

# TAREFA 1 – STEAM

1º TRIMESTRE

1º e 2º de Educación Primaria

1.IDENTIFICACIÓN			
<b>TÍTULO DA TAREFA:</b>	Pequenos enxeñeiros aéreo-espaciais.		
<b>ETAPA</b>	Educación Primaria	<b>NIVEL</b>	1º e 2º Educación Primaria
<b>ÁREA/S</b>	LG, LC, CN, CS, VSC, Matemáticas e Ed. Plástica	<b>MESTRES</b>	Ana Flores
DESCRIPCIÓN DA TAREFA			
Deseñar e lanzar un foguete cunha mensaxe.			
XUSTIFICACIÓN DA TAREFA			
<p>Con esta tarefa procuraremos activar a motivación do alumnado sobre un tema relacionado co PDI do centro durante este curso escolar, que ten por lema "Ata o infinito e máis aló". Traballaranse aspectos, entre outros, como a capacidade de pensamento e reflexión, o traballo colaborativo, ou diferentes valores sociais e cívicos precisos para vivir nunha sociedade diversa.</p> <p>Ademais, fomentaremos unha aprendizaxe competencial, experimental, activa e comprometida na que o alumnado deixa de ser un mero receptor da información e pasar a ser o protagonista da súa aprendizaxe. O rol do profesor tamén muda e nesta ocasión é quen diseña acompaña e guía o proceso, mais non que o executa.</p> <p>Xa que é unha tarefa enmarcada no ámbito STEAM, aprenderemos cousas relacionadas coas ciencias (que hai no espazo, como podemos chegar a el, métodos de combustión dun foguete...), coa creatividade e habilidades montaxe en tres dimensións, sobre a importancia do traballo en equipo, a inclusión das mulleres no mundo aéreo-espacial, etc.</p>			
CONTEXTO			
Ámbito de aprendizaxe STEAM.			

## 2. CONCRECIÓN CURRICULAR

ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
<p>1. Vídeo de motivación sobre o espazo, as viaxes espaciais, os astronautas... para comentar despois nunha asemblea en gran grupo. Formular a pregunta “como poderíamos viaxar ao espazo?” / “credes que nós poderíamos viaxar ao espazo? Como?”.</p>	<p>LCB1.6.1. Identifica as ideas xerais en reportaxes audiovisual sobre temas do seu interese.</p>		
<p>2. Presentar a tarefa a través do vídeo do <b>Reto STEAM</b> e o <b>Panel SCRUM</b> (con imaxes) onde se reflexan os pasos a seguir para a realización da tarefa. En primeiro lugar os pasos xerais da tarefa e despois os paso do día a día). Daremos os pasos do día a día a cada equipo nun sobre para que despois eles mesmos os organicen nas súas mesas utilizando un panel SCRUM reducido e teñan presente que toca facer en cada momento ao longo da sesión, comprobando así que o comprenderon.</p>	<p>LCB1.6.1. Identifica as ideas xerais en reportaxes audiovisual sobre temas do seu interese.</p> <p>LGB1.3.2. Sigue unha exposición breve da clase ou explicacións sobre a organización do traballo e pregunta, se é preciso, para verificar a súa comprensión.</p>		<p>LCB1.9.3. Utilizar correctamente expresións para situar e ordenar as rutinas: antes, despois, pola mañá, pola noite...</p>

## 2. CONCRECIÓN CURRICULAR

ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
<p><b>3.</b> Completar un <b>Vexo-Penso-Pregúntome</b>, en gran grupo primeiro e individualmente despois, a partir dunhas imaxes sobre o espazo e os foguetes proxectadas na pantalla, vaian completando.</p>	<p>LGB2.2.1. Interpreta e comprende, de maneira xeral, a información de ilustracións.</p>		
<p><b>4.</b> Ver uns vídeos de <i>Youtube</i> (conto ou historia) sobre como viven as persoas astronautas no espazo, como se preparan, as partes do foguetes...</p>	<p>LCB5.2.1. Goza da escoita de textos literarios narrativos, líricos e dramáticos.</p> <p>VSCB2.1.2. Responde preguntas relacionadas con situacións vividas e con imaxes observadas.</p>		<p>CNB5.1.2. Observa, identifica e describe algúns dos compoñentes das máquinas.</p>

