

1. IDENTIFICACIÓN

TÍTULO DA TAREFA: DRAW YOUR GAME

ETAPA	EDUCACIÓN PRIMARIA	NIVEL	1º e 2º de primaria
ÁREA/S	Ciencias naturais, matemáticas, lingua e lingua	MESTRES	María

DESCRIPCIÓN DA TAREFA:

O obxectivo principal será CREAR un xogo para o patio da escola programando a través da aplicación DRAW YOUR GAME

XUSTIFICACIÓN DA TAREFA:

Esta tarefa xorde da necesidade de incorporar no patio da escola novos xogos e propostas educativas coas que os nenos e nenas podan gozar do tempo de lecer. Facendo uso das matemáticas, a programación e as artes creativas os nenos crearán xogos personalizados que logo ensinarán os compañeiros polas corredoiras da escola.

CONTEXTO:

Realizarase no ámbito de aprendizaxe STEAM.

2. CONCRECIÓN CURRICULAR

ACTIVIDADES	ESTÁNDAR 1	ESTÁNDAR 2	ESTÁNDAR 3
CÍRCULO de presentación	LCB1.1.2. Aplica as normas socio-comunicativas: escoita e respecta a quenda de palabras.	LCB1.3.1. Participa activamente en diversas situacións de comunicación: -diálogos -exposicións orais moi guiadas, con axuda, cando cumpra, de tecnoloxías da información e a comunicación.	LCB1.4.1. Utiliza o vocabulario axeitado á súa idade.
RETO. Presentación da tarefa a través de vídeos motivadores e explicativos, textos cos pasos a seguir e explicacións orais para aclarar dúbidas e preguntas	LCB1.3.1. Participa activamente en diversas situacións de comunicación: -diálogos -exposicións orais moi guiadas, con axuda, cando cumpra, de tecnoloxías da información e a comunicación.	LGB1.3.2. Segue unha exposición breve da clase ou explicacións sobre a organización do traballo.	LCB1.6.1. Identifica as ideas xerais en reportaxes audiovisual sobre temas do seu interese.
EXPERIMENTACIÓN. Por parellas exploramos e coñecemos a ferramenta DRAW YOUR GAME familiarizándonos cos códigos da programación e as posibilidades didácticas da aplicación	CNB5.2.2. Emprega o ordenador de forma guiada e fai un bo uso.	CNB1.2.1. Utiliza estratexias para traballar de forma individual e en equipo e respecta os compañeiros/as, o material e as normas de convivencia.	MTB1.3.1. Manifesta interese na utilización dos medios tecnolóxicos no proceso de aprendizaxe.

<p>CREAR ESCENARIOS. En equipo usando a estrutura cooperativa do folio xiratorio, crean diferentes escenarios usando instrumentos de medida como regras, escuadras e cartabóns e cumprindo algunhas instrucións como incorporar no escenario un número mínimo de 3 figuras planas.</p>	<p>CNB1.2.1. Utiliza estratexias para traballar de forma individual e en equipo e respecta os compañeiros/as, o material e as normas de convivencia.</p>	<p>MTB1.2.1. Desenvolve e amosa actitudes axeitadas para o traballo limpo, claro e ordenado no caderno e en calquera aspecto a traballar na área de Matemáticas.</p>	<p>MTB3.6.1. Resolve problemas sinxelos de medida. MTB4.1.1. Describe a situación dun obxecto do espazo próximo en relación a un mesmo utilizando os conceptos de esquerda-dereita, diante-detrás, arriba-abaxo, preto-lonxe e próximo-afastado. MTB4.2.1. Recoñece formas rectangulares, triangulares e circulares en obxectos do contorno inmediato.</p>
<p>PROGRAMAR E XOGAR OS ESCENARIOS. Incorporar os escenarios a aplicación programando diferentes funcións do mesmo como o obxectivo a perseguir e o tamaño dos elementos. Probar a funcionalidade dos escenarios creados</p>	<p>CNB5.2.2. Emprega o ordenador de forma guiada e fai un bo uso.</p>	<p>MTB1.3.1. Manifesta interese na utilización dos medios tecnolóxicos no proceso de aprendizaxe.</p>	
<p>En equipo elixir un escenario de todos os creados e coa rutina de pensamento “Pon un titular” definir un nome creativo e atractivo para o xogo.</p>	<p>LGB1.3.4. Participa no traballo en pequeno grupo.</p>	<p>LCB3.3.1. Escribe, con axuda, en diferentes soportes, textos moi sinxelos propios do ámbito escolar e social: listas, notas, normas, felicitacións, instrucións, contos, anécdotas...</p>	<p>LCB3.3.2. Presenta os seus escritos conlimpeza, evitando riscos.</p>

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA

ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3
CÍRCULO de presentación	Explicamos en grupo cal é o noso xogo favorito do patio	Escoitamos con interese e curiosidade as respostas dos compañeiros	
RETO. Presentación da tarefa a través de vídeos motivadores e explicativos, textos cos pasos a seguir e explicacións orais para aclarar dúbidas e preguntas	Miramos en gran grupo un vídeo de presentación do reto Steam orientado a describir a PROGRAMACIÓN e a súa utilidade	Miramos un vídeo tutorial sobre o programa que imos utilizar para programar	Xuntos, lemos e comprendemos os pasos a seguir da tarefa nun panel SCRUM
EXPERIMENTACIÓN. Por parellas exploramos e coñecemos a ferramenta DRAW YOUR GAME familiarizándonos cos códigos da programación e as posibilidades didácticas da aplicación	Utilizamos o programa e resolvemos dúbidas sobre a súa utilidade e facemos conxeturas das súas posibilidades	Coñecemos os códigos de programación do programa	Superamos unha aventura de 8 xogos para poder ser creadores de ferramentas
CREAR ESCENARIOS. En equipo usando a estrutura cooperativa do folio xiratorio, crean diferentes escenarios usando instrumentos de medida como regras, escuadras e cartabóns e cumprindo algunhas	Creamos, en folios A4, escenarios usando os catro códigos de cores: negro, verde, azul e vermello. Incorporamos nos escenarios un mínimo de 3 figuras planas.	Usamos regras, escuadras e cartabóns para a creación artística dos escenarios	Debatimos en grupo o resultado final

instruccións como incorporar no escenario un número mínimo de 3 figuras planas.			
PROGRAMAR E XOGAR OS ESCENARIOS. Incorporar os escenarios a aplicación programando diferentes funcións do mesmo como o obxectivo a perseguir e o tamaño dos elementos. Probar a funcionalidade dos escenarios creados	Incorporamos os escenarios o programa facendo unha fotografía	Programamos os escenarios definindo o obxectivo do xogo e o tamaño dos elementos	Probamos os escenarios e valoramos a dificultade, orixinalidade e validez dos escenarios
En equipo elixir un escenario de todos os creados e coa rutina de pensamento “Pon un titular” definir un nome creativo e atractivo para o xogo.	Eliximos en grupo un dos escenarios como o mais apropiado para levar o patio de xogos	Poñemos un título orixinal e atractivo o escenario do xogo	

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2)

ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMENTO	RECURSOS DIDACTICOS	TEMPORALIZACIÓN
CÍRCULO de presentación	Aula	Gran grupo		20 min martes e xoves
RETO. Presentación da tarefa a través de vídeos motivadores e explicativos, textos cos pasos a seguir e explicacións orais para aclarar dúbidas e preguntas	Aula	Gran grupo	Vídeos presentación-explicación reto https://www.youtube.com/watch?v=EkQaK_VasU0 https://www.youtube.com/watch?v=vz2EXecKuZk&feature=emb_logo Texto lectura fácil PASOS A SEGUIR	30 min martes
EXPERIMENTACIÓN. Por parellas exploramos e coñecemos a ferramenta DRAW YOUR GAME familiarizándonos cos códigos da programación e as posibilidades didácticas da aplicación	Aula	Parellas	Tablet coa aplicación DRAW YOUR GAME instalada	20 min martes
CREAR ESCENARIOS. En equipo usando a estrutura cooperativa do folio xiratorio, crean diferentes escenarios usando	Aula	Equipos	Folios, lapis e rotuladores Regras, escuadras e cartabóns	30 min martes e xoves

instrumentos de medida como reglas, escuadras e cartabóns e cumprindo algunhas instrucións como incorporar no escenario un número mínimo de 3 figuras planas.				
PROGRAMAR E XOGAR OS ESCENARIOS. Incorporar os escenarios a aplicación programando diferentes funcións do mesmo como o obxectivo a perseguir e o tamaño dos elementos. Probar a funcionalidade dos escenarios creados	Aula	Equipos	Tablet coa aplicación DRAW YOUR GAME instalada	30 min martes e xoves
En equipo elixir un escenario de todos os creados e coa rutina de pensamento "Pon un titular" definir un nome creativo e atractivo para o xogo.	Aula	Equipos e individual	Rutina de pensamento "PON UN TITULAR"	20 min xoves

ESCALA DE VALORACIÓN

CNB1.2.1. Utiliza estratexias para traballar de forma individual e en equipo e respecta os compañeiros/as, o material e as normas de convivencia.

AXUDA AOS SEUS COMPAÑEIROS CANDO O PRECISAN	NADA	POUCO	SUFICIENTE	MOITO
REALIZA O SEU TRABALLO CON RESPONSABILIDADE				
ESFÓRZASE PARA AVANZAR NA TAREFA PARTICIPANDO NA TOMA DE DECISIÓNS				
RESPECTA O TRABALLO E OPINIÓNS DOS DEMAIS.				
TEN BOA ACTITUDE COS COMPAÑEIROS E RESOLVE OS CONFLITOS CON EMPATÍA				

MTB1.2.1. Desenvolve e amosa actitudes axeitadas para o traballo limpo, claro e ordenado no caderno e en calquera aspecto a traballar na área de Matemáticas.

MTB1.3.1. Manifesta interese na utilización dos medios tecnolóxicos no proceso de aprendizaxe.

Participa activamente na creacións de escenarios facendo uso de conceptos matemáticos como esquerda-dereita, diante-detrás, arriba-abaxo, preto-lonxe e próximo-afastado e o uso de formas xeométricas básicas	SÍ	NON
É quen de interpretar a linguaxe da programación para facer cambios na aplicación		