



El cuerpo humano - Sistema inmunológico - Escenario de enseñanza VEGA

Tema: Ciencias Naturales (anatomía, virus y bacterias) – Comprender cómo funciona el sistema inmunológico humano.

Materia(s): biología/educación para la salud/inglés

Edad/grado: 15+/2-3 SECUNDARIA

Breve descripción del juego AR/VR en este escenario:

[VIRUS POPPER \(VR\)](#) ¡Saludos Space Traveler, te necesitamos para salvar el universo de nuevo! Nuevas variantes de virus amenazan nuestra galaxia. Sube de nivel con un nuevo arsenal de armas para combatir estas variantes. Te estamos equipando con armas originales y divertidas como Vaxcaliber, Vac Bat y Jazzeroid Rocket Launcher. Explora nuevos mundos y disfruta de algunos éxitos recién masterizados por DJ Inkers mientras luchas por la supervivencia del universo. Para su protección, también le damos la opción de vacunarse y usar una máscara, ¡pero ambas son su elección! ¡De ti depende salvar a la gente de la fiesta!



Virus Popper Reabierto es GRATIS e Incluye: • ¡4 Mapas Nuevos! • ¡Más de 15 armas originales! • 8 tipos de virus! • Desbloqueo de progresión • Modo de juego Virus Popper original

[SHARECARE \(VR\)](#) YOU es una simulación en tiempo real del cuerpo humano que permite a cualquier persona navegar y explorar libremente un modelo 3D anatómicamente preciso del cuerpo humano, sus órganos y su función natural . Personalice la fisiología y simule enfermedades. Personaliza el cuerpo humano para que te represente. El poder sin precedentes de Sharecare YOU permite la personalización para mostrar la enfermedad en diferentes estados de gravedad.



El contenido premiado de Sharecare Reality Lab ofrece simulaciones médicamente precisas de anatomía, fisiología, enfermedades y tratamientos con impresionantes detalles en 3D. Diseñado para entornos interactivos y envolventes, nuestro contenido ofrece una flexibilidad inigualable para crear o mejorar una amplia variedad de productos

[MOZAIK 3D \(AR/VR\)](#) La aplicación móvil mozaik3D es una herramienta para explorar más de 1200 escenas y videos educativos en 3D, actividades interactivas, juegos... con la ayuda de un teléfono inteligente o tableta.

Escenas educativas interactivas que están relacionadas con la historia, la tecnología, la física, las matemáticas, la biología, la química, la geografía y las artes visuales hacen que la experiencia de aprendizaje sea una aventura. La mayoría de nuestras escenas 3D contienen narración, animaciones integradas, así como etiquetas,



divertidas actividades animadas y otros elementos visuales. Cree una cuenta de usuario gratuita y abra 5 escenas educativas en 3D de forma gratuita cada semana.

Introducción al escenario

En este caso, los alumnos aprenderán sobre los virus, cómo son, cómo actúan, cómo participan. Los estudiantes también entienden cómo funciona el sistema inmunológico. Los estudiantes aprenden a identificar los sistemas, dispositivos y órganos involucrados en funciones relacionales y coordinativas, y a interpretar sus mecanismos de acción, funciones relacionales y coordinativas y sus mecanismos de acción como procesos por los cuales los estímulos reciben, coordinan información y ejecutan respuestas. Los órganos y sistemas tienen procesos preventivos apropiados, y cada sistema está asociado con procesos apropiados para prevenir cambios sensoriales, desequilibrios hormonales o desequilibrios hormonales o neurológicos.

aprendizaje:

Los estudiantes pueden:

- Reflexionar sobre lo que ya saben sobre su sistema inmunológico y establecer metas sobre lo que sabrán cuando terminen la tarea.
 - Comprender cómo funcionan juntos el sistema respiratorio y los pulmones
 - . Ver la conexión entre causa y efecto. , para ver la conexión entre un estilo de vida saludable y una buena capacidad pulmonar
-

- Saber: Conocer mejor los diferentes órganos humanos, su funcionamiento y su importancia. Diferenciar entre virus y bacterias, conociendo sus tipos.
- Conocer los tipos de bacterias y virus. Identificar la función de los órganos humanos y su funcionamiento.

