



TAREFA 3 – STEAM

3º TRIMESTRE

1º e 2º de Educación Primaria

CURSO
2020/2021

1.IDENTIFICACIÓN			
TÍTULO DA TAREFA:	Obxectivos do Desenvolvemento Sostible		
ETAPA	Educación Primaria	NIVEL	1º e 2º Educación Primaria
ÁREAS	Matemáticas, LG, CCNN, CSS e Valores Sociais e cívicos.	MESTRES	Ana Flores
DESCRÍCIÓN DA TAREFA			
Maqueta dunha cidade sostible.			
XUSTIFICACIÓN DA TAREFA			
<p>Deseño e creación dunha maqueta dunha cidade sostible tomando como base os obxectivos de desenvolvemento o sostible propostos pola ONU na Axenda 2030. A maqueta estará exposta na zona de escenario exterior do centro. No mes de xuño celebrarase un congreso no centro que ten por obxectivo a concienciación de todas as persoas acerca das prácticas sostibles e estilos de vida en harmonía coa natureza.</p> <p>Os obxectivos escollidos para traballar neste ámbito son:</p>			
 <p>7 ENERGÍA ASEQUIBLE Y NO CONTAMINANTE</p>	 <p>9 INDUSTRIA, INNOVACIÓN E INFRAESTRUCTURA</p>	 <p>11 CIUDADES Y COMUNIDADES SOSTENIBLES</p>	 <p>12 PRODUCCIÓN Y CONSUMO RESPONSABLES</p>
CONTEXTO			
Ámbito de aprendizaxe STEAM.			

2. CONCRECIÓN CURRICULAR			
ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
<p>☼ Círculos Proactivos para a mellora da convivencia e fomentar a cohesión grupal. Esta actividade realizase ao comezo de cada sesión coa dinámica da pelota.</p> <p><u>Sesión 1:</u> Que cousa farías ou fas para conseguir ter un mundo mellor?</p> <p><u>Sesión 2:</u> Se puideras eliminar unha algo do mundo, cal sería?</p> <p><u>Sesión 3:</u> Cal é a parte que máis te gusta do teu pobo ou cidade e por que?</p> <p><u>Sesión 4:</u> Se foras a alcaldesa ou alcalde da túa cidade, que cambiarías para convertela nunha cidade menos contaminante?</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.</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 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 por equipo 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>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>
<p>☼ Presentar a folia de rexistro da autoavaliación e recordar que é o que imos a avaliar.</p> <p>☼ Cubrir/Recordar os compromisos do caderno de equipo.</p>	<p>CNB2.1.3. Verbaliza e comparte emocións e sentimentos propios e alleos.</p>		

ÁMBITO STEAM. TAREFA 3. OBXECTIVOS DO DESENVOLVEMENTO SOSTIBLE (7, 9, 11, 12)

<p>1. Introducción ao ámbito. Explicar que imos realizar un congreso, como vai ser, que son ODS e concretar cales se van traballar no ámbito STEAM, presentación do PANEL SCRUM e obxectivo final da tarefa, que vai aportar cada curso...</p>	<p>CSB1.4.1. Identifica a terminoloxía propia da área.</p> <p>CSB2.9.1. Identifica algunha medida para a conservación da natureza máis próxima.</p>		
<p>2. Mural colaborativo sobre o mundo actual e o mundo que queremos.</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>LGB1.3.4. Participa no traballo en grupo.</p>	
<p>3. As cidades. Facer un Vexo-Penso-Pregúntome sobre unhas imaxes de cidades actuais e posta en común; e facer un folio xiratorio (30segundos por quenda) sobre os elementos que debe ter unha cidade ideal e posta en común.</p>	<p>CNB3.2.1. Recolle datos a partir da súa observación e comunicaos empregando diferentes soportes.</p>	<p>VSCB2.5.1. Forma parte activa das dinámicas do grupo.</p> <p>VSCB2.2.2. escoita, entende e dá sentido ás ideas que expoñen outras persoas durante o traballo en equipo.</p> <p>LGB1.3.4. Participa no traballo en grupo.</p>	<p>CSB2.1.1. Elabora e recolle información sobre aspectos da súa contorna natural, empregando imaxes, debuxos e outras fontes incluídas as TIC.</p> <p>CSB2.1.2 Describe os elementos básicos da súa contorna máis próxima.</p> <p>CSB3.5.1. Explica a diferenza entre cidade, vila e aldea e sitúa a súa casa nalgunha delas</p>
<p>4. Aprendemos sobre a enerxía. Ver vídeos sobre a enerxía e cubrir unha serie de organizadores gráficos co aprendido: como</p>	<p>LGB1.2.1. Comprende informacións relevantes e específicas moi evidentes de documentos</p>		

