

COMPRENSIÓN DE LECTURA - COMPRENSIÓN DEL MUNDO - Escenario de enseñanza VEGA

Tema: El alumno aprenderá a describir elementos en detalle, a profundizar en la descripción de elementos. Utilizar el lenguaje y la ortografía de las palabras. Desarrollar habilidades cognitivas, metacognitivas y lingüísticas. Razonamiento y conocimiento previo.

Materia(s): Idioma

Edad / Grado: 12+ / 6° grado o más

Breve descripción del juego de realidad virtual en este escenario:

KEEPTALKING AND NOBODY EXPLODES: Encuéntrate atrapado solo en una habitación con una bomba de relojería. Tus amigos tienen el manual para desactivarla, pero no pueden ver la bomba, así que tendrás que hablar. ¡Pon a prueba tus habilidades de comunicación y resolución de acertijos mientras tú y tus amigos corren para desactivar bombas rápidamente antes de que se acabe el tiempo!



El Manual de desactivación de bombas se puede imprimir o ver de forma gratuita en www.bombmanual.com

Introducción al escenario

El objetivo es trabajar con los alumnos la comprensión lectora y favorecer una correcta comunicación. Para ello se utilizarán diferentes herramientas que motiven a los alumnos a trabajar con rapidez, comprendiendo lo que leen, interpretando y comunicando de forma ágil lo que les muestran los sentidos.

Resultados de aprendizaje:

Los alumnos son capaces de:

- El alumno aprenderá a describir elementos en detalle
- Profundizar en la descripción de elementos
- Utilizar el lenguaje y la ortografía de las palabras
- Desarrollar habilidades cognitivas, metacognitivas y lingüísticas
- Decodificar.
- Fluidez.
- Vocabulario.
- Construcción y cohesión de oraciones.
- Razonamiento y conocimiento previo.
- Memoria de trabajo y atención

Una selección de resultados de aprendizaje del currículo español

Los contenidos curriculares, los criterios de evaluación y los indicadores de logro que se aplican en este escenario son los siguientes.

Bloque 2: COMUNICACIÓN ESCRITA Y LECTURA

- Lectura de todo tipo de textos continuos y discontinuos, en diferentes soportes (impresos, digitales y multimodales) con correcta velocidad, fluidez y entonación.

Con los criterios de evaluación correspondientes:

- Leer por iniciativa propia, adaptar al formato y estructura textual textos de contextos escolares y sociales y elegir su lectura personal y lecturas de apoyo a las tareas de aprendizaje y textos sociales, y elegir su propia lectura personal y lectura de apoyo a tareas de aprendizaje, de acuerdo con sus preferencias e intereses, dando razones de sus elecciones.

Y los indicadores de logro, relacionados con la competencia de comunicación e interacción lingüística.

- Leer en voz alta con corrección progresiva en la correspondencia entre fonemas y ortografía, adaptando fonemas y ortografía, adaptándose al formato y estructura textual. y estructura textual.
- Lee correctamente y con corrección y con supervisión, adaptándose a los contextos sociales, adaptándose al formato y estructura textual (textos literarios y no literarios, textos literarios completos o fragmentados, exposiciones y argumentos) estableciendo por sí mismo los objetivos de la lectura.

Bloque 3: COMUNICACIÓN ESCRITA. ESCRITURA.

- Conocimiento y uso, a partir de modelos, de los elementos básicos (soporte textual, silueta, variaciones tipográficas, presencia los elementos básicos (soporte textual, silueta, variaciones tipográficas, presencia de ilustraciones, etc.) de textos escritos e ilustraciones, etc.) de textos escritos y su estructura. su estructura.
- Planificación: definición del destinatario y la estructura según la tipología textual, para redactar textos narrativos, descriptivos, explicativos, argumentativos y persuasivos,
- Redacción del borrador.