Tema transversal: la importancia de los trasplantes de órganos. Discutir en grupos la importancia de la donación y el trasplante de órganos.

Una selección de resultados de aprendizaje del Currículo Español

En Educación Secundaria Obligatoria, la asignatura de biología se estructura en seis bloques.

El desarrollo del currículo se basa en la necesidad de una programación didáctica por parte del docente. Por ello, se incluyen los contenidos y sus correspondientes criterios de evaluación e indicadores de logro. Cabe señalar que los indicadores de logro son los resultados competenciales visibles para los estudiantes. Este escenario es interdisciplinario ya que se aborda desde dos materias, la biología y la tecnología. Procederemos ahora al desarrollo curricular de ambos.

Los contenidos de biología trabajados en este escenario pertenecen al bloque 2, PERSONAS Y SALUD, que se centra en el estudio del cuerpo humano y la promoción de la salud, sus determinantes y la importancia de adquirir estilos de vida saludables. También trata el origen de las enfermedades infecciosas más comunes, sus mecanismos de transmisión y prevención, el proceso de inmunidad y sus aplicaciones, y una valoración de las aportaciones de las ciencias biomédicas. Se ocupa del estudio del cuerpo humano, la estructura de los órganos, aparatos y sistemas que intervienen en las funciones del cuerpo humano, la estructura de los órganos, aparatos y sistemas que intervienen en las funciones de nutrición, relaciones y reproducción, relacionándolos a su funcionamiento ya las causas, síntomas y consecuencias de las enfermedades más comunes para prevenirlas.

El primer bloque de temas abarca los contenidos:

- Funciones de relación.
- El sistema nervioso.
- El sistema endocrino.
- Los órganos de los sentidos y los receptores sensoriales.
- Interacción neuroendocrina.
- Enfermedades y trastornos comunes, causas, factores de riesgo y medidas preventivas. medidas de prevención.

El criterio de evaluación correspondiente a este contenido es: Reconocer los sistemas, aparatos y órganos que intervienen en las funciones de relación y coordinación, e interpretar sus mecanismos de acción, funciones de relación y coordinación, e interpretar sus mecanismos de acción como proceso de recepción de estímulos, coordinación de información y ejecución de respuestas, asociando cada órgano y sistema con el correspondiente proceso para prevenir y sistema con el correspondiente proceso para prevenir alteraciones de los órganos de los sentidos, desequilibrios hormonales o desequilibrios hormonales o nerviosos.

Los criterios de consecución relacionados con este bloque de contenidos son los siguientes.

- Identifica y describe los órganos, aparatos y sistemas relacionados con las funciones de relación y coordinación utilizando modelos anatómicos, diagramas y gráficos.
- Identifica los mecanismos básicos de actuación de las funciones de relación y coordinación y asocia cada una de ellas con los órganos implicados y las funciones de coordinación y asocia cada una de ellas con los órganos implicados.
- Ilustrar con ejemplos un evento en la vida cotidiana que la integración de los sistemas nervioso y endocrino.

- Identifica las causas, síntomas y efectos de algunas de las enfermedades más comunes relacionadas con enfermedades relacionadas con los órganos de los sentidos, los sistemas nervioso y endocrino y sugiere sistemas nerviosos y endocrinos preventivos y sugiere hábitos preventivos.

El segundo bloque de temas abarca los contenidos:

- Tipos de enfermedades. Causas, prevención y tratamiento.

El criterio de evaluación que corresponde a este contenido es el siguiente. Diferenciar el origen de las enfermedades más comunes, explicar los mecanismos de transmisión de enfermedades infecciosas con el fin de los mecanismos de transmisión de enfermedades infecciosas con el fin de justificar los métodos preventivos de contagio y propagación.

Los indicadores de progreso relacionados con estos contenidos son los siguientes:

- Clasifica, según su origen, las enfermedades más relevantes en la sociedad actual, a partir de casos prácticos o información de la sociedad, a partir de casos prácticos o información de los medios de comunicación o documentos científicos los medios de comunicación o documentos científicos.
- Reconoce los mecanismos de transmisión de las enfermedades infecciosas, relacionándolos con las enfermedades en relación con los medios de prevención de contagio y propagación.

