

MEMORIA FIN DE CURSO AULA STEAM

1.- ESPAZO

A s clases STEAM de 1º a 4º desenvolvéronse entre a aula ordinaria e a aula STEAM. Foi impartida por 2 mestras ao mesmo tempo. Isto facilitou moito a labor xa que permitiu apoiar aos grupos e solucionar no momento problemas xurdidos sobre todo cos computadores do Programa Educa Dixital.

2.- ACTIVIDADES (Proxectos, titoriais, materiais creados, investigacións, ligazóns a traballos,...)

Leváronse a cabo actividades de pensamento computacional cos Escornabots e xogos de chan, e de razoamento lóxico matemático aproveitando os numerosos recursos que ofrecía a aula. Tamén realizamos moitas actividades creativas cos Legos que axudan a desenvolver habilidades motrices, sociais, aprender a resolver problemas, discutir ideas entre os compoñentes dos grupos e negociar solucións. Dicar aquí que ao estaren mesturadas as pezas das distintas caixas é imposible realizar as actividades dos libretos que as acompañan.

Tamén realizaron gravacións na radio, como por exemplo, recitado de poesías.

Fixeron fotos e gravacións coas tablets e manexaron o Chroma Key para facer montaxes.

Durante todo o curso dedicamos moitas sesións ao traballo cos computadores. O obxectivo inicial era aprender a usar un Libre Office Writer e empregar carpetas para salvar as creacións, cosa que resultou imposible dadas as innumerables veces que fallaron os equipos. Para comprobar se os arranxos que se ían facendo por parte da empresa que llos vendeu á Xunta, seguimos a utilizalos en moitas sesións, pero xa sen intención de gardar nada. Aprenderon a manexar o Witter, o Impress, debuxaron e deseñaron cartaces co Tuxpaint e aprenderon a empregar o teclado co TuxTyping. O alumnado iniciouse tamén na programación co scratux e a facer soar un violín de papel co Scratch.

3.- RECURSOS

Empregamos moitos dos recursos da aula Steam e os ordenadores do programa Educa Dixital da Xunta que, como xa dixemos, nos deron moitos problemas e levaron moitas horas de traballo entre chamadas e correos electrónicos á UAC e á empresa que os vendeu e preparando os paquetes para envialos a arranxar. Dicur que a día de hoxe non se arranxou o problema e ninguén nos dá unha solución.

4.- CURRÍCULO

5.- PARTICIPACIÓN DO ALUMNADO

O alumnado participa con entusiasmo en todas e cada unha das actividades propostas e, en xeral, non tivemos problemas de comportamento, xa que todos tentaban aproveitar o tempo ao máximo.

6.- PARTICIPACIÓN DAS FAMILIAS E IMPLICACIÓN NO PROCESO DE APRENDIZAXE DO ALUMNADO

Cando empregábamos algunha app nova, os nenos viñan preguntando o nome para escribilo e probala na casa coas familias. Isto reflicte que falaban nas casas dos traballos realizados implicándoas nas aprendizaxes.

6.- COORDINACIÓN DO PROFESORADO

A coordinación foi boa, tanto entre as dúas mestras que impartiron clase xuntas, como coa que o facía no terceiro Ciclo.

7.- ANÁLISE DOS RESULTADOS

Podemos afirmar que o alumnado adquiriu unha boa competencia dixital.

8.-DIFICULTADES ATOPADAS

A imposibilidade de levar a cabo os obxectivos iniciais de manexo dos computadores e as mesturas das caixas de Lego.

9.-PROPOSTAS PARA O VINDEIRO CURSO

Seguir en contacto coa UAC para que arranxen os problemas cos computadores antes do inicio do curso para así poder levar a fin a programación inicial

10.-MATERIAIS PRECISOS PARA UN BO DESENVOLVEMENTO DO CURSO.

Esperaremos a recibir os materiais do Polos Creativos para decidir que máis podemos precisar. Nestes momentos non consideramos que teña sentido facer investimentos en elementos que se poden duplicar.