ÁMBITO STEAM. TAREFA 3. OBXECTIVOS DO DESENVOLVEMENTO SOSTIBLE (7, 9, 11, 12)

<p>podemos sentir a enerxía? Cantos tipos de enerxía hai? Que son as fontes de enerxía?</p>	<p>audiovisuais sinxelos que presente imaxes e/ou sons moi redundantes co contido.</p> <p>LCB1.6.1. Identifica as ideas xerais en reportaxes audiovisual sobre temas do seu interese.</p>		
<p>5. Crear un muíño de vento.</p>	<p>EPB2.3.1. Practica con precisión o recorte e o encartado para crear obras bidimensionais e tridimensionais.</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>6. Crear un vehículo ecolóxico.</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>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>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>CSB3.6.1. Clasifica os diferentes medios de transporte da contorna segundo os seus usos, funcións e características.</p> <p>CSB3.7.1. Coñece as sinais de tráfico necesarias para camiñar pola rúa correctamente: cores dos semáforos, pasos de peóns, etc.</p>

ÁMBITO STEAM. TAREFA 3. OBXECTIVOS DO DESENVOLVEMENTO SOSTIBLE (7, 9, 11, 12)

<p>☼ 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>LGB1.4.2. Respecta as opinións da persoa que fala.</p> <p>CSB3.4.1. Avisa unha actitude de aceptación e respecto ás diferenzas individuais nos grupos cos que convive, nos xogos e nas tarefas escolares.</p>	
<p>☼ Revisión do Panel SCRUM Esta actividade realizarase ao final de todas as sesións.</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>☼ Cubrir autoavaliación. Esta actividade realizarase ao final de todas as sesións.</p>	<p>VSCB3.3.2. Pon en práctica procesos e razoamentos sinxelos para valorar se determinadas condutas son acordes ás normas de convivencia escolares.</p> <p>VSCB1.3.2. Realiza, respondendo a preguntas de persoas adultas, unha autoavaliación responsable da execución das tarefas.</p>		

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)				
ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
<p>✳ Círculos Proactivos para a mellora da convivencia e fomentar a cohesión grupal. Esta actividade realizase ao comezo de cada sesión coa dinámica da pelota. <u>Sesión 1:</u> Que cousa farías ou fas para conseguir ter un mundo mellor? <u>Sesión 2:</u> Se puideras eliminar unha algo do mundo, cal sería? <u>Sesión 3:</u> Cal é a parte que máis te gusta do teu pobo ou cidade e por que? <u>Sesión 4:</u> Se foras a alcaldesa ou alcalde da túa cidade, que cambiarías para convertela nunha cidade menos contaminante?</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 circulo deben participar seguindo por orde e seguindo o sentido das agullas do reloxo.</p>		
<p>✳ Presentar a tarefa a través do 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 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>		

ÁMBITO STEAM. TAREFA 3. OBXECTIVOS DO DESENVOLVEMENTO SOSTIBLE (7, 9, 11, 12)