Los contenidos de la asignatura de tecnología perteneciente al bloque 1: SOLUCIÓN DE PROBLEMAS TECNOLÓGICOS Y COMUNICACIÓN TÉCNICA, eje vertebrador del área ya que describe el conjunto de fases que componen la resolución de un problema mediante la obtención de un producto final que satisfaga nuestra necesidad inicial de resolución de problemas gracias a la obtención de un producto final que satisfaga nuestra necesidad inicial. Por lo tanto, muestra qué hacer y cómo hacer un proyecto tecnológico completo. A este bloque se le suman todos los aspectos relacionados con la comunicación

técnica del proyecto: desde los primeros bocetos hasta los planos normalizados, pasando por las distintas vistas que se pueden utilizar en el proyecto hasta las distintas vistas del diseño final.

- Diseño de un prototipo que dé solución a un problema técnico.
- Conocimiento de estructuras de aprendizaje cooperativo y técnicas de aprendizaje cooperativo.

El criterio de evaluación correspondiente es: Desempeñar las tareas con eficacia, tener iniciativa para emprender y proponer acciones siendo consciente de las fortalezas y debilidades, mostrar curiosidad e interés durante su desarrollo y actuar con flexibilidad en la búsqueda de alternativas de solución.

Los criterios de logro se relacionan con las competencias de sentido de iniciativa y emprendimiento, y aprender a aprender.

- Tiene iniciativa para emprender y proponer acciones al realizar tareas o proyectos tecnológicos de los proyectos a nivel de educación y actúa con flexibilidad en la búsqueda de alternativas de solución a las dificultades encontradas durante su desarrollo.
- Tiene iniciativa para emprender y proponer acciones al realizar tareas o proyectos tecnológicos a nivel educativo y actúa con flexibilidad buscando alternativas de solución a las dificultades encontradas en su desarrollo.

Rúbrica de autoevaluación de los estudiantes

Esta rúbrica está hecha para ayudar a comprender lo que es importante con los juegos o cualquier nuevo medio en general. Un maestro experimentado puede prescindir de él, pero esto es para ayudar a los nuevos maestros a evaluar lo que es valioso.

La idea es que cada FILA sea solo UNA variable (por ejemplo, recuperación, transferencia, resolución de problemas, etc.). Lees la primera columna y das una 'calificación'. Las descripciones solo están ahí para dar una 'calidad' si la necesita.

Rúbrica de evaluación del estudiante				
Contenido del conocimiento	1	2	3	4
Recordar información El	estudiante no puede recordar la información cubierta en el juego	estudiante puede recordar alguna información cubierta en el juego	estudiante puede recordar la mayor parte de la información cubierta en el juego	El estudiante puede recordar toda la información del juego

Transferir	El estudiante no puede t conectar la información del juego con la información de los libros o de otros medios	El alumno puede transferir cierta información del juego a otros medios El	alumno puede transferir la mayoría de la información del juego a otros medios	El alumno puede conectar muy bien la información del juego con los contenidos demedias
Habilidades	1	2	3	4
Resolución de problemas El	estudiante no trató de resolver problemas en el juego / durante la actividad	El estudiante estuvo algo activo en la resolución de problemas durante la actividad El	estudiante trabajó bastante activamente en la resolución de problemas durante la clase.	estudiante trabajó muy activamente en la resolución de problemas durante la clase
. Colaboración El	estudiante no pudo/no quiso colaborar con otros.	El estudiante participó, pero no fue particularmente activo en la colaboración.	El estudiante colaboraba activamente mientras trabajaba.	El estudiante colaboraba muy activamente mientras trabajaba.
Creatividad	El estudiante no consideró/proporcionó activamente soluciones creativas para tareas o desafíos	El estudiante proporcionó algunas ideas y soluciones creativas durante la actividad El	estudiante consideró/proporcionó activamente soluciones creativas para tareas o desafíos	estudiante consideró/proporcionó activamente soluciones creativas para tareas o desafíos
	1	2	3	4
ejercicio El	estudiante no pudo completar las tareas del juego El	estudiante pudo completar algunas de las tareas del juego El	estudiante pudo completar la mayoría de las tareas del juego El	estudiante pudo completar todas (o casi todas) las tareas en el juego
Compromiso	estudiante no participó durante la clase El	estudiante estuvo poco involucrado durante la clase El	estudiante estuvo involucrado durante la clase El	estudiante estuvo muy involucrado durante la clase

