

1. IDENTIFICACIÓN

TÍTULO DA TAREFA: VIDEOXOGOS DO PATRIMONIO ARTÍSTICO DE TUI

ETAPA
ÁREA/S

EDUCACIÓN PRIMARIA

MATEMÁTICAS, LINGUA GALEGA, CIENCIAS SOCIAIS E VALORES

NIVEL
MESTRES

5º E 6º DE PRIMARIA

NURIA

DESCRIPCIÓN DA TAREFA:

CREAR VIDEOXOGOS SOBRE O PATRIMONIO ARTÍSTICO DE TUI COA FERRAMENTA SCRATCH PARA XOGAR DURANTE OS RECREOS.

XUSTIFICACIÓN DA TAREFA:

Con esta tarefa contribuiremos ao desenvolvemento da competencia dixital e da competencia matemáticas e en ciencia e tecnoloxía ademais de desenvolver o pensamento lóxico, estruturado e creativo, xa que para programar dividimos o problema en partes máis pequenas e así o comprendemos mellor, aplicamos a lóxica e isto da lugar a solucións máis creativas.

CONTEXTO:

Escolar. Levarase a cabo no ámbito STEAM

2. CONCRECIÓN CURRICULAR (1)

ACTIVIDADES

1º Comezamos en gran grupo co vendo un vídeo que explica o reto STEAM.

2º. En gran grupo explicamos a aplicación SCRATCH dando un paseo polas súas ferramentas (engadir escenarios, disfraces, sons ...) e facemos unha **parada de 3 minutos** para resolver dúbidas.

3º En equipos nos organizamos e cubrimos o panel SCRUM indicando os pasos da tarefa

4º Individualmente cubrimos a folla de rexistro na que temos que pensar preguntas para o xogo, podemos axudarnos dos carteis de información colgados na aula ou dos libros dispoñibles na mesa.

5º En equipo pensamos e decidimos algunhas ideas para facer o xogo e para iso contestamos a unhas preguntas cubrindo unha folla de rexistro.

ESTÁNDAR 1

LGB1.2.1 Identifica en documentos audiovisuais a información relevante, e valora os medios de comunicación como instrumento de aprendizaxe.

LISTA DE COTEXO

LGB1.4.2 Sigue unha exposición da clase e estrae as ideas máis destacadas.

LISTA DE COTEXO

CSB 1.1.1 Manifesta autonomía na planificación e execución de acción e tarefas, ten iniciativa na toma de decisión e asume responsabilidades.

ESCALA DE VALORACIÓN

LGB2.1.3. Busca, localiza e selecciona información concreta dun texto.

LISTA DE COTEXO

LGB3.4.2 Escribe textos breves de carácter creativo con certa riqueza léxica.

LISTA DE COTEXO

ESTÁNDAR 2

LGB1.4.4 Participa activamente no traballo en grupo, así como nos debates.

LISTA DE COTEXO

LGB3.2.2 Escribe en diferentes soportes

LISTA DE COTEXO

LGB 2.1.8 Fai unha lectura rápida, selectiva ou integral en función das necesidades de cada momento.

LISTA DE COTEXO

CSB4.4.2 Respecta os restos históricos e os valora como patrimonio que debemos legar e recoñece o valor que o patrimonio arqueolóxico monumental nos achega para o coñecemento do pasado.

ESTÁNDAR 3

LGB1.5.1. escoita atentamente as intervencións dos e das demais en actos de fala orais, sen interromper.

ESCALA DE VALORACIÓN

LGB1.6.4. Participa activamente na conversa formulando e contestando preguntas.

LISTA DE COTEXO

CSB1.10.2 Planifica traballos en grupo, coordina equipos, toma decisión e acepta responsabilidades.

RÚBRICA

CSB4.5.1 Identifica ,valora e respecta o patrimonio natural, artístico, cultural e histórico e asume as responsabilidades que supón a súa conservación e mellora.