## 2. CONCRECIÓN CURRICULAR

ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
<p>5. Coa estrutura “<b>folio xiratorio</b>” ir deseñando catro foguetes por equipo (a través de debuxo, con pezas de construción, plastilina...). Trátase de que todos aporten algo a todos os foguetes. O folio deberá xirar cada 2-3 minutos e o alumando debe sabelo. Finalmente, cun folio A3, o equipo deberá debuxar e colorear o seu foguete final representando as ideas que máis lles gustaron de cada foguete resultante.</p>	<p>VSCB2.2.2. Escoita, entende e dá sentido ás ideas que expoñen outras persoas durante o traballo en equipo.</p>	<p>EP2.8.1. Aмосa interese polo traballo individual e colabora no grupo para a consecución dun fin colectivo.</p> <p>VSCB2.5.1. Forma parte activa das dinámicas do grupo.</p> <p>LGB1.3.4. Participa no traballo en grupo.</p>	
<p>6. Coa estrutura “<b>lapis ao centro</b>” escolleremos o nome do foguete. Primeiro terán que debater entre eles e finalmente escribir nun papel o nome final, creando un pequeno rótulo.</p>	<p>VSCB1.4.1. Utiliza o pensamento creativo na formulación de propostas de actuación.</p>	<p>EP2.8.1. Aмосa interese polo traballo individual e colabora no grupo para a consecución dun fin colectivo.</p>	<p>LCB1.4.1. Utiliza o vocabulario axeitado á súa idade.</p>

## 2. CONCRECIÓN CURRICULAR

ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
<p><b>7.</b> Diseñar o foguete. Partindo duns materiais xa dados decoraremos o foguete con pinturas e recortes. Utilizando a estrutura “<b>folio xiratorio</b>” e “<b>o número</b>”, cada un encargárase dunhas das 4 partes do foguete. O número 1 comezará coa base, o número 2 co corpo do foguete, o número 3 coas ás e o 4 co capuchón. Irán rotando cada 2-3 minutos.</p>	<p>EPB1.3.2. Manexa en producións propias as posibilidades que adoptan as diferentes formas, cores e texturas</p> <p>EPB2.1.3. Usa diferentes tipos de materiais e experimenta con eles para crear a posterior obras plásticas.</p> <p>EPB2.2.2. Elabora portadas, colaxes e outros obxectos empregando as ferramentas e as técnicas básicas (recortar, pegar, encher; usar pinceis, rotuladores, lapis de cores etc.</p>	<p>EP1.2.1. Valora a importancia da limpeza, do coidado do material e da orde para alcanzar o resultado final proposto.</p>	<p>MTB4.2.1. Recoñece formas rectangulares, triangulares e circulares en obxectos do contorno inmediato.</p>
<p><b>8.</b> Escribir unha mensaxe no ordenador/tableta dixital, por equipo, para enviar no foguete.</p>	<p>LCB4.5.1. Utiliza de xeito guiado, distintos programas e aplicacións educativos dixitais como ferramenta de aprendizaxe.</p>	<p>MTB1.3.1. Manifesta interese na utilización dos medios tecnolóxicos no proceso de aprendizaxe.</p>	
<p><b>9.</b> Montar os foguetes.</p>	<p>EPB2.3.1. Practica con precisión o recorte e o encartado para crear obras bidimensionais e tridimensionais.</p> <p>EP2.3.2. Utiliza a técnica de colaxe para realizar unha obra persoal con limpeza e precisión.</p> <p>EPB1.5.1. Practica con precisión o recorte, o pegado, o pintado etc.</p>		

