

1. IDENTIFICACIÓN

TÍTULO DA TAREFA:	Comunidade Freak.		
ETAPA:	PRIMARIA.	NIVEL:	2º EP.
ÁREAS:	Lingua Galega, Matemáticas, Ciencias Sociais, Ciencias Naturais., Educación Plástica e Visual.	PROFESORADO:	Miguel Hernández Nores.
DESCRIPCIÓN:			
<p><i>Comunidade Freak</i> é unha tarefa que se estende durante todo o curso no que o alumnado convértese en auténticos <i>cosmakers</i> e <i>cosplayers</i>, xastres e actores/actrices que crean as súas propias vestimentas e representacións de personaxes ficticios inspirados, na maioría de ocasións, en aspectos da cultura do cómic, cine ou videoxogos. Nesta segunda fase céntrase na creación das roupaxes e complementos, o noso <i>cosplay</i>, a partir dos deseños en papel realizados no anterior trimestre.</p>			
XUSTIFICACIÓN:			
<p>A partir dos deseños realizados no primeiro trimestre, cada equipo ponse a traballar en convertelos en auténticos traxes. Para iso utilizaremos como materia prima camisetas vellas reutilizadas, transversalizando aspectos do coidado do medio tratando a problemática da industria téxtil, a segunda máis contaminante do planeta. Utilizando o panel Scrum/Kanban monitoreamos o proceso e vamos cotexando os avances dos equipos na consecución das diferentes partes do <i>cosplay</i>. Deste xeito a nosa aula convértese nun auténtico taller de creación de roupaxes. Cada equipo elabora as partes do mesmo en función os deseños previos procurando respectar ao máximo as decisións tomadas en consenso durante o primeiro trimestre. Dividimos as sesións en creacións conxuntas, como a do pantalón ou a máscara, e subdividindo os equipos en pequenas unidades de produción, en parellas case sempre, que acordan avanzar na consecución dos obxectivos. Deste xeito existe uns obxectivos de equipo, pero tamén uns por parella e individuais. Todos eles acórdanse no formato asemblea, así como se brindan as rúbricas de autoavaliación ao comezo das sesións, establecendo un clima que xere propostas de mellorara despois de cada fase de construción do <i>cosplay</i>.</p>			
CONTEXTO:			
<p>A actividade realízase no contexto de biblioteca, fomentando a versatilidade do espazo con traballo en mesa, de pé, ou en formato asemblea na bancada que alí se encontra.</p>			

2. CONCRECIÓN CURRICULAR

ACTIVIDADES	CRITERIOS DE AVALIACIÓN / OBXECTIVO	INSTRUMENTO DE AVALIACIÓN
<p>S1. <u>Dinámica de cohesión.</u></p> <p><i>Camisetas cooperativas.</i></p> <p>Reflexión ao carón da dinámica en formato asemblea.</p>	<p>CA2.8. Mobilizar, coa planificación e acompañamento necesarios, estratexias elementais para a escoita activa e o consenso, iniciándose na xestión dialogada de conflitos.</p>	<p>Observación sistemática.</p>
<p>S1. <u>Asemblea.</u></p> <p>Anticipación desenvolvemento da tarefa.</p> <p>Entrega e explicación de autoavaliación. Dinámica de apoio activo para comprender esta ferramenta.</p>	<p>CA6.1. Comparar aspectos básicos das linguas do ámbito escolar e social para acadar unha competencia comunicativa integrada.</p> <p>CA2.6. Participar en interaccións orais, espontáneas, respectando as normas básicas da cortesía lingüística e utilizando un vocabulario axeitado ao nivel e cunha secuencia coherente, incorporando estratexias elementais de escoita activa.</p> <p>CA2.2. Ampliar paulatinamente o vocabulario a partir das experiencias e situacións de aula.</p> <p>CA2.3. Identificar, de maneira acompañada, o contido de textos orais e multimodais sinxelos, valorando a información máis relevante.</p>	<p>Observación sistemática.</p>
<p>S1. <u>Panel Scrum/Kanban.</u></p> <p>Explicamos o seu funcionamento.</p> <p>Escribimos as partes de <i>cosplay</i> a realizar e colocamos no panel: pantalón, camiseta, máscara, capa, botas e complementos.</p>	<p>CE1.5. Establecer acordos de forma dialóxica y democrática como parte de grupos próximos a su entorno, identificando las responsabilidades individuales y empleando un lenguaje inclusiva y no violenta.</p> <p>CA3.7. Producir, con axuda e en diferentes soportes, textos escritos e multimodais sinxelos, en lingua galega, propios do ámbito escolar e social, adaptados a súa idade, mobilizando de maneira acompañada, estratexias elementais, individuais ou grupais, de planificación, textualización e revisión.</p> <p>CA6.1. Comparar aspectos básicos das linguas do ámbito escolar e social para acadar unha competencia comunicativa integrada.</p>	<p>Observación sistemática.</p>