<p>✧ Presentar a folla de rexistro da autoavaliación e recordar que é o que imos a avaliar.</p> <p>✧ Cubrir/Recordar os compromisos do caderno de equipo.</p>				
<p>1. Introducción ao ámbito. Explicar que imos realizar un congreso, como vai ser, que son ODS e concretar cales se van traballar no ámbito STEAM, presentación do PANEL SCRUM e obxectivo final da tarefa, que vai aportar cada curso...</p>	<p>Explicación xeral do ámbito.</p>	<p>Ver vídeo ODS https://youtu.be/gQBjYIDQvA</p>	<p>Presentación do panel SCRUM.</p>	
<p>2. Mural colaborativo sobre o mundo actual e o mundo que queremos.</p>	<p>Repasar os ODS que se van traballar utilizando unhas tarxetas explicativas.</p>	<p>Buscar imaxes en revistas/xornais sobre os diferentes aspectos sobre os que tratan os ODS que se van traballar.</p>	<p>Facer un mural no que se represente o mundo actual e o mundo que queremos.</p>	
<p>3. Crear un muíño de vento.</p>	<p>Repartir o material necesario a cada nena/o para elaborar o muíño (un por persoa)</p>	<p>Recortar e decorar a cartolina para formar as aspas.</p>	<p>Montaxe do muíño</p>	<p>Comprobar cun secador que o vento fai mover as aspas dos muíños.</p>
<p>4. As cidades. Facer un vexo-Penso-Pregúntome sobre unhas imaxes de cidades actuais e posta en común; e facer un folio xiratorio (30segundos por quenda) sobre os elementos que debe ter unha cidade ideal e posta en común.</p>	<p>Ensinar a cada equipo (en formato dixital -tablet- ou impreso) imaxes da contaminación nas cidades).</p>	<p>Vexo-Penso-Pregúntome en gran grupo.</p>	<p>Folio xiratorio para crear unha chuvia de ideas: elementos que hai nunha cidade.</p>	<p>Lapis ó centro para responder á pregunta: Tendo en conta todos eses elementos, que cambiarías das cidades actuais para que foran menos contaminantes?</p>
<p>5. Aprendemos sobre a enerxía. Ver vídeos sobre a enerxía e cubrir unha serie de organizadores gráficos co aprendido: como podemos sentir a enerxía? Cantos tipos de enerxía hai? Que son as fontes de enerxía?</p>	<p>Visualizar un vídeo sobre a enerxía. https://youtu.be/NAPAMlpGB-s https://youtu.be/4eEri5RivV8</p>	<p>Cubrir organizador gráfico: Como podemos sentir a enerxía?</p>	<p>Cubrir organizador gráfico: Tipos de enerxía?</p>	<p>Cubrir organizador gráfico: Que son as fontes de enerxía?</p>

ÁMBITO STEAM. TAREFA 3. OBXECTIVOS DO DESENVOLVEMENTO SOSTIBLE (7, 9, 11, 12)

<p>6. Crear un vehículo ecolóxico.</p>	<p>Montar un vehículo individualmente para practicar o mecanismo de movemento coa forza do aire.</p>	<p>En parellas, crear os vehículos para a maqueta:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lixar e montar as pezas do vehículo - Pintar as pezas e poñelas a secar para o seguinte día montar o vehículo que vai na maqueta. 	<p>Montar e facer detalles con rotulador:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ambulancia - Autobús - Taxi - Carriño de xeadado - Camión de comida 	<p>Visitar a maqueta e colocar as creacións.</p>
<p>✳ 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>-</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>-</p>
<p>✳ Revisión do Panel SCRUM Esta actividade realizarase ao final de todas as sesións.</p>	<p>Que aprendemos, para que nos serve o aprendido?</p>	<p>Quedounos algo pendente? Por que?</p>	<p>Que dificultades atopamos?</p>	<p>Conseguimos o obxectivo?</p>
<p>✳ Cubrir autoavaliación. Esta actividade realizarase ao final de todas as sesións.</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>-</p>	<p>-</p>

4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2) - RECURSOS					
ACTIVIDADES	RECURSOS AMBIENTAIS ESCENARIO	RECURSOS ORGANIZATIVOS AGRUPAMENTO	RECURSOS MATERIAIS REC.DIDÁCTICOS	RECURSOS ORGANIZATIVOS TEMP.	
<p>✧ Círculos Proactivos para a mellora da convivencia e fomentar a cohesión grupal. Esta actividade realizase ao comezo de cada sesión coa dinámica da pelota. <u>Sesión 1:</u> Que cousa farías ou fas para conseguir ter un mundo mellor? <u>Sesión 2:</u> Se puideras eliminar unha algo do mundo, cal sería? <u>Sesión 3:</u> Cal é a parte que máis te gusta do teu pobo ou cidade e por que? <u>Sesión 4:</u> Se foras a alcaldesa ou alcalde da túa cidade, que cambiarías para convertela nunha cidade menos contaminante?</p>	Aula 1º EP	Gran grupo	Pelota	10 min	Todas as sesións
<p>Presentar a tarefa a través do 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 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	Pelota	10 min	Todas as sesións