## 2. CONCRECIÓN CURRICULAR

ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
<p><b>10.</b> Exercicio de relacionar imaxe dun astronauta famoso co seu nome utilizando a estrutura “<b>lapis ó centro</b>” e outro de montar un quebracabezas de cada un coa estrutura “<b>folio xiratorio</b>” de forma que todos acaben montando os catro puzzles.</p>	<p>LCB2.2.1. Relaciona a información que achega o título e as ilustracións co tema do texto.</p>		
<p><b>11.</b> Lanzamento dos foguetes no patio. Cada equipo preparará o seu foguete para lanzalo.</p>			
<p><b>12.</b> Mural/<i>Collage</i>. En equipo, repartiremos fotografías realizadas durante o transcurso da tarefa para que recorten e peguen sobre unhas cartolinas á vez que por parellas van realizando unha presentación de fotografías dixital.</p>	<p>EPB1.5.1. Practica con precisión o recorte, o pegado, o pintado etc</p> <p>EP2.3.2. Utiliza a técnica de colaxe para realizar unha obra persoal con limpeza e precisión.</p> <p>LCB4.5.1. Utiliza de xeito guiado, distintos programas e aplicacións educativos dixitais como ferramenta de aprendizaxe.</p>	<p>VSCB3.2.1. Aмосa boa disposición a ofrecer e recibir axuda para a aprendizaxe.</p>	
<p><b>13.</b> Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”,</p>	<p>VSCB1.2.1. Identifica e comunica as súas emocións.</p>	<p>LGB1.4.2. Respecta as opinións da persoa que fala.</p>	

## 2. CONCRECIÓN CURRICULAR

ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
<p>“que pensamos que se pode mellorar?”.</p>	<p>VSCB2.2.3. Conversa sobre un tema proposto e respecta a quenda de palabra.</p> <p>LGB1.5.4. Mira a quen fala nun intercambio comunicativo oral.</p> <p>LCB1.9.1. Narra situacións e experiencias persoais sinxelas.</p>	<p>CSB3.4.1. Asume unha actitude de aceptación e respecto ás diferenzas individuais nos grupos cos que convive, nos xogos e nas tarefas escolares.</p>	
<p><b>14.</b> Avaliación do panel SCRUM.</p>	<p>VSCB1.4.2. Analiza e manifesta verbalmente que e como aprendeu.</p> <p>VSCB1.3.2. Realiza, respondendo a preguntas de persoas adultas, unha autoavaliación responsable da execución das tarefas.</p> <p>EPB1.4.1. Describe o que sente ou pensa sobre as súas propias creacións plásticas e as dos compañeiros e as compañeiras, usando o vocabulario axeitado.</p> <p>VSCB1.4.1. Realiza as tarefas seguindo as pautas acordadas.</p> <p>CNB1.1.1. Manifesta certa autonomía na observación e na planificación de accións e tarefas e ten iniciativa na toma de decisións.</p>	<p>VSCB3.1.3. Mantén boas relacións cos compañeiros e compañeiras.</p>	



### 3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)

ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
1. Vídeo de motivación sobre o espazo, as viaxes espaciais, os astronautas... para comentar despois nunha asemblea en gran grupo. Formular a pregunta “como poderíamos viaxar ao espazo?” / “credes que nós poderíamos viaxar ao espazo? Como?”.	Ver vídeo, pensar preguntas e dúbidas, e reflexionar sobre o que vemos.	Comentar en gran grupo as posibles respostas a pregunta. Ir anotando as respostas na pantalla dixital		
2. Presentar a tarefa a través do vídeo do <b>Reto STEAM</b> e o <b>Panel SCRUM</b> (con imaxes) onde se reflexan os pasos a seguir para a realización da tarefa. En primeiro lugar os pasos xerais da tarefa e despois os paso do día a día). Daremos os pasos do día a día a cada equipo nun sobre para que despois eles mesmos os organicen nas súas mesas utilizando un panel SCRUM reducido e teñan presente que toca facer en cada momento ao longo da sesión, comprobando así que o comprenderon.	Presentar o panel SCRUM e explicar o seu funcionamento.	Mostrar os pasos do traballo con imaxes.	Representar dalgunha (oralmente, por escrito, con imaxes o obxectivo final da tarefa co fin de telo sempre presente.	
3. Completar un <b>Vexo-Penso-Pregúntome</b> , en gran grupo primeiro e individualmente despois, a partir dunhas imaxes sobre o espazo e os foguetes proxectadas na pantalla, vaian completando.	Repartir a rutina ó alumnado e explicar o funcionamento da rutina VPP cun exemplo.	Proxectar na pantalla imaxes sobre o espazo.	Cubrir a rutina de pensamento.	
4. Ver uns vídeos de <i>Youtube</i> (conto ou historia) sobre como viven as persoas	Practicar a escoita activa.	Facer un pequeno resumo sobre os temas	Recoller as preguntas que vaian xurdindo.	

