

## Título do Proxecto: "Coñecendo as artes de pesca "

### Pregunta inicial

*Por que nas nasas do polbo entra a nécora? (cando non debo collela porque está vedada, xa que coincide cando está ovada)*

### Proposta de solución

Debo coñecer os hábitos que fan que o polbo e a nécora entren na mesma nasa, para lograr a fabricación de unha moito máis selectiva

### Recursos materiais

- Mostra de diferentes tipos de nasas
- Impresora 3 D para a fabricación do noso prototipo

### Recursos humanos

- Colaboración de familiares dedicados a pesca coas nasas relatando as súas experiencias e compartindo os seus coñecementos co alumnado e a comunidade educativa en xeral (os profes imos aprender moito)

### Recursos ambientais

- Saídas ao peirao
- Saídas a zonas rochosas nas que soltaremos os nosos prototipos de nasas para comprobar a súa efectividade

### Temporalización

- Unha sesión semanal das clases de tecnoloxía de 2 de ESO durante o curso completo
- Tamén será preciso algúnha outra hora a maiores para ir a botalas nasas no mar

### Estándares de aprendizaxe

QB1.1.1. Formula, de forma guiada, hipóteses para explicar fenómenos cotiáns, utilizando teorías e modelos científicos sinxelos.  
 FQB1.1.2. Rexistra observacións e datos de maneira organizada e rigorosa, e comunica oralmente e por escrito utilizando esquemas, gráficos e táboas.  
 FQB1.2.1. Relaciona a investigación científica con algunha aplicación tecnolóxica sinxela na vida cotiá.  
 FQB1.6.2. Participa, valora, xestiona e respecta o traballo individual e en equipo  
 LCLB1.1.2. Retén información relevante e extrae informacións concretas  
 MAB1.2.1. Analiza e comprende o enunciado dos problemas (datos, relacións entre os datos, e contexto do problema).  
 TEB 1.2.2. Constrúe un prototipo que dá solución a un problema técnico sinxelo, mediante o proceso de resolución de problemas tecnolóxicos.  
 TEB 1.2.3. Traballa en equipo de xeito responsable e respectuoso.  
 TEB3.1.2. Identifica tipos de materiais con que están fabricados obxectos técnicos cotiáns.  
 TEB5.3.1. Deseña e elabora aplicacións informáticas sinxelas mediante un contorno de programación gráfico.

### Coñecementos previos

- Diferentes tipos de nasas e o seu funcionamento
- Alimentación, habitat e hábitos da nécora e do polbo
- Características morfolóxicas e de costumes das especies
- Deseño e impresión 3D

### Actividades

- Saída ao peirao para ver os diferentes tipos de nasa existentes
- Visita ao colexio dalgún mariscador experto na materia
- Investigación no ámbito familiar acerca deste tema ( o 90% dos familiares do noso alumnado viven directamente da pesca)
- Traballos previos en deseño sobre papel
- Traballos de deseño en tinkercad e thingiverse
- Impresión 3D

### Difusión

Unha vez elaborado e probado o noso prototipo, explicaremos a todas as partes participantes e colaboradoras no proxecto, os resultados obtidos do mesmo

### Reflexión e autoavaliación

- Unha vez probados nas rochas os prototipos impresos (previamente seleccionados como gañadores), darémolos tamén a probar a algún dos pescadores colaboradores.
- A nosa avaliación será positiva si logramos unha maior selectividade nas especies que entren no prototipo de nasa. Isto permitirá que non entren nécoras ovadas no momento que se encontren en veda por este motivo, evitando así a tentación de sacalas do mar nese momento (eliminando muitas, e sobretudo a sobreexplotación da especie)