

TAREFA 1: “PROGRAMANDO A RECICLAXE”



MESTRA: Vane (Titora 4º EI)

ÁMBITOS DE APRENDIZAXE INCLUSIVOS: ÁMBITO STEAM.

CONTEXTO: 4º, 5º e 6º de Educación Infantil

CURSO: 2021/2022

ÁMBITO STEAM

1. IDENTIFICACIÓN			
TAREFA 1: “PROGRAMANDO A RECICLAXE”			
ETAPA	EDUCACIÓN INFANTIL	NIVEIS	4º, 5º E 6º INFANTIL
ÁREA/S	ENFOQUE GLOBALIZADO	MESTRAS	VANE
DESCRICIÓN DA TAREFA:			
<p>Nesta tarefa traballaremos a reciclaxe no noso día a día e tamén programaremos con diferentes soportes: robots, aplicacións e nós mesmos, para despois crear o PRODUTO FINAL RELEVANTE que será unha pequena creación feita con Scratch Jr. onde os cativos e cativas expliquen cómo se recicla, que se pode crear a partir de material reciclado...</p>			
XUSTIFICACIÓN DA TAREFA:			

ÁMBITOS INCLUSIVOS DE APRENDIZAXE: “PROGRAMANDO A RECICLAXE“

O **ODS 13 de Acción polo Clima**, fala da importancia do coidado do noso planeta, e dende o centro, sempre se recicla nas aulas, pero é importante traballalo e reforzalo para asentar ben estes coñecementos e que se poidan trasladar ás casas en caso de que non reciclen. Polo tanto, nesta tarefa traballaremos a importancia da separación dos residuos, e o que e pode crear a partir do que nós reciclamos.

CONTEXTO:

Aulas de 3 anos, 4 anos e 5 anos.

ACTIVIDADES	INDICADOR AVALIACIÓN 1	INDICADOR AVALIACIÓN 2	INDICADOR AVALIACIÓN 3
<p>1.- Preguntas iniciais do día: <i>Que poderías crear cunha caixa?</i> <i>Que é reciclar?</i> <i>Para que reciclamos?</i> <i>Que poderías crear cun bote de cristal?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Respecta as quebras de palabra e sabe escoitar. 		
<p>2.- MOTIVACIÓN INICIAL: lectura do conto “Non é unha caixa”.</p>	<p>Escoita con atención a lectura de diferentes textos literarios: contos, relatos, lendas, poesías, rimas, adiviñas...</p>		

ÁMBITOS INCLUSIVOS DE APRENDIZAXE: "PROGRAMANDO A RECICLAXE"

<p>3.- Vexo, penso, pregúntome. Rutina de pensamento. -Reflexión sobre o coidado do entorno. -Reflexión sobre a separación dos residuos. -De que pode estar feito un xoguete.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fai achegas coherentes ás conversas en grupo. 		
<p>4.-INVESTIGAMOS! buscamos información en diferentes libros da biblioteca e vídeos de internet sobre a reciclaxe</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gústalle participar nos proxectos e pequenas investigacións que se fan na aula. 		
<p>5.- XOGO: despois da búsqueda de información e os nosos coñecementos previos, imos facer un xogo de asociación: <i>en que contenedor o teño que votar?</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> • Gústalle compartir xogos cos compañeiros e compañeiras. 		
<p>6.- Somos robots! iniciáremos na programación primeiro a través de nós mesmos, e despois con robots e aplicacións.</p>	<p>Demostra interese e gusto polas actividades nas que se empregan as TIC.</p>		
<p>7.- Bubble map: sobre a información que van a poñer no vídeo que creen co programa Scratch Jr.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Fai achegas coherentes ás conversas en grupo. 		