<p><u>S1-S2. Recopilación materias primas e inicio da confección do pantalón.</u></p> <p>En función o deseño inicial buscan as materias primas necesarias en función a tamaño e cor.</p> <p>Entrégaselle a cada equipo unha guía en formato accesible, secuenciada por pasos sinxelos. Todos os equipos imos avanzando a vez na lectura e execución das instrucións para a creación do pantalón, polo menos nunha fase inicial de corte e confección antes de coser.</p>	<p>CA2.2. Expresar de forma guiada ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas plásticas e visuais sinxelas, experimentando coas diferentes linguaxes e instrumentos ao seu alcance.</p> <p>CA2.8. Mobilizar, coa planificación e acompañamento necesarios, estratexias elementais para a escoita activa e o consenso, iniciándose na xestión dialogada de conflitos.</p> <p>CA3.2. Desenvolver estratexias para a comprensión lectora de textos sinxelos, en lingua galega, axeitados ao nivel: título, ilustracións e identificación de palabras clave.</p> <p>CA2.3. Participar de maneira guiada no deseño de producións plásticas e visuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.</p> <p>CA2.6. Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.</p> <p>CA2.7. Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.</p> <p>CA3.3. Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.</p>	<p>Observación sistemática. Rúbrica.</p>
--	---	--

<p>S2.S3-S4. <u>Creación da máscara.</u></p> <p>En equipo colocan as tiras de xornais nos globos, xerando unha superficie dura. Aportan a cor do fondo. Debuxan detalles con rotuladores permanentes.</p> <p>Esta fase realízase por precisar tempos de secado en varias sesións. Móstrase no panel Scrum/Kanban o progreso.</p>	<p>CA2.1. Producir obras propias de maneira guiada, utilizando algunhas das posibilidades expresivas do corpo, a imaxe e os medios dixitais básicos, con curiosidade, interese e gozo e mostrando confianza nas capacidades propias.</p> <p>CA2.2. Expresar de forma guiada ideas, sentimentos e emocións a través de manifestacións artísticas plásticas e visuais sinxelas, experimentando coas diferentes linguaxes e instrumentos ao seu alcance</p> <p>CA2.3. Participar de maneira guiada no deseño de producións plásticas e visuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.</p> <p>CA2.4. Tomar parte no proceso cooperativo de creación de producións culturais e artísticas, utilizando elementos básicos da linguaxe plástica e visual.</p> <p>CA2.5. Compartir as experiencias creativas plásticas e visuais, gozando e explicando o proceso e o resultado final obtido.</p> <p>CA2.6. Manifestar respecto na creación de actividades, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.</p> <p>CA2.8. Mobilizar, coa planificación e acompañamento necesarios, estratexias elementais para a escoita activa e o consenso, iniciándose na xestión dialogada de conflitos.</p> <p>CA2.1. Aceptar a tarefa e o rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuindo á consecución dos obxectivos do grupo.</p>	<p>Observación sistemática. Rúbrica.</p>
<p>S3. <i>Fastfashion</i> e consumo de roupa na sociedade actual.</p> <p>Vídeo sobre a contaminación da industria téxtil. Diálogo ao respecto en formato asemblea.</p>	<p>CA2.2. Mostrar actitudes de respecto para o gozo da natureza, recoñecéndoa como un ben común.</p> <p>CA3.4. Mostrar hábitos de vida sustentable e tomar conciencia da importancia do respecto, os coidados e a protección do planeta, identificando a relación da vida das persoas coas súas accións sobre os elementos e recursos do medio.</p> <p>CE1.2. Mostrar curiosidade por obxectos, feitos e fenómenos próximos, formulando preguntas e realizando predicións.</p>	<p>Observación sitemática.</p>

