



# TAREFA 2 – STEAM

2º TRIMESTRE

1º e 2º de Educación Primaria



1.IDENTIFICACIÓN			
<b>TÍTULO DA TAREFA:</b>	Arquitectura nun libro?		
<b>ETAPA</b>	Educación Primaria	<b>NIVEL</b>	1º e 2º Educación Primaria
<b>ÁREAS</b>	LG, LC, Ed.Plástica, CCSS, CCNN, VSC	<b>MESTRES</b>	Ana Flores
DESCRÍCIÓN DA TAREFA			
Crear as páxinas dun libro pop-up colaborativo co resto dos cursos sobre diferentes temáticas do universo e a Terra.			
XUSTIFICACIÓN DA TAREFA			
<p>Con esta tarefa seguiremos a traballar en base ao PDI do centro durante este curso escolar, que ten por lema “Ata o infinito e máis aló”, desta vez, a través dunha tarefa STEAM que ten como obxectivo final a creación dun libro pop-up colaborativo entre todos os cursos.</p> <p>Pero, que é un libro pop up? Un libro pop-up é aquel que contén imaxes e figuras tridimensionais e/ou interactivas, con pezas que se moven, polo que permiten a interacción física entre os lectores e o libro. Ademais, poden estar feitos de diferentes materiais, con diferentes texturas e incluír sons.</p> <p>Na súa creación trabállanse diversos contidos que se relacionan entre si a través do eixe principal da tarefa, o libro. Algúns deles son: no ámbito lingüístico, o interese pola lectura e a escritura, que está especialmente presente xa que se trata dun libro feito polo propio alumnado e dirixido a toda a comunidade educativa, é dicir, a un público real, coñecido e preto para todos; o ámbito matemático está presente a través do traballo das distintas formas xeométricas, os diferentes planos, a orientación espacial e mesmo as medidas; asimesmo, no ámbito artístico, o tratamento das cores, formas e técnicas de debuxo e recorte funcionan como base principal para o produto final (canto máis atractivo resulte o libro, máis lectores atraerá); e, por suposto, a creación dun libro pop-up tamén está relacionado coas áreas de Ciencias Sociais e Ciencias Naturais a través da temática principal escollida, neste caso en particular, o universo e o planeta Terra.</p> <p>En conclusión, 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. A natureza da creación dos libros pop-up na aula ten diversos beneficios, entre os que destacan o desenvolvemento da creatividade, a motricidade, a escritura, a responsabilidade, o compromiso grupal e tamén activa o interese do alumnado e aumenta a súa motivación.</p>			
CONTEXTO			
Ámbito de aprendizaxe STEAM.			

