

1. IDENTIFICACIÓN

TÍTULO DA TAREFA:

ETAPA	EP	NIVEL	1º EP
ÁREAS	Valores Sociais e Cívicos, Lingua Castelá , Lingua Galega , Matemáticas , Ciencias Sociais , Ciencias Naturais .	MESTRES	Miguel Hernández Nores.

DESCRIPCIÓN DA TAREFA:

Acercamento ao linguaxe de programación, en concreto ós conceptos de **comandos e código**. Dada a primeira tarefa, faise especial fincapé no acompañamento e comprensión dos **compromisos**, e na implementación de estruturas de AC. Vivenciamos os conceptos espaciais de comandos, tratamos linguaxe de programación (RAM, CPU, etc.), traballamos a importancia do código de cores e representamos todos estes aspectos en perspectiva de plano.

XUSTIFICACIÓN DA TAREFA:

Favorecemos a comprensión do concepto de compromiso, tan importante na AC, mediante dinámicas nas que vivenciamos as capacidades a desenvolver e lle damos visibilidade en canto a súa importancia no traballo en equipo. Os conceptos traballados favorecen a conciencia espacial, partindo do propio corpo, para a consecuente representación en plano. Transversalizamos contidos de diferentes materias a través, por exemplo, do traballo escrito e a realización de sumas simples na consecución dos obxectivos propostos nas estacións e actividades.

CONTEXTO:

Aula Comedor.

2. CONCRECIÓN CURRICULAR (1)

ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3	
Asembleas: O comezo de cada sesión. A metade de sesión. Final de sesión.	LCB1.1.2. Aplica as normas sociocomunicativas: escoita e respecta a quenda de palabra.	LGB1.4.1. Atende as intervencións dos e das demais, en conversas e exposicións, sen interromper.	LGB1.5.1. Respecta as quendas de palabra nos intercambios orais.	LGB1.7.1. Amona respecto ás achegas dos e das demais e contribúe ao traballo en pequeno grupo.
Compromisos: Vivenciamos os diferentes compromisos. Dinámicas.	CNB2.1.3. Verbaliza e comparte emocións e sentimentos propios e alleos.	CSB1.2.1. Participa en actividades individuais e de grupo adoitando un comportamento responsable, construtivo e solidario, valorando o esforzo e o coidado do material.	VSCB2.2.2. Escoita, entende e dá sentido ás ideas que expoñen outras persoas durante o traballo en equipo.	VSCB2.4.2. Identifica necesidades dos seus compañeiros e compañeiras, resalta as súas calidades e emite cumprimentos.
Linguaxe de programación: Vivenciamos comandos. Estacións:	CNB1.2.1. Utiliza estratexias para traballar de forma individual e en equipo e respecta os compañeiros/as, o material e as normas de convivencia	CNB4.4.5. Respecta as normas de uso, de seguridade e de mantemento dos instrumentos de observación e dos materiais de traballo. VSCB3.3.3. Fai uso adecuado do	CSB1.1.2. Manifesta autonomía na planificación e execución de accións e tarefas coidando a súa presentación, ten iniciativa na toma de decisións e asume responsabilidades.	LCB4.5.1. Utiliza de xeito guiado, distintos programas e aplicacións educativos dixitais como ferramenta de aprendizaxe.

- Botley. - Draw your game. - Bits & Bytes.		material.		
Lápices o centro. Folio xiratorio Draw your game.	LCB1.11.1. Pide axuda para a realización de tarefas de distinta índole. VSCB3.1.2. Pide axuda, cando a precisa, e presta axuda aos compañeiros e compañeiras.	MTB1.2.1. Desenvolve e amosa actitudes axeitadas para o traballo limpo, claro e ordenado no caderno e en calquera aspecto a traballar na área de Matemáticas.	MTB2.1.2. Identifica o valor de posición das cifras en situacións e contextos reais.	MTB2.3.1. Realiza cálculos numéricos básicos coa operación de suma na resolución de problemas contextualizados.
Avaliación do ámbito. Metacognición. Avaliación de compromiso.	LGB1.4.2. Respecta as opinións da persoa que fala, en situacións comunicativas cotiás. LGB1.5.2. Respecta as opinións das persoas participantes nos intercambios orais.	VSCB1.4.2. Analiza e manifesta verbalmente qué e como aprendeu.	VSCB3.1.4. Pon de manifesto unha actitude aberta cara aos demais compartindo puntos de vista e sentimentos durante a interacción social na aula.	

