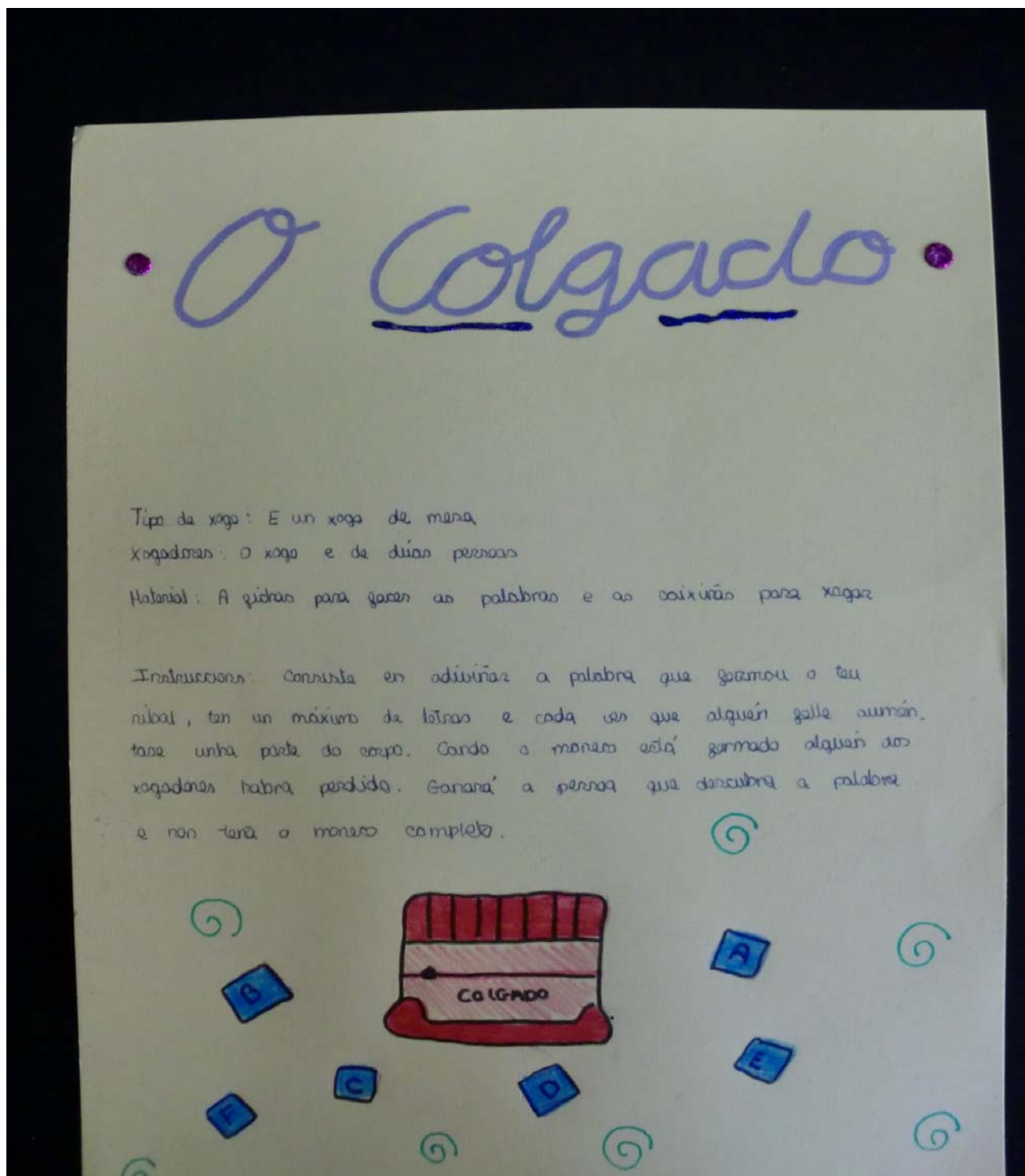


ACTIVIDADE PORTFOLIO**5º DE PRIMARIA****Curso 2011/2012**

TÍTULO DA ACTIVIDADE	¿Como podo facer unha ficha?
IDIOMAS	x GALEGO <input type="checkbox"/> FRANCÉS <input type="checkbox"/> CASTELÁN <input type="checkbox"/> OUTRAS LINGUAS: <input type="checkbox"/> INGLÉS
DESCRITORES A TRABALLAR	Localizo un xogo que me interesa para elaborar unhas intrucións Realizo a ficha coas instrucións do xogo Coida a redacción, a ortografía e a presentación.
DESTREZAS QUE SE INCLÚEN	x MEDIACIÓN: <input type="checkbox"/> x ESCOITAR x FALAR: Expresión e interacción oral x LER x ESCRIBIR: Expresión escrita
OBXECTIVOS	- Coñecer as principais pautas para redactar fichas. - Recompilar e resumir información útil mediante fichas e plasmarlo co fin de organizalo e estruturalo mellor. - Valorar as fichas como forma de elaborar e tratar a información.
MATERIAIS	Catolinas, lápices. Cores, etc (material de papelería)
DESENVOLVEMENTO DA ACTIVIDADE	<ul style="list-style-type: none">- Lecturas de varios tipos de fichas: receitas xogos, características de un animal, etc- Analizar que tipo de datos se poñen nunha ficha.- ¿Qué datos me fan falta para elaborar unha ficha coas instrucións dun xogo?- Selección do xogo.- Elaboración da ficha con información útil.
AVALIACIÓN: Seguimento	Comprenderon a elaboración dunha ficha e todos fixeron unha. Foi moi ben acollida polo grupo.