- Escritura y reescritura individual o colectiva de textos escolares y sociales de textos escolares y sociales a partir de modelos, con diferentes modelos, con diferentes intenciones, con caligrafía adecuada, orden y limpieza, y utilizando un registro y vocabulario formal. utilizando un registro formal y un vocabulario acorde al nivel educativo.

El criterio de evaluación correspondiente a estos contenidos es:

- Planificar y redactar, de forma reflexiva y dialógica, con la supervisión de un adulto y la colaboración de sus compañeros, textos de los géneros más habituales del nivel educativo, redactando el borrador, adaptando el contenido al situación comunicativa, con una estructura coherente y un vocabulario adecuado y utilizando los recursos lingüísticos con creatividad y sentido estético.

Por otro lado, los criterios de logro que se relacionan con la competencia comunicativa lingüística y la competencia de interacción y aprender a aprender son:

- Al redactar textos, organizan la información siguiendo el orden lógico y cronológico de la estructura textual del modelo.
- Al redactar textos, utilizan un vocabulario adecuado y un lenguaje respetuoso.
- Al redactar textos, utilizan correctamente la terminología específica de la materia, evitando términos discriminatorios.
- A la hora de redactar textos se pueden utilizar algunos recursos lingüísticos (por ejemplo, comparación, hipótesis (comparación, hipérbole, metáfora, aliteración, etc.), metáfora, aliteración, metonimia, hipérbole, hipérbole, hipérbole, aliteración, metonimia, hipérbole, hipérbaton y la hipérbole, metáfora, aliteración, metonimia, hipérbaton y juegos de palabras) con creatividad y sentido estético.

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 parte de la 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 EI	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 activamente/proporcionó soluciones creativas para tareas o desafíos	El estudiante proporcionó algunas ideas y soluciones creativas durante la actividad EI	estudiante consideró activamente/proporcionó soluciones creativas para tareas o desafíos	estudiante consideró/proporcionó activamente soluciones creativas para tareas o desafíos
	1	2	3	4
ejercicio EI	estudiante no pudo completar las tareas del juego EI	estudiante pudo completar algunas de las tareas del juego EI	estudiante pudo completar la mayoría de las tareas del juego EI	estudiante pudo completar todas (o casi todas) las tareas en el juego
Compromiso	estudiante no participó durante la clase EI	estudiante estuvo poco involucrado durante la clase EI	estudiante estuvo involucrado durante la clase EI	estudiante estuvo muy involucrado durante la clase

Evaluación formativa

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

- 25 estudiantes (3 o 4 alumnos / trabajo en grupo)
- 1 lección á 45 min

Requisitos previos (materiales necesarios y recursos en línea):

- Computadoras con keepalking descargado en una cuenta STEAM
- O Dispositivos móviles/tabletas
- Gafas de Google

- O HTC oculus
- O Oculus Quest

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

- Busque y recopile información y material sobre el tema
- Verifique y revise estos enlaces de YouTube antes de comenzar la lección :
- TRÁILER
<https://www.youtube.com/watch?v=1-MM1UTtjyU>
DEMO DEL JUGADOR
- <https://www.youtube.com/watch?v=BYunaBkn9Ng>
JUEGO
- https://www.youtube.com/watch?v=2PUmSfk_JxE
- Pruébelo usted mismo.
- 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)
- Requisitos del juego, instrucciones y controladores:

¿Cómo desbloqueo mi juego?

La primera vez que inicie el juego, verá una pantalla como la siguiente. Te pedirá un código de verificación. Este proceso garantiza que esté utilizando la versión correcta del Manual de desactivación de bombas.

Bomb Defusal Manual Required

This game requires Bomb Defusal Manual version 1 to play. Please ensure that you have the correct manual language and version by entering its verification code below.