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
<p>✳ <b>Círculos Proactivos</b> para a mellora da convivencia e fomentar a cohesión grupal. Esta actividade realizase ao comezo de cada sesión coa dinámica da pelota lanzando sempre unha pregunta (exemplos: cal sería o teu superpoder?, que te levarías a unha illa deserta?, se puideras ser outra persoa, quen serías?, cal é a tua comida preferida?, que cousa bonita lle dirías ao teu compañeiro da dereita?...”) que o alumnado terá que ir contestando cando teña a pelota (esta vaise pasando de un en un), ata que finalmente falen todos.</p>	<p>LCB1.1.2. Aplica as normas sociocomunicativas: escoita e respecta a quenda de palabras.</p> <p>LCB1.2.1. Integra de xeito global os recursos básicos verbais e non verbais para comunicarse oralmente.</p> <p>LGB1.5.5. Mantén o tema nun intercambio comunicativo oral, mostra interese e una actitude receptiva de escoita. Esta actividade realizase en cada sesión despois de facer o círculo e ao rematar(metacognición):</p>	<p>LGB1.4.1. Atende as intervencións dos e das demais en conversas e exposicións, sen interromper.</p> <p>LGB1.4.2. Respecta as opinións da persoa que fala en situación comunicativas cotiás.</p> <p>LGB1.5.4. Mira a quen fala nun intercambio comunicativo oral.</p>	
<p>✳ Presentar a tarefa a través do <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 pasos do día a día). Daremos os pasos do día a día a cada equipo nun sobre para que</p>	<p>LCB1.6.1. Identifica as ideas xerais en reportaxes audiovisual sobre temas do seu interese.</p> <p>CNB1.1.2. Manifesta certa autonomía na observación e na planificación de accións e tarefas e ten iniciativa na toma de decisións.</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
despois eles mesmos os organicen nas súas mesas utilizando un panel SCRUM por equipo e teñan presente que toca facer en cada momento ao longo da sesión, comprobando así que o comprenderon.			
1. Antes de presentar o panel SCRUM, visualización do vídeo motivación da tarefa, realización dunha pequena reflexión sobre a información que aporta e planificación da tarefa.	LGB1.2.1. Comprende informacións relevantes e específicas moi evidentes de documentos audiovisuais sinxelos que presente imaxes e/ou sons moi redundantes co contido.  LCB1.6.1. Identifica as ideas xerais en reportaxes audiovisual sobre temas do seu interese.		
2. Observar e manipular diferentes tipos de libros (libros de texto, poesía, aventuras, dicionario, de cociña, libro pop up...) e responder á pregunta: que teñen en común?.Explicar as principais partes: portada, contraportada, índice, páxinas e lombo. Elaborar un <b>bubble map</b> de forma individual (recortar e pegar, imaxe e palabra)	LCB2.3.3. Relaciona a información contida nas ilustracións coa información que aparece no texto	LGB2.4.2. Valora a utilidade das bibliotecas de aula e de centro e manipula os libros con coidado, devolvéndoos ao seu sitio logo de lelos.	

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
<p>3. Practicar diferentes técnicas pop-up e crear unha postal pop up personalizada.</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>LCB1.11.1. Pide axuda para a realización de tarefas de distinta índole.</p>	
<p>4. Busca de información: en equipo, ler, subliñar e reflexionar sobre os contidos de referencia; explicar que son as fontes de información; e deseñar unha nube de palabras no ordenador coas palabras clave do tema tratado.</p>	<p>CNB1.1.1. Busca e selecciona información de forma guiada e comunica o resultado de forma oral e escrita, de maneira limpa, clara e ordenada, en diferentes soportes.</p> <p>CNB3.2.1. Recolle datos a partir da súa observación e comunicaos empregando diferentes soportes.</p> <p>CNB5.2.1. Identifica e nomea correctamente as partes dun ordenador cando traballa con el.</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>CSB2.4.1. Nomea os fenómenos atmosféricos máis habituais no seu espazo próximo e interpreta a simboloxía básica nun mapa do tempo da prensa en papel ou dixital.</p> <p>CSB2.6.1. Nomea os elementos presentes no ceo e explica a importancia que o Sol ten para a vida.</p>

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
5. Deseño e elaboración das páxinas do libro.	<p>VSCB1.4.1. Utiliza o pensamento creativo na formulación de propostas de actuación.</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>EPB2.3.1. Practica con precisión o recorte e o encartado para crear obras bidimensionais e tridimensionais.</p>	<p>VSCB2.2.2. escoita, entende e dá sentido ás ideas que expoñen outras persoas durante o traballo en equipo.</p> <p>VSCB2.5.1. Forma parte activa das dinámicas do grupo.</p> <p>LGB1.3.4. Participa no traballo en grupo.</p> <p>EP2.8.1. Aмосa interese polo traballo individual e colabora no grupo para a consecución dun fin colectivo.</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>CSB1.2.1. Participa en actividades individuais e de grupo adoitando un comportamento responsable, construtivo e solidario, valorando o esforzo e o coidado do material.</p>	<p>EPB1.3.2. Manexa en producións propias as posibilidades que adoptan as diferentes formas, cores e texturas</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>

