



## Elaborando materiais didácticos para traballar as Competencias Clave

Planificando tarefas e elaborando VDI

# Temos claro o que é?

Competencia  
clave

Estándares de  
aprendizaxe

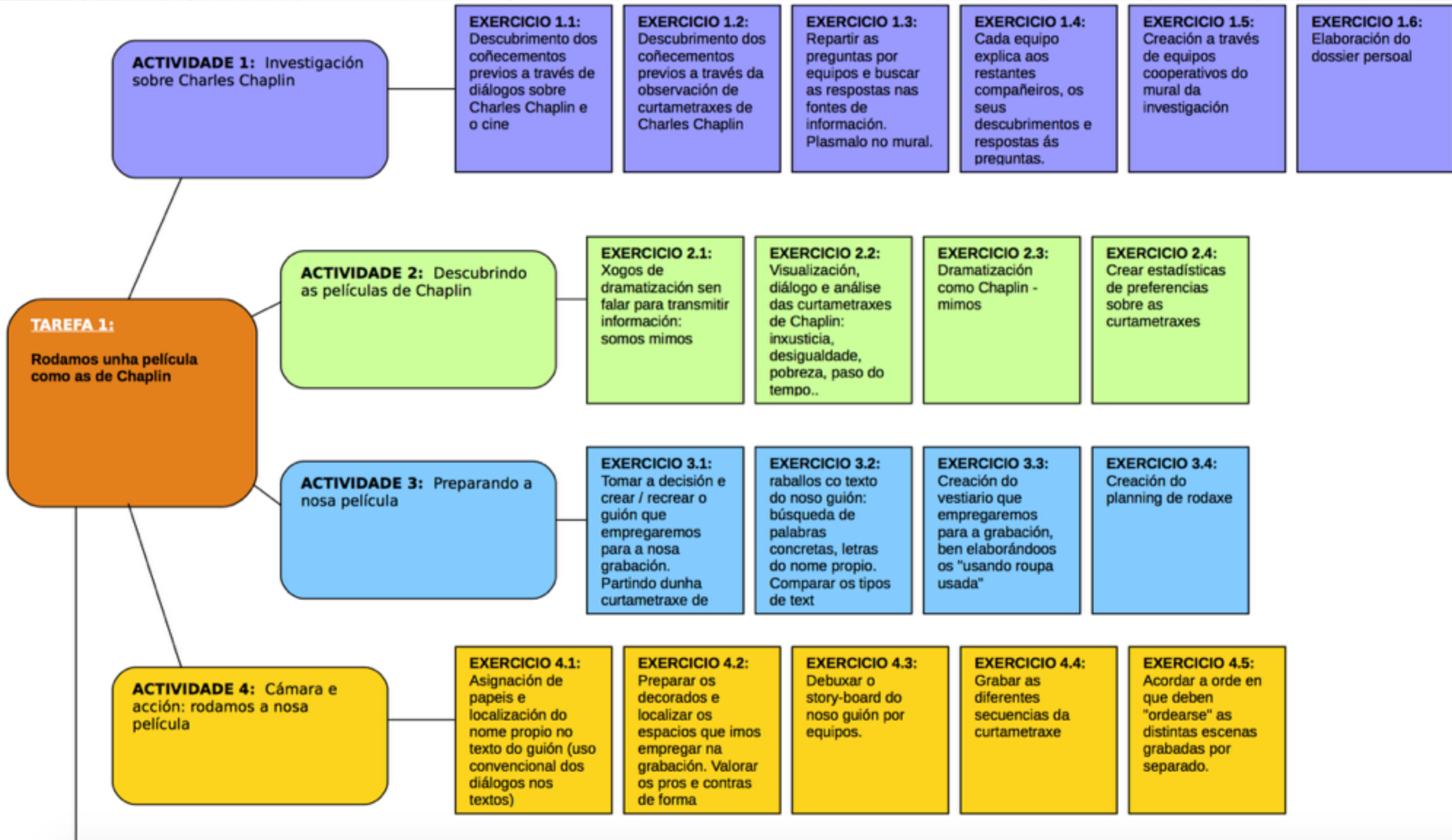
Desempeño

Tarefa - actividade - exercicio

producto final  
socialmente relevante

U.D.I  
Unidade Didáctica  
Integrada

# Esquema dunha tarefa



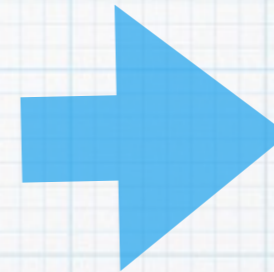
# Unidades Didácticas Integradas

- \* Son a planificación “sobre o papel” dunha (ou varias) tarefas.
- \* Inclúen os elementos do currículo relacionados entre si e en relación ós exercicios, actividades e á propia tarefa, tanto para a súa posta en práctica como para a súa avaliación.
- \* Inclúen elementos do currículo de varias áreas que se traballan de forma “integrada”.
- \* A aplicación **PROGRAMAME** ([recursoseducativos.net](http://recursoseducativos.net)) axuda no proceso de planificar tarefas creando **UDIS**.