Ask a friend to get the Bomb Defusal Manual at:

www.BombManual.com

1	2	3
4	5	6
7	8	9
	0	↵

Manual version 1
verification code

Submit

[Learn More](#)

[Language](#)

El código de verificación se encuentra en la portada del Manual de desactivación de bombas. Puedes imprimir o guardar esta versión del manual para seguir usándola cada vez que juegues, hasta que el juego requiera una nueva versión del manual.

www.keeptalkinggame.com

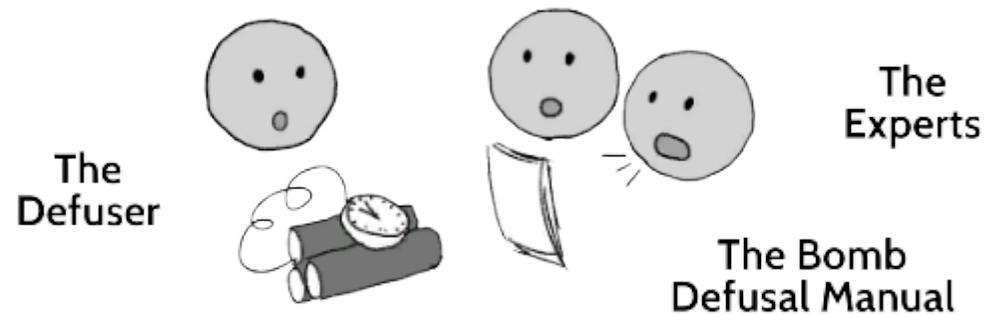
Version 1

Verification Code: 241

Cuando esté disponible una nueva versión del Manual de desactivación de bombas, deberás desbloquear el juego nuevamente proporcionando el código de verificación del nuevo manual. Esto facilita saber cuándo necesita reimprimir o descargar una nueva versión del Manual de desactivación de bombas.

Descripción general del juego

Sigue hablando y nadie explota es un juego de fiesta multijugador local para dos o más jugadores. El objetivo del juego es desactivar una bomba antes de que se acabe el tiempo siguiendo las instrucciones que se encuentran en el Manual de desactivación de bombas.



Un jugador asume el papel del Desactivador de bombas. Todos los demás jugadores asumen el papel de expertos que deben usar el manual de desactivación de bombas para guiar al desactivador a través de la desafiante tarea de desactivar una bomba.

Requisitos de PC

- Windows 7 o superior para PC. Mac OS X 10.9 o superior para Mac. SteamOS/Ubuntu 16.04 o posterior para Linux.
- Se puede usar un mouse, trackpad o gamepad para jugar.
- Dos o más jugadores.
- *Juega localmente con amigos en la misma habitación o juega de forma remota usando tu servicio de chat de voz favorito.*
- *Cualquier número de jugadores puede participar como Expertos: ¡depende de los Expertos trabajar eficientemente como equipo!*
- Una copia del Manual de desactivación de bombas en papel o en formato digital.

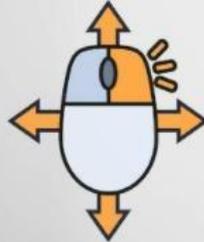
Controles de desactivación para mouse



SELECT



DESELECT



**ROTATE
HELD OBJECT**

Controles para gamepad



(VR)

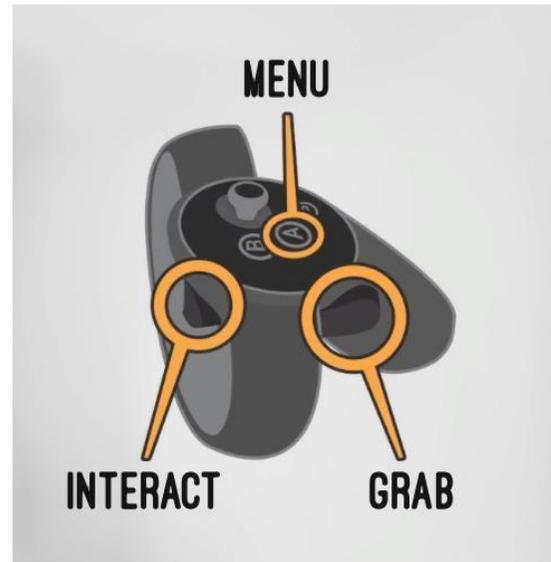
- Windows 7 o superior.
- Oculus Rift, Oculus DK2 o HTC Vive.
- Se requiere un gamepad o controladores de movimiento (controladores Oculus Touch/HTC Vive) cuando se usa VR.
- Dos o más jugadores.
 - *Juega localmente con amigos en la misma habitación o juega de forma remota usando tu servicio de chat de voz favorito.*
 - *Cualquier número de jugadores puede participar como Expertos: ¡depende de los Expertos trabajar eficientemente como equipo!*
- Una copia del Manual de desactivación de bombas en papel o en formato digital. También puede ver el manual en el monitor de su PC.