4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2) - RECURSOS					
ACTIVIDADES	RECURSOS AMBIENTAIS ESCENARIO	RECURSOS ORGANIZATIVOS AGRUPAMENTO	RECURSOS MATERIAIS REC.DIDÁCTICOS	RECURSOS ORGANIZATIVOS TEMP.	
<p>✧ Presentar a folla de rexistro da autoavaliación e recordar que é o que imos a avaliar. Cubrir/Recordar os compromisos do caderno de equipo.</p>	Aula 1º EP	Gran grupo	Vídeo	5 min	Todas as sesións
<p>1. Introducción ao ámbito. Explicar que imos realizar un congreso, como vai ser, que son ODS e concretar cales se van traballar no ámbito STEAM, presentación do PANEL SCRUM e obxectivo final da tarefa, que vai aportar cada curso...</p>	Aula 1º EP	Gran grupo	Tarxetas ODS Panel SCRUM	10 min	1ª sesión
<p>2. Mural colaborativo sobre o mundo actual e o mundo que queremos.</p>	Aula 1º EP	Gran Grupo	Imaxes e recortes. Papel para o mural.	50 min	1ª sesión
<p>3. Crear un muíño de vento.</p>	Aula 1º EP	Individual	Cada alumna/o: <ul style="list-style-type: none"> - 1 Cartolina A4 - 1 escarvantes grande - 2 concas de colar - 1 punzón e 1 goma - Rotuladores ou pinturas - Cinta de pegar 	50 min	2ª sesión

4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2) - RECURSOS					
ACTIVIDADES	RECURSOS AMBIENTAIS ESCENARIO	RECURSOS ORGANIZATIVOS AGRUPAMENTO	RECURSOS MATERIAIS REC.DIDÁCTICOS	RECURSOS ORGANIZATIVOS TEMP.	
4. As cidades. Facer un Vexo-Penso-Pregúntome sobre unhas imaxes de cidades actuais e posta en común; e facer un folio xiratorio (30segundos por quenda) sobre os elementos que debe ter unha cidade ideal e posta en común.	Aula 1º EP	Equipo	Vexo-Penso-Pregúntome Imaxes de cidades Folio xiratorio	40 min	2ª - 3ª sesión
5. Aprendemos sobre a enerxía. Ver vídeos sobre a enerxía e cubrir unha serie de organizadores gráficos co aprendido: como podemos sentir a enerxía? Cantos tipos de enerxía hai? Que son as fontes de enerxía?	Aula 1º EP	Gran grupo Equipo	Organizadores gráficos	30 min	3ª - 4ª sesión
6. Crear un vehículo ecolóxico.	Aula 1º EP	Individual En parellas	<u>Vehículo individual:</u> cartón, 3 palliñas, 2 escarvantes grandes, 4 tapóns de leite, un globo, cinta de pegar <u>Vehículo para a maqueta:</u> taco de madeira, lixa, 2 escarvantes pequenos, 2 palliñas, 1 globo, tèmpera e rotulador	90 min	3ª sesión - 4ª sesión
☼ 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	10 min	Todas as sesións

4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2) - RECURSOS					
ACTIVIDADES	RECURSOS AMBIENTAIS ESCENARIO	RECURSOS ORGANIZATIVOS AGRUPAMENTO	RECURSOS MATERIAIS REC.DIDÁCTICOS	RECURSOS ORGANIZATIVOS TEMP.	
✪ Revisión do Panel SCRUM Esta actividade realizarase ao final de todas as sesións.	Aula 1º EP	Gran grupo	Panel SCRUM	5 min	Todas as sesións
✪ Cubrir autoavaliación. Esta actividade realizarase ao final de todas as sesións.	Aula 1º EP	Individual	Autoavaliación	5 min	Todas as sesións

5. AVALIACIÓN		
ASPECTOS A AVALIAR	PROCEDEMENTO DE AVALIACIÓN	INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN
Alumnado Aprendizaxes – Habilidades - Actitudes	– <u>Heteroavaliación</u> : Observación directa + análise dos produtos – <u>Autoavaliación</u> : reflexión individual	Escala de estimación (4-1) Rúbrica (actitude e traballo en equipo) Plan de equipo (compromisos) Escala de estimación figuro analóxica
Práctica docente	Reflexión individual	Lista de cotexo
Planificación e deseño da tarefa	Reflexión individual	Lista de cotexo

ALUMNADO, HETEROAVALIACIÓN:

ALUMNADO Aprendizaxes – Habilidades - Actitudes	4	3	2	1
ESCALA DE VALORACIÓN				
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...).				

