



1. IDENTIFICACIÓN

TÍTULO DA TAREFA: CREAMOS UN STORYTELLING!

ETAPA	EDUCACIÓN PRIMARIA	NIVEL	3º E 4º DE PRIMARIA
ÁREAS/S	ÁMBITO LINGÜÍSTICO, ÁMBITO SOCIAL, ÁMBITO ARTÍSTICO, VALORES SOCIAIS E CÍVICOS.	MESTRES	MIRIAM

DESCRIPCIÓN DA TAREFA:

A través de promover a reflexión e sensibilización do noso alumnado sobre o planeta Terra, os nenos/as como produto final deseñarán un storytelling, escollendo ao seu público real e obxectivo e empregando distintas ferramentas dixitais e atractivas para a súa elaboración e montaxe.

XUSTIFICACIÓN DA TAREFA:

Esta tarefa potencia a empatía do alumnado sobre a situación que está a vivir o noso planeta. Combinarase a narrativa tradicional, tecnoloxía e emocións para a creación dos Storytellings, mellorando as habilidades dos nenos/as: creatividade, autonomía, escoita activa, emocións e motivacións, competencias dixitais, entre outros.

CONTEXTO:

Ámbito de aprendizaxe "CREA VISUAL". Aula de TERCEIRO de Educación Primaria.



2. CONCRECIÓN CURRICULAR (1)

ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
1º SESIÓN			
1. Presentación do novo ámbito. Preguntar ao alumnado: “que é para ti creavisual?” “Que credes que imos facer?”, empregando a técnica cooperativa do folio xiratorio e expoñeremos oralmente as distintas respostas.	LGB1.3.1. Participa nunha conversa entre iguais, comprendendo o que di o interlocutor e intervindo adecuadamente. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i>	LGB1.4.1. Atende as intervencións dos e das demais, en conversas e exposicións sen interromper. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i>	CSB 1.2.1. Participa en actividades individuais e de grupo e, emprega estratexias de traballo cooperativo adoitando un comportamento responsable, construtivo e solidario e respecta os principios básicos do funcionamento democrático. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i>
2. Visualización dun trailer de presentación do ámbito. Logo, os nenos/as terán que recoller nun bubble map os aspectos/palabras crave nos que consiste.	EPB2.3.4. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para coñecer expresións artísticas e culturais dos pobos do mundo. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i>	LGB1.2.2. Selecciona información relevantes dos documentos audiovisuais para realizar tarefas de aprendizaxe. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i>	EPB 1.2.1. Interpreta e valora a información que ofrecen as imaxes no contexto social e comunica as sensacións, elaborando información básicas. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i>
3. Análise de distintas imaxes e noticias, imaxes con distintos escenarios negativos que prexudican ao noso planeta Terra, establecendo unha rutina de pensamento “vexo, penso,	EPB1.4.1. Interpreta e valora a información obtida de imaxes no contexto social, e elabora e comunica informacións básicas.	LGB3.3.1. Elabora por escrito textos moi sinxelos do ámbito académico (cuestionarios, resumos, informes sinxelos, descrições, explicacións...)	VSCB1.3.2. Realiza un adecuado recoñecemento e identificación das súas emocións e das demais persoas.



pregunto”.	<i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i>	<i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i>	<i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i>
<p>4. Debate oral: “¿Como poderíamos mellorar o medio ambiente?” Recollida de respostas nun folio, indicando as accións positivas acompañadas dun debuxo. Exposición nun gran mural.</p>	<p>CSB1.2.2. Adoita un comportamento responsable, construtivo e solidario respectando diferentes ideas e achegas nos debates, recoñecendo a cooperación e o diálogo como principios básicos do funcionamento democrático.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>LGB1.4.1. Atende as intervencións dos e das demais, en conversas e exposicións sen interromper.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>EPB2.1.2. Manexa lapis de cores, témperas, rotuladores, sombreamento, acuarelas etc.) para a composición de obras.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>
<p>5. Mostra de imaxes con accións negativas que hai no noso cole. Traballar e cubrir un mapa da empatía en relación á audiencia escollida, neste caso será a nosa comunidade educativa (alumnos/as, docentes e familias).</p>	<p>EPB1.4.1. Interpreta e valora a información obtida de imaxes no contexto social, e elabora e comunica informacións básicas.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>EPB1.1.1 Establece unha orde ou pautas para seguir no procedemento de observación dos elementos do contexto, e na súa comunicación oral ou escrita.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>VSCB2.1.1. Expresar con claridade opinións, sentimentos e emocións.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>
<p>6. Realizar unha “choiva de ideas” sobre a mensaxe que os nenos/as lle queren enviar ao seu público.</p>	<p>VSCB2.6.1. Emprega diferentes habilidades sociais básicas.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>LGB1.3.4. Participa no traballo en grupo.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>VSCB1.4.1. Traballa en equipo valorando o esforzo individual e colectivo para a consecución de obxectivos.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>



<p>7. Cubrir en equipos o “Panel Scrum” indicando os obxectivos, pasos... da tarefa.</p>	<p>CSB1.2.1.Participa en actividades individuais e de grupo, e emprega estratexias de traballo cooperativo valorando o esforzo e o coidado do material.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>LGB1.5.2. Respecta as opinións das persoas participantes nos intercambios orais.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>VSCB2.2.3. Colabora en proxectos grupais escoitando activamente, demostrando interese polas outras persoas.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>
2º SESIÓN			
<p>8. Presentación do reto. Visualización dalgúns exemplos de storytellings. Análise e posta en común sobre diferentes aspectos: música, impacto visual, emocións que provocan... a través dunhas follas de rexistro.</p>	<p>EPB2.3.4. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para coñecer expresións artísticas e culturais dos pobos do mundo.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>EPB2.3.1. Coñece e utiliza recursos tecnolóxicos para obter información sobre o contexto artístico e cultural para as súas producións.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>LGB1.2.2. Selecciona informacións relevantes dos documentos audiovisuais para realizar tarefas de aprendizaxe.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>
<p>9. Busca de información en soporte dixital, levando a cabo un flow map, atopando accións para mellorar o coidado do planeta desde o noso cole.</p>	<p>CSB1.1.1.Busca información (empregando as TIC e outras fontes directas e indirectas), selecciona a información relevante, a organiza, analiza, obtén conclusións sinxelas e as comunica oralmente e/ou por escrito.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>EPB2.3.2. Coñece e utiliza recursos tecnolóxicos básicos para a elaboración das propias creacións.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>LGB1.9.1. Aмосa respecto ás ideas dos e das demais e contribúe ao traballo en grupo.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>
<p>10. Consensuación para o título do noso “Storytelling”. Elección por votación se</p>	<p>VSCB2.6.2. Participa activamente en actividades grupais e reflexiona sobre</p>	<p>LGB1.5.1. Respecta as quendas de palabra nos intercambios orais.</p>	<p>VSCB2.8.1. Forma parte activa das dinámicas do grupo.</p>