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
<p>6. Realización dun pequeno concurso de preguntas (kahoot), por equipos, sobre os temas traballados durante o proceso de creación do libro pop-up. Utilizaremos a estrutura “números iguais xuntos” para crear os equipos e estes deberán consensuar as súas respostas con “lápis ó centro”.</p>	<p>VSCB2.5.2 Establece e mantén relacións emocionais amigables, baseadas no intercambio de afecto e a confianza mutua.</p>	<p>LGB1.7.1. Amosa respecto ás achegas dos e das demais e contribúe ao traballo en grupo.</p> <p>VSCB2.2.2. escoita, entende e dá sentido ás ideas que expoñen outras persoas durante o traballo en equipo.</p> <p>VSCB2.5.1. Forma parte activa das dinámicas do grupo.</p>	
<p>7. Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”, “que pensamos que se pode mellorar?”.</p>	<p>VSCB1.2.1. Identifica e comunica as súas emocións.</p> <p>VSCB2.1.2. Responde preguntas relacionadas con situacións vividas e con imaxes observadas.</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>LGB1.4.2. Respecta as opinións da persoa que fala.</p> <p>CSB3.4.1.Amosa unha actitude de aceptación e respecto ás diferenzas individuais nos grupos cos que convive, nos xogos e nas tarefas escolares.</p>	

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
	<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>✳ Revisión do Panel SCRUM</p> <p>Esta actividade realizarase todas as sesións en forma de peche das mesmas.</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>		



3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)				
ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
<p>✳ <b>Círculos Proactivos</b> para a mellora da convivencia e fomentar a cohesión grupal. Esta actividade realizase ao comezo de cada sesión coa dinámica da pelota lanzando sempre unha pregunta (exemplos: cal sería o teu superpoder?, que te levarías a unha illa deserta?, se puideras ser outra persoa, quen serías?, cal é a tua comida preferida?, que cousa bonita lle dirías ao teu compañeiro da dereita?...”) que o alumnado terá que ir contestando cando teña a pelota (esta vaise pasando de un en un), ata que finalmente falen todos.</p>	<p>Situados en círculo a mestra fai unha pregunta e presenta a pelota como obxecto facilitador da palabra. Soamente fala o que ten a pelota , a pelota pásase cos pés.</p>	<p>Todos os membros do círculo deben participar seguindo por orde e seguindo o sentido das agullas do reloxo.</p>		
<p>✳ Presentar a tarefa a través do <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 por equipo e teñan presente que toca facer en cada momento ao longo da sesión, comprobando así que o comprenderon.</p>	<p>Presentar o panel SCRUM e explicar o seu funcionamento.</p>	<p>Mostrar os pasos do traballo con imaxes.</p>	<p>Representar dalgunha (oralmente, por escrito, con imaxes o obxectivo final da tarefa co fin de telo sempre presente.</p>	
<p>1. Antes de presentar o panel SCRUM, visualización do vídeo motivación da tarefa, realización dunha pequena</p>	<p>Visualización do vídeo.</p>	<p>Reflexión en gran grupo. Explicar o concepto “pop-up” e en que vai consistir a tarefa.</p>	<p>Planificación da tarefa. “que é o que imos facer, para que, como...”</p>	