AVALIACIÓN

TRABALLO EN EQUIPO






UTILIZA ESTRATEXIAS PARA TRABALLAR DE FORMA INDIVIDUAL E EN EQUIPO E RESPECTA OS COMPAÑEIRO/AS, O MATERIAL E AS NORMAS DE CONVIVENCIA	4	3	2	1
⇒ ACEPTA E VALORA AS OPINIÓNS, IDEAS E CREACIÓNS DOS DEMAIS	Acepta e valora as opinións, ideas e creacións dos demais aínda que sexan diferentes ás súas e procura incluílas no traballo.	Procura aceptar as opinións, ideas e creacións dos demais aínda que sexan diferentes ás súas.	Cústalle aceptar as opinións dos demais pero móstrase aberto á reflexión con axuda dun adulto.	Cústalle aceptar opinións diferentes ás súas e non mostra interese por facelo.
⇒ PARTICIPA NAS TAREFAS EN EQUIPO	Esfórzase por participar de forma activa nas tarefas, faino de maneira continuada e cunha actitude reflexiva.	Esfórzase por participar de forma activa nas tarefas e faino de maneira continuada.	Esfórzase por participar de forma activa nas tarefas pero só en determinados momentos do proceso.	Esfórzase por participar, de forma irregular e só en actividades do seu interese.
⇒ ASUME RESPONSABILIDADES E COMPROMISOS	Esfórzase por asumir e cumprir a súa responsabilidade e compromiso e entende a súa importancia para o traballo en equipo.	Esfórzase por asumir a súa responsabilidade e compromiso en determinados momentos.	Amosa responsabilidade e compromiso co traballo de forma irregular.	Non sente nin asume a súa responsabilidade e compromiso como parte do traballo en equipo.
⇒ COMPRENDE E PARTICIPA NAS DINÁMICAS DAS ESTRUCTURAS COOPERATIVAS	Esfórzase por comprender e realizar as dinámicas de traballo correctamente e cumpre as normas.	Esfórzase por realizar as dinámicas de traballo correctamente e cumpre as normas.	Desenvolve as dinámicas de traballo pero non se esforza por manter unha actitude adecuada para facilitar o traballo en equipo.	Desenvolve as dinámicas de traballo de forma individual.
⇒ APORTA OPINIÓNS E IDEAS AO TRABALLO	Aporta opinións e ideas ao traballo, con interese e iniciativa.	Manifesta interese en aportar opinións e ideas ao traballo, cando se lle pide.	Amosa pouco interese por aportar opinións e ideas ao traballo.	Non amosa interese por aportar ideas e opinións ao traballo.
⇒ ESCOITA CON ATENCIÓN AS APORTACIÓN DOS DEMAIS	Escoita, entende e dá sentido ás ideas que expoñen outras persoas durante o traballo en equipo.	Escoita con atención as aportacións dos demais.	Escoita con atención unicamente cando lle interesa ou só en determinadas situacións.	Non amosa interese cara a escoita das aportacións dos demais.
⇒ SOLICITA AXUDA CANDO O PRECISA E DÉIXASE AXUDAR. (PEDIR E RECIBIR - AXUDA CARA UN MESMO)	Pide axuda cando a precisa e déixase axudar.	Pide axuda cando a precisa pero cústalle aceptala cando a recibe.	Pide axuda cando é moi necesario pero non lle gusta ter que facelo nin recibila.	Non pide axuda cando a precisa.
⇒ APORTA AXUDA A QUEN O PRECISE (DAR AXUDA AOS DEMAIS)	Identifica cando os demais necesitan axuda e é quen de aportarlila.	Axuda aos demais cando o precisan.	Axuda ás compañeiras e compañeiros cos que ten afinidade cando o precisan.	Non amosa interese por aportar axuda aos demais.