Evaluación formativa

La parte principal del escenario (cantidad de lecciones):

Primera parte (1 lección x 45 min/día)

Lección 1

Número de estudiantes: Duración (tiempo estimado/número de lecciones):

- De 20 a 30 estudiantes (2 estudiantes/grupo)
- 1 lecciones 45 min

Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):

- **Oculus Quest**
- **HTC VIVE**
- **Otras gafas VR**
- **Cuenta STEAM**
- **Virus Popper VR es gratis, solo descárguelo en las computadoras.**

Antes de que comience el programa (trabajo preparatorio para el maestro): El

- maestro presentará el sistema inmunológico. Dedicar una clase a la introducción de los contenidos con materiales audiovisuales como vídeos de animación, documentales, juegos interactivos, etc.

VIRUS POPPER TRAILER

<https://www.youtube.com/watch?v=qGk6apu3BfA>

VIRUS POPPER APP LABS

<https://www.youtube.com/watch?v=4IPFG7pWG4g>

Todo el material que necesitan los alumnos está incluido en la tarea

- Dividir a los alumnos en grupos de máximo dos alumno/computadora

Descripción

- En clase los alumnos visualizan el contenido del siguiente video:

CÓMO EL VIRUS INVADE TU CUERPO

<https://www.youtube.com/watch?v=Rpj0emEGShQ>

UN VIRUS ATACA UNA CÉLULA

<https://www.youtube.com/watch?v=jkNxmTrrZSk>

COMO SE REPRODUCE

<https://www.youtube.com/watch?v=QHHRph7zDLw>

CÓMO ES UNA VACUNA

https://www.youtube.com/watch?v=P8wCk8FU7_o

Promociona una competencia interna jugando VIRUS POPPER VR para ver quién mata más virus y apuesta por Mejor Puntuación. Durante el juego, los estudiantes deben usar dispositivos de limpieza, lavarse las manos,...

Los estudiantes deben preparar un contenido infográfico que explique: CÓMO VIENE EL VIRUS, CÓMO SE REPRODUCE EL VIRUS, CÓMO SE PUEDEN ELIMINAR LOS VIRUS.

Discusión final entre los estudiantes sobre las mejores soluciones.

Segunda parte (1 lección x 45 min)

Lección 1 – Mozaik3D

Número de estudiantes: Duración (tiempo estimado/número de lecciones):

- 24 estudiantes (2 estudiantes/grupo)
- Una lección: 1 día de lección x 45 min

Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):

Al menos 15 móviles o tabletas (según el número de alumnos o grupos

) Instalar y descargar MOZAIK3D

Crear cuentas gratuitas para MOZAIK3D

- APP TRAILER
<https://www.youtube.com/watch?v=VoaWX6-WFcU>
- CÓMO USAR E INSTALAR MOZAIK3D
<https://www.youtube.com/watch?v=U93cA9V10kg>

Antes de que comience el programa (trabajo preparatorio para el docente): El

- docente introducirá virus en clase Dedicará una clase a la introducción de los contenidos con materiales audiovisuales como videos de animación, documentales, juegos interactivos, etc.

Muestra:

COVID19

<https://www.youtube.com/watch?v=i0ZabxXmH4Y>

- Aprenda cómo funcionan las funciones básicas y cómo usa los controladores (haga un manual para los controladores si los estudiantes no los han usado antes)
- Cree una tarea en el aula de Google con la descripción del proyecto y los objetivos (la misma tarea para tres lecciones)

Todo el material que los estudiantes necesitan está incluido en la tarea

- Divida a los estudiantes en grupos de máximo dos estudiantes / computadora

Descripción:

En clase, los estudiantes visualizan el contenido de los siguientes videos:

Uso de dispositivos móviles y tabletas con Cardboard, descarga de MOZAIK3D, estudiantes divididos en equipos para cubrir todos los temas. Un dispositivo por cada equipo:

guía grupal MOZAIK30 (AR y VR) sobre estos temas:

VIRUS

https://www.mozaweb.com/en/Extra-3D_scenes-Viruses-12048

BACTERIA



Bacteria (spheres, rods, spirals)

Bacteria occur in a wide range of shapes, including spheres, rods and spirals.