ÁMBITOS INCLUSIVOS DE APRENDIZAXE: "PROGRAMANDO A REICLAXE"

<p>8.- Programación do vídeo de reciclaxe con Scratch Jr.</p>	<p>Demostra interese e gusto polas actividades nas que se empregan as TIC.</p>		<ul style="list-style-type: none"> • Amósase sensible cara á conservación e mantemento de ambientes limpos e non contaminados
<p>ACTIVIDADES</p>	<p>PASO 1</p>	<p>PASO 2</p>	<p>PASO 3</p>
<p>1.- Preguntas iniciais do día: <i>Que poderías crear cunha caixa?</i> <i>Que é reciclar?</i> <i>Para que reciclamos?</i> <i>Que poderías crear cun bote de cristal?</i></p>	<p>1.1. Responderán as preguntas feitas no círculo.</p>		
<p>2.- MOTIVACIÓN INICIAL: lectura do conto "Non é unha caixa".</p>	<p>2.1. Lectura do conto.</p>	<p>2.2.- En que podes converter este obxecto (caixa, trozo de tea, folla de papel de periódico)?</p>	

ÁMBITOS INCLUSIVOS DE APRENDIZAXE: “PROGRAMANDO A REICLAXE”

<p>3.- Vexo, penso, pregúntome. Rutina de pensamento.</p> <ul style="list-style-type: none"> -Reflexión sobre o coidado do entorno. -Reflexión sobre a separación dos residuos. -De que pode estar feito un xoguete. 	<p>3.1.- Observamos a imaxe e levamos a cabo a rutina: expoñerán oralmente o que ven, pensamos no que está sucedendo/facendo, e nos preguntamos.</p>		
<p>4.-INVESTIGAMOS!: buscamos información en diferentes libros da biblioteca e vídeos de internet sobre a reciclaxe</p>	<p>4.1.- Visionado de libros da biblioteca.</p>	<p>4.2.- http://www.sogama.gal/es/info/os-bolechas Para 3, 4 e 5 anos: Sabes a cor do colector? Para 5 anos: “Os tres erres”.</p>	<p>4.3.- “El ciclo de los envases” https://www.ecoembes.com/sites/default/files/educaeneco/el-ciclo-de-los-envases-primaria.pdf. Para 5 anos.</p>
<p>5.- XOGO: despois da búsqueda de información e os nosos coñecementos previos, imos facer un xogo de asociación: <i>en que contenedor o teño que votar?</i></p>	<p>5.1.- Identificaremos os diferentes colectores que temos na nosa aula e entorno, e despois, nun kahoot responderán por equipos (5 anos).</p>		

ÁMBITOS INCLUSIVOS DE APRENDIZAXE: “PROGRAMANDO A REICLAXE“

<p>6.- Somos robots!: iniciáremos na programación primeiro a través de nós mesmos, e despois con robots e aplicacións.</p>	<p>6.1.- un nenx fará de robot e os seus compañeirxs Terán que programalo para que avance e chegue ao contenedor para tirar o residuo que corresponde (3 e 4 anos).</p>	<p>6.2.- Roboti-reciclando! Coa axuda dos robots Botley e BeeBot levaremos cada residuo ao seu contenedor.</p>	<p>6.3.- Programando: xogaremos con diferentes apps de programación: Beebot, Code Karts, Kodable.</p>
	<p>6.4.- Debuxando e programando: XS nenxs coñecerán outros novos robots e formas de programar: ozobot e botley mediante o trazado de liñas negras na superficie.</p>		
<p>7.- Bubble map: sobre a información que van a poñer no vídeo que creen co programa Scratch Jr.</p>	<p>7.1.- Nun bubble map entre todxs recolleremos a información que queremos que apareza no noso vídeo feito en scratch (5 anos).</p>		

ÁMBITOS INCLUSIVOS DE APRENDIZAXE: "PROGRAMANDO A RECICLAXE"

<p>8.- Programación de reciclaxe.</p>	<p>8.1.- Seleccionaremos o espazo, as personaxes, movementos e gravación (5 anos).</p>	<p>8.2.- Seleccionaremos os contenedores de reciclaxe e o que hai para reciclar. Os pegaremos nun mural en branco e despois trazaremos as liñas que unan o contenedor co residuo. Despois botley o ozobot seguirán o camiño correcto.</p>			
		<p>ESCENARIO</p>	<p>A G R U - PAMENTO</p>	<p>RECURSOS DIDÁCTI- COS</p>	
<p>1.- Preguntas iniciais do día: <i>Que poderías crear cunha caixa?</i> <i>Que é reciclar?</i> <i>Para que reciclamos?</i> <i>Que poderías crear cun bote de cristal?</i></p>	<p>3, 4 e 5 anos</p>	<p>G R A N GRUPO</p>		<p>MARTES 9:15- 9:30</p>	
<p>2.- MOTIVACIÓN INICIAL: lectura do conto "Non é unha caixa".</p>	<p>3, 4 e 5 anos</p>	<p>G R A N GRUPO</p>	<p>Conto Caixas de cartón</p>	<p>9:30 - 9:45</p>	
<p>2.2.- En que podes converter este obxecto (caixa, trozo de tea, folla de papel de periódico)?</p>	<p>3, 4 e 5 anos</p>	<p>G R A N GRUPO</p>	<p>Caixas de cartón Trozo de tea Folla papel de periódico</p>	<p>9:45-10:00</p>	