Nota: Oculus DK1 no es compatible.

Controles de desactivación para HTC Vive



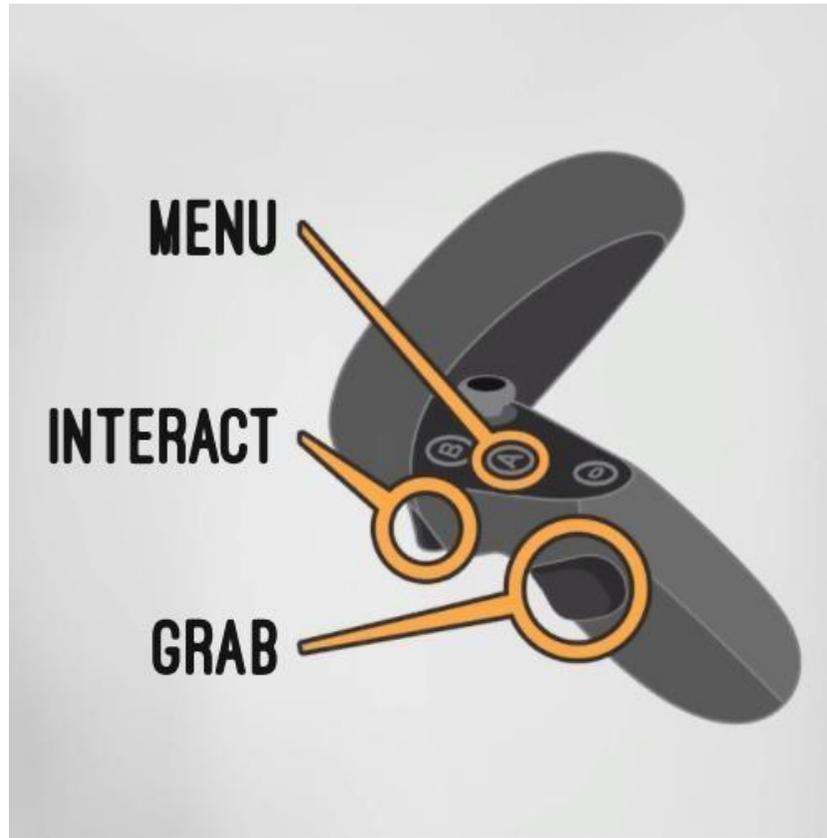
Controles de desactivación para Oculus Touch



Requisitos para Oculus Quest/2

- Oculus Quest/2
- Dos o más jugadores.
- *Juega localmente con amigos en la misma habitación o juega de forma remota usando tu servicio de chat de voz favorito.*
- *Cualquier número de jugadores puede participar como Expertos: ¡depende de los Expertos trabajar eficientemente como equipo!*
- Una copia del Manual de desactivación de bombas en papel o en formato digital.