<p>a temática do mesmo xirará en torno a un conto (formado por debuxos + audio) ou un trailer (representada por vídeos dos propios nenos/as).</p>	<p>a súa contribución á cohesión dos grupos sociais aos que pertence.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>
<p>11. Selección dos recursos e ferramentas necesarias para a montaxe.</p>	<p>EPB2.3.1. Coñece e utiliza recursos tecnolóxicos para obter información sobre o contexto artístico e cultural para as súas producións.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>LGB1.2.2. Selecciona informacións relevantes dos documentos audiovisuais para realizar tarefas de aprendizaxe.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>LGB1.3.4. Participa no traballo en grupo.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>
<p>12. Creación grupal dun STOPMOTION para o encabezado do storytelling. A mestra guía e facilitadora asignaralle un rol a cada neno/a para a súa produción.</p>	<p>EPB2.3.2. Coñece e utiliza recursos tecnolóxicos básicos para a elaboración das propias creacións.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>EPB2.4.2. Elabora bosquejos e deseños para axustar o proceso de creación individual ou en grupo, e presenta os traballos con orde e limpeza.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>VSCB3.8.2. Razona os motivos da conservación dos bens naturais.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>
<p>13. Establecemento de “grupos de expertos” para o storytelling.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guionistas (texto y/ou audio) • Debuxantes e pintores • Fotógrafos e gravadores 	<p>CSB1.2.1. Participa en actividades individuais e de grupo e, emprega estratexias de traballo cooperativo adoitando un comportamento responsable, construtivo e solidario e respecta os principios básicos do funcionamento democrático.</p>	<p>EPB2.3.1. Leva a cabo proxectos en grupo respectando as ideas das demais persoas e colaborando coas tarefas que lle foran encomendadas.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>VSCB1.4.2. Asume as súas responsabilidades durante a colaboración.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a</i></p>



<ul style="list-style-type: none"> • Editores de montaxe. 	<i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i>		<i>que se aplica unha Lista de cotexo.</i>
14. Revisar e/ou modificar en equipos o “Panel Scrum”.	LGB1.5.2. Respecta as opinións das persoas participantes nos intercambios orais. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i>	LGB1.5.1. Respecta as quendas de palabra nos intercambios orais. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i>	VSCB3.2.4. Respecta as regras durante o traballo en equipo. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i>
3º SESIÓN			
15. Visualización final do STOPMOTION creado.	EPB 1.2.1. Interpreta e valora a información que ofrecen as imaxes no contexto social e comunica as sensacións, elaborando información básicas. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i>	EPB2.3.1. Coñece e utiliza recursos tecnolóxicos para obter información sobre o contexto artístico e cultural para as súas producións. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i>	VSCB3.1.2. Pon de manifesto unha actitude aberta cara aos demais compartindo puntos de vista e sentimentos durante a interacción social na aula. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i>
16. Planificación e secuenciación do storytelling a través dun storyboard.	EPB1.1.3. Secuencia unha historia en diferentes viñetas nas que incorpora imaxes e textos seguindo o patrón do cómic. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i>	EPB1.4.2. Identifica a posición dos elementos plásticos tendo en conta técnicas espaciais. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i>	EPB2.3.2. Coñece e utiliza recursos tecnolóxicos básicos para a elaboración das propias creacións. <i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i>



<p>17. Producción de imaxes (debuxos) e textos (audio).</p>	<p>EPB2.1.3. Manexa material diverso nas producións plásticas, explorando diversas técnicas e actividades manipulativas.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>EPB2.4.2. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para buscar material para as súas creacións artísticas.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>VSCB1.4.1. Traballa en equipo valorando o esforzo individual e colectivo para a consecución de obxectivos.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>
<p>18. Gravación e secuenciación das escenas do storytelling.</p>	<p>EPB1.4.2. Identifica a posición dos elementos plásticos tendo en conta técnicas espaciais.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>VSCB3.1.1. Desenvolve proxectos e resolve problemas en colaboración.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>VSCB1.4.2. Asume as súas responsabilidades durante a colaboración.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>
<p>19. Edición e montaxe do storytelling empregando o recurso elixido polo grupo, coa axuda da mestra.</p>	<p>EPB1.2.2. Identifica a posición dos elementos plásticos tendo en conta as técnicas espaciais.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>EPB2.2.1. Coida e utiliza adecuadamente os recursos de traballo.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>VSCB3.2.3. Practica as estratexias de axuda entre iguais.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>
<p>20. Revisar e/ou modificar en equipos o “Panel Scrum”</p>	<p>LGB1.5.2. Respecta as opinións das persoas participantes nos intercambios orais.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>LGB1.5.1. Respecta as quendas de palabra nos intercambios orais.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>VSCB3.2.4. Respecta as regras durante o traballo en equipo.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>
<p>4º SESIÓN</p>			