<p>6º En equipo preparamos o material necesario creando uns cartafoles cos escenarios e cas personaxes.</p>	<p><i>VSCB1.3.1 Traballa en equipo valorando o esforzó individual e colectivo e asumindo compromisos para a consecución dos obxectivos.</i> ESCALA DE VALORACIÓN</p>		
<p>7º En equipo decidimos o título empregando a estrutura cooperativa 1-2-4.</p>	<p><i>CSB1.2.1 Participa en actividades individuais e de grupo, e emprega estratexias de traballo cooperatvo valorando o esforzó e o coidado do material.</i> ESCALA DE VALORACIÓN</p>	<p>VSCB3.2.3 Respecta as regras durante o traballo en equipo. LISTA DE COTEXO</p>	
<p>8º Programamos o videoxogo coa aplicación SCRATCH, e os publicamos.</p>	<p><i>MTB1.1.1 Identifica patróns, regularidades e leis en situación funcionáis.</i> LISTA DE COTEXO <i>MTB5.3.2 Realiza conxecturas e estimacións sobre algún xogos.</i> LISTA DE COTEXO</p>	<p>MTB1.3.2 Iniciase na formulación de preguntas e na busca de respostas apropiadas, tanto no estudo dos conceptos coma na resolución de problemas. LISTA DE COTEXO MTB1.4.1 Propón a resolución de retos e problemas coa precisión, co esmero e co interese apropiado ao nivel educativo e a dificultade da situación. ESCALA DE VALORACIÓN</p>	<p><i>MTB1.4.1 Toma decisión nos prcesos de resolución de problemas valorando as consecuencias destas e a súa convenncia pola súa sinxeleza e utilidade.</i> LISTA DE COTEXO <i>MTB2.7.2 Reflexiona sobre o procedemento aplicado á resolución de problemas.</i> LISTA DE COTEXO</p>
<p>9º Revisamos o panel SCRUM e presentamos o noso traballo explicando como o fixemos, e invitando a xogar aos outros equipos.</p>	<p><i>CSB1.2.1 Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación para elaborar traballos coa terminoloxía adecuada aos temas tratados.</i> LISTA DE COTEXO <i>CSB1.8.1 Valora a cooperación e o diálogo como forma de evitar e resolver conflitos e fomentar valores democráticos.</i> LISTA DE COTEXO</p>	<p>CSB 1.4.1 Realiza traballos e presentacións a nivel individual e grupal. LISTA DE COTEXO VSCB1.3.2 Explica razón para asumir as súas responsabilidades durante a colaboración. LISTA DE COTEXO</p>	<p><i>CSB4.6.1 Aprecia a herdanza cultural a escala local e nacional como a riqueza compartida que hai que coñecer, preservar e coidar.</i> LISTA DE COTEXO</p>
<p>10º Avaliación do plan de traballo (Panel Scrum) e caderno de equipo.</p>			<p><i>VSCB1.3.3 Xera confianza nos demais realizando unha autoavaliación responsable da execución das tarefas.</i> LISTA DE COTEXO</p>

2. CONCRECIÓN CURRICULAR (2)

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)

ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
1º Comezamos en gran grupo co vendo un vídeo que explica o reto STEAM.	Ver o vídeo intentando comprender a información.			
2º. En gran grupo explicamos a aplicación SCRATCH dando un paseo polas súas ferramentas (engadir escenarios, disfraces, sons ...) e facemos unha parada de 3 minutos para resolver dúbidas.	Escoita activa para comprender como funciona a aplicación.	Escribir as dúbidas e intentar resolver as dúbidas dos compañeiros e compañeiras.		
3º En equipos nos organizamos e cubrimos o panel SCRUM indicando os pasos da tarefa	Escribir en posits os pasos do plan de traballo.	Escribir o obxectivo ou obxectivos.	Establecer a temporalización.	
4º Individualmente cubrimos a folla de rexistro na que temos que pensar preguntas para o xogo, podemos axudarnos dos carteis de información colgados na aula ou dos libros dispoñibles na mesa e despois facemos unha posta en común co equipo para elixir as preguntas que imos empregar no xogo.	Lemos a información dos carteis ou libros.	Escribimos as preguntas e as súas respostas.	Posta en común cos membros do equipo	
5º En equipo pensamos e decidimos algunhas ideas para facer o xogo e para iso contestamos a unhas preguntas cubrindo unha folla de rexistro.	Pensamos e decidimos as ideas en equipo.	Repóndemos as preguntas e cubrimos a folla de rexistro entre todos e todas.		
6º En equipo preparamos o material necesario creando uns cartafolcos cos escenarios e cas	Descargamos imaxes para os escenarios e para as	Creamos un cartafol para gardar os escenarios e		