<p>S2- S3- S4. Estacións de traballo por parte do cosplay.</p> <p>Agrúpanse en estacións por partes do <i>cosplay</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pantalón/falda: trala fase previa de confección esta consiste en principalmente coser as perneiras e os petos. - Camiseta: tras recompilar a cor e tamaño apropiado, esta fase corresponde a elaboración de logotipos, escudos, decoración. - Capa: deben medir o tamaño requirido na persoa modelo e axustar as telas, coser se é preciso. - Botas: xeran unha plantilla para elaborar as botas en goma eva. 	<p>CA1.9. Explicar ideas e procesos matemáticos sinxelos, os pasos seguidos na resolución dun problema ou os resultados matemáticos de forma verbal ou gráfica.</p> <p>CA2.1. Aceptar a tarefa e o rol asignado no traballo en equipo, cumprindo coas responsabilidades individuais e contribuíndo á consecución dos obxectivos do grupo.</p> <p>CA2.6. Recoñecer as matemáticas presentes na vida cotiá e noutras áreas, establecendo conexións sinxelas entre elas.</p> <p>CA2.7. Recoñecer linguaxe matemática sinxela presente na vida cotiá, adquirindo un vocabulario específico básico.</p> <p>CA3.3. Realizar conxecturas matemáticas sinxelas investigando patróns, propiedades e relacións de forma guiada.</p> <p>CA2.3. Participar de maneira guiada no deseño de producións plásticas e visuais elementais, traballando de forma colaborativa a través dun enfoque coeducativo baseado na igualdade e no respecto á diversidade.</p> <p>CA2.4. Tomar parte no proceso cooperativo de creación de producións culturais e artísticas, utilizando elementos básicos da linguaxe plástica e visual.</p> <p>CA2.5. Compartir as experiencias creativas plásticas e visuais, gozando e explicando o proceso e o resultado final obtido.</p> <p>CA2.6. Manifestar respecto na creación de actividades, interiorizando as normas elementais de comportamento e mostrando unha actitude positiva e empática cara á expresión de ideas, sentimentos e emocións dos demais.</p>	<p>Observación sistemática. Rúbrica. Lista de cotexo.</p>
<p>CONTIDOS ESPECÍFICOS DA TAREFA</p>		