## ÁMBITO STEAM. TAREFA 2. ARQUITECTURA NUN LIBRO?

reflexión sobre a información que aporta e planificación da tarefa.				
2. Observar e manipular diferentes tipos de libros (libros de texto, poesía, aventuras, diccionario, de cociña, libro pop up...) e responder á pregunta: que teñen en común?. Despois, explicar as principais partes comúns: portada, contraportada, índice, páxinas e lombo. Por último, elaborar un <b>bubble map</b> de forma individual (recortar e pegar, imaxe e palabra)	Observar e manipular diferentes tipos de libros (libros de texto, poesía, aventuras, diccionario, de cociña, libro pop-up...) e responder á pregunta: que teñen en común?.	Explicar as principais partes comúns: portada, contraportada, índice, páxinas e lombo.	Elaborar un <b>bubble map</b> de forma individual (recortar e pegar, imaxe e palabra)	
3. Practicar diferentes técnicas pop-up e crear unha postal pop up personalizada.	A través do modelado, ir practicando diferentes técnicas pop-up.	Elaborar unha postal coas técnicas escollidas por cada un.		
4. Busca de información: en equipo, ler, subliñar e reflexionar sobre os contidos de referencia; explicar que son as fontes de información; e deseñar unha nube de palabras no ordenador coas palabras clave do tema tratado.	Busca de información: ler e subliñar información en diferentes soportes (papel e ordenador)	Responder a pregunta “que é unha fonte de información?” e escribir nunha folla de rexistro as utilizadas para obter a información traballada previamente.	Deseñar unha nube de palabras coas palabras clave utilizando o ordenador <a href="https://wordart.com/chsx60vsgyn1/nube-de-palabras">https://wordart.com/chsx60vsgyn1/nube-de-palabras</a>	
5. Deseño e elaboración das páxinas do libro.	Elaboración dun bosquexo, con papel reciclado, do que vai ser a páxina a realizar: imaxes, técnica pop-up que van utilizar, formato do texto, cores... Cada equipo elaborará un bosquexo do que será a súa páxina.	Deseño das páxinas do libro: debuxar, pintar e recortar as imaxes; escribir a información.	Gravar en formato audio a información do libro.	

## ÁMBITO STEAM. TAREFA 2. ARQUITECTURA NUN LIBRO?

<p>6. Realización dun pequeno concurso de preguntas (kahoot), por equipos, sobre os temas traballados durante o proceso de creación do libro pop-up. Utilizaremos a estrutura “números iguais xuntos” para crear os equipos e estes deberán consensuar as súas respostas con “lápiz ó centro”.</p>	<p>Creación dos equipos.</p>	<p>Realizar kahoot.</p>		
<p>7. Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”, “que pensamos que se pode mellorar?”.</p>	<p>Que aprendemos?</p>	<p>Que foi o que máis nos gustou e que se podería mellorar?</p>	<p>Para que nos serve o aprendido?</p>	
<p>⚙️ Revisión do Panel SCRUM  Esta actividade realizarase todas as sesións en forma de peche das mesmas.</p>	<p>Quedounos algo pendente? Por que?</p>	<p>Que dificultades atopamos?</p>	<p>Conseguimos o obxectivo?</p>	

4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2) - RECURSOS					
ACTIVIDADES	RECURSOS AMBIENTAIS ESCENARIO	RECURSOS ORGANIZATIVOS AGRUPAMENTO	RECURSOS MATERIAIS REC.DIDÁCTICOS	RECURSOS ORGANIZATIVOS TEMP.	
<p>☼ <b>Círculos Proactivos</b> para a mellora da convivencia e fomentar a cohesión grupal. Esta actividade realízase ao comezo de cada sesión coa dinámica da pelota lanzando sempre unha pregunta (exemplos: cal sería o teu superpoder?, que te levarías a unha illa deserta?, se puideras ser outra persoa, quen serías?, cal é a tua comida preferida?, que cousa bonita lle dirías ao teu compañeiro da dereita?...”) que o alumnado terá que ir contestando cando teña a pelota (esta vaíse pasando de un en un), ata que finalmente falen todos.</p>	Aula 1º EP	Gran grupo	Pelota	10 min	Todas as sesións
<p>☼ Presentar a tarefa a través do vídeo do <b>Panel SCRUM</b> (en todas as sesións) onde se reflexan os pasos a seguir para a realización da tarefa. En primeiro lugar os pasos xerais da tarefa e despois 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 por equipo e teñan presente que toca facer en cada momento ao longo da sesión, comprobando así que o comprenderon.</p>	Aula 1º EP	Gran grupo	Vídeo	10 min	Todas as sesións.