personaxes.	personaxes (.png)	outro para gardar as personaxes e os nomeamos.		
7º En equipo decidimos o título empregando a estrutura cooperativa 1-2-4.	Escribimos propostas para o título.	Discutimos e decidimos un entre as ideas de todos e todas.		
8º Programamos o videoxogo coa aplicación SCRATCH, e os publicamos.	Accedemos a aplicación co rexistro.	Vamos seguindo o guión e programando por partes	Pensamos e solucionamos os problemas.	Revisamos o xogo e publicamos.
9º Revisamos o panel SCRUM e presentamos o noso traballo explicando como o fixemos, e invitando a xogar aos outros equipos.	Acabar de cubrirs o panel "Scrum"	Cada equipo organiza o que vai expoñer	Presentación dos traballos	Xogar aos videoxogos dos outros equipos.
10º Avaliación do plan de traballo (Panel Scrum) e caderno de equipo.	Reflexionar sobre o panel Scrum (Plan de traballo), Se houbo modificacións, se conseguimos os pasos, como solucionamos os problemas...	Cubrir o diario de sesións do caderno de equipo reflexionando e intentando buscar propostas de mellora de cara o futuro.		

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2)

ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECURSOS DIDÁCTICOS	TEMPORALIZACIÓN
1º Comezamos en gran grupo co vendo un vídeo que explica o reto STEAM.	AULA DIXITAL	GRAN GRUPO	VÍDEO	5 MIN.
2º. En gran grupo explicamos a aplicación SCRATCH dando un paseo polas súas ferramentas	AULA DIXITAL	GRAN GRUPO EQUIPOS INDIVIDUAL	FOLLA DA ESTRUCTURA COOPERATIVA "PARADA DE 3 MINUTOS"	20MIN.

(engadir escenarios, disfraces, sons ...) e facemos unha parada de 3 minutos para resolver dúbidas.				
3º En equipos nos organizamos e cubrimos o panel SCRUM indicando os pasos da tarefa	AULA DIXITAL	EQUIPOS	PANEL SCRUM POSITS	10 MIN.
4º Individualmente cubrimos a folla de rexistro na que temos que pensar preguntas para o xogo, podemos axudarnos dos carteis de información colgados na aula ou dos libros dispoñibles na mesa.	AULA DIXITAL	INDIVIDUAL EQUIPOS	FOLLA DE REXISTRO LIBROS CARTEIS	30 MINUTOS
5º En equipo pensamos e decidimos algunhas ideas para facer o xogo e para iso contestamos a unhas preguntas cubrindo unha folla de rexistro.	AULA DIXITAL	EQUIPOS	FOLLA DE REXISTRO	35 MINUTOS
6º En equipo preparamos o material necesario creando uns cartafoles cos escenarios e cas personaxes.	AULA DIXITAL	EQUIPOS	PC IMAXES	30 MINUTOS
7º En equipo decidimos o título empregando a estrutura cooperativa 1-2-4.	AULA DIXITAL	INDIVIDUAL PARELLAS EQUIPOS	FOLLA DA ESTRUCTURA COOPERATIVA “1-2-4”	10 MINUTOS
8º Programamos o videoxogo coa aplicación SCRATCH, e os publicamos.	AULA DIXITAL	EQUIPO	PC	100 MINUTOS
9º Revisamos o panel SCRUM e presentamos o noso traballo explicando como o fixemos, e invitando a xogar aos outros equipos.	AULA DIXITAL	EQUIPO GRAN GRUPO	PANEL SCRUM PC	30 MINUTOS

10º Avaliación do plan de traballo (Panel Scrum) e caderno de equipo.	AULA DIXITAL	EQUIPO INDIVIDUAL	PANEL SCRUM CADERNO DE EQUIPO FOLLA DE DIARIO DE SESIÓN	30 MINUTOS
-----------------------------------------------------------------------	--------------	-------------------	---------------------------------------------------------------	------------

INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN:

LISTA DE COTEXO	SÍ	NON
<i>LGB1.2.1 IDENTIFICA EN DOCUMENTOS AUDIOVISUAIS A INFORMACIÓN RELEVANTE, E VALORA OS MEDIOS DE COMUNICACIÓN COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAXE.</i>		
<i>LGB1.4.2 SIGUE UNHA EXPOSICIÓN DA CLASE E ESTRAE AS IDEAS MÁIS DESTACADAS.</i>		
<i>LGB1.4.4 PARTICIPA ACTIVAMENTE NO TRABALLO EN GRUPO, ASÍ COMO NOS DEBATES.</i>		
<i>LGB1.6.4. PARTICIPA ACTIVAMENTE NA CONVERSA FORMULANDO E CONTESTANDO PREGUNTAS.</i>		
<i>LGB3.2.2 ESCRIBE EN DIFERENTES SOPORTES</i>		
<i>LGB2.1.3. BUSCA, LOCALIZA E SELECCIONA INFORMACIÓN CONCRETA DUN TEXTO.</i>		
<i>LGB 2.1.8 FAI UNHA LECTURA RÁPIDA, SELECTIVA OU INTEGRAL EN FUNCIÓN DAS NECESIDADES DE CADA MOMENTO.</i>		
<i>LGB3.4.2 ESCRIBE TEXTOS BREVES DE CARÁCTER CREATIVO CON CERTA RIQUEZA LÉXICA.</i>		
<i>VSCB3.2.3 RESPECTA AS REGRAS DURANTE O TRABALLO EN EQUIPO.</i>		