- Uso de instrumentos para realizar observaciones y mediciones sencillas registrando los datos obtenidos.
- Elaboración guiada de textos básicos, murales, paneles, esquemas o presentaciones para recoger conclusiones.
- Uso responsable dos materiais: reducir, reutilizar e reciclar.
- Procedementos de indagación adecuados ás necesidades da investigación (observación no tempo, identificación e clasificación, procura de patróns...).
- Técnicas para unha correcta exposición oral dos resultados da investigación.
- A curiosidade e a iniciativa na realización das diferentes investigacións.
- Propostas de traballo que supoñan un proceso de investigación e acción por parte do alumnado e faciliten o proceso de autorregulación de aprendizaxes. Cooperación e diálogo.
- Orientacións espaciais, nocións básicas para que lle permitan orientarse nun debuxo, nun plano ou en maquetas simples da contorna máis próxima.
- Uso de obxectos e artefactos da vida cotiá como fontes para reflexionar sobre o cambio e a continuidade, as causas e as consecuencias.
- Estratexias básicas de recepción activa.
- Medios, soportes e materiais de expresión plástica e visual: experimentación. Técnicas bidimensionais e tridimensionais básicas en debuxos e modelados sinxelos. Manipulación de obxectos para a súa transformación. Utilización de elementos presentes na contorna natural con fins artísticos.
- Fases do proceso creativo: planificación guiada e experimentación.
- Valoración e interese, tanto do proceso coma do produto final, en producións plásticas e visuais.
- Normas elementais de comportamento e actitude positiva na creación e interpretación de propostas culturais e artísticas plásticas e visuais.
- Xénero discursivo (Expresión Oral, EO): Elementos básicos de contido (tema, léxico). – Interese pola ampliación de vocabulario para unha mellor comunicación oral. – Estratexias para a produción, con cohesión e coherencia, de textos orais en lingua galega, utilizando recursos non verbais básicos.
- Procesos, comprensión oral: – Comprensión global de textos orais de diversa tipoloxía, recoñecendo as ideas principais e as mensaxes explícitas e as mensaxes implícitas máis sinxelas, e atendendo á forma da mensaxe e procedentes de diversas fontes. – Recoñecemento e valoración do contido de textos orais e multimodais sinxelos, da información máis relevante e dos elementos básicos da comunicación non verbal.
- Procesos, produción oral: – Construción e comunicación de coñecemento mediante a planificación e produción acompañada de textos orais e multimodais sinxelos. – Cohesión na reprodución oral de textos sinxelos. – Interese por expresarse en galego.
- Contexto (Expresión Escrita, EE) – Estratexias para a coherencia textual na produción de textos escritos, en lingua galega. – Incidencia dos compoñentes (situación, participantes ou intención) no acto comunicativo.
- Procesos produción escrita.– Estratexias para a comprensión ou produción de textos sinxelos de uso social.

- Identificación das similitudes e diferenzas entre as linguas do seu ámbito escolar e social para acadar unha competencia comunicativa integrada e progresar na súa aprendizaxe.
- Resolución de problemas da vida cotiá que impliquen a comprensión da utilidade das sumas e restas con uso guiado dos procesos adecuados.
- Magnitude. – Identificación e exemplificación de características mensurables dos obxectos (**lonxitude**), mediante a observación da realidade próxima. – Recoñecemento de unidades non convencionais e convencionais (**metro, centímetro**) para realizar medicións adecuadas en situacións cotiás.
- Medicións: Medición individual e en equipo con instrumentos non convencionais e convencionais (**regras, cintas métricas**) para resolver problemas cotiás e achegarse á medición eficaz (selección do instrumento, precisión na medida e uso correcto de unidades) con explicación verbal e gráfica do proceso seguido.
- Figuras xeométricas de dúas e tres dimensións: Observación, manipulación e xogo para a identificación de simetrías en figuras xeométricas sinxelas e compleción de figuras simétricas.
- Localización e sistemas de representación: Interpretación, descrición e deseño de esbozos relacionados con itinerarios en espazos habituais, análises e comparación das producións en equipo, reelaboración individual con valoración do erro como mecanismo de mellora e explicación do proceso con vocabulario de posición (arriba, abaixo, diante, detrás, entre, preto, lonxe, máis preto que, menos preto que, máis lonxe que, menos lonxe que, próximo, afastado, á beira) e de elementos xeométricos básicos.
- Visualización, razoamento e modelización xeométrica. – Resolución en equipo de problemas da vida cotiá relacionados cos outros sentidos matemáticos mediante modelos xeométricos, con elaboración de hipóteses sinxelas, explicación do significado dos datos, contraste dos resultados obtidos e indicación do proceso seguido. – Recoñecemento de elementos, figuras e relacións xeométricas na arte, a linguaxe oral, a contorna físiconatural, os xogos e planos do seu contexto próximo.

3. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (1)

ACTIVIDADES	EXERCICIO 1	EXERCICIO 2	EXERCICIO 3	EXERCICIO 4
<p>S1. <u>Dinámica de cohesión.</u></p> <p><i>Camisetas cooperativas.</i></p> <p>Reflexión ao carón da dinámica en formato asemblea.</p>	<p>Explicación oral e con apoios visuais tanxibles do desenvolvemento da dinámica.</p>	<p>2 minutos para que os equipos elaboren o plan que van a executar para conseguir o cometido (que un dos membros do equipo se poña unha camiseta, sen que ningún do resto poda axudarlle coas mans).</p>	<p>Tempo de execución do reto. Tódolos equipos á vez.</p>	<p>Reflexión sobre a planificación, participación de tódolos membros, logro do cometido, factores que puideron afectar, comunicación, liderazgo, etc.</p>
<p>S1. <u>Asemblea.</u></p> <p>Anticipación desenvolvemento da tarefa.</p> <p>Entrega e explicación de autoavaliación. Dinámica de apoio activo para comprender esta ferramenta.</p>	<p>Explícase o transcurso das 4 sesións nun modo conciso.</p>	<p>Explicación dos conceptos de obxectivo de equipo (completar o <i>cosplay</i>) e obxectivos individuais (postos nunha lista de cotexo de autoavaliación).</p> <p>Entrega e lectura de autoavaliación.</p>	<p>Dinámica do “barco de papel” para vivenciar que é e como utilizar o Apoio Activo. Vinculamos co apartado introducido ao respecto na autoavaliación.</p>	
<p>S1. <u>Panel Scrum/Kanban.</u></p> <p>Explicamos o seu funcionamento.</p> <p>Escribimos as partes de <i>cosplay</i> a realizar e colocamos no panel: pantalón, camiseta, máscara, capa, botas e complementos.</p>	<p>Explícase que é o Panel Scrum/Kanban e como o imos a utilizar.</p>	<p>Asignamos a cada equipo un posit dunha cor diferente. Cada integrante colle un e escribe unha das palabras das diferentes partes do <i>cosplay</i>.</p>	<p>Colocamos os posits na parte inicial do panel e exemplificamos unha posible progresión na realización das partes do <i>cosplay</i>.</p>	

<p><u>S1-S2. Recompilación materias primas e inicio da confección do pantalón.</u></p> <p>En función o deseño inicial buscan as materias primas necesarias en función a tamaño e cor.</p> <p>Entrégaselle a cada equipo unha guía en formato accesible, secuenciada por pasos sinxelos. Todos os equipos imos avanzando a vez na lectura e execución das instrucións para a creación do pantalón, polo menos nunha fase inicial de corte e confección antes de coser.</p>	<p>Trala revisión dos deseños previos, o alumnado busca nas caixas de materias primas (camisetas vellas) as necesarias para a creación do pantalón, camiseta e capa. Tendo en conta cores e tamaños.</p>	<p>Entregamos o guión de elaboración do pantalón.</p> <p>En gran grupo e sentados por equipos vamos lendo e executando os pasos. Tomamos medidas, facemos cálculos, aplicamos datos, cortamos, etc.</p>	<p>Reflexamos ao final da sesión no Panel Scrum/Kanban o transcurso do proceso.</p>	
<p><u>S2.S3-S4. Creación da máscara.</u></p> <p>En equipo colocan as tiras de xornais nos globos, xerando unha superficie dura. Aportan a cor do fondo. Debuxan detalles con rotuladores permanentes.</p> <p>Esta fase realízase por precisar tempos de secado en varias sesións. Móstrase no panel Scrum/Kanban o progreso.</p>	<p>Cun globo inchado no tamaño aproximado da cabeza dun neno, pegamos tiras de xornais con cola branca mesturada con auga. Todo o equipo xunto.</p>	<p>Unha vez seca, cortamos o globo quedando coa forma do mesmo Aplicamos un eixo de simetría aproximado e dividimos a máscara en dous.</p> <p>Por parellas, aplicamos a cor/cores de fondo en función ao deseño previo da máscara.</p>	<p>Unha vez seca a pintura, realizamos os detalles con rotuladores permanentes. Por parellas.</p> <p>Colocamos a goma.</p>	

