezas
Es capaz de organizar gráficamente la información obtenida para el análisis de los juegos	No es capaz de organizar la in-formación.	Expresa gráficamente la información pero no la ordena adecuadamente.	Expresa gráficamente la información y la ordena adecuadamente, si	Expresa gráficamente la información pero y la ordena adecuadamente	Expresa gráfica-Mente la infor-mación y la ordena ade-cuadamente.

			el juego es sencillo.		
Manifiesta interés por el acervo cultural de nuestra localidad en relación a los juegos populares.	No manifiesta interés por los juegos populares de nuestra localidad.	Pocas veces demuestra interés por los juegos populares de la localidad.	Suele mostrar interés por los juegos populares de la localidad.	Se muestra interesado en los juegos populares de nuestra localidad.	Se muestra muy Interesado en los Juegos popula-res de nuestra localidad.
Muestra iniciativa en la búsqueda de información y en la recopilación de datos sobre los juego populares.	No muestra iniciativa para buscar información	A veces busca información sobre juegos populares.	Busca información pero no lo hace de forma correcta.	Busca información y lo hace de forma adecuada.	Busca informa-ción y se esfuer-za en hacerlo de la mejor for-ma.
Sabe situarse en el espacio y manejar la lateralidad en relación a los juegos propuestos.	Tiene muchos problemas para situarse en el espacio.	A veces sabe situarse en el espacio, con ayuda.	Se sitúa en el espacio cuando no reviste dificultad.	Sabe situarse en el espacio.	Sabe situarse en el espacio aunque tenga complejidad.

Instrumentos de Información:

- Escalas, registros, planos, horarios, cuestionarios, anecdotarios, y actividades de aplicación.

Identificación de la Tarea Compleja

Título: **JUEGOS TRADICIONALES**

Etapa, Ciclo y Nivel: **3º Y 4º DE Educación Primaria.**

Áreas/materias: **Matemáticas, Lengua, Conocimiento de Medio, Educación Física, Educación Artística.**

Competencias básicas: **Competencia matemática, en comunicación lingüística, Competencia en Conocimiento e interacción con el mundo físico, competencia en el tratamiento de la información y digital, social y ciudadana, cultural y artística, aprender a aprender y competencia en autonomía e iniciativa personal.**

Contexto en el que se desarrolla la/s tarea/s:

X	Individual/personal	X	Familiar	X	Escolar	X	Comunitario/social.

Breve descripción de la/s tarea/s:

Nace a partir de la realización en nuestro centro, del Seminario de Competencias Básicas. Pensamos que es un tema que se puede abordar de cara al próximo curso, en el que puede participar y verse implicada toda la Comunidad Escolar. Es un tema muy atractivo para el alumnado, el cual les va a motivar a “aprender a aprender” gracias al juego; actividad fundamental en estas edades.

Concreción Curricular

Objetivos didácticos:

LCL 1.1 - Utilizar la lengua oral para intercambiar ideas… (CL 4)
LCL 1.6 - Usar medios de comunicación social… (CL 6).
LCL 2.9 - Usar las tecnologías de la información (CL7).
LCL 4.1 - Utilizar la lengua eficazmente en la actividad escolar… (CL8).
M 1.1 - Apreciar el papel de las matemáticas en la vida cotidiana…(CM3)
M 1.5 - Conocer, valorar y adquirir seguridad en las propias habilidades matemáticas (CM4)
M 4.3- Utilizar técnicas elementales de recogida de datos… (CM8)
CMFS 3.4 - Comportarse de acuerdo con los hábitos de salud y cuidado personal que se derivan del conocimiento del cuerpo humano… (CMFS2)
CMFS 4.3 - Participar en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario… (CMFS3).
CMFS 5.3 - Reconocer en el medio natural, cultural y social, cambios y transformaciones relacionados con el paso del tiempo….(CMFS8).
CMFS 5.4 - Conocer, valorar y conservar las manifestaciones culturales, tradiciones… (CMFS9).
CMFS 4.2 - Planificar y planificar proyectos con una finalidad... (CMFS9).
EF 1.10 - Conocer y valorar su cuerpo como medio de exploración y disfrute… (EF1)
EF 1. 12 - Aprender a conocer sus posibilidades y limitaciones (EF5)
EF 5.2 - Participar en juegos y actividades con los demás… (EF7).
EF 5.16 - Valorar el juego como actividad de disfrute, aceptando las normas (EF8).
EF 5.4 - Conocer y practicar los juegos populares autóctonos y tradicionales (EF11)
CCA 4.5 - Indagar en las posibilidades del movimiento como elemento de representación y comunicación… (CCA1).