### 3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)

ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
astronautas no espazo, como se preparan, as partes do foguetes...		tratadas e as curiosidades aprendidas.		
<p>5. Coa estrutura “<b>folio xiratorio</b>” ir deseñando catro foguetes por equipo (a través de debuxo, con pezas de construción, plastilina...). Trátase de que todos aporten algo a todos os foguetes.</p> <p>O folio deberá xirar cada 2-3 minutos e o alumando debe sabelo.</p> <p>Finalmente, cun folio A3, o equipo deberá debuxar e colorear o seu foguete final representando as ideas que máis lles gustaron de cada foguete resultante.</p>	Cada grupo debe elixir a forma de expresión que queren utilizar dadas unhas opcións concretas (debuxo, plastilina, construcións).	Coa estrutura “folio xiratorio” ir deseñando os foguetes. 4 por equipo.	Mesturar as ideas e conseguir un foguete por equipo e debuxar o <i>boceto</i> nun folio A3.	
<p>6. Coa estrutura “<b>lapis ao centro</b>” escolleremos o nome do foguete. Primeiro terán que debater entre eles e finalmente escribir nun papel o nome final, creando un pequeno rótulo.</p>	En equipo, pensar o nome para o foguete. Dar ideas previas (utilizar iniciais dos nomes, poñer un número ó final...).	Debuxar o rótulo do nome nun papel e colorealo.		
<p>7. Deseñar o foguete. Partindo duns materiais xa dados decoraremos o foguete con pinturas e recortes. Utilizando a estrutura “<b>folio xiratorio</b>” e “<b>o número</b>”, cada un encargárase dunhas das 4 partes do foguete. O número 1 comezará coa base, o número 2 co corpo do foguete, o número 3 coas</p>	Presentar os materiais para a construción do foguete.	Concretar as partes do foguete e os materiais necesarios para cada unha.	Repartir as partes do foguete a cada membro do equipos e co “ <b>folio xiratorio</b> ” ir decorándoas.	

### 3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)

ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
ás e o 4 co capuchón. Irán rotando cada 2-3 minutos.				
8. Escribir unha mensaxe no ordenador/tableta dixital, por equipo, para enviar no foguete. Utilizaremos a estrutura <b>lapis ó centro</b> de forma que primeiro terán que poñerse de acordo sobre a mensaxe e despois escribilla.	Lapis ó centro e debate en equipo.	Escribir a mensaxe sobre papel.		
9. Montar os foguetes.	Xuntar as partes de cada foguete.	Pegar as partes.	Facer os últimos retoques se son necesarios.	
10. Exercicio de relacionar imaxe dun astronauta famoso co seu nome utilizando a estrutura <b>“lapis ó centro”</b> e outro de montar un quebra cabezas de cada un coa estrutura <b>“folio xiratorio”</b> de forma que todos acaben montando os catro puzzles.	Relacionar astronauta e nome.	Facer quebra cabezas.		
11. Lanzamento dos foguetes no patio. Cada equipo preparará o seu foguete para lanzalo.	Explicar en gran grupo os materiais que se van utilizar (bicarbonato, vinagre, corcho...) e tocalos, utilos e manexalos en primeira persoa.	Explicar a reacción química que resultará ser o combustible dos foguetes.	Saír ao patio e lanzar os foguetes coa mensaxe de cada equipo.	
12. Mural/ <i>Collage</i> . En equipo, repartiremos fotografías realizadas durante o transcurso da tarefa para que recorten e peguen sobre unhas cartolinas á vez	Repartir fotografías impresas para recortar e ir deseñando un pequeno mural/ <i>collage</i> por equipo sobre todo o proceso	Crear unha montaxe fotográfica dixital utilizando unha aplicación de montaxe de		