<p>21. Creación dun gran mural cooperativo que trate sobre o medio ambiente.</p>	<p>EPB2.3.3. Procura imaxes en soporte dixital para as organizar e as transformar nunha produción propia (novela, historieta, cartel, mural, esquematización dunha lección da clase etc.).</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>EPB2.1.10. Representa imaxes usando diferentes características da cor.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>VSCB1.4.2. Asume as súas responsabilidades durante a colaboración.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>
<p>22. Compartir e presentar o produto final entre todos e todas.</p>	<p>EPB1.1.2. Describe as características dos feitos artísticos e as sensacións que as obras provocan. e expresa as súas apreciacións persoais cun criterio artístico.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>CNB1.1.5. Reflexiona sobre o traballo realizado, saca conclusións sobre como traballa e aprende e elabora estratexias para seguir aprendendo.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>VSCB2.6.1. Emprega diferentes habilidades sociais básicas.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>
<p>23. Terminar de completar o panel scrum.</p>	<p>LGB1.5.2. Respecta as opinións das persoas participantes nos intercambios orais.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>LGB1.5.1. Respecta as quendas de palabra nos intercambios orais.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>VSCB3.2.4. Respecta as regras durante o traballo en equipo.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>
<p>24. Realizar unha nube de palabras sobre que nos pareceu esta tarefa do ámbito. Logo, trasladala online á aplicación Wordart.</p>	<p>LGB1.3.4. Participa no traballo en grupo.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>LGB1.8.1. Amosa respecto ás ideas e achegas dos e das demais e contribúe ao traballo en grupo.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>	<p>LGB3.7.2. Valora a lingua escrita como medio de comunicación e como medio de obtención e coñecemento.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha escala de valoración.</i></p>



<p>25. Autoavaliación do plan de traballo. Cubrir a escaleira da metacognición.</p>	<p>LGB3.3.1. Elabora por escrito textos do ámbito académico moi sinxelos (cuestionarios, resumos, descrições, explicacións...) para obter e comunicar información.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>CNB1.1.5. Saca conclusións sobre como traballa e aprende.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>	<p>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.</p> <p><i>INSTRUMENTO: Observación sobre a que se aplica unha Lista de cotexo.</i></p>
---	---	---	---

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)

ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3
1º SESIÓN			
<p>1. Presentación do novo ámbito. Preguntar ao alumnado: “que é para ti creavisual?” “Que credes que imos facer?”, empregando a técnica cooperativa do folio xiratorio e expoñeremos oralmente as distintas respostas.</p>	<p>Comprender as preguntas orais formuladas pola mestra (persoa facilitadora).</p>	<p>Responder e cubrir o folio xiratorio coas preguntas propostas. Cada alumno/a espera a súa quenda para poder participar ou axudar ao compañeiro/a que o necesite.</p>	<p>Expoñer de forma oral as súas ideas e pensamentos acerca do ámbito.</p>
<p>2. Visualización dun trailer de presentación do ámbito. Logo, os nenos/as terán que recoller nun bubble map os aspectos/palabras craves que consiste.</p>	<p>Atender e comprender o visionado do vídeo.</p>	<p>Seleccionar a información máis salientable que transmite o trailer para completar o “Bubble maps” según criterios establecidos.</p>	<p>Posta en común dos aspectos principais.</p>



3. Análise de distintas imaxes e noticias, imaxes con distintos escenarios negativos que prexudican ao noso planeta Terra, establecendo unha rutina de pensamento “vexo, penso, pregunto”.	Análise e comprensión das malas accións que prexudican ao noso planeta.	Cubrir a rutina de Pensamento : Vexo- Penso- Pregúntome, reflexionando sobre o que sabían , o que quixeron saber e o que aprenderon acerca das imaxes negativas propostas.	Realizar unha exposición oral en gran grupo, anotando as distintas ideas e faise un rexistro das mesmas.
4. Debate oral: “¿Como poderíamos mellorar o medio ambiente?” Recollida de respostas nun folio, indicando as accións positivas acompañadas dun debuxo. Exposición nun gran mural.	Levar a cabo unha expresión de ideas respondendo á pregunta, co obxectivo que o alumnado interiorice as consecuencias negativas que a acción humana ten sobre o medio máis próximo e propoña accións positivas para o mesmo.	Respectar as quendas orais e as ideoloxías dos demais, axudando con novas opinións aos pensamentos dos seus compañeiros/as.	Plasmar nun folio, unha acción positiva cun debuxo, formando entre todos/as un gran mural.
5. Mostra de imaxes con accións negativas que hai no noso cole. Traballar e cubrir un mapa da empatía en relación á audiencia escollida, neste caso será a nosa comunidade educativa (alumnos/as, docentes e familias).	Escribir as reflexións conxuntas así como sentimentos e/ou emocións xurdidas pola visualización das imaxes.	Comparar as súas respostas coas dos demais equipos.. Atopar as semellanzas e diferenzas.	Facer a posta en común das reflexións de cada equipo.
6. Realizar unha “choiva de ideas” sobre a mensaxe que os nenos/as lle querían enviar ao seu público.	Expoñer aos compañeiros/as as súas ideas e opinións.	Escoitar activamente e esperar a quenda.	Valorar as aportacións dos demais.
7. Cubrir en equipos o “Panel Scrum” indicando os obxectivos, pasos... da tarefa.	Participar de forma activa en cubrir o Panel Scrum dando opinións e respetando aos compañeiros/as.	Determinar os obxectivos a traballar, temporalización...	Identificar as dificultades e a procura de solucións.