THE BLACK DEATH



The Black Death (Europe, 1347–1353)

The bacterial disease known as the bubonic plague is one of the deadliest infectious diseases in the history of mankind.

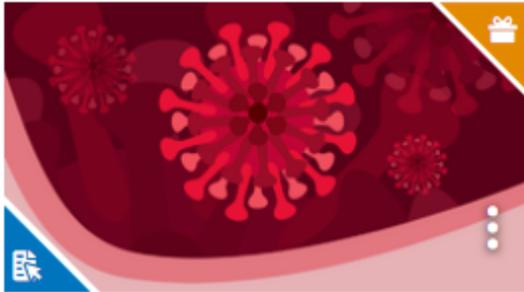
LECCIONES DIGITALES DE MOZAIK3D CÓMO FUNCIONAN LAS VACUNAS



How do vaccines work?

This lesson explains the various types of vaccines.

COSAS QUE DEBE SABER SOBRE CORONAVIRUS Y COVID-19 Informe



Things you should know about
coronaviruses and COVID-19

Simple, straightforward information
about the coronavirus epidemic.

a los estudiantes al final de la primera lección

- ¿Qué aprendió que no sabía antes?
- Selecciona un tema a desarrollar en profundidad con tu equipo
- Busca y recopila información y material sobre el tema
- Elabora 1 infografía sobre el tema desarrollado.
- ¿Cómo funciona la cooperación en vuestro grupo?

parte (1 lección x 45 min)

Lección 1 – sharecare YOU

Número de estudiantes: Duración (tiempo estimado/número de lecciones):

- 24 estudiantes (4 estudiantes/grupo)
- Una lección: 1 día de lección x 45 min

Requisitos previos (materiales necesarios y en línea recursos):

Gafas HTC u oculus Quest

STEAM CUENTA o OCULUS LINK

Juego SHARECARE YOU

GAMEPLAY

<https://www.youtube.com/watch?v=UwqlzzXo5YA>

<https://www.youtube.com/watch?v=ImSWVRr2-cA>

Antes de que comience el programa (trabajo preparatorio para el profesor):

- El profesor introducirá el virus en clase. Dedicar una clase a la introducción de los contenidos con materiales audiovisuales como videos de animación, documentales, juegos interactivos, etc.

Muestra:

COVID19

<https://www.youtube.com/watch?v=i0ZabxXmH4Y>

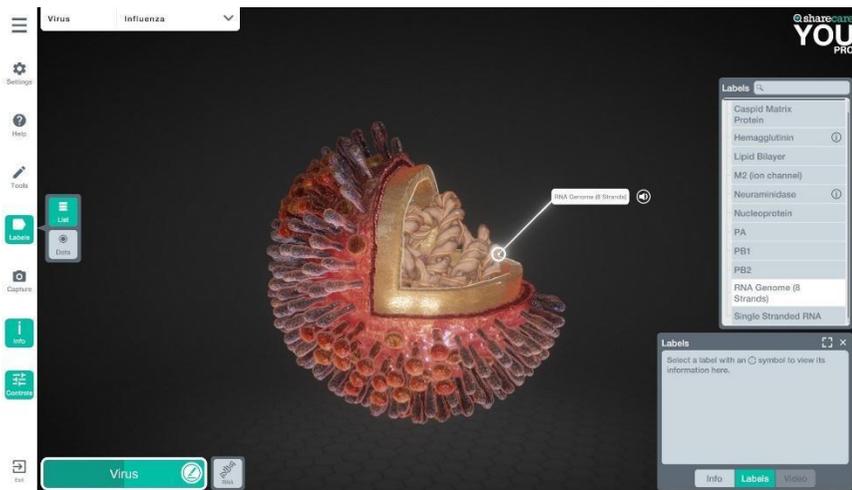
- Aprende cómo funcionan las funciones básicas y cómo use los controladores (haga un manual para los controladores si los estudiantes no los han usado antes)
- Cree una tarea en el aula de Google con la descripción y los objetivos del proyecto (la misma tarea para tres lecciones)

Todo el material que los estudiantes necesitan está incluido en la tarea

- Dividir estudiantes en grupos de máximo dos estudiante / computadora

Descripción:

Los estudiantes encontrarán cómo es un virus (virus de la influenza), el componente y la estructura usando Sharecare You, luego deben dibujar su propio Virus interno.



