

## 1. IDENTIFICACIÓN PRE-ROBOTÍZATE

ETAPA	EDUCACIÓN INFANTIL	NIVEL	4º, 5º, 6º ED. INFANTIL
AREAS	GLOBALIZADO	MESTRES	NURIA FEIJÓO

### DESCRIPCIÓN DA TAREFA:

O obxectivo principal será deseñar e construír varios xogos de pre robótica que formarán parte do patio dos nosos soños.

<http://opatiodosnosossonos.blogspot.com/>

### XUSTIFICACIÓN DA TAREFA:

Esta tarefa traballa de xeito globalizado as tres áreas do currículo. O alumnado deseñará e construír diferentes xogos para o patio logo de experimentar con eles. O traballo en equipo será a clave do éxito, entre todos han de decidir que xogo deseñar e que materiais empregar.

### CONTEXTO:

Realizarase no ámbito de aprendizaxe STEAM.

## 2. CONCRECIÓN CURRICULAR

ACTIVIDADES	INDICADOR 1	INDICADOR 2	INDICADOR 3	INDICADOR 4	INDICADOR 5
CÍRCULO (2 preguntas)	Amosa confianza ante persoas e situacións novas aceptando a súa axuda.	Participa activamente nas actividades e tarefas.	Mantén unha actitude de escoita e respecto cara ás demais persoas.	Exprésase con frases correctas e terminadas.	Gusta de participar e compartir en incipientes faladoiros literarios.

<p><b>Visualizamos o video intro do ámbito STEAM:</b></p> <p><a href="https://www.youtube.com/watch?v=t2d8M8faRwo&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?v=t2d8M8faRwo&amp;feature=emb_logo</a></p>					
<p>1. Observamos unha mesa con distintos <b>robots educativos: BeeBot, RatonCode e Bootley. Tamén atopamos un plano do cole.</b> Facemos a rutina de pensamento “Vexo, penso, preguntome”. A continuación facemos unha posta en común.</p>	<p>Mantén unha actitude observadora o que lle permite ter moitos coñecementos dos elementos do medio.</p>	<p>Compara os obxectos segundo as súas propiedades físicas.</p>	<p>Respecta as quendas de palabra e sabe escoitar.</p>	<p>Fai achegas coherentes ás conversas en grupo.</p>	<p>Verbaliza as súas percepcións.</p>
<p>2. En equipos cooperativos facemos unha lectura compartida, os portavoces dos equipos explican en que consiste o reto e a continuación vemos o <b>video do reto.</b></p>	<p>Comprende a idea central dunha explicación.</p>	<p>É preciso nas súas explicacións.</p>	<p>Formula hipótesis sobre o que pode estar escrito en diferentes textos.</p>	<p>Amosa unha actitude positiva ante as propostas de actividade.</p>	<p>Demostra interese e gusto poleas actividades nas que se empregan as TIC</p>
<p>3. En equipo e <b>mediante rotación (de xeito que todos os equipos experimenten con todos os robots)</b> escollemos <b>un robot</b> e individualmente probamos, experimentamos e</p>	<p>Planifica e coordina a súa acción coa dos compañeiros e compañeiras.</p>	<p>Realiza exploracións e experimentacións cos materiais que se lle ofrecen.</p>	<p>Experimenta cos obxectos e materiais para obter información e observar reaccións.</p>	<p>Asume as responsabilidades que lle son asignadas.</p>	<p>Participa e colabora nas actividades de grupo.</p>

<p>pensamos como podemos <b>crear e deseñar o xogo</b>.</p>					
<p><b>4. En gran grupo decidimos o xogo que imos personalizar e anotamos nunha folla de rexistro os materiais que precisamos.</b></p>	<p>Planifica e coordina a súa acción coa dos compañeiros e compañeiras.</p>	<p>Busca estratexias para resolver situacións problemáticas.</p>	<p>Mostra satisfacción polas súas accións e producións.</p>	<p>Participa e colabora nas actividades de grupo.</p>	
<p><b>5. En equipo elaboramos cada unha das partes do xogo: cuadrícula, atrezzo, tarxetas de comendos e alfombras.</b></p>	<p>Participa con interese en actividades expresivas.</p>	<p>Participa e colabora nas actividades de grupo.</p>	<p>Valora e respecta as producións dos compañeiros e compañeiras.</p>		