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)

ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
-------------	-------------	-------------	-------------	-------------

S1. Asembleas	Tratamos de xeito oral que lles inspira a palabra <i>STEAM</i> .	Falamos do termo <i>compromiso</i> . Identificamos catro compromisos empregando apoios visuais.	Despois de <i>cruzando o río</i> , sentámonos, visionamos o vídeo gravado da dinámica e reflexionamos sobre os nosos actos e como inflúen no equipo.	Pechamos a sesión escollendo compromisos, pegándoos na Caderno de Equipo e completando a mesma.
S1. Vivenciamos os compromisos a través de dinámicas. Utilizamos apoios visuais na parte de reflexión para apoiar a comprensión e vincular co código empregado no Caderno de Equipo. Nalgunhas actividades se ofrecen dinámicas alternativas por se estas foron realizadas nos outros ámbitos namentres a rotación de grupos. A descrición das dinámicas axúntase nun documento anexo no Drive do equipo de 1º.	<i>Mundo de cores</i> (sen nube negra). Realizamos a dinámica, gravamos se consideramos preciso. Reflexionamos sobre o compromiso de AXUDA empregado, maioritariamente, nesta dinámica. // Tamén podemos utilizar a dinámica <i>Así son eu</i> .	<i>Debuxo na espalda:</i> Realizamos a dinámica e reflexionamos sobre o compromiso de estar CONCENTRADO/A. // Tamén podemos utilizar a dinámica <i>O carteiro</i> .	<i>Cruzando o río:</i> Realizamos a dinámica, e a gravamos. Reflexionamos sobre o compromiso de DAR IDEAS principalmente epregado, maioritariamente, nesta dinámica. // Tamén podemos utilizar a dinámica <i>O carteiro</i> .	<i>Que me aportas:</i> realizamos a dinámica e reflexionamos sobre como nos fai sentir FELICITAR e que nos feliciten polo noso traballo.
S2. Introducción e comezo de estacións: Linguaxe de programación.	Vivenciamos o proceso de <i>comandos</i> nos nosos corpos: convertémonos en robots. Saímos o patio o taboleiro de xadrez e, por parellas, simulamos robots de comandos tocando no corpo os movementos. Repetimos no labirinto.	Estación 1: Robot de comandos <i>Botley</i> . Marcamos un reto e establecemos mecanismos de apoio que establezan diversas vías de representación da información: tarxetas, plantilla, etc.	Estación 2: Xogo de mesa <i>Bits&Bites</i> . Contamos a narrativa ligada a linguaxe informática e xogamos. Representación de comandos sobre plano. Apoio do profesor.	Estación 3: Proceso de <i>código</i> , con <i>Draw your Game</i> . Por parellas reparten as cores, teñen un obxectivo no que se indica o número de elementos requerido (suma simple), multinivelado. Xogan as súas creacións unha vez cumpridos os requisitos.
S3. Completamos ciclo de estacións e autoavaliación inicial de compromisos.	Asamblea: recordamos os compromisos de cada un/unha	Estación 1: Robot de comandos <i>Botley</i> .	Estación 2: Xogo de mesa <i>Bits&Bites</i> .	Estación 3: Proceso de <i>código</i> , con <i>Draw your</i>

	no Caderno de Equipo e valoran de xeito individual e co equipo o seu progreso e conveniencia ata o momento.	Marcamos un reto e establecemos mecanismos de apoio que establezan diversas vías de representación da información: tarxetas, plantilla, etc.	Contamos a narrativa ligada a linguaxe informática e xogamos. Representación de comandos sobre plano. Apoio do profesor.	<i>Game</i> . Por parellas reparten as cores, teñen un obxectivo no que se indica o número de elementos requerido (suma simple), multinivelado. Xogan as súas creacións unha vez cumpridos os requisitos.
S4. Estructuras cooperativo: Lapis ao centro e Folio Xiratorio vinculadas o traballo STEAM.	Lapis ao centro: dinámica de lectura e escritura. Numeramos os equipos e cada un ten que ler (texto en Lectura Fácil con pictogramas de apoio). Seguimos a estrutura. Escriben en plantilla.	Folio Xiratorio: Utilizamos a app <i>Draw Your Game</i> para facer o noso propio videoxogo de xeito cooperativo. Se reparten as cores e se segue a secuencia da estrutura.		
S4. Autoavaliación da sesión e de compromisos.	Valoran os compromisos. Modelado de pensamento en cada equipo do docente. Pregunta a persoa>os compañeiros/as>autoavaliación persoal e reflexo no Caderno de Equipo.	Vídeo-valoración da sesión: preguntamos que cousas foron as máis complexas, as máis fáciles, as que gustaron, as que non, etc. Grávase en vídeo.		