<p>S3. <i>Fastfashion</i> e consumo de roupa na sociedade actual.</p> <p>Vídeo sobre a contaminación da industria téxtil. Diálogo ao respecto en formato asemblea.</p>	<p>Visionamos o vídeo “La moda, más allá de la próxima temporada”: https://www.youtube.com/watch?v=NnjtL1JEYsw</p> <p>Vamos facendo pequenas paradas buscando relación con situacións cotiás vividas polo alumnado, nas partes que aporta comparativas de consumo, etc. Buscando a interacción e diálogo.</p>	<p>Facemos unha breve recollida de propostas para combater o consumo de roupa na sociedade actual e porén a contaminación que supón para o planeta. Exemplificamos e conectamos coa tarefa de <i>Comunidade Freak</i> e o Congreso ODS de finais de curso.</p>	<p>Visionamos parte do vídeo do vertedoiro de roupa de Atacama: https://www.youtube.com/watch?v=0HZI9_MhwFc&t=</p> <p>Realizamos un pequeno debate ao respecto.</p>	
<p>S2- S3- S4. Estacións de traballo por parte do cosplay.</p> <p>Agrúpanse en estacións por partes do <i>cosplay</i>.</p>	<p>Pantalón/falda: Deben completar o proceso comezado nas primeiras sesións polo groso do equipo, esta vez en parellas que rotarán.</p> <p>Dende facer medicións, aplicalas nas teas das camisetas, marcar co xiz, facer cálculos sinxelos, enfiar e coser.</p> <p>Debido as características singulares de cada deseño, en ocasións os equipos terán que mesturar teas, tinguir (coa axuda do alumando de EI e 1º), pintar con rotuladores para teas, etc.</p>	<p>Camiseta: unha vez escollida a camiseta na fase inicial, deberán axustala ao deseño feito en papel no trimestre anterior.</p> <p>Debido as características singulares de cada deseño o alumnado deberá realizar logotipos ou escudos, sa sexa pintando sobre a tea se é posible, ou engadindo elementos en goma eva. Para iso utilízase o compás, pegamento para teas, realizando bosquexos en cartolina, etc.</p> <p>Parellas rotativas.</p>	<p>Capa: unha vez escollida a camiseta ou camisetas vellas que se utilizarán, tomarase medidas dende o ombreiro ata os xeonllos e aplicarase a papel contínuo, que servirá como apoio e patrón para completar a prenda, xa sexa cosendo varias teas ou utilizando unha soa se é preciso.</p>	<p>Botas/Complementos.</p>

4. TRANSPOSICIÓN DIDÁCTICA (2)

ACTIVIDADES	ESCENARIO	AGRUPAMIENTO	RECURSOS	TEMPORALIZACIÓN
<p>S1. <u>Dinámica de cohesión.</u></p> <p><i>Camisetas cooperativas.</i></p> <p>Reflexión ao carón da dinámica en formato asemblea.</p>	Biblioteca. Escenario.	Gran grupo a explicación pero agrupados por equipos.	Camisetas vellas, 1 por equipo.	20 min.
<p>S1. <u>Asemblea.</u></p> <p>Anticipación desenvolvemento da tarefa.</p> <p>Entrega e explicación de autoavaliación. Dinámica de apoio activo para comprender esta ferramenta.</p>	Biblioteca. Bancada para asemblea.	Gran grupo.	Plantillas de autoavaliación e infografía de apoio activo. Folios para a dinámica.	30 min.
<p>S1. <u>Panel Scrum/Kanban.</u></p> <p>Explicamos o seu funcionamento.</p> <p>Escribimos as partes de <i>cosplay</i> a realizar e colocamos no panel: pantalón, camiseta, máscara, capa, botas e complementos.</p>	Biblioteca. Espazo ao pe do escenario.	Equipos.	Posits, lápices e Panel Scrum/Kanban.	20 min.