### 3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)

ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
que por parellas van realizando unha presentación de fotografías dixital.	de elaboración da tarefa sobre unha cartolina.	vídeo (imovie/inshot) ou collage (photoscape).		
<b>13.</b> Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”, “que pensamos que se pode mellorar?”.	Facer unha asemblea en gran grupo para valorar a tarefa.	Recoller as impresións do alumnado de forma escrita ou gravando.		
<b>14.</b> Revisión panel SCRUM.	Revisar que o panel SCRUM está completo. Reflexión sobre os pasos do plan de traballo (se houbo modificacións, se se saltaron algúns...)			

## 4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2)

ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECURSOS DIDÁCTICOS	TEMP.	
1. Vídeo de motivación sobre o espazo, as viaxes espaciais, os astronautas... para comentar despois nunha asemblea en gran grupo. Formular a pregunta “como poderíamos viaxar ao espazo?” / “credes que nós poderíamos viaxar ao espazo? Como?”.	Aula de 1º	Gran grupo	Vídeo	15 min	1ª sesión
2. Presentar a tarefa a través do vídeo do <b>Reto STEAM</b> e o <b>Panel SCRUM</b> (con imaxes) onde se reflexan os pasos a seguir para a realización da tarefa. En primeiro lugar os pasos xerais da tarefa e despois os paso do día a día). Daremos os pasos do día a día a cada equipo nun sobre para que despois eles mesmos os organicen nas súas mesas utilizando un panel SCRUM reducido e teñan presente que toca facer en cada momento ao longo da sesión, comprobando así que o comprenderon.	Aula de 1º	Gran grupo Equipo	Vídeo Reto Panel SCRUM	15 min	
3. Completar un <b>Vexo-Penso-Pregúntome</b> , en gran grupo primeiro e individualmente despois, a partir dunhas imaxes sobre o espazo e os foguetes proxectadas na pantalla, vaian completando.	Aula de 1º	Individual	Vexo-Penso-Pregúntome	15 min	

## 4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2)

ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECURSOS DIDÁCTICOS	TEMP.
4. Ver uns vídeos de <i>Youtube</i> (conto ou historia) sobre como viven as persoas astronautas no espazo, como se preparan, as partes do foguetes...	Aula de 1º	Gran grupo	Conto + Historia <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2BPqZ65w5gw&amp;ab_channel=%C2%A1QU%C3%89GUAY%21Spa_nishCartoons">https://www.youtube.com/watch?v=2BPqZ65w5gw&amp;ab_channel=%C2%A1QU%C3%89GUAY%21Spa_nishCartoons</a> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=CtVYXJT2ptk&amp;ab_channel=ToySorpresa">https://www.youtube.com/watch?v=CtVYXJT2ptk&amp;ab_channel=ToySorpresa</a>	15 min
5. Coa estrutura “ <b>folio xiratorio</b> ” ir deseñando catro foguetes por equipo (a través de debuxo, con pezas de construción, plastilina...). Trátase de que todos aporten algo a todos os foguetes. O folio deberá xirar cada 2-3 minutos e o alumando debe sabelo. Finalmente, cun folio A3, o equipo deberá debuxar e colorear o seu foguete final representando as ideas que máis lles gustaron de cada foguete resultante.	Aula de 1º	Equipo	Folio xiratorio Pinturas, pezas de construción, plastilina...	30 min
6. Coa estrutura “ <b>lapis ao centro</b> ” escolleremos o nome do foguete. Primeiro terán que debater entre eles e finalmente escribir nun papel o nome final, creando un pequeno rótulo.	Aula de 1º	Equipo	Lapis ao centro	15 min
7. Deseñar o foguete. Partindo duns materiais xa dados decoraremos o foguete con pinturas e recortes. Utilizando a estrutura “ <b>folio xiratorio</b> ” e “ <b>o número</b> ”, cada un encargárase dunhas das 4 partes do foguete. O número 1 comezará coa base, o número	Aula de 1º	Equipo	Folio xiratorio + número Botella de auga, cartón, pistola silicona... Pinturas, tesoiras, recortes, pagamento...	60 min