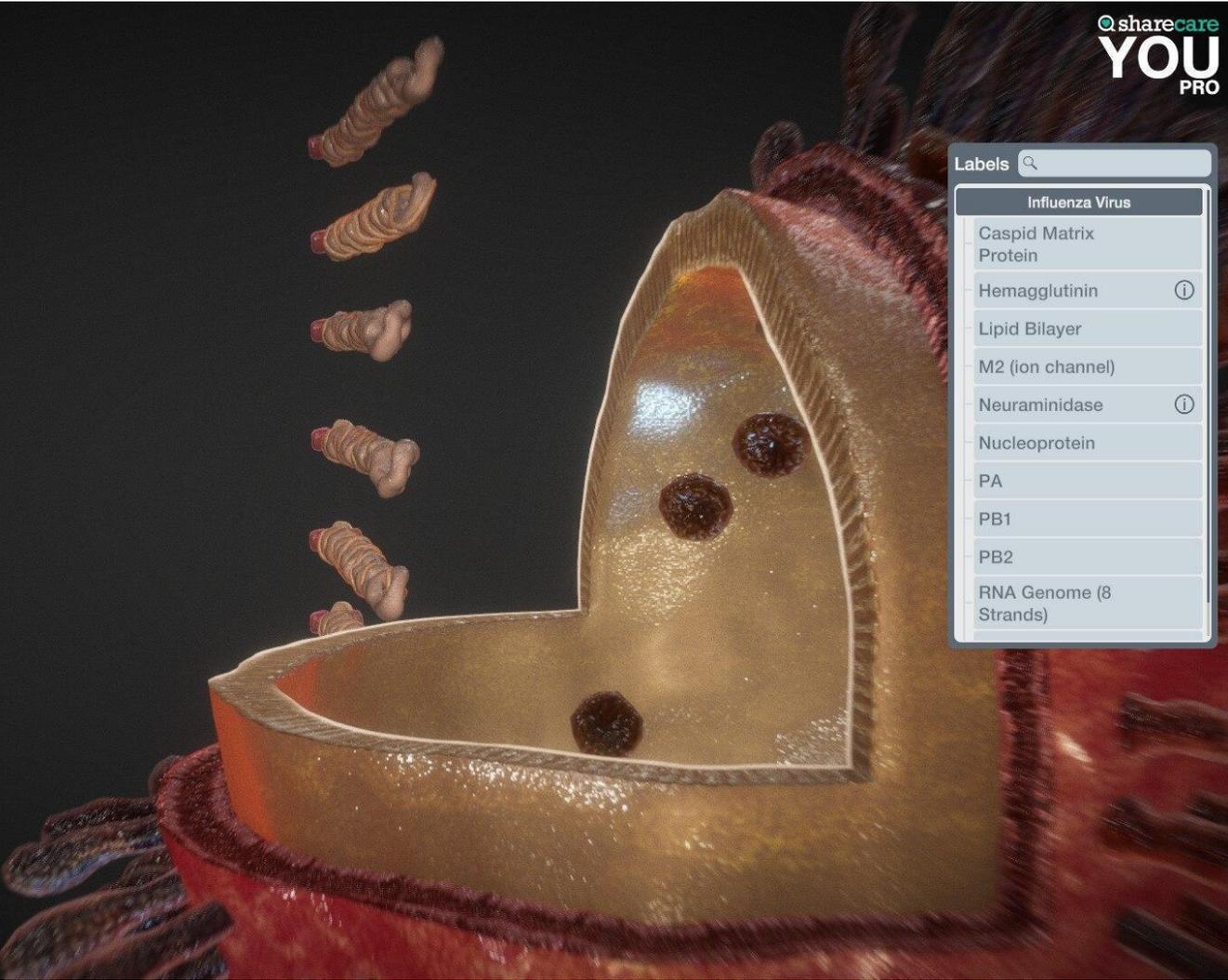
- Settings
- Help
- Tools
- Labels
- Capture
- Info
- Controls
- Exit

List

Dots

Virus

RNA



Labels

Influenza Virus	
Caspid Matrix Protein	
Hemagglutinin	ⓘ
Lipid Bilayer	
M2 (ion channel)	
Neuraminidase	ⓘ
Nucleoprotein	
PA	
PB1	
PB2	
RNA Genome (8 Strands)	