ÁMBITOS INCLUSIVOS DE APRENDIZAXE: "PROGRAMANDO A REICLAXE"

<p>3.- Vexo, penso, pregúntome. Rutina de pensamento. -Reflexión sobre o coidado do entorno. -Reflexión sobre a separación dos residuos. -De que pode estar feito un xoguete.</p>	<p>3, 4 e 5 anos</p>	<p>G R A N GRUPO</p>	<p>Soporte rutina de pensamento.</p>	<p>10:00-10:15</p>
<p>4.1.- Visionado de libros da biblioteca.</p>	<p>3, 4 e 5 anos</p>	<p>G R A N GRUPO</p>	<p>Libros biblioteca.</p>	<p>10:15 - 10:30</p>
<p>4.2.- http://www.sogama.gal/es/info/os-bolechas Para 3, 4 e 5 anos: Sabes a cor do colector? Para 5 anos: "Os tres erres".</p>	<p>3, 4 e 5 anos</p>	<p>G R A N GRUPO</p>	<p>Ordenador Proxector.</p>	<p>10:30 - 10:45</p>
<p>4.3.- "El ciclo de los envases" https://www.ecoembes.com/sites/default/files/educaeneco/el-ciclo-de-los-envases-primaria.pdf. Para 5 anos.</p>	<p>3, 4 e 5 anos</p>	<p>G R A N GRUPO</p>	<p>Ordenador Proxector.</p>	<p>10:45 - 10:50</p>
<p>5.1.- Xogo. Identificaremos os diferentes colectores que temos na nosa aula e entorno, e despois, no kahoot xogarán en equipos.</p>	<p>5 anos</p>	<p>G R A N GRUPO</p>	<p>Material do xogo</p>	<p>XOVES: 9:30-9:45</p>

ÁMBITOS INCLUSIVOS DE APRENDIZAXE: "PROGRAMANDO A RECICLAXE"

<p>6.1.- un nenx fará de robot e os seus compañeirxs Terán que programalo para que avance e chegue ao destino que decidiron entre todxs.</p>	<p>3, 4 e 5 anos</p>	<p>G R A N GRUPO</p>	<p>Tarxetas coas frechas das direccións. Antenas robot.</p>	<p>9: 45 - 10:00</p>
<p>6.2.- Roboti-reciclando! Coa axuda dos robots Botley e BeeBot levaremos cada residuo ao seu contenedor.</p>	<p>3 e 4 anos</p>	<p>G R A N GRUPO</p>	<p>Botley e BeeBot Imaxes reciclar Contenedores. Panel</p>	<p>10:05- 10:35</p>
<p>6.3.- Programando: xogaremos con diferentes apps de programación: Beebot, Code Karts, Kodable.</p>	<p>3, 4 e 5 anos</p>	<p>PEQUENO E G R A N GRUPO</p>	<p>iPads</p>	<p>MARTES 9:30 - 10:00</p>
<p>6.4.- Debuxando e programando: XS nenxs coñecerán outros novos robots e formas de programar: ozobot e botley mediante o trazado de liñas negras na superficie.</p>	<p>3 e 4 anos</p>	<p>G R A N GRUPO</p>	<p>ozobot e botley Rotulador negro Folios</p>	<p>10:00- 10: 20</p>
<p>7.1.- Nun bubble map entre todxs recolleremos a información que queremos que apareza no noso vídeo feito en scratch.</p>	<p>5 anos</p>	<p>G R A N GRUPO</p>	<p>Folla bubble map</p>	<p>10: 20 - 10:45</p>

ÁMBITOS INCLUSIVOS DE APRENDIZAXE: “PROGRAMANDO A REICLAXE”