2º SESIÓN			
<p>8. Presentación do reto. Visualización dalgúns exemplos de storytellings. Análise e posta en común sobre diferentes aspectos: música, impacto visual, emocións que provocan... a través dunhas follas de rexistro.</p>	<p>Atender e comprender os distintos visionados, potenciando a escoita activa.</p>	<p>Cubrir as follas de rexistro por equipos. Expoñer aos seus compañeiros/as as súas percepcións sobre os visionados.</p>	<p>Participar de forma activa, atendendo e valorando ás distintas aportacións dos demais, dando a oportunidade de reflexionar.</p>
<p>9. Busca de información en soporte dixital, levando a cabo un flow map, atopando accións para mellorar o coidado do planeta desde o noso cole.</p>	<p>Buscar e seleccionar diversa información empregando os recursos dixitais.</p>	<p>Cubrir o flow map coa información obtida e analizar a mesma.</p>	<p>Expoñer oralmente os distintos actos que podemos levar a cabo para a mellora do noso planeta Terra.</p>
<p>10. Consensuación para o título do noso "Storytelling". Elección por votación se a temática do mesmo xirará en torno a un conto (formado por debuxos + audio) ou un trailer (representada por vídeos dos propios nenos/as).</p>	<p>Pensar individualmente un titular coas aportacións de todos/as.</p>	<p>Escribir as distintas propostas para o título e temática do storytelling.</p>	<p>Levar a cabo unha votación democrática para escoller o título e temática do noso produto final.</p>
<p>11. Selección dos recursos e ferramentas necesarias para a montaxe.</p>	<p>Seleccionar os aparellos electrónicos necesarios para a elaboración do vídeo.</p>	<p>Profundar na procura de recursos que aparece en Internet para a edición e montaxe do storytelling.</p>	<p>Facer a posta en común das ferramentas necesarias.</p>
<p>12. Creación grupal dun STOPMOTION para o encabezado do storytelling. A mestra guía e facilitadora asignaralle un rol a cada neno/a para a súa produción.</p>	<p>Producir as imaxes que lle foron encomendadas a cada neno/a.</p>	<p>Secuenciar as imaxes producidas.</p>	<p>Gravación coa app do Stopmotion.</p>
<p>13. Establecemento de "grupos de expertos" para o storytelling.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guionistas (texto y/ou audio) • Debuxantes e pintores 	<p>Repartir os roles para a elaboración do produto final, grazas a cooperación entre todos e todas.</p>	<p>Participar de forma activa no traballo en grupo, respectando aos compañeiros/as.</p>	<p>Responder e reflexionar sobre ditas ideas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Como imos facer o storytelling? - Que debuxos ou fotografías faremos? - Onde vamos gravalo?



<ul style="list-style-type: none"> • Fotógrafos e gravadores • Editores de montaxe. 			<ul style="list-style-type: none"> - Que imos dicir? - Como o vamos dicir?
14. Revisar e/ou modificar en equipos o “Panel Scrum”.	Reescribir se houbo cambios no panel scrum.	Participar de forma activa dando opinións e respetando aos compañeiros/as.	Valorar o traballo individual e dos demais.
3º SESIÓN			
15. Visualización final do STOPMOTION creado.	Atender ao visionado do vídeo.	Valorar o traballo feito entre todos/as.	
16. Planificación e secuenciación do storytelling a través dun storyboard.	Elaborar o bocexo que servirá de guía para o resto da produción.	Secuenciar a produción.	Valorar as aportacións dos demais.
17. Producción de imaxes (debuxos) e textos (audio).	Deseñar as imaxes necesarias para o vídeo.	Inventar e producir os textos.	Colaborar entre todos/as, axudando aos demais cando o precisen.
18. Gravación e secuenciación das escenas do storytelling.	Secuenciar as escenas e/ou imaxes.	Gravar as distintas escenas e/ou imaxes do storytelling.	Respectar o traballo en grupo.
19. Edición e montaxe do storytelling empregando o recurso elixido polo grupo, coa axuda da mestra.	Editar o storytelling na app ou recurso seleccionado.	Montar as diferentes secuencias audiovisuais para a produción do storytelling.	Participar e traballar de forma colaborativa, axudando e respetando aos demais.
20. Revisar e/ou modificar en equipos o “Panel Scrum”	Reescribir se houbo cambios no panel scrum.	Participar de forma activa dando opinións e respetando aos compañeiros/as.	Valorar o traballo individual e dos demais.
4º SESIÓN			
21. Creación dun gran mural cooperativo que trate sobre o medio ambiente.	Elixir en grupo que se vai plasmar no mural.	Escoller entre todos/as o texto para o encabezado do mural.	Organizar que debuxos fará cada neno/a.



22. Compartir e presentar o produto final entre todos e todas.	Presentar o storytelling final de cada equipo.	Valorar o produto final co esforzo grupal.	
23. Terminar de completar o panel scrum.	Acabar de cubrir e reflexionar sobre o Panel Scrum, intentando buscar propostas de mellora cara o futuro mellora para favorecer o traballo cooperativo.	Reflexionar sobre os pasos do Plan de traballo (se houbo modificacións, se os pasos se foron conseguindo ou hai algún en proceso...)	
24. Realizar unha nube de palabras sobre que nos pareceu esta tarefa do ámbito. Logo, trasladala online á aplicación Wordart.	Pensar en palabras ou sentimentos que se asocien a tarefa do ámbito.	Cubrir a ficha da nube de palabras.	Utilizar WordArt para representar todas as palabras xurdidas.
25. Autoavaliación do plan de traballo. Cubrir a escaleira da metacognición.	Facer unha reflexión global do storytelling creado e traballado.	Cubrir e expor en grupo a ficha coa escaleira da metacognición (que é aprendido, cómo lo he aprendido...)	Facilitar acompañamento emocional ante posibles conflitos.

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2)

ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECURSOS DIDÁCTICOS	TEMPORALIZ.
1º SESIÓN				
1. Presentación do novo ámbito. Preguntar ao alumnado: “que é para ti creavisual?” “Que credes que imos facer?”, empregando a técnica cooperativa do folio xiratorio e expoñeremos oralmente as distintas	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo.	Folio xiratorio. Lápices.	09:10 a 09:30h Martes