# Proposta para "facer tarefas"

Distribuir os estándares de cada área por trimestre e darlles un peso (decisión de centro)

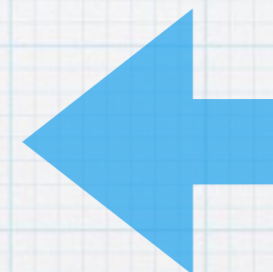
Programame



Decidir o produto final da tarefa



Idear actividades cos seus exercicios

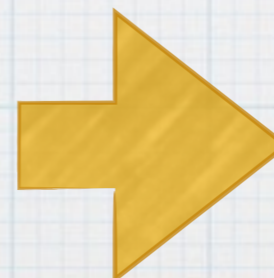


Deseñar a UDI cos elementos do currículo

Programame



Poñer en práctica na aula a tarefa



Avaliar estándares durante o proceso e ó final

# Comezamos a traballar?



- \* Ímonos organizar en equipos de traballo, segundo o nivel ou etapa, de xeito que poidamos “crear en cada grupo” a súa tarefa e planificala elaborando unha UDI
- \* Iremos comentando o exemplo real da tarefa “Imos facer unha película como as de Chaplin”, á vez que cada grupo vaia creando a súa.
- \* Empregaremos a aplicación PROGRAMAME para elaborar a UDI da nosa tarefa
- \* Planificaremos unha tarefa por equipo (alomenos) e elaboraremos a correspondente UDI, coa idea de poder aplicala na aula e valorar os resultados (2 sesións)
- \* Na sesión final de “valoración” comentaremos as dificultades atopadas e experiencias da posta en práctica na aula (de ser o caso) e do proceso de deseño, planificación e elaboración de tarefas e UDIs



**Creemos os nosos equipos**

# Programame

[www.recursoseducativos.net](http://www.recursoseducativos.net)

## Programame infantil

Creador de U.D.I. de oscar\_abilleira

CURSOS UDIS

nome do curso ou categoría

CREAR NOVO CURSO

### ESCOLLE UN DOS TEUS CURSOS | CATEGORÍAS

- 2015/2016 (EI1 - EI2)
- 2014/2015
- Plantillas e modelos
- PROBAS\_CFR

COMPÁRTELA

NON A COMPARTES

ERES CONVIDADO/A

### SITUACIÓN DOS INDICADORES TRABALLADOS NO CURSO/CATEGORÍA: 2015/2016 (EI1 - EI2)

4º INF. 5º INF. 6º INF.

código	estándar	traballado nas UDis do curso
4º-CC.1.1	Agrupa os obxectos atendendo á posesión dalgún atributo.	
4º-CC.1.2	Agrupa obxectos por semellanzas.	
4º-CC.1.3	Identifica as propiedades físicas empregando os seus sentidos.	
4º-CC.1.4	Ten curiosidade por todo o que o rodea.	
4º-CC.2.4	Interésanlle os números e o seu emprego na vida cotiá.	

todos CC CSMAP LCR

VER SÓ OS NON TRABALLADOS

Aprenderemos a usar a aplicación analizando a UDI dunha tarefa real

Elaborando materiais didácticos para as CC - planificando tarefas

Óscar Abilleira Muñiz - outubro 2015





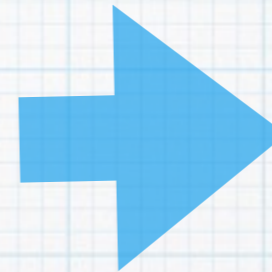
# Rexistrándonos na aplicación

[www.recursoseeducativos.net](http://www.recursoseeducativos.net)

Crearemos un curso/categoría "común" para cada grupo, dando permiso ós outros compoñentes do grupo para que poidan traballar nel

## Proposta para “facer tarefas”

Distribuir os estándares de cada área por trimestre e darlles un peso (decisión de centro)



Decidir o produto final da tarefa



Investigamos para rodar  
unha película como as de Charles Chaplín

# Planificando a tarefa...

- ◆ Foi planificada durante o verán por parte dos títos das dúas aulas.
- ◆ Levaríamos a cabo un proxecto de traballo (investigación) - un tipo de tarefa - sobre Charles Chaplín e o cinema.
- ◆ O produto final sería “rodar unha película como as de Chaplín”, para o cal sería preciso investigar sobre a personaxe e o proceso de rodaxe.
- ◆ Introduciríamos o tema partindo de curtametraxes sobre Charles Chaplín “xogando a pensar” (filosofía para nenos/as) que aparecerían na web

# Por que un proxecto de traballo?

- ◆ O alumnado é activo durante todo o proceso
- ◆ Ó ter unