

# Plantilla REA Escuela

## 4.0 Juanma

1. Recursos gráficos (imágenes y/o vídeos): Todos los recursos gráficos a los que se refiera el REA han de estar accesibles, con buena resolución e iluminación, en UN SITIO EN CONCRETO (Dependiendo de donde se cuelgue puede ser una carpeta anexa, un enlace)... Tanto en el documento como en la carpeta, las imágenes y/o vídeos han de estar nombradas de la misma forma (imagen 1, imagen 2, vídeo 1, imagen 3...).

2. Privacidad y cesión de derechos (imágenes y/o vídeos): Se debe de proteger la intimidad de los menores distorsionando sus caras; se recomiendan planos laterales o traseros.

3. Utilizar la forma impersonal y el lenguaje inclusivo a lo largo del documento.

4. Todas las imágenes han de cumplir con las licencias pertinentes o ser libres.

- [Información general](#)
  - [Datos identificativos](#)
  - [Descripción y finalidad de los aprendizajes](#)
  - [Temporalización y relación con la programación](#)
  
- [Secuencia competencial](#)
  - [Actividad 1](#)
  - [Actividad 2](#)
  
- [Evaluación de los aprendizajes](#)
  - [Productos evaluables](#)
  - [Autoevaluación](#)
  - [Evaluación del REA](#)



- [Guía didáctica](#)
  - [Concreción curricular](#)
  
- [Archivo fuente](#)
  
- [Créditos](#)

# Información general

Información general

# Datos identificativos

- **Título del REA:** Consumo Gusto
- **Etapas:** Primaria
- **Curso:** 5º y 6º Primaria
- **Áreas:** Lengua, Matemáticas, Plástica, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales.
- **Infografía:** A modo de resumen puedes consultar [esta infografía](#).

Información general

# Descripción y finalidad de los aprendizajes

En esta parte se pide una pequeña justificación del REA y el objetivo base que se pretende con el, atendiendo a la contextualización de éste en el entorno y teniendo en cuenta la temática. Sería como el objetivo o el producto final que se persigue. Es recomendable relacionarlo con los desafíos del SXXI y los ODS.

Información general

# Temporalización y relación con la programación

Nº de sesiones propuestas, propuesta de trimestre en el que se puede aplicar (teniendo en cuenta el ritmo madurativo del alumnado, la temática del REA o sus conocimientos previos) y relación que guarda con la programación (si es pertinente señalar esto).

# Secuencia competencial

En esta parte se desarrollarán cada una de las sesiones propuestas para el REA teniendo en cuenta que ha de ser una secuencia sencilla de aplicar, para todas aquellas personas que quizás no tengan nivel de CDD.

Debe de estar compuesta por una explicación completa de cada una de las actividades, y en cada una de estas actividades se debe de contener (procedimiento, agrupamiento y recursos así como la relación que se guarda entre el REA y las dimensiones del pensamiento computacional que trabaja)

Los materiales que se adjunten deberían de estar en formato PDF, en formato editable y si es posible en formato .mbz ( Aeducar) para poder facilitar a los docentes su adaptación.

Secuencia competencial

# Actividad 1

Secuencia competencial

# Actividad 2

# Evaluación de los aprendizajes

En esta parte se hará una reflexión sobre cómo se va a llevar a cabo la evaluación.

Evaluación de los aprendizajes

# Productos evaluables

**Productos evaluables** (todos aquellos materiales susceptibles de evaluación). Observación sistemática, análisis de producciones,...

**Técnicas de evaluación**

**Instrumento de heteroevaluación** : rúbrica común a todos los REA.

Evaluación de los aprendizajes

# Autoevaluación

Instrumentos y procedimientos de autoevaluación si son necesarios.

Evaluación de los aprendizajes

# Evaluación del REA

Evaluación del diseño y de la implementación. Propuestas de mejora



# Guía didáctica

Guía didáctica

# Concreción curricular

Utilizando la plantilla de Julián, relación del REA con la normativa vigente:

- Objetivos
- CC
- CCEE
- Saberes
- Criterios de evaluación
- Metodología
- Atención a la diversidad
- Otros

Las plantillas se pueden descargar en este enlace ---> [plantillas](#)



# Archivo fuente

# Créditos