respostas.				
2. Visualización dun trailer de presentación do ámbito. Logo, os nenos/as terán que recoller nun bubble map os aspectos/palabras crave nos que consiste.	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo. Equipo base.	PC e proxector. Vídeo. Folla bubble map.	09:30 a 09:45h Martes
3. Análise de distintas imaxes e noticias, imaxes con distintos escenarios negativos que prexudican ao noso planeta Terra, establecendo unha rutina de pensamento “vexo, penso, pregunto”.	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo. Equipo base.	PC e proxector. Power Point coas imaxes. Folla rutina de pensamento.	09:45 a 10:10h Martes
4. Debate oral: “¿Como poderíamos mellorar o medio ambiente?” Recollida de respostas nun folio, indicando as accións positivas acompañadas dun debuxo. Exposición nun gran mural.	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo Parellas.	Folios, lápices, ceras. Papel branco continuo.	10:10h a 10:45h Martes
5. Mostra de imaxes con accións negativas que hai no noso cole. Traballar e cubrir un mapa da empatía en relación á audiencia escollida, neste caso será a nosa comunidade educativa (alumnos/as, docentes e familias).	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo. Equipo base.	PC e proxector. Vídeo coas imaxes. Folla co mapa da empatía.	10:45h a 11:05h Martes
6. Realizar unha “choiva de ideas” sobre a mensaxe que os nenos/as lle queren enviar ao seu público.	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo.	Pizarra.	11:05 a 11:15.
7. Cubrir en equipos o “Panel Scrum” indicando os obxectivos, pasos... da tarefa.	Aula de 3º de Primaria.	Equipo base.	Panel Scrum.	11:15 a 11:25h
2º SESIÓN				
8. Presentación do reto. Visualización dalgúns exemplos de storytellings. Análise e posta en común sobre diferentes aspectos: música, impacto visual, emocións que provocan... a través dunhas follas de rexistro.	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo. Equipo base.	PC e proxector. Vdeos. Follas de rexistro.	09:10 a 09:40h Xoves
9. Busca de información en soporte dixital, levando a cabo un flow map, atopando accións para mellorar o coidado do planeta desde o noso cole.	Aula de 3º de Primaria.	Equipo base.	Ipads, ordenador... Flow maps	09:40 a 10:10h



				Xoves
10. Consensuación para o título do noso “Storytelling”. Elección por votación se a temática do mesmo xirará en torno a un conto (formado por debuxos + audio) ou un trailer (representada por vídeos dos propios nenos/as).	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo.	Pizarra.	10:10 a 10:15h Xoves
11. Selección dos recursos e ferramentas necesarias para a montaxe.	Aula de 3º de Primaria.	Equipo base.	Ipads, ordenador... Folios, pinturas, plastilina...	10:15 a 10:25h Xoves
12. Creación grupal dun STOPMOTION para o encabezado do storytelling. A mestra guía e facilitadora asignaralle un rol a cada neno/a para a súa produción.	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo. Equipo base.	Ipads, ordenador... Folios, pinturas, plastilina...	10:25 a 11:15h Xoves
13. Establecemento de “grupos de expertos” para o storytelling. <ul style="list-style-type: none"> • Guionistas (texto y/ou audio) • Debuxantes e pintores • Fotógrafos e gravadores • Editores de montaxe. 	Aula de 3º de Primaria.	Equipo base.	Pizarra Folio de rexistro.	11:15h a 10:20h Xoves
14. Revisar e/ou modificar en equipos o “Panel Scrum”.	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo.	Panel Scrum.	11:20 a 11:30h Xoves
3º SESIÓN				
15. Visualización final do STOPMOTION creado.	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo.	PC e proxector. Vídeo.	09:10 a 09:15h Martes
16. Planificación e secuenciación do storytelling a través dun storyboard.	Aula de 3º de Primaria.	Equipo base.	Folio co co storyboard.	09:15 a 09:40h Martes



17. Producción de imaxes (debuxos) e textos (audio).	Aula de 3º de Primaria.	Equipo base. (Grupo de expertos)	Folios, pinturas...	09:40 a 10:05h Martes
18. Gravación e secuenciación das escenas do storytelling.	Aula de 3º de Primaria. Patio do noso centro.	Equipo base. (Grupo de expertos)	Ipads, ordenador...	10:05 a 10:55h Martes
19. Edición e montaxe do storytelling empregando o recurso elixido polo grupo, coa axuda da mestra.	Aula de 3º de Primaria.	Equipo base.	Ipads, ordenador...	10:55 a 11:20h Martes
20. Revisar e/ou modificar en equipos o "Panel Scrum".	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo.	Panel Scrum.	11:20 a 11:30h Martes
4º SESIÓN				
21. Creación dun gran mural cooperativo que trate sobre o medio ambiente.	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo.	Papel continuo branco. Ceras e lápices de cores. Ipads, ordenador...	09:10 a 10:00h Xoves
22. Compartir e presentar o produto final entre todos e todas.	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo.	PC e proxector. Vídeos storytellings.	10:00 a 10:30h Xoves
23. Terminar de completar o panel scrum.	Aula de 3º de Primaria.	Gran grupo.	Panel Scrum.	10:30 a 10:40h Xoves
24. Realizar unha nube de palabras sobre que nos pareceu esta tarefa do ámbito. Logo, trasladala online á aplicación Wordart.	Aula de 3º de Primaria.	Equipo base.	Folio coa nube de palabras. PC e proxector.	10:40 a 11:00h Xoves
25. Autoavaliación do plan de traballo. Cubrir a escaleira da metacognición.	Aula de 3º de Primaria.	Equipo base.	Folio escaleira da metacognición.	11:00 a 11:30h Xoves