<p>8.- Programación con scratch ou botley.</p>	<p>3, 4 e 5 anos</p>	<p>G R A N GRUPO</p>	<p>Ipad Scratch JR. Cable para conectar ca pantalla o iPad. Botley Imaxes dos residuos e contenedores.</p>	<p>XOVES: As dúas sesións.</p>
---	----------------------	--------------------------	--	---

ESCENARIO SEMIPRESENCIAL E CONFINAMENTO

No caso de ter alumnado que se atopa en casa por estar en contacto ou ser positivo por COVID 19, se se atopa en bo estado de salud, poderá participar nas actividades do ámbito mediante videochamada a través da ferramenta web: webex.

De atoparse a aula confinada, faremos unha videochamada de toda a aula, e realizaremos as actividades en gran grupo.

INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

ESCALA DE VALORACIÓN: A CUBRIR POLA MESTRA DE ÁMBITO PARA CADA ALUMN@

ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE DIRECTAMENTE OBSERVABLE	SEN DIFICULTADE	EN PROCESO	CON DIFICULTADE
<ul style="list-style-type: none"> Respecta as quendas de palabra e sabe escoitar. 			
<ul style="list-style-type: none"> Escoita con atención a lectura de diferentes textos literarios: contos, relatos, lendas, poesías, rimas, adiviñas... 			
<ul style="list-style-type: none"> Presta atención ás informacións que lle transmiten outras persoas. 			
<ul style="list-style-type: none"> Gústalle participar nos proxectos e pequenas investigacións que se fan na aula. 			








ÁMBITOS INCLUSIVOS DE APRENDIZAXE: "PROGRAMANDO A REICLAXE"

• Fai achegas coherentes ás conversas en grupo.			
Demostra interese e gusto polas actividades nas que se empregan as TIC.			
• Gústalle compartir xogos cos compañeiros e compañeiras.			

AVALIACIÓN FINAL POR PARTE DA COORDINADORA DE ÁMBITO


A coordinadora tomará nota ao longo das sesións que se van a desenvolver coa posta en práctica da tarefa e realizará unha avaliación diaria da propia práctica docente. Utilizará o soporte DIXITAL que aparece no seguinte link: https://docs.google.com/forms/u/1/d/1uZqc3-JOM693CG2dpHZDB3ukWFjq1YpQRc_rWxwbXcHk/edit?usp=drive_web

PANEL SCRUM DOS DIFERENTES DÍAS

<input type="checkbox"/>			PANEL SCRUM CAIXA SORPRESA. CÍRCULO: QUE PODERÍOS CREAR CUNHA CAIXA?
<input type="checkbox"/>			CONTO
<input type="checkbox"/>			EN QUE PODES CONVERTER ESTES OBRXECTOS?
<input type="checkbox"/>			VEVO, PENSO, PREGÚNTOME.
<input type="checkbox"/>			BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN EN LIBROS
<input type="checkbox"/>			OS BOLECHAS E A RECICLAXE
PIC•COLLAGE			

<input type="checkbox"/>			PANEL SCRUM CAIXA SORPRESA. CÍRCULO: QUE É RECICLAR?
<input type="checkbox"/>			OS BOLECHAS E A RECICLAXE
<input type="checkbox"/>			KAHOOT
<input type="checkbox"/>			SOMOS ROBOTS!
<input type="checkbox"/>			BEE BOT RECICLANDO

<input type="checkbox"/>		PANEL SCRUM CAIXA SORPRESA. CÍRCULO: QUE PODERÍOS CREAR CUNHA CAIXA?
<input type="checkbox"/>		LECTURA LIBRO RECICLAJE
<input type="checkbox"/>		BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN EN LIBROS
<input type="checkbox"/>		SOMOS ROBOTS!
<input type="checkbox"/>		BEE BOT RECICLANDO

<input type="checkbox"/>		PANEL SCRUM CAIXA SORPRESA. CÍRCULO: QUE CREARÍAS CUN BOTE DE CRISTAL?
<input type="checkbox"/>		FICHAS SECUENCIA RECICLADO
<input type="checkbox"/>		PROGRAMAMOS CON APPS
<input type="checkbox"/>		MAPA MENTAL PARA SCRATCH
<input type="checkbox"/>		PROGRAMAMOS CON SCRATCH JR