ALUMNADO, AUTOAVALIACIÓN:

AUTOAVALIACIÓN
SESIÓN DE ÁMBITO



NOME:	SEMPRE 	SEMPRE AÍNDA QUE ÁS VECES DESPÍSTOME 	ALGUNHAS VECES SI E OUTRAS VECES NON 	POUCO 
FIXEN AS TAREFAS CON BOA ACTITUDE 				
PEDÍN AXUDA CANDO A NECESITEI 				
AXUDEI AOS DEMAIS CANDO QUERÍAN AXUDAR 				
ESCOITEI SEN MOLESTAR 				
ASUMÍN OS COMPROMISOS 				

PRÁCTICA DOCENTE:

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.		

DESEÑO DA TAREFA:

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>✳ Círculos Proactivos para a mellora da convivencia e fomentar a cohesión grupal. Esta actividade realizase ao comezo de cada sesión coa dinámica da pelota.</p> <p><u>Sesión 1:</u> Que cousa farías ou fas para conseguir ter un mundo mellor?</p> <p><u>Sesión 2:</u> Se puideras eliminar unha algo do mundo, cal sería?</p> <p><u>Sesión 3:</u> Cal é a parte que máis te gusta do teu pobo ou cidade e por que?</p> <p><u>Sesión 4:</u> Se foras a alcaldesa ou alcalde da túa cidade, que cambiarías para convertela nunha cidade menos contaminante?</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 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 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>Dixitalización do panel SCRUM.</p>
<p>✳ Presentar a folla de rexistro da autoavaliación e recordar que é o que imos a avaliar. Cubrir/Recordar os compromisos do caderno de equipo.</p>	<p>Conexión WEBEX coa clase.</p>	<p>Dixitalización da folla de rexistro (autoavaliación)</p>

ÁMBITO STEAM. TAREFA 3. OBXECTIVOS DO DESENVOLVEMENTO SOSTIBLE (7, 9, 11, 12)

1. Introducción ao ámbito. Explicar que imos realizar un congreso, como vai ser, que son ODS e concretar cales se van traballar no ámbito STEAM, presentación do PANEL SCRUM e obxectivo final da tarefa, que vai aportar cada curso...	Conexión WEBEX coa clase.	Ver vídeo dos ODS e comentalo por WEBEX con toda a clase.
2. Mural colaborativo sobre o mundo actual e o mundo que queremos.	Conexión WEBEX coa clase.	Mural interactivo.
3. Crear un muíño de vento.	Conexión WEBEX coa clase.	Conexión Webex e ir creando individualmente na casa seguindo o paso a paso da mestra.
4. As cidades. Facer un Vexo-Penso-Pregúntome sobre unhas imaxes de cidades actuais e posta en común; e facer un folio xiratorio (30segundos por quenda) sobre os elementos que debe ter unha cidade ideal e posta en común.	Conexión WEBEX coa clase.	-
5. Aprendemos sobre a enerxía. Ver vídeos sobre a enerxía e cubrir unha serie de organizadores gráficos co aprendido: como podemos sentir a enerxía? Cantos tipos de enerxía hai? Que son as fontes de enerxía?	Conexión WEBEX coa clase.	Ver vídeos de enerxía e cubrir un Liveworksheet.
6. Crear un vehículo ecolóxico.	Conexión WEBEX coa clase.	Conexión Webex e ir creando individualmente na casa seguindo o paso a paso da mestra.
✳ Facer unha asemblea final para contestar as preguntas “que aprendemos?”, “que foi o que máis nos gustou?”, “que pensamos que se pode mellorar?”. Esta actividade realizarase ao final de todas as sesións.	Conexión WEBEX coa clase.	Reflexión final por Webex.
✳ Revisión do Panel SCRUM Esta actividade realizarase ao final de todas as sesións.	Conexión WEBEX coa clase.	Reflexión final por Webex.

ÁMBITO STEAM. TAREFA 3. OBXECTIVOS DO DESENVOLVEMENTO SOSTIBLE (7, 9, 11, 12)

* Cubrir autoavaliación. Esta actividade realizarase ao final de todas as sesións.	Conexión WEBEX coa clase.	Cuestionario dixital.
---	---------------------------	-----------------------