ACTIVIDADES PROPOSTAS DO ÁMBITO PARA O ENSINO MIXTO

1º SESIÓN	ENSINANZA SEMIPRESENCIAL	ENSINANZA DIXITAL
1. Presentación do novo ámbito. Preguntar ao alumnado: “que é para ti creavisual?” “Que credes que imos facer?”, empregando a técnica cooperativa do folio xiratorio e expoñeremos oralmente as distintas respostas.	O alumnado non presencial participará respondendo as preguntas orais mediante vídeo chamada.	O alumnado participará respondendo as preguntas orais mediante vídeo chamada, respectando as quendas de palabra que dite a profesora.
2. Visualización dun trailer de presentación do ámbito. Logo, os nenos/as terán que recoller nun bubble map os aspectos/palabras crave nos que consiste.	O alumnado non presencial visualizará individualmente o vídeo do ámbito e participará conectándose co resto da clase. Realizará un bubble map e exporá ao seu grupo base o que puxo no mesmo.	Conexión WEBEX en equipos base. Visualización do vídeo de presentación de forma individual. Logo a través da app SeeSaw cubrirán o bubble map e enviarano.
3. Análise de distintas imaxes e noticias, imaxes con distintos escenarios negativos que prexudican ao noso planeta Terra, establecendo unha rutina de pensamento “vexo, penso, pregunto”.	Conexión WEBEX coa clase.	Conexión WEBEX. Videochamada por equipos base.
4. Debate oral: “¿Como poderíamos mellorar o medio ambiente?” Recollida de respostas nun folio, indicando as accións positivas acompañadas dun debuxo. Exposición nun gran mural.	Conexión WEBEX coa clase. Enviarán o debuxo por correo. Imprimirase e anexionarase o debuxo ao mural.	Conexión WEBEX coa clase. Cada neno/a fará o seu debuxo e farase un mural “collage” dixital.
5. Mostra de imaxes con accións negativas que hai no noso cole. Traballar e cubrir un mapa da empatía en relación á audiencia escollida, neste caso será a nosa comunidade educativa (alumnos/as, docentes e familias).	O alumnado non presencial verá as distintas imaxes de forma individual e despois participará oralmente mediante vídeo chamada.	Conexión WEBEX coa clase. Logo a través da app SeeSaw cubrirán o mapa da empatía proposto e enviarano.
6. Realizar unha “choiva de ideas” sobre a mensaxe que os nenos/as lle queren enviar ao seu público.	Conexión WEBEX coa clase.	Videochamada WEBEX en gran grupo.
7. Cubrir en equipos o “Panel Scrum” indicando os obxectivos, pasos... da tarefa.	Conexión WEBEX coa clase.	Conexión por videochamada e dixitalización do panel SCRUM.



2º SESIÓN		
<p>8. Presentación do reto. Visualización dalgúns exemplos de storytellings. Análise e posta en común sobre diferentes aspectos: música, impacto visual, emocións que provocan... a través dunhas follas de rexistro.</p>	<p>O alumnado non presencial verá os storytellings propostos de forma individual e despois participará oralmente co seu grupo mediante vídeo chamada.</p>	<p>Visualización dos storytellings de forma individual. Conexión WEBEX en equipos base. Logo a través da app de SeeSaw cubrirán a folla de rexistro e enviarana.</p>
<p>9. Busca de información en soporte dixital, levando a cabo un flow map, atopando accións para mellorar o coidado do planeta desde o noso cole.</p>	<p>Conexión WEBEX coa clase.</p>	<p>Busca de información de forma individual. Logo, conexión WEBEX en equipos base, falando para cubrir en equipo o flow map.</p>
<p>10. Consensuación para o título do noso "Storytelling". Elección por votación se a temática do mesmo xirará en torno a un conto (formado por debuxos + audio) ou un trailer (representada por vídeos dos propios nenos/as).</p>	<p>Conexión WEBEX coa clase.</p>	<p>Videochamada WEBEX en gran grupo.</p>
<p>11. Selección dos recursos e ferramentas necesarias para a montaxe.</p>	<p>Conexión WEBEX coa clase.</p>	<p>Conexión WEBEX. Videochamada por equipos base.</p>
<p>12. Creación grupal dun STOPMOTION para o encabezado do storytelling. A mestra guía e facilitadora asignaralle un rol a cada neno/a para a súa produción.</p>	<p>Conexión WEBEX coa clase. Realización dun debuxo para o stopmotion. Imprimilo e anexionalo.</p>	<p>Videochamada WEBEX en gran grupo. Asignación de roles para que fagan a súa parte para o stop motion. Impresión e montaxe por parte da mestra.</p>
<p>13. Establecemento de "grupos de expertos" para o storytelling.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guionistas (texto y/ou audio) • Debuxantes e pintores • Fotógrafos e gravadores • Editores de montaxe. 	<p>Conexión WEBEX coa clase.</p>	<p>Conexión WEBEX. Videochamada por equipos base.</p>
<p>14. Revisar e/ou modificar en equipos o "Panel Scrum".</p>	<p>Conexión por videochamada e dixitalización do panel SCRUM.</p>	<p>Conexión por Cisco Webex en gran grupo e dixitalización do panel SCRUM.</p>



3º SESIÓN		
15. Visualización final do STOPMOTION creado.	Conexión WEBEX coa clase.	Conexión WEBEX en equipos base. Visualización do vídeo de presentación de forma individual.
16. Planificación e secuenciación do storytelling a través dun storyboard.	O alumnado non presencial participará a través da conexión WEBEX co seu equipo base, aportando oralmente as distintas secuencias para o storyboard do seu equipo base.	Conexión WEBEX en equipos base. Uso da app Popplet para secuenciar o storyboard.
17. Producción de imaxes (debuxos) e textos (audio).	Conexión WEBEX. Realización dun debuxo, texto... para aportarlle ao seu equipo base.	Conexión WEBEX en equipos base. Cada neno/a fará o seu debuxo/texto, vídeo... correspondente e enviarao por correo.
18. Gravación e secuenciación das escenas do storytelling.	Conexión WEBEX coa clase.	Conexión WEBEX en equipos base. A profesora será a mediadora para a secuenciación que lle diten os nenos/as para o storytelling.
19. Edición e montaxe do storytelling empregando o recurso elixido polo grupo, coa axuda da mestra.	Conexión WEBEX coa clase.	Conexión WEBEX en equipos base. A profesora será a mediadora para a edición e montaxe que lle diten os nenos/as para o storytelling.
20. Revisar e/ou modificar en equipos o "Panel Scrum".	Conexión por videochamada e dixitalización do panel SCRUM.	Conexión por Cisco Webex en gran grupo e dixitalización do panel SCRUM.
4º SESIÓN		
21. Creación dun gran mural cooperativo que trate sobre o medio ambiente.	Conexión WEBEX coa clase. Enviarán o debuxo por correo. Imprimirase e anexionarase o debuxo ao mural.	Conexión WEBEX coa clase. Cada neno/a fará o seu debuxo e farase un mural dixital.
22. Compartir e presentar o produto final entre todos e todas.	Conexión WEBEX coa clase.	Conexión WEBEX coa clase.