Evaluación sumativa:

Grados 5-10	5	6	7	8	9	10
Aplicación de contenido	<p>No muestran ningún interés en las aplicaciones.</p> <p>Los maltratan. Sin entender sus funciones.</p> <p>Hacen una síntesis que no refleja los contenidos propuestos.</p>	<p>Muestran cierto interés por el funcionamiento de las aplicaciones.</p> <p>Descubren las funciones básicas de las aplicaciones</p> <p>Realizan una síntesis extensa de las ideas obtenidas en la exploración.</p>	<p>Muestran interés en cómo funcionan las aplicaciones.</p> <p>Descubren algunas funciones relevantes de las aplicaciones.</p> <p>Elaboran una síntesis algo extensa.</p>	<p>Muestran interés en cómo funcionan las aplicaciones.</p> <p>Investigan las principales posibilidades de las aplicaciones.</p> <p>Elaboran una síntesis con los principales de la exploración.</p>	<p>Muestran interés por el funcionamiento de las aplicaciones.</p> <p>Investigan las posibilidades de las aplicaciones.</p> <p>Producir una síntesis concisa y creativa de la exploración.</p>	<p>Muestran interés por el funcionamiento de las aplicaciones.</p> <p>Investigan las posibilidades de las aplicaciones.</p> <p>Producir una síntesis concisa y creativa de la exploración.</p>
Resoluciones de ejercicios	<p>Realizan una presentación con una estructura difusa.</p> <p>Sus conclusiones de aprendizaje</p>	<p>Hacen una presentación con una estructura bastante clara.</p> <p>Las conclusiones de</p>	<p>Entregan una presentación con una estructura creativa y clara.</p>	<p>Ofrecen una presentación claramente estructurada y bastante creativa.</p>	<p>Entregan una presentación claramente estructurada de una</p>	<p>Entregan una presentación claramente estructurada de una manera creativa.</p>

	<p>no se adhieren al contenido.</p> <p>Explican brevemente algunas de las ideas que han extraído.</p>	<p>su aprendizaje son bastante extensas. .</p> <p>Explican las ideas principales.</p>	<p>Sus conclusiones de aprendizaje son bastante concisas y un poco largas.</p> <p>Explican las ideas principales y algunos aspectos secundarios.</p>	<p>Las conclusiones de su aprendizaje son breves y bastante concisas.</p> <p>Explican las ideas principales y comparten al menos un aspecto o curiosidad que hayan descubierto.</p>	<p>manera creativa.</p> <p>Sus conclusiones de aprendizaje son breves y concisas.</p> <p>Explican las ideas principales y comparten los aspectos o curiosidades que han descubierto.</p>	<p>Sus conclusiones de aprendizaje son breves y concisas.</p> <p>Explican las ideas principales y comparten los aspectos o curiosidades que han descubierto.</p>
--	---	---	--	---	--	--

<p>Habilidades</p>	<p>No muestra motivación por la actividad.</p> <p>Es capaz de resumir la información necesaria para hacer el prototipo.</p> <p>Desarrolla habilidades de cooperación y trabajo en equipo con notable dificultad.</p>	<p>Muestra poca motivación por la actividad.</p> <p>Es capaz de sintetizar la información necesaria para hacer el prototipo.</p> <p>Desarrolla habilidades de cooperación y trabajo en equipo con notable dificultad.</p>	<p>Muestra suficiente motivación por la actividad.</p> <p>Es capaz de sintetizar la información necesaria para hacer el prototipo.</p> <p>Desarrolla habilidades de cooperación y trabajo en equipo con poca dificultad.</p>	<p>Muestra motivación por la actividad.</p> <p>Puede buscar y sintetizar la información necesaria para hacer el prototipo.</p> <p>Desarrolla habilidades de cooperación y trabajo en equipo con poca dificultad.</p>	<p>Muestra mucho interés y motivación por la actividad.</p> <p>Puede buscar y sintetizar la información necesaria para hacer el prototipo.</p> <p>Desarrolla sus habilidades de cooperación y trabajo en equipo.</p>	<p>Muestra mucho interés y motivación por la actividad.</p> <p>Puede buscar y sintetizar la información necesaria para hacer el prototipo.</p> <p>Desarrolla sus habilidades de cooperación y trabajo en equipo.</p>
<p>Actividad y compromiso</p>	<p>El estudiante ha tenido desafíos para terminar la tarea. El estudiante no ha mostrado signos de compromiso ni en la escuela ni en casa.</p>	<p>El alumno sólo ha mostrado interés por el trabajo en ocasiones y ha tenido dificultades para encontrar motivación.</p>	<p>El alumno ha mostrado mayor interés por el trabajo tanto en casa como en la escuela.</p>	<p>El estudiante ha mostrado interés y compromiso con el trabajo tanto en casa como en la escuela.</p>	<p>El alumno ha mostrado gran interés y compromiso tanto en las clases como en casa.</p>	<p>El estudiante ha mostrado gran interés, responsabilidad y compromiso tanto en las clases como en casa.</p>