2ª sesión

## 4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2)

ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECURSOS DIDÁCTICOS	TEMP.	
2 co corpo do foguete, o número 3 coas ás e o 4 co capuchón. Irán rotando cada 2-3 minutos.					3ª sesión
<b>8.</b> Escribir unha mensaxe en papel e no ordenador/tableta dixital, por equipo, para enviar no foguete. Utilizaremos a estrutura <b>lapis ó centro</b> de forma que primeiro terán que poñerse de acordo sobre a mensaxe e despois escribirla.	Aula de 1º	Equipo	Lapis ó centro. Folios e ordenador ou tableta dixital.	15 min	
<b>9.</b> Montar os foguetes.	Aula de 1º	Equipo	Pegamento, grampadora, <i>celo...</i>	40 min	
<b>10.</b> Exercicio de relacionar imaxe dun astronauta famoso co seu nome utilizando a estrutura " <b>lapis ó centro</b> " e outro de montar un quebracabezas de cada un coa estrutura " <b>folio xiratorio</b> " de forma que todos acaben montando os catro puzzles.	Equipo	Equipo	Tarxetas Quebracabezas	10 min	
<b>11.</b> Lanzamento dos foguetes no patio. Cada equipo preparará o seu foguete para lanzalo.	Aula de 1º	Gran grupo	Bicarbonato Vinagre Base Papel e fío Foguetes	40 min	

#### 4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2)

ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECURSOS DIDÁCTICOS	TEMP.
<b>12.</b> Mural/ <i>Collage</i> . En equipo, repartiremos fotografías realizadas durante o transcurso da tarefa para que recorten e peguen sobre unhas cartolinas á vez que por parellas van realizando unha presentación de fotografías dixital.	Aula de 1º.	Equipo	Fotografías Cartolinas Ordenador/tableta dixital	15 min
<b>13.</b> Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”, “que pensamos que se pode mellorar?”.	Aula de 1º.	Gran grupo		10 min
<b>14.</b> Revisión panel SCRUM.	Aula de 1º.	Equipo Gran grupo	Caderno de equipo Panel SCRUM	5 min



## 5. AVALIACIÓN

ASPECTOS A AVALIAR	INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
Alumnado Aprendizaxes – Habilidades - Actitudes	Observación directa Escala de estimación (1-4)
Práctica docente	Lista de cotexo
Planificación e deseño da tarefa	Lista de cotexo

ALUMNADO Aprendizaxes – Habilidades - Actitudes	1	2	3	4
<b>ESCALA DE ESTIMACIÓN</b>				
Amosa boa disposición para ofrecer e recibir axuda.				
Respecta e coida o material.				
Respecta as quendas de palabra e acepta as opinións dos demais.				
Realiza a autoavaliación reflexionando o seu proceso de aprendizaxe e expresando as súas emocións.				
Traballa ben en equipo: asume responsabilidades, participa de forma activa, ten iniciativa na toma de decisións...				
Comprende as dinámicas e estruturas propias da aprendizaxe cooperativa.				
Participa na planificación das actividades e realízalas seguindo as pautas acordadas.				
Presenta as producións con orde e limpeza en base a súa idade.				
Realiza pequenas exposicións orais coas axudas propias da súa idade.				
Utiliza de xeito guiado distintas aplicacións educativas dixitais.				
Identifica ideas xerais a partir de vídeos ou imaxes con axuda.				
Practica coa precisión propia da súa idade a técnica de recorte, pegado e debuxo de forma libre e seguindo unha pauta (figuras xeométricas, simetría, cores...).				