4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2) - RECURSOS					
ACTIVIDADES	RECURSOS AMBIENTAIS ESCENARIO	RECURSOS ORGANIZATIVOS AGRUPAMENTO	RECURSOS MATERIAIS REC.DIDÁCTICOS	RECURSOS ORGANIZATIVOS TEMP.	
1. Antes de presentar o panel SCRUM, visualización do vídeo motivación da tarefa, realización dunha pequena reflexión sobre a información que aporta e planificación da tarefa.	Aula de 1º	Gran grupo Equipo	Vídeo Reto Panel SCRUM	15 min	1ª sesión
2. Observar e manipular diferentes tipos de libros (libros de texto, poesía, aventuras, diccionario, de cociña, libro pop up...) e responder á pregunta: que teñen en común?. Despois, explicar as principais partes comúns: portada, contraportada, índice, páxinas e lombo. Por último, elaborar un <b>bubble map</b> de forma individual (recortar e pegar, imaxe e palabra)	Aula 1º EP	Gran grupo Individual	Diferentes tipos de libros: libros pop-up, dicionarios, narrativa, mapas, cómic, libro de texto...  <b>Bubble map</b>	30 min	1ª sesión
3. Practicar diferentes técnicas pop-up e crear unha postal pop up personalizada.	Aula 1º EP	Individual	Folios e cartolinas Tesoira e pegamento.	45min	1ª e 2ª sesión
4. Busca de información: en equipo, ler, subliñar e reflexionar sobre os contidos de referencia; explicar que son as fontes de información; e deseñar unha nube de palabras no ordenador coas palabras clave do tema tratado.	Aula 1º EP	Equipo	Ordenador. Información en papel. Lapis e <i>subraiador</i> (rotulador, pintura...)	90 min	2ª sesión

4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2) - RECURSOS					
ACTIVIDADES	RECURSOS AMBIENTAIS ESCENARIO	RECURSOS ORGANIZATIVOS AGRUPAMENTO	RECURSOS MATERIAIS REC.DIDÁCTICOS	RECURSOS ORGANIZATIVOS TEMP.	
5. Deseño e elaboración das páxinas do libro.	Aula 1º EP	Equipo	Imaxes Información Folios e cartolinas Papeis de cores Tesoira, pegamento, gomets...	120 min	3ª e 4ª sesión
6. Realización dun pequeno concurso de preguntas (kahoot), por equipos, sobre os temas traballados durante o proceso de creación do libro pop-up. Utilizaremos a estrutura “números iguais xuntos” para crear os equipos e estes deberán consensuar as súas respostas con “lápiz ó centro”.	Aula 1º EP	Equipo	Ordenador 1 tarxeta azul, amarela, vermella e verde por nena/o.  Números iguais xuntos Lapis ó centro	30 min	4ª sesión
7. Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”, “que pensamos que se pode mellorar?”.	Aula 1º EP	Gran grupo	Pelota	15 min	4ª sesión
☼ Revisión do Panel SCRUM  Esta actividade realizarase todas as sesións en forma de peche das mesmas.	Aula 1º EP	Gran grupo	Panel SCRUM	5 min	

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

ÁMBITO STEAM. TAREFA 2. ARQUITECTURA NUN LIBRO?

ALUMNADO Aprendizaxes – Habilidades - Actitudes	4	3	2	1
<b>ESCALA DE VALORACIÓN</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 pautas (figuras xeométricas, simetría, cores...).				