Controles de desactivación para Oculus Quest / 2



- Cómo cambiar de idioma (si desea intentar trabajar en el aula de inglés o solo en su idioma nacional)



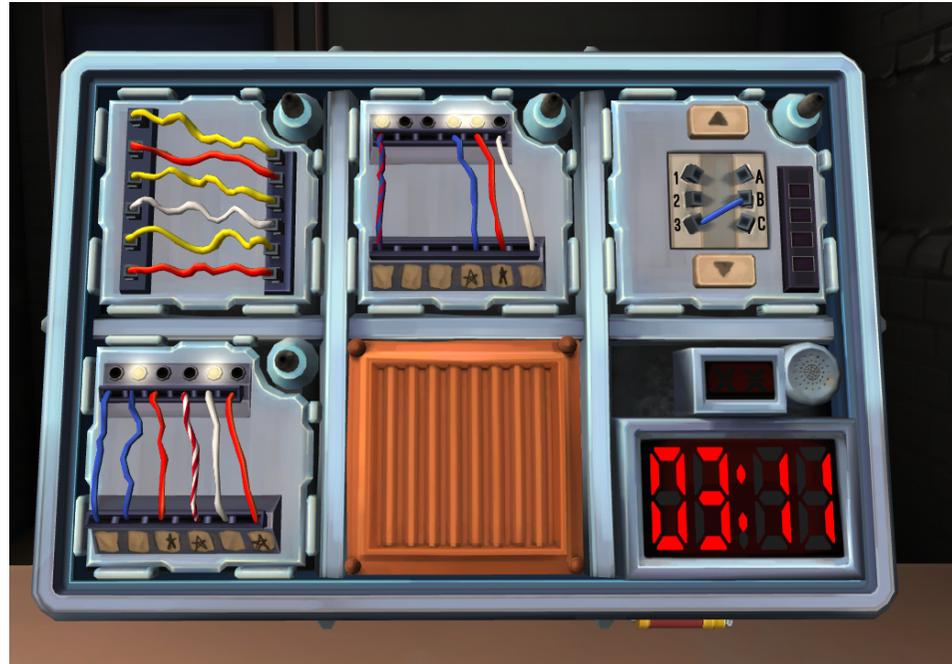
- Todo el material que necesitan los estudiantes está incluido en la tarea
- Divida a los estudiantes en grupos de un máximo de 4 estudiantes por grupo.

La parte principal del escenario (cantidad de lecciones):

Primera parte (dos lecciones 2 x 45 min)

Lección 1

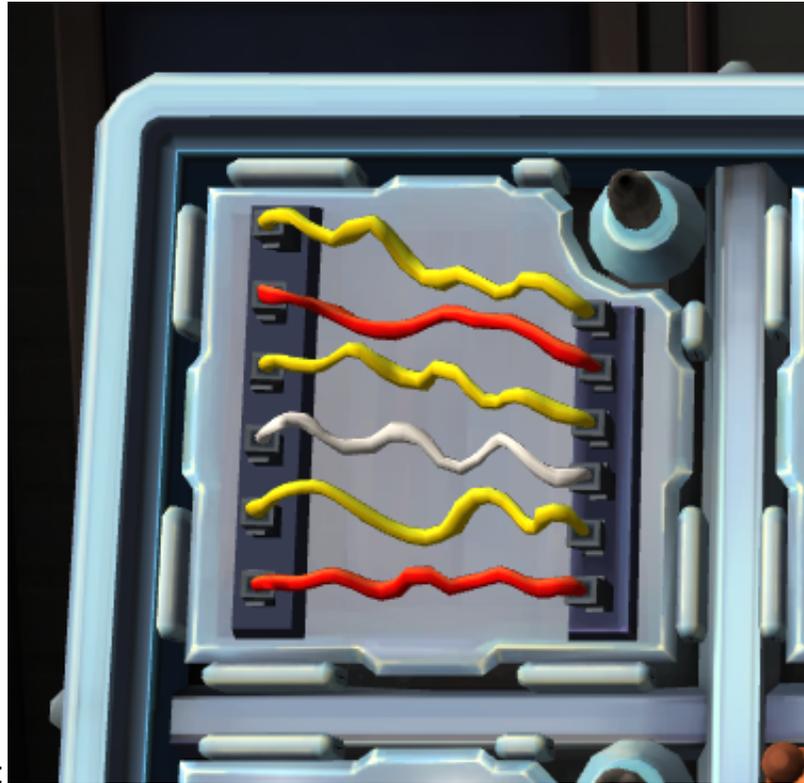
Después de seleccionar al alumno para operar el juego, divida la clase en 3/4 grupos. Cada grupo debe sentarse junto y tener una copia del Manual de desactivación de bombas (para que los grupos discutan las mismas tareas). La Guía de eliminación de bombas tiene un capítulo para cada módulo de la bomba. Se recomienda mostrar la primera tarea de eliminación de bombas en un proyector/pantalla grande para que todos los alumnos tengan una idea de lo que está viendo la tarea de demolición:



Ejemplo de una "bomba". Este tiene 4 módulos (el temporizador (abajo a la derecha) no es un módulo).

La bomba está dividida en diferentes partes, cada una de las cuales es un módulo/rompecabezas separado. Cada uno de estos módulos tiene un capítulo en la guía de desactivación de bombas que debe abordarse.

Por ejemplo, aquí está el módulo en la esquina superior izquierda, seguido de la página correspondiente en la guía de

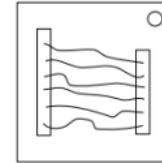


desactivación de bombas:

Ejemplo de un módulo "Cables"

On the Subject of Wires

*Wires are the lifeblood of electronics! Wait, no, electricity is the lifeblood.
Wires are more like the arteries. The veins? No matter...*



- A wire module can have 3-6 wires on it.
- Only the one correct wire needs to be cut to disarm the module.
- Wire ordering begins with the first on the top.

3 wires:

If there are no red wires, cut the second wire.
Otherwise, if the last wire is white, cut the last wire.
Otherwise, if there is more than one blue wire, cut the last blue wire.
Otherwise, cut the last wire.

4 wires:

If there is more than one red wire and the last digit of the serial number is odd, cut the last red wire.
Otherwise, if the last wire is yellow and there are no red wires, cut the first wire.
Otherwise, if there is exactly one blue wire, cut the first wire.
Otherwise, if there is more than one yellow wire, cut the last wire.
Otherwise, cut the second wire.

5 wires:

If the last wire is black and the last digit of the serial number is odd, cut the fourth wire.
Otherwise, if there is exactly one red wire and there is more than one yellow wire, cut the first wire.
Otherwise, if there are no black wires, cut the second wire.
Otherwise, cut the first wire.

6 wires:

If there are no yellow wires and the last digit of the serial number is odd, cut the third wire.
Otherwise, if there is exactly one yellow wire and there is more than one white wire, cut the fourth wire.
Otherwise, if there are no red wires, cut the last wire.
Otherwise, cut the fourth wire.

Página del manual de desactivación de bombas sobre "cables". En este caso, se debe cortar el cuarto cable.

Diferentes grupos desarrollan estrategias para abordar estos módulos. Es probable que cada grupo se asigne a uno de los módulos y divida la tarea en cuestión. Escribirán en un documento todo sobre cómo lograr resolver (plan, trabajo en equipo, distribución de tareas...) Recomiendo dejar que el grupo negocie el enfoque del idioma de destino por su cuenta. Si no pueden ponerse de acuerdo sobre una solución rápida a la tarea, el maestro puede ayudarlos.

Cuando la clase tenga el control, apague el proyector y dispare la segunda bomba.

Presentar la tarea de la forma más sencilla posible en función del tiempo del que se disponga. Establecer objetivos como: Resolver las bombas 1, 2 y 3 antes de que termine la lección.

Luego, los estudiantes deben continuar con la siguiente bomba. La fase de evaluación es crítica porque realinea al equipo con el proceso macro de la misión, permite la negociación estratégica e identifica las trampas.