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2)

ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECUSOS DIDÁCTICOS	TEMP.
-------------	-----------	-------------	--------------------	-------

S1. Asembleas	Comedor.	Gran grupo.	Pictogramas de compromisos en gran e pequeno formato. Caderno de Equipo.	
S1. Proceso de compromisos.	Comedor	Gran grupo / Equipos/ Individual.	Pictogramas de compromisos en gran e pequeno formato. Caderno de Equipo. Gometes. Lapis e papel. Papel de periódico. Tesoira, pegamento para cubrir os compromisos.	
S2. Introducción e comezo de estacións.	Patio e comedor.	Parellas / Equipo.	Xogo <i>Bits&Bites</i> . Robot <i>Botley</i> .Papel , rotuladores de cores, tablet, app <i>Draw your Game</i> .	
S3. Completamos ciclo de estacións.	Comedor.	Equipo.	Xogo <i>Bits&Bites</i> . Robot <i>Botley</i> .Papel , rotuladores de cores, tablet, app <i>Draw your Game</i> .	
S4. Lapis ao centro e Foli Xiratorio para facer videoxogo cooperativo.	Comedor.	Equipos.	Plantilla Lapis ao centro, indicacións con pictogramas / Folios e rotuladores de cores, tablet, app <i>Draw your Game</i> . Indicacións en texto-símbolos.	
S4. Autoavaliación.	Comedor.	Individual -Equipo.	Caderno de equipo, lapis, tesoiras, apoios visuais para valoración.	

EXEMPLO DE INSTRUMENTO DE AVALIACIÓN

NOME _____ CURSO _____

ESTÁNDARES VINCULADOS O MOMENTO DE ASEMBLEA.	NUNCA	AS VECES	CASE SEMPRE	SEMPRE
- LGB1.4.1. <u>Atende</u> as intervencións dos e das demais, en conversas e exposicións, <u>sen interromper</u> .				
- LGB1.5.1. <u>Respecta as quendas de palabra</u> nos intercambios orais.				
- LCB1.1.2. Aplica as normas sociocomunicativas: <u>escoita</u> e respecta a quenda de palabra.				
- LGB1.7.1. Amosa respecto ás achegas dos e das demais e <u>contribúe ao traballo en pequeno grupo (aporta ideas)</u> .				

ESTÁNDARES VINCULADOS O TRABALLO EN EQUIPO.	NUNCA	AS VECES	CASE SEMPRE	SEMPRE
- CNB1.2.1. <u>Utiliza estratexias para traballar de forma individual e en equipo e respecta os compañeiros/as, o material e as normas de convivencia.</u>				
- LCB1.11.1. <u>Pide axuda</u> para a realización de tarefas de distinta índole.				
- VSCB3.1.2. Pide axuda, cando a precisa, e <u>presta axuda aos compañeiros e compañeiras</u> .				
- LGB1.5.2. Respecta as opinións das persoas participantes nos intercambios orais. <u>(acepta as críticas/propostas de mellora)</u>				
- VSCB2.2.2. <u>Escoita, entende e dá sentido ás ideas que expoñen outras persoas durante o traballo en equipo.</u>				

- VSCB2.4.2. <u>Identifica necesidades dos seus compañeiros e compañeiras, resalta as súas calidades e emite cumprimentos.</u>				
--	--	--	--	--

ESTÁNDARES PROPIOS DA TAREFA STEAM.	SI	NO
- MTB2.1.2. Identifica o valor de posición das cifras en situacións e contextos reais.		
- MTB2.3.1. Realiza cálculos numéricos básicos coa operación de suma na resolución de problemas contextualizados.		
- LCB4.5.1. Utiliza de xeito guiado, distintos programas e aplicacións educativos dixitais como ferramenta de aprendizaxe.		
- VSCB1.4.2. Analiza e manifesta verbalmente qué e como aprendeu.		

ESTÁNDARES DE COIDAD DO MATERIAL E LIMPEZA.	SI	NO
- MTB1.2.1. Desenvolve e amosa actitudes axeitadas para o traballo limpo, claro e ordenado no caderno e en calquera aspecto a traballar na área de Matemáticas.		
- CNB4.4.5. Respecta as normas de uso, de seguridade e de mantemento dos instrumentos de observación e dos materiais de traballo.		