23. Terminar de completar o panel scrum.	Conexión por videochamada e dixitalización do panel SCRUM.	Conexión por Cisco Webex en gran grupo e dixitalización do panel SCRUM.
24. Realizar unha nube de palabras sobre que nos pareceu esta tarefa do ámbito. Logo, trasladala online á aplicación Wordart.	O alumnado non presencial participará oralmente co seu grupo base mediante vídeo chamada.	Conexión por Cisco Webex en equipos base para expoñer oralmente as distintas palabras. Emprego da app WordArt para crear a nube de palabras.
25. Autoavaliación do plan de traballo. Cubrir a escaleira da metacognición.	O alumnado non presencial participará oralmente co seu grupo base mediante vídeo chamada.	Conexión por Cisco Webex en equipos base. Logo a través da app SeeSaw cubrirán a escaleira da metacognición proposta e enviarana.

EXEMPLOS DE INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN

LISTA DE COTEXO	SI	NON
EPB1.4.1. Interpreta e valora a información obtida de imaxes no contexto social, e elabora e comunica informacións básicas.		
LGB3.3.1. Elabora por escrito textos moi sinxelos do ámbito académico (cuestionarios, resumos, informes sinxelos, descrições, explicacións...)		
VSCB1.3.2. Realiza un adecuado recoñecemento e identificación das súas emocións e das demais persoas.		
EPB1.1.1 Establece unha orde ou pautas para seguir no procedemento de observación dos elementos do contexto, e na súa comunicación oral ou escrita.		
VSCB2.1.1. Expresar con claridade opinións, sentimentos e emocións.		
CSB1.2.1. Participa en actividades individuais e de grupo, e emprega estratexias de traballo cooperativo valorando o esforzo e o coidado do material.		
LGB1.5.2. Respecta as opinións das persoas participantes nos intercambios orais.		
VSCB2.2.3. Colabora en proxectos grupais escoitando activamente, demostrando interese polas outras persoas.		



CSB1.1.1. Busca información (empregando as TIC e outras fontes directas e indirectas), selecciona a información relevante, a organiza, analiza, obtén conclusións sinxelas e as comunica oralmente e/ou por escrito.		
EPB2.3.2. Coñece e utiliza recursos tecnolóxicos básicos para a elaboración das propias creacións.		
LGB1.9.1. Amosa respecto ás ideas dos e das demais e contribúe ao traballo en grupo.		
EPB2.3.1. Coñece e utiliza recursos tecnolóxicos para obter información sobre o contexto artístico e cultural para as súas producións.		
LGB1.2.2. Selecciona informacións relevantes dos documentos audiovisuais para realizar tarefas de aprendizaxe.		
LGB1.3.4. Participa no traballo en grupo.		
CSB1.2.1. Participa en actividades individuais e de grupo e, emprega estratexias de traballo cooperativo adoitando un comportamento responsable, construtivo e solidario e respecta os principios básicos do funcionamento democrático.		
EPB2.3.1. Leva a cabo proxectos en grupo respectando as ideas das demais persoas e colaborando coas tarefas que lle foran encomendadas.		
VSCB3.2.4. Respecta as regras durante o traballo en equipo.		
VSCB3.1.2. Pon de manifesto unha actitude aberta cara aos demais compartindo puntos de vista e sentimentos durante a interacción social na aula.		
EPB1.4.2. Identifica a posición dos elementos plásticos tendo en conta técnicas espaciais.		
VSCB3.1.1. Desenvolve proxectos e resolve problemas en colaboración.		
VSCB1.4.2. Asume as súas responsabilidades durante a colaboración.		
LGB1.5.1. Respecta as quendas de palabra nos intercambios orais.		
EPB1.1.2. Describe as características dos feitos artísticos e as sensacións que as obras provocan. e expresa as súas apreciacións persoais cun criterio artístico.		
CNB1.1.5. Reflexiona sobre o traballo realizado, saca conclusións sobre como traballa e aprende e elabora estratexias para seguir aprendendo.		
VSCB2.6.1. Emprega diferentes habilidades sociais básicas.		
LGB1.5.2. Respecta as opinións das persoas participantes nos intercambios orais.		
CNB1.1.5. Saca conclusións sobre como traballa e aprende.		



CSB1.1.2. Manifiesta autonomía na planificación e execución de accións e tarefas coidando a súa presentación, ten iniciativa na toma de decisións e asume responsabilidades.		
--	--	--

ESCALA DE VALORACIÓN

ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE	Con dificultade	Ás veces	Case sempre	Sempre
LGB1.3.1. Participa nunha conversa entre iguais, comprendendo o que di o interlocutor e intervindo adecuadamente.				
<ul style="list-style-type: none"> • Participa nunha conversa entre iguais. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Comprende o que di o interlocutor e intervén adecuadamente. 				
LGB1.4.1. Atende as intervencións dos e das demais, en conversas e exposicións sen interromper.				
<ul style="list-style-type: none"> • Atende as intervencións dos/as demais. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Non interrompe nas conversas e exposicións. 				
CSB 1.2.1. Participa en actividades individuais e de grupo e, emprega estratexias de traballo cooperativo adoitando un comportamento responsable, construtivo e solidario e respecta os principios básicos do funcionamento democrático.				
<ul style="list-style-type: none"> • Participa en actividades individuais e de grupo. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Emprega estratexias de traballo cooperativo cun comportamento responsable. 				
EPB2.3.4. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para coñecer expresións artísticas e culturais dos pobos do mundo.				
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza as tecnoloxías da información e comunicación. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Emprega as tecnoloxías para expandir os seus coñecementos. 				