CCA 4.3- Conocer, comprender, valorar y respetar las principales manifestaciones artísticas extremeñas… CCA6).

CCA 4.17 - Realizar producciones artísticas de forma cooperativa… (CCA8).

Transposición Didáctica

- Realizamos una encuesta a los abuelos y padres sobre juegos tradicionales de su infancia.
- Invitamos al aula a algún familiar para que nos explique alguno de estos juegos.
- Buscamos en internet información sobre juegos tradicionales extremeños.
- Enumeramos los materiales necesarios para los diferentes juegos.
- Por grupos, clasificamos los juegos según "número de participantes" , "lugar de realización" , "en individual o en grupo" , etc.
- Hacemos una ficha de recogida de datos de cada juego.
- Comparamos juegos y materiales tradicionales y actuales.
- Practicamos algunos juegos tradicionales aprendiendo y respetando las normas de cada uno.
- Manifestamos y recogemos nuestra opinión sobre los juegos practicados.
- Representamos gráficamente en una tabla los juegos más exitosos.
- Dibujamos los juegos que más nos hayan gustado.
- Confeccionamos un Mural sobre Juegos Tradicionales Individuales y en Grupo.

Escenarios: El aula, el aula de informática, el patio , el gimnasio , el campo.
Procesos cognitivos o modelos de pensamiento: Reflexivo, analítico, analógico, creativo y crítico.
Metodologías o modelos de enseñanza: investigación individual y en grupo e indagación científica.
Temporalización: el 3º trimestre.

Valoración de lo aprendido

Rúbrica de evaluación:

Indicadores/Niveles de logro	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
CL 4 Comprende y explica las reglas del juego.	No sabe hacerlo	Algunas veces lo hace, si el juego es sencillo	Suele hacerlo, aunque a veces necesita ayuda	Sabe hacerlo de forma correc-ta.	Explica muy bien las reglas del juego

CL 8 Es capaz de redactar por escrito las instrucciones de un juego.	Es incapaz	Puede hacerlo, con ayuda	Lo hace correcta-mente	Sabe hacerlo bien	Sabe hacerlo muy bien.
CM3,4,8 Es capaz de organizar y clasificar mediante gráficos la información obtenida.	No sabe	A veces lo hace	Casi siempre lo hace	Siempre lo hace bien	Lo hace muy bien
CMFS 3 -1 y **EF 7** Colabora y participa en actividades de grupo.	No colabora y le cuesta participar	A veces colabora y participa	Casi siempre participa	Colabora y participa de forma adecuada.	Colabora y participa de Forma muy satisfacto-ria
CMFS 3 -2 Respeta y acepta las reglas del juego.	No respeta ni acepta las reglas del juego	Sólo a veces respeta y acepta las reglas del juego	Suele respetar y aceptar las reglas	Respeta y acepta las normas del juego.	Es muy respetuoso con las reglas de los juegos
EF 8 Disfruta con los juegos que practica.	No disfruta con los juegos que practica	Pocas veces con los juegos que practica	Casi siempre con los juegos que practica	Disfruta siempre con los juegos que practica	Disfruta mucho con los juegos que practica

Instrumentos de Información:

Registro de observación directa, cuaderno de notas del tutor y actividades realizadas.

Identificación de la Tarea Compleja

Título: JUEGOS TRADICIONALES

Etapa, Ciclo y Nivel: 5º Y 6º DE Educación Primaria.

Áreas/materias: Matemáticas, Lengua, Conocimiento de Medio, Educación Física, Educación Artística.

Competencias básicas: Competencia matemática, en comunicación lingüística, Competencia en Conocimiento e interacción con el mundo físico, competencia en el tratamiento de la información y digital, social y ciudadana, cultural y artística, aprender a aprender y competencia en autonomía e iniciativa personal.

Contexto en el que se desarrolla la/s tarea/s:

X	Individual/personal	X	Familiar	X	Escolar	X	Comunitario/social.

Breve descripción de la/s tarea/s:

Nace a partir de la realización en nuestro centro, del Seminario de Competencias Básicas. Pensamos que es un tema que se puede abordar de cara al próximo curso, en el que puede participar y verse implicada toda la Comunidad Escolar. Es un tema muy atractivo para el alumnado, el cual les va a motivar a “aprender a aprender” gracias al juego; actividad fundamental en estas edades.

Concreción Curricular

Objetivos didácticos:

LCL 1.1 - Utilizar la lengua oral para intercambiar ideas… (CL 4)

LCL 1.6 - Usar medios de comunicación social… (CL 6).