LISTA DE COTEXO	SÍ	NON
<i>MTB5.3.2 REALIZA CONXECTURAS E ESTIMACIÓNS SOBRE ALGÚN XOGOS.</i>		
<i>MTB1.3.2 INICIASE NA FORMULACIÓN DE PREGUNTAS E NA BUSCA DE RESPOSTAS APROPIADAS, TANTO NO ESTUDO DOS CONCEPTOS COMA NA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.</i>		
<i>MTB1.4.1 TOMA DECISIÓN NOS PROCESOS DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS VALORANDO AS CONSECUENCIAS DESTAS E A SÚA CONVENENCIA POLA SÚA SINXELEZA E UTILIDADE.</i>		
<i>MTB2.7.2 REFLEXIONA SOBRE O PROCEDEMENTO APLICADO Á RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.</i>		
<i>VSCB1.3.1 TRABALLA EN EQUIPO VALORANDO O ESFORZÓ INDIVIDUAL E COLECTIVO E ASUMINDO COMPROMISOS PARA A CONSECUCIÓN DOS OBXECTIVOS.</i>		

RÚBRICA

CSB1.10.2 Planifica traballos en grupo, coordina equipos, toma decisión e acepta responsabilidades.

+	EXCELENTE	BEN	CON AXUDA	PRECISA MELLORAR	-
	Desenvolve actitudes de cooperación e de traballo en equipo planificando con autonomía traballos en grupo, tomando e asumindo as decisións e aceptando responsabilidades, así como o hábito de asumir novos roles co fin de acadar obxectivos.	Desenvolve actitudes de cooperación e de traballo en equipo planificando cada vez con máis autonomía traballos en grupo, tomando e asumindo as decisións e aceptando responsabilidades, así como o hábito de asumir novos roles co fin de acadar obxectivos.	Desenvolve con axuda actitudes de cooperación e de traballo en equipo, intentando planificar traballos en grupo, a veces tomando as decisións e aceptando responsabilidades, así como mostra esforzo por adquirir o hábito de asumir novos roles co fin de acadar obxectivos.	Desenvolve con dificultade actitudes de cooperación e de traballo en equipo planificando con moita axuda traballos en grupo, sen tomar e asumir as decisións e sen aceptar responsabilidades co fin de acadar obxectivos.	

ESCALA DE VALORACIÓN				
ESTÁNDAR DE APRENDIZAXE	NADA	POUCO	SUFICIENTE	MOITO
MTB1.4.1 Propón a resolución de retos e problemas coa precisión, co esmero e co interese apropiado ao nivel educativo e a dificultade da situación.				
• RESOLVE RETOS CON PRECISIÓN				
• SE ESFORZA NA RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS				
• INTERESASE POR RESOLVER OS PROBLEMAS				
CSB1.2.1 Participa en actividades individuais e de grupo, e emprega estratexias de traballo cooperativo valorando o esforzo e o coidado do material.				
• PARTICIPA ACTIVAMENTE APORTANDO IDEAS				
• ESFÓRZASE POR AVANZAR CON RESPONSABILIDADE				
• COIDA O MATERIAL				
CSB 1.1.1 Manifesta autonomía na planificación e execución de acción e tarefas, ten iniciativa na toma de decisión e asume responsabilidades.				
• É AUTÓNOMO REALIZANDO AS LABORES SEN AXUDA.				
• PLANIFICA CON SEGURIDADE AS TAREFAS				
• SEGUE OS PASOS E DECÁTASE DOS ERROS BUSCANDO SOLUCIÓN.				
• TOMA DECISIÓN ASUMINDO RISCOS E RESPECTANDO AOS COMPAÑEIROS/AS.				
LGB1.5.1. escoita atentamente as intervencións dos e das demais en actos de fala orais, sen interromper.				
• ESCOITA ACTIVA RESPECTANDO AOS COMPAÑEIROS/AS				
• INTERVEN CANDO É PRECISO ARGUMENTANDO A SÚA PARTICIPACIÓN				