LGB1.2.2. Selecciona información relevantes dos documentos audiovisuais para realizar tarefas de aprendizaxe.				
<ul style="list-style-type: none"> • Selecciona información dos documentos audiovisuais. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Realiza tarefas de aprendizaxe a través de información obtida cas TICs. 				
EPB 1.2.1. Interpreta e valora a información que ofrecen as imaxes no contexto social e comunica as sensacións, elaborando información básicas.				
<ul style="list-style-type: none"> • Interpreta e valora a información que ofrecen as imaxes no contexto social. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Comunica as súas sensacións, elaborando información básicas. 				
CSB1.2.2. Adoita un comportamento responsable, construtivo e solidario respectando diferentes ideas e achegas nos debates, recoñecendo a cooperación e o diálogo como principios básicos do funcionamento democrático.				
<ul style="list-style-type: none"> • Adoita un comportamento responsable, construtivo e solidario 				
<ul style="list-style-type: none"> • Coopera e respecta as diferentes ideas e diálogos dos compañeiros/as. 				
EPB2.1.2. Manexa lapis de cores, témperas, rotuladores, sombreamento, acuarelas etc.) para a composición de obras.				
<ul style="list-style-type: none"> • Manexa diferentes materiais para a composición de obras. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Coida e respecta o material. 				
VSCB2.6.1. Emprega diferentes habilidades sociais básicas.				
LGB1.3.4. Participa no traballo en grupo.				
VSCB1.4.1. Traballa en equipo valorando o esforzo individual e colectivo para a consecución de obxectivos.				
<ul style="list-style-type: none"> • Traballa en equipo para o logro de obxectivos. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Valora o esforzo individual e colectivo. 				



EPB2.3.1. Coñece e utiliza recursos tecnolóxicos para obter información sobre o contexto artístico e cultural para as súas producións.				
<ul style="list-style-type: none"> • Utiliza os recursos tecnolóxicos propostos. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Emprega a información obtida para as súas producións. 				
VSCB2.6.2. Participa activamente en actividades grupais e reflexiona sobre a súa contribución á cohesión dos grupos sociais aos que pertence.				
<ul style="list-style-type: none"> • Participa activamente en actividades en gran grupo. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Reflexiona sobre a súa contribución ao grupo ao que pertence. 				
LGB1.5.1. Respecta as quendas de palabra nos intercambios orais.				
VSCB2.8.1. Forma parte activa das dinámicas do grupo.				
EPB2.3.2. Coñece e utiliza recursos tecnolóxicos básicos para a elaboración das propias creacións.				
EPB2.4.2. Elabora bosquejos e deseños para axustar o proceso de creación individual ou en grupo, e presenta os traballos con orde e limpeza.				
<ul style="list-style-type: none"> • Elabora bosquejos e deseños para axustar o proceso de creación individual ou en grupo 				
<ul style="list-style-type: none"> • Presenta os traballos con orde e limpeza. 				
VSCB3.8.2. Razona os motivos da conservación dos bens naturais.				
EPB1.1.3. Secuencia unha historia en diferentes viñetas nas que incorpora imaxes e textos seguindo o patrón do cómic.				
<ul style="list-style-type: none"> • Secuencia unha historia en diferentes viñetas 				
<ul style="list-style-type: none"> • Incorpora imaxes e textos seguindo a plantilla de traballo. 				
EPB1.4.2. Identifica a posición dos elementos plásticos tendo en conta técnicas espaciais.				



EPB2.1.3. Manexa material diverso nas producións plásticas, explorando diversas técnicas e actividades manipulativas.				
<ul style="list-style-type: none"> • Emprega diferentes materiais plásticos. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Explora diversas técnicas e actividades manipulativas. 				
EPB2.4.2. Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para buscar material para as súas creacións artísticas.				
<ul style="list-style-type: none"> • Emprega as TICs para obter información. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Valora as aportacións que lle ofrecen para as súas creacións artísticas. 				
EPB2.2.1. Coida e utiliza adecuadamente os recursos de traballo.				
VSCB3.2.3. Practica as estratexias de axuda entre iguais.				
EPB2.3.3. Procura imaxes en soporte dixital para as organizar e as transformar nunha produción propia (novela, historieta, cartel, mural, esquematización dunha lección da clase etc.).				
<ul style="list-style-type: none"> • Busca imaxes empregando as novas tecnoloxías. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Transforma as imaxes procuradas para as súas producións propias. 				
EPB2.1.10. Representa imaxes usando diferentes características da cor.				
VSCB1.4.2. Asume as súas responsabilidades durante a colaboración.				
LGB1.8.1. Aмосa respecto ás ideas e achegas dos e das demais e contribúe ao traballo en grupo.				
<ul style="list-style-type: none"> • Respecta ás ideas e achegas dos seus compañeiros/as. 				
<ul style="list-style-type: none"> • Contribúe ao traballo en grupo. 				
LGB3.7.2. Valora a lingua escrita como medio de comunicación e como medio de obtención e coñecemento.				



AUTOAVALIACIÓN DA PRÁCTICA DOCENTE

LISTA DE COTEXO

	SI	NON
1. Deuse resposta ás principais necesidades do alumnado e anticipáronse as tarefas co alumnado de NEAE.		
2. Tívoise en conta a atención a diversidade (intereses, ritmos de traballo, habilidades...).		
3. Fomentouse participación activa e motivación do alumnado, empregando unha linguaxe positiva.		
4. Logrouse un bo clima para a aprendizaxe.		
5. Empregáronse metodoloxías activas e participativas: estruturas cooperativas e dinámicas.		
6. Traballáronse valores como o esforzo, o respecto e a tolerancia.		
7. Potenciouse unha retroalimentación das tarefas realizadas.		
8. Incorporáronse as TIC de forma satisfactoria para lograr unha aprendizaxe máis significativa.		
9. As actividades propostas resultaron atractivas e motivadores para o alumnado.		
10. Tívoise en conta a aparición de imprevistos na planificación e temporalización das actividades.		
11. Valorouse o traballo en equipo e a cooperatividade do alumnado.		
12. Implicouse ás familias no proceso de ensinanza-aprendizaxe do alumnado.		
13. A temporalización das accións foi deseñada coa flexibilidade axeitada.		
14. Empregáronse diferentes instrumentos e técnicas avaliativas.		
15. O produto final da tarefa resulto significativo para o alumnado e a comunidade educativa.		