## PRÁCTICA DOCENTE

<b>LISTA DE COTEXO</b>	<b>SI</b>	<b>NON</b>
Tívoise como principio base a atención á diversidade (intereses, ritmos de traballo, habilidades...).		
Consegiuse a creación dun bo clima de traballo na aula.		
Mantívoise unha colaboración e coordinación real entre o profesorado implicado.		
Utilizáronse metodoloxías activas e participativas: estruturas cooperativas e dinámicas.		
Traballáronse valores como o esforzo, o respecto e a tolerancia.		
Implicouse ás familias no proceso de ensinanza-aprendizaxe do alumnado.		
Tívoise en conta a aparición de imprevistos na planificación e temporalización das actividades.		
Respondeuse ben aos imprevistos xurdidos no día a día.		
As actividades propostas resultaron atractivas e motivadores para o alumnado.		
Elaboráronse alternativas de traballo para o alumnado por se fora preciso.		
Dedicouse un tempo para a avaliación da aprendizaxe e da autoavaliación.		
O produto final da tarefa resulto significativo para o alumnado e a comunidade educativa.		

## PLANIFICACIÓN E DESEÑO DA TAREFA

LISTA DE COTEXO	SI	NON
A tarefa está adaptada ás características e necesidades do contexto real da aula e respecta a atención á diversidade.		
A tarefa está adaptada aos diferentes niveis educativos aos que vai dirixida.		
Os obxectivos redactados foron os axeitados para poder ser acadados con éxito.		
Alcanzáronse os principais obxectivos propostos.		
Traballáronse todos os estándares de aprendizaxe seleccionados na planificación da tarefa.		
A avaliación integrouse como un elemento máis da aprendizaxe e non un elemento paralelo á mesma.		
Os instrumentos de avaliación resultaron prácticos e eficaces.		
Existe coherencia entre todos os elementos que compoñen a tarefa.		
Os recursos estipulados foron axeitados e de fácil acceso.		
A temporalización prevista axustouse á realidade.		
Foi necesario engadir algún elemento non previsto.		
Recolléronse propostas de mellora de forma práctica e eficaz.		
Está axustada á normativa vixente e ao Proxecto Educativo do centro.		
Existe claridade na linguaxe utilizada no seu deseño e planificación.		

## 6. ADAPTACIÓN AO ENSINO MIXTO

ACTIVIDADES	ENSINANZA SEMIPRESECIAL	ENSINANZA DIXITAL
<p><b>1.</b> Vídeo de motivación sobre o espazo, as viaxes espaciais, os astronautas... para comentar despois nunha asemblea en gran grupo. Formular a pregunta “como poderíamos viaxar ao espazo?” / “credes que nós poderíamos viaxar ao espazo? Como?”.</p>	<p>O alumnado non presencial verá o vídeo motivador de forma individual e despois participará na asemblea mediante vídeo chamada, conectándose co resto da clase.</p>	<p>O alumnado verá o vídeo motivador de forma individual para despois comentalo mediante unha vídeo chamada en gran grupo.</p>
<p><b>2.</b> Presentar a tarefa a través do vídeo do Reto STEAM e o Panel SCRUM (con imaxes) onde se reflexan os pasos a seguir para a realización da tarefa. En primeiro lugar os pasos xerais da tarefa e despois os paso do día a día). Daremos os pasos do día a día a cada equipo nun sobre para que despois eles mesmos os organicen nas súas mesas utilizando un panel SCRUM reducido e teñan presente que toca facer en cada momento ao longo da sesión, comprobando así que o comprenderon.</p>	<p>Conexión WEBEX coa clase.</p>	<p>Visualización do vídeo do reto de forma individual e dixitalización do panel SCRUM.</p>
<p><b>3.</b> Completar un Vexo-Penso-Pregúntome, en gran grupo primeiro e individualmente despois, a partir dunhas imaxes sobre o espazo e os foguetes proxectadas na pantalla, vaian completando.</p>	<p>Conexión WEBEX coa clase.</p>	<p>Vídeo chamada en pequeno grupo.</p>
<p><b>4.</b> Ver uns vídeos de Youtube (conto ou historia) sobre como viven as persoas astronautas no espazo, como se preparan, as partes do foguetes...</p>	<p>Conexión WEBEX coa clase.</p>	<p>Vídeo.</p>