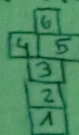
AVALIACIÓN:	A totalidade da clase
Nivel de participación	
IMPACTO PREVISTO	-Inténtase que o neno/a valore un tipo de texto e a importancia de que o máis sinxelo posible.



A MARIOLA

Número de xogadores: Os que se queira

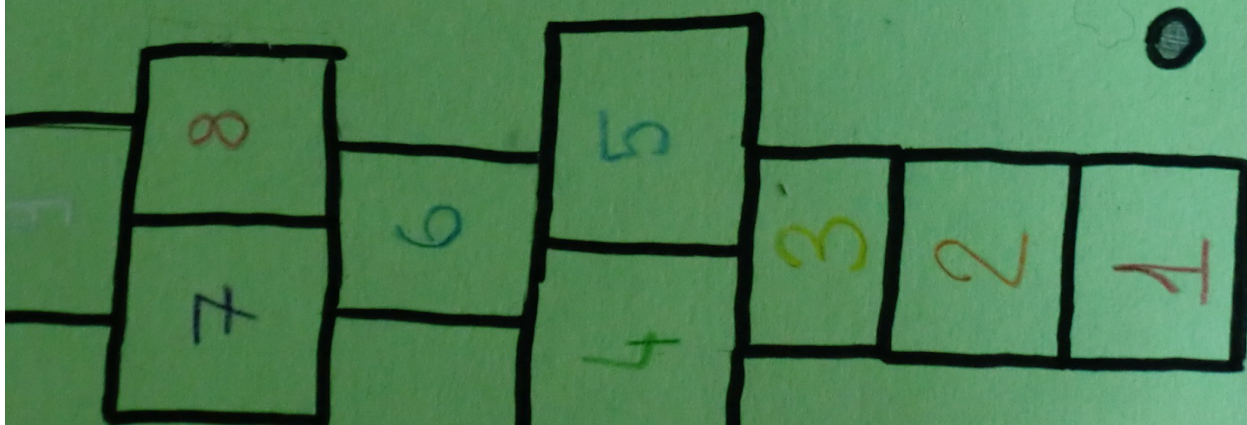
Materiais: Pedra si tens unha tiza para facer o taboleiro



¿ Como se xoga?

Primeiro debuxase o taboleiro. Despois cóllese unha pedra e lánzase ao número que che toca logo saltas a pata coxa sen saltar a casilla a volta colles a pedra e lle toca a outro.

E moi divertido e ademais pode xogar moita xente!



O JOGO MISTERIOSO

NÚMERO DE JOGADORES: 6 de máximo.

MATERIAIS NECESSÁRIOS: 1 tabuleiro, dados, cartas com perseguidores de mentira, um livro de assassinatos e uma libreta com nomes e fotos dos testigos e culpados.

LUGAR: Em qualquer sítio no que possa apoiar os materiais e sobre todo o tabuleiro.

REGLAS: Enquanto que um jogador lê o que passou no assassinato os demais o escoltam. Se tiramos dados por turnos e se vai movendo pelas caixas até quecaias numa que seja dos suspeitos e culpados, tira uma roda e lees em voz baixa o que por eu apuntas no teu caderno.

Cando sejas quen é o assassino moves a peza até o centro do tabuleiro e dis quen foi o assassino e dicit onde se esconde e se acertaches ganches.