LCL 2.9 - Usar las tecnologías de la información (CL7).

LCL 4.1 - Utilizar la lengua eficazmente en la actividad escolar… (CL8).

M 1.1 - Apreciar el papel de las matemáticas en la vida cotidiana…(CM3)

M 1.5 - Conocer, valorar y adquirir seguridad en las propias habilidades matemáticas (CM4)

M 4.3- Utilizar técnicas elementales de recogida de datos… (CM8)

CMFS 3.4 - Comportarse de acuerdo con los hábitos de salud y cuidado personal que se derivan del conocimiento del cuerpo humano… (CMFS2)

CMFS 4.3 - Participar en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario… (CMFS3).

CMFS 5.3 - Reconocer en el medio natural, cultural y social, cambios y transformaciones relacionados con el paso del tiempo….(CMFS8).

CMFS 5.4 - Conocer, valorar y conservar las manifestaciones culturales, tradiciones… (CMFS9).

CMFS 4.2 - Planificar y planificar proyectos con una finalidad... (CMFS9).

EF 1.10 - Conocer y valorar su cuerpo como medio de exploración y disfrute… (EF1)

EF 1. 12 - Aprender a conocer sus posibilidades y limitaciones (EF5)

EF 5.2 - Participar en juegos y actividades con los demás… (EF7).

EF 5.16 - Valorar el juego como actividad de disfrute, aceptando las normas (EF8).

EF 5.4 - Conocer y practicar los juegos populares autóctonos y tradicionales (EF11)

CCA 4.5 - Indagar en las posibilidades del movimiento como elemento de representación y comunicación… (CCA1).

CCA 4.3- Conocer, comprender, valorar y respetar las principales manifestaciones artísticas extremeñas… CCA6).

CCA 4.17 - Realizar producciones artísticas de forma cooperativa… (CCA8).

Transposición Didáctica

- - Elaboración de fichas sobre juegos autóctonos y tradicionales.
- - Creación de un glosario de términos relacionados con los diferentes juegos, utensilios, nombres y técnicas.
- - Propuesta, análisis y resolución de problemas con datos; sobre juegos concretos.
- - Localización y difusión de juegos autóctonos de nuestra comunidad.
- - Búsqueda en la red de información relevante sobre los JJOO.
- - Elaboración de una pequeña guía de juegos tradicionales y otra de autóctonos.
- - Elaboración de murales ilustrativos sobre los juegos vistos.
- - Empleo de diferentes estrategias de aprendizaje para elaborar un informe final con conclusiones sobre lo analizado.
- - Difusión de los estudiado a través de murales individuales explicativos por todo el centro.
- - Puesta en práctica de los juegos más relevantes.

Escenarios: Aula, gimnasio, patio, parque y campo.
Procesos cognitivos o modelos de pensamiento: reflexivo, crítico, lógico, creativo, analógico.
Metodologías o modelos de enseñanza: Mando directo, asignación de tareas, enseñanza recíproca, individualización de la enseñanza, descubrimiento guiado, resolución de problemas.
Temporalización: tercer trimestre.

Valoración de lo aprendido

Rúbrica de evaluación:

Indicadores de evaluación	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
1.- El alumno comprende la propuesta.	No comprende	Algunas veces	Casi siempre comprende	Siempre comprende	Tiene mucha facilidad.
2.- Planifica el desarrollo de la actividad.	No sabe planificar la actividad	Puede planificar la actividad pero se pierde en el desarrollo	Planifica el desarrollo de la actividad cuando no reviste mucha dificultad	Planifica una actividad de forma adecuada	Planifica una actividad compleja de forma adecuada
3.- Utiliza estrategias propias para profundizar sobre el tema.	No consigue hacerlo por falta de estrategias.	Necesita apoyo para lograrlo	No las utiliza, se limita a hacer lo básico	Sí utiliza estrategias propias	Utiliza muchas estrategias propias y realiza trabajos extra sobre los juegos.

4.- Es capaz de trabajar de diferentes formas de agrupamientos.	Tiene muchas dificultades para trabajar en equipo	A veces trabaja bien, depende del grupo	Normalmente trabaja bien en cualquier agrupamiento	Lo hace de forma satisfactoria	Trabaja muy bien sea cual sea el agrupamiento
5.- Demuestra capacidad para la resolución de conflictos	No demuestra capacidad	Algunas veces demuestra capacidad	Casi siempre demuestra capacidad	Demuestra capacidad para resolver los conflictos	Tiene mucha capacidad para resolver los conflictos.

Instrumentos de Información:

- Observación directa, registro anecdotario, recopilación de datos, escalas…