<p>La imagen general de la obra una vez finalizada.</p>	<p>El estudiante pierde varias partes de su trabajo y varios puntos no están marcados en la lista.</p>	<p>Al estudiante le faltan varias partes de la lista de verificación en su trabajo.</p>	<p>Al estudiante le faltan ciertas partes de la lista de verificación, pero en gran parte está completa.</p>	<p>El estudiante ha hecho todas las partes de la lista de verificación.</p>	<p>El estudiante ha hecho todas las partes de la lista de verificación y puede ver que el estudiante se ha esforzado por incluir todas las partes.</p>	<p>El alumno ha realizado todas las partes de la lista de verificación y se puede ver que el alumno ha procesado el contenido.</p>
<p>Imágenes y leyendas</p>	<p>El estudiante carece de imágenes.</p>	<p>El estudiante tiene pocas imágenes y no tiene subtítulos.</p>	<p>El estudiante tiene imágenes pero no leyendas.</p>	<p>El estudiante tiene imágenes con texto adjunto.</p>	<p>El estudiante tiene varias imágenes y leyendas descriptivas.</p>	<p>El alumno dispone de imágenes polivalentes y texto descriptivo y explicativo.</p>
<p>Mostrar responsabilidad por la realización del trabajo. Cooperación y respuesta de los compañeros</p>	<p>El estudiante tuvo dificultad para cooperar con su grupo y no escuchó a sus compañeros. El estudiante no dio una respuesta de sus compañeros y no tuvo en cuenta lo que el grupo le dio como</p>	<p>El estudiante tuvo algunas dificultades para cooperar con su grupo y escuchar a sus compañeros. El estudiante dio retroalimentación a sus compañeros sin seguir las instrucciones. El</p>	<p>En general, el estudiante cooperó bien con su grupo. El estudiante recibió y dio retroalimentación de su grupo casi siempre de acuerdo con las instrucciones. La</p>	<p>El estudiante mostró responsabilidad y sobre todo una buena capacidad de cooperación. El estudiante recibió y dio retroalimentación de su grupo. La respuesta</p>	<p>El estudiante mostró evidencia de buena responsabilidad y una buena capacidad de cooperación. El estudiante dio una respuesta versátil y tomó en cuenta la</p>	<p>El estudiante mostró evidencia de excelente responsabilidad y una excelente capacidad de cooperación. El estudiante hizo un esfuerzo por formularse de manera constructiva y valiosa para la</p>

	respuesta.	alumno no tuvo en cuenta la respuesta dada por el grupo.	respuesta fue mayoritariamente constructiva.	fue constructiva.	respuesta que recibió de su grupo.	tarea con el fin de ayudar a su grupo a avanzar en su trabajo. El alumno recibió una respuesta de su grupo y la tuvo en cuenta en su propio trabajo.
Aprendizaje de idiomas/inglés	El estudiante tiene grandes dificultades para aprender las palabras en inglés.	El estudiante tiene dificultades y tiene algunos desafíos con las palabras en inglés.	El estudiante conoce los conceptos y palabras más importantes en inglés.	El estudiante muestra evidencia de entender la mayoría de las partes en inglés.	El estudiante tiene una buena comprensión y ha aprendido la mayoría de los conceptos y conoce todas las palabras en inglés.	El estudiante domina todos los conceptos y palabras en inglés.