### 3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA 1

ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
CÍRCULO (2 preguntas)				
<b>Visualizamos o video intro do ámbito STEAM:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=t2d8M8faRwo&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?v=t2d8M8faRwo&amp;feature=emb_logo</a>				
1. Observamos unha mesa con distintos <b>robots educativos: BeeBot, RatonCode e Bootley. Tamén atopamos un plano do cole.</b> Facemos a rutina de pensamento “Vexo, penso, pregúntome”. A continuación facemos unha posta en común.	1.1 Observar e participar de forma activa dando opinións e respetando aos compañeiros.	1.2. Parada de tres minutos para pensar e contestar a pregunta.		
2. En equipos cooperativos facemos unha lectura compartida, os portavoces dos equipos explican en que consiste o reto e a continuación vemos o	2.1. Ler	2.2. Resumir	2.3 Explicar	2.4 Ver e escoitar

<b>video do reto.</b>				
<b>3. En equipo e mediante rotación (de xeito que todos os equipos experimenten con todos os robots) escollemos un robot e individualmente probamos, experimentamos e pensamos como podemos crear e deseñar o xogo.</b>	3.1. Escoller material	3.2. Experimentar cos robots de xeito libre. Probar as distintas posibilidades de xogo.		
<b>4. En gran grupo decidimos o xogo que imos personalizar e anotamos nunha folla de rexistro os materiais que precisamos.</b>	5.1. Seleccionar e os materiais que se van empregar.	5.2. deseñar como se van empregar.	5.3 Revisar e buscar solución aos posibles erros.	
<b>5. En equipo elaboramos cada unha das partes do xogo: cuadrícula, atrezzo, tarxetas de comandos e alfombras.(*)</b>	6.1. Realizar a construción	6.2. Revisar e probar un par de veces.		

(\* ) O equipo encargado da cuadrícula terá que escribir unha carta á ANPA solicitando que a debuxen no patio e especificando as medidas que ha de ter.

### 3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA 2

ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECURSOS DIDÁCTICOS	TEMP.
CÍRCULO (2 preguntas)			<b>Anticipación con pictogramas.</b>	10 min (9:35)
<b>Visualizamos o video intro do ámbito STEAM:</b> <a href="https://www.youtube.com/watch?v=12d8M8fRwo&amp;feature=emb_logo">https://www.youtube.com/watch?v=12d8M8fRwo&amp;feature=emb_logo</a>			<b>Anticipación con pictogramas.</b>	2 min (9:37)
1. Observamos unha mesa con distintos <b>robots educativos: BeeBot, RatonCode e Bootley. Tamén atopamos un plano do cole. Facemos a rutina de pensamento “Vexo, penso, preguntome”</b> . A continuación facemos unha posta en común.	Aula	Individual Gran grupo	Distintos robots educativos e plano do cole. Rutina de pensamento dixitalizada. <b>Anticipación con pictogramas.</b>	 13 min. (9:50)
2. En equipos cooperativos facemos unha lectura compartida, os portavoces dos equipos explican en que consiste o reto e a continuación vemos o <b>video do reto</b> .	Aula	Equipo	Texto en pictos Video Audio <b>Anticipación con pictogramas.</b>	 10 min. (10:00)
3. En equipo <b>e mediante rotación (de xeito que todos os equipos experimenten con todos os robots)</b> escollemos <b>un robot</b> e individualmente probamos, experimentamos e pensamos como podemos <b>crear e</b>	Aula	Individual Equipo	Distintos robots educativos	30 min. (11:30) dejando el recreo por medio

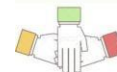
<b>deseñar o xogo.</b>				
<b>4. En gran grupo decidimos o xogo que imos personalizar e anotamos nunha folla de rexistro os materiais que precisamos.</b>	Aula	Gran grupo	Distintos robots educativos Folla de rexistro	30 min (12:00)
<b>5. En equipo elaboramos cada unha das partes do xogo: cuadrícula, atrezzo, tarxetas de comandos e alfombras.(*).</b>	Aula	Equipo Gran grupo		2º sesión de ámbitos completa.

A coordinadora tomará nota ao longo das sesións que se van a desenvolver coa posta en práctica da tarefa e realizará unha avaliación da propia práctica docente. Utilizará o soporte que se mostra no lado dereito da folla.

**AVALIACIÓN DA POSTA EN PRÁCTICA...**

**IDEAS E PROPOSTAS PARA MELLORAR...**

DATA DA REALIZACIÓN DOS OBRADOIROS:  
ASINADO:







# **CADERNO DE EQUIPO: DIARIO DE SESIÓNS E DIANA DE AUTOAVALIACIÓN GRUPAL.**

# FICHA DE AVALIACIÓN DA COORDINADORA DE AMBITO DAS ESTRUTURAS COOPERATIVAS, CÍRCULOS E RUTINAS