<p><b>5.</b> Coa estrutura “folio xiratorio” ir deseñando catro foguetes por equipo (a través de debuxo, con pezas de construción, plastilina...). Trátase de que todos aporten algo a todos os foguetes. O folio deberá xirar cada 2-3 minutos e o alumando debe sabelo. Finalmente, cun folio A3, o equipo deberá debuxar e colorear o seu foguete final representando as ideas que máis lles gustaron de cada foguete resultante.</p>	<p>O alumnado non presencial deseñara o seu propio foguete e despois mostrará o resultado o seu equipo mediante vídeo chamada, para así poder aportar ideas e decidir sobre o foguete final do mesmo.</p>	<p>O alumnado elaborará o seu propio foguete de forma de individual para despois facer vídeo chamadas por equipos e finalmente ir modelando un foguete final igual para todos.</p>
<p><b>6.</b> Coa estrutura “lapis ao centro” escolleremos o nome do foguete. Primeiro terán que debater entre eles e finalmente escribir nun papel o nome final, creando un pequeno rótulo.</p>	<p>Conexión WEBEX coa clase.</p>	<p>Vídeo chamada por equipo.</p>
<p><b>7.</b> Deseñar o foguete. Partindo duns materiais xa dados decoraremos o foguete con pinturas e recortes. Utilizando a estrutura “folio xiratorio” e “o número”, cada un encargárase dunhas das 4 partes do foguete. O número 1 comezará coa base, o número 2 co corpo do foguete, o número 3 coas ás e o 4 co capuchón. Irán rotando cada 2-3 minutos.</p>	<p>O alumando terá que crear o seu propio foguete cos materiais propostos mentres está conectado mediante WEBEX coa clase.</p>	<p>O alumnado deseñará o seu propio foguete de maneira individual, sacará unha fotografía e realizarase por parte da mestra un vídeo mostrando todos os foguetes da clase de 1º.</p>
<p><b>8.</b> Montar os foguetes.</p>		
<p><b>9.</b> Escribir unha mensaxe no ordenador/tableta dixital, por equipo, para enviar no foguete.</p>	<p>Conexión WEBEX co seu equipo.</p>	<p>Cada neno escribirá a súa mensaxe ao seu foguete persoal.</p>
<p><b>10.</b> Exercicio de relacionar imaxe dun astronauta famoso co seu nome utilizando a estrutura “lapis ó centro” e outro de montar un quebracabezas de cada un coa estrutura “folio</p>	<p>Enviar o material previamente ao alumnado non presencial para que realice a actividade mediante conexión WEBEX.</p>	<p>Dixitalizar a actividade con <i>liveworksheets</i>.</p>

xiratorio” de forma que todos acaben montando os catro <i>puzzles</i> .		
<b>11.</b> Lanzamento dos foguetes no patio. Cada equipo preparará o seu foguete para lanzalo.	Conexión WEBEX coa clase.	Realizar un vídeo tutorial de como lanzar un foguete para que cada un intente facelo na súa casa, o grave e envíe un vídeo do resultado. Finalmente, elaborar un vídeo recopilatorio de todo.
<b>12.</b> Mural/Collage. En equipo, repartiremos fotografías realizadas durante o transcurso da tarefa para que recorten e peguen sobre unhas cartolinas á vez que por parellas van realizando unha presentación de fotografías dixital.	O alumando non presencial participará nesta actividade enviando a súas fotografías traballando desde a casa, así como aportando ideas de forma mediante conexión WEBEX coa clase.	Recopilación de fotografías e creación dunha vídeo montaxe (por exemplo con inshot/imovie)
<b>13.</b> Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”, “que pensamos que se pode mellorar?”.	Conexión WEBEX coa clase	O alumnado deberá responder as preguntas de forma individual (con debuxos ou escribindo a resposta as preguntas nun papel) para despois en vídeo chamada en gran grupo mostrar a súas conclusións e facer unha posta en común.
<b>14.</b> Revisión panel SCRUM e fotografía de grupo.	Conexión WEBEX coa clase.	Montaxe fotográfica final.