La tarea obliga al alumno a usar el idioma de destino estratégicamente dentro del grupo y entre el grupo y la desactivación de bombas. Además del uso descriptivo del lenguaje, también se estimula el cuestionamiento. El desensamblador debe describir con éxito el tipo de módulo y sus condiciones al grupo. Esto se hace describiendo los módulos en detalle o desarrollando una estrategia de calificación.

Evaluación del escenario con los alumnos

Después de cada intento, asegúrese de evaluar el proceso con el grupo:

- ¿Qué funcionaría mejor?
- ¿Qué dificulta la comunicación?
- ¿Hay algún enfoque diferente que pueda resultar más eficiente?
- ¿Cómo puede proporcionar una asistencia más eficiente?
- etc.

Lección 2

Desarrollar una competencia para ver quién puede resolver los diferentes desafíos del juego SIGUE HABLANDO y NADIE EXPLOTA en el menor tiempo.

Se elabora una parrilla de competición y cada equipo compite con los demás. Se proyecta en clase y el equipo que compite no puede ver la pantalla.

Aquellos que pasan el cuadrante avanzan a través del cuadrante mientras que los estudiantes que obtienen menos puntaje obtienen un segundo cuadrante para obtener más puntos.

El maestro debe asegurarse de que los estudiantes roten.

El estudiante necesita explorar el manual de desactivación para comprender correctamente cómo resolver el cuestionario.

Evaluación del escenario con los alumnos El

maestro puede evaluar al estudiante ESCRIBIENDO un CÓMIC para verificar la gramática y la capacidad de resumir y conceptualizar de cada estudiante

. Además, el maestro puede evaluar el discurso público.

Evaluación sumativa:

Grados 5-10	5	6	7	8	9	10
Actividad y compromiso	El estudiante ha tenido desafíos para terminar la tarea. El estudiante no ha mostrado signos de compromiso ni en la escuela ni en casa.	El alumno sólo ha mostrado interés por el trabajo en ocasiones y ha tenido dificultades para encontrar motivación.	El alumno ha mostrado mayor interés por el trabajo tanto en casa como en la escuela.	El estudiante ha mostrado interés y compromiso con el trabajo tanto en casa como en la escuela.	El alumno ha mostrado gran interés y compromiso tanto en las clases como en casa.	El estudiante ha mostrado gran interés, responsabilidad y compromiso tanto en las clases como en casa.
La imagen general de la obra una vez finalizada.	El estudiante pierde varias partes de su trabajo y varios puntos no están marcados en la lista.	Al estudiante le faltan varias partes de la lista de verificación en su trabajo.	Al estudiante le faltan ciertas partes de la lista de verificación, pero en gran parte está completa.	El estudiante ha hecho todas las partes de la lista de verificación.	El estudiante ha hecho todas las partes de la lista de verificación y puede ver que el estudiante se	El alumno ha realizado todas las partes de la lista de verificación y se puede ver que el alumno ha procesado el

					ha esforzado por incluir todas las partes.	contenido.
El mapa mental: Estructura del texto, ortografía y disposición del texto.	El mapa mental carece de partes importantes y carece de encabezados. El alumno utiliza un número limitado de palabras y la variación es escasa. El estudiante necesita mucho apoyo para completar la tarea en vista de las habilidades digitales requeridas. La tarea está llena de errores ortográficos y de lenguaje.	El estudiante tiene problemas con el contenido del mapa mental y carece de encabezados. El estudiante usa un número limitado de palabras y la variación no es grande. El estudiante necesita apoyo para completar la tarea en vista de las habilidades digitales requeridas. La tarea está llena de errores ortográficos y de lenguaje.	El mapa mental del estudiante incluye las cosas básicas pero carece de algunos datos importantes. En la mayoría de los lugares, el estudiante tiene un encabezado donde la tarea así lo requiere. El alumno presenta ciertas carencias en las competencias digitales que requiere la tarea. El estudiante tiene varios lugares de negligencia y errores ortográficos no corregidos.	El mapa mental del estudiante incluye las cosas más importantes. El estudiante usa encabezados y puede reflexionar sobre sus elecciones de palabras. El estudiante tiene las habilidades digitales que requiere el trabajo escolar, conoce los estándares de ortografía básica y las estructuras del lenguaje escrito y puede usarlos en la producción de textos.	El contenido del mapa mental está completo. El estudiante tiene encabezados creativos y puede reflexionar sobre sus elecciones de palabras de muchas maneras. El estudiante tiene las habilidades digitales que requiere la tarea. El alumno conoce las normas de ortografía básica y las estructuras del lenguaje escrito y puede utilizarlas de forma versátil	El mapa mental tiene todo el contenido que se solicita y está estructurado de manera que demuestra que el estudiante domina el tema. El texto está elaborado de forma versátil. El alumno utiliza un lenguaje versátil y varía sus palabras. El estudiante conoce las normas de ortografía básica y las estructuras del lenguaje escrito y puede utilizarlas de forma versátil en la producción de textos.