PRÁCTICA DOCENTE		
LISTA DE COTEXO	SI	NON
Tívoise como principio base a atención á diversidade (intereses, ritmos de traballo, habilidades...).		
Consegiuse a creación dun bo clima de traballo na aula.		
Mantívose 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>Círculos Proactivos</b> para a mellora da convivencia e fomentar a cohesión grupal. Esta actividade realízase ao comezo de cada sesión coa dinámica da pelota lanzando sempre unha pregunta (exemplos: cal sería o teu superpoder?, que te levarías a unha illa deserta?, se puideras ser outra persoa, quen serías?, cal é a tua comida preferida?, que cousa bonita lle dirías ao teu compañeiro da dereita?...”) que o alumnado terá que ir contestando cando teña a pelota (esta vaíse pasando de un en un), ata que finalmente falen todos.</p>	<p>Conexión webex en tempo real.</p>	<p>Cada neno terá que escribir/debuxar nun papel a resposta a súa pregunta para despois mostralo a cámara e que todos poidamos ver. Dun en un, iremos dicindo a nosa resposta.</p>
<p>✳ Presentar a tarefa a través do vídeo do <b>Panel SCRUM</b> (en todas as sesións) onde se reflexan os pasos a seguir para a realización da tarefa. En primeiro lugar os pasos xerais da tarefa e despois os pasos 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 por equipo 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>1. Antes de presentar o panel SCRUM, visualización do vídeo motivación da tarefa, realización dunha pequena reflexión sobre a información que aporta e planificación da tarefa.</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>	

## ÁMBITO STEAM. TAREFA 2. ARQUITECTURA NUN LIBRO?

<p>2. Observar e manipular diferentes tipos de libros (libros de texto, poesía, aventuras, diccionario, de cociña, libro pop up...) e responder á pregunta: que teñen en común?. Despois, explicar as principais partes comúns: portada, contraportada, índice, páxinas e lombo. Por último, elaborar un <b>bubble map</b> de forma individual (recortar e pegar, imaxe e palabra)</p>	<p style="text-align: center;">Conexión webex en tempo real.</p>	<p style="text-align: center;">Dixitalización do bubble map.</p>
<p>3. Practicar diferentes técnicas pop-up e crear unha postal pop up personalizada.</p>	<p style="text-align: center;">Conexión webex en tempo real.</p>	<p style="text-align: center;">A través dunha video chamada, iremos facendo todos xuntos unha postal co paso a paso.</p>
<p>4. Busca de información: en equipo, ler, subliñar e reflexionar sobre os contidos de referencia; explicar que son as fontes de información; e deseñar unha nube de palabras no ordenador coas palabras clave do tema tratado.</p>	<p style="text-align: center;">Anticipación da tarefa para que o alumnado non presencial busque a información e a través dunha conexión webex en tempo real aporte as súas achegas ao seu equipo.</p>	<p style="text-align: center;">Vídeo coa información e despois un kahoot.</p>
<p>5. Deseño e elaboración das páxinas do libro.</p>	<p style="text-align: center;">O alumnado non presencial elaborará iamxes e figuras que posteriormente engadiremos as nosas páxinas do libro.</p>	<p style="text-align: center;">Cada neno/nena elaborará unha páxina na casa, de forma libre.</p>
<p>6. Realización dun pequeno concurso de preguntas (kahoot), por equipos, sobre os temas traballados durante o proceso de creación do libro pop-up. Utilizaremos a estrutura “números iguais xuntos” para crear os equipos e estes deberán consensuar as súas respostas con “lápiz ó centro”.</p>	<p style="text-align: center;">Kahoot</p>	<p style="text-align: center;">Kahoot</p>
<p>7. Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”, “que pensamos que se pode mellorar?”.</p>	<p style="text-align: center;">Conexión WEBEX a tempo real.</p>	<p style="text-align: center;">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.</p>

## ÁMBITO STEAM. TAREFA 2. ARQUITECTURA NUN LIBRO?

* Revisión do Panel SCRUM Esta actividade realizarase todas as sesións en forma de peche das mesmas.	Conexión WEBEX a tempo real.	Pequeno coloquio a través de Webex.
---	------------------------------	-------------------------------------