<p><u>S1-S2. Recompilación materias primas e inicio da confección do pantalón.</u></p> <p>En función o deseño inicial buscan as materias primas necesarias en función a tamaño e cor.</p> <p>Entrégaselle a cada equipo unha guía en formato accesible, secuenciada por pasos sinxelos. Todos os equipos imos avanzando a vez na lectura e execución das instrucións para a creación do pantalón, polo menos nunha fase inicial de corte e confección antes de coser.</p>	<p>Biblioteca: mesas de traballo por equipos.</p>	<p>Equipos.</p>	<p>Guía con instrucións para elaboración de pantalón. Xices, lapis, goma, cinta métrica, tesoiras para tea.</p>	<p>120 min.</p>
<p><u>S2.S3-S4. Creación da máscara.</u></p> <p>En equipo colocan as tiras de xornais nos globos, xerando unha superficie dura. Aportan a cor do fondo. Debuxan detalles con rotuladores permanentes.</p> <p>Esta fase realízase por precisar tempos de secado en varias sesións. Móstrase no panel Scrum/Kanban o progreso.</p>	<p>Biblioteca. Espazo maker.</p>	<p>Parellas dentro dos equipos.</p>	<p>Xornais, cola branca, pinceis, botes, pintura, rotuladores permanentes, goma elástica.</p>	<p>120 min.</p>

<p>S3. <i>Fastfashion</i> e consumo de roupa na sociedade actual.</p> <p>Vídeo sobre a contaminación da industria téxtil. Diálogo ao respecto en formato asemblea.</p>	<p>Biblioteca. Bancada en formato asemblea.</p>	<p>Gran grupo.</p>	<p>Pantalla.</p>	<p>20-30 min.</p>
<p>S2- S3- S4. Estacións de traballo por partes do cosplay.</p> <p>Agrúpanse en estacións por partes do <i>cosplay</i>.</p>	<p>Biblioteca. Mesas de traballo por agrupamentos de partes do cosplay.</p>	<p>Os equipos están mesturados por partes do cosplay. En cada estación hai unha parella de cada equipo.</p>	<p>Camisetas vellas, lapis, xices, goma, tesoiras de tea, fíos, agullas, rotuladores de tea, goma eva, cartolina, compás, regra, cinta métrica.</p>	<p>170 min.</p>

5. AVALIACIÓN

ASPECTOS A AVALIAR	INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN	PROCEDIMENTOS DE AVALIACIÓN
ENSINANZA-APRENDIZAXE (ALUMNADO)	Observación sistemática. Rúbrica. Lista de cotexo.	Reunión co equipo docente. Contrastar datos recollidos.
PRÁCTICA DOCENTE	Lista de cotexo.	Reunión co equipo docente. Contrastar datos recollidos.
DESEÑO DA TAREFA	Lista de cotexo.	Reunión co equipo docente. Contrastar datos recollidos.

FERRAMENTAS DE AVALIACIÓN:

Rubrica de autoavaliación docente:

https://docs.google.com/document/d/15NpAD27Pqpf8n5YEWcciCTK3MmQVt_Ljt1JhlbaLKRC/edit?usp=share_link

Lista cotexo:

https://docs.google.com/document/d/1nt5Z-5LMRc_EzmeR36B2jFUjcMaqZOv01Px37V560bQ/edit?usp=share_link

Rubrica ámbito:

https://docs.google.com/document/d/1OZZLMg6WMXcJ70Zogkygz8cyOm8Co1yl/edit?usp=share_link&oid=117493785318461292596&rtpof=true&sd=true

Ferramentas de auto/co/heteroavaliación:

<https://drive.google.com/file/d/1wTjHFCIVK7IRvVmNJ-I-oLqHQO09k0r1/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1n6BTOMna3rEv-YfGBMGhUManXwRVWPqZ/view?usp=sharing>