					en su mapa mental.	
Imágenes y leyendas	El estudiante carece de imágenes.	El estudiante tiene pocas imágenes y no tiene subtítulos.	El estudiante tiene imágenes pero no leyendas.	El estudiante tiene imágenes con texto adjunto.	El estudiante tiene varias imágenes y leyendas descriptivas.	El alumno dispone de imágenes polivalentes y texto descriptivo y explicativo.
Mostrar responsabilidad por la realización del trabajo. Cooperación y respuesta de los compañeros	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 respuesta.	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 alumno no tuvo en cuenta la respuesta dada por el grupo.	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 respuesta fue mayoritariamente constructiva.	El estudiante mostró responsabilidad y sobre todo una buena capacidad de cooperación. El estudiante recibió y dio retroalimentación de su grupo. La respuesta fue constructiva.	El estudiante mostró evidencia de buena responsabilidad y una buena capacidad de cooperación. El estudiante dio una respuesta versátil y tomó en cuenta la respuesta que recibió de su grupo.	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 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.

Destrezas	El alumno muestra evidentes carencias en la comprensión de la materia.	El estudiante muestra algunas deficiencias en la comprensión del tema.	El estudiante muestra evidencia de cierta comprensión y algún conocimiento aprendido del tema. .	El alumno demuestra una buena comprensión y ha asimilado los contenidos más importantes de la materia.	El alumno demuestra una excelente comprensión y ha asimilado los contenidos más importantes de la materia pero le faltan algunos conocimientos.	El estudiante muestra evidencia de una excelente comprensión y domina completamente el contenido.
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.
La parte de la RV y el uso de la aplicación	El estudiante presenta dificultades obvias para comprender cómo funcionan Sharecare YOU y la aplicación Human Body. Muestra falta de	El estudiante presenta algunas dificultades para entender cómo funciona Sharecare YOU y la aplicación Human Body. Tratando de hacer	El estudiante comprende las características principales de cómo funcionan Sharecare YOU y la aplicación Human Body. Mayormente	El estudiante muestra una buena comprensión de cómo funcionan Sharecare YOU y la aplicación Human Body. El estudiante	El estudiante muestra una excelente comprensión de cómo funcionan Sharecare YOU y la aplicación Human Body.	El estudiante domina el uso de Sharecare YOU y la aplicación Human Body. Seguir siempre las instrucciones del profesor y ayudar a sus compañeros.

	interés y es descuidado en el uso del equipo necesario.	de acuerdo con las instrucciones, pero no puede mantener el interés todo el tiempo. El estudiante a veces es descuidado en el uso del equipo necesario.	sigue las instrucciones, pero a veces le falta perseverancia. Suele ser cuidadoso con el equipo.	siempre sigue las instrucciones del profesor y es cuidadoso con el equipo.	Siga siempre las instrucciones del profesor y sea muy cuidadoso con el equipo.	Siempre ten cuidado con la tecnología.
--	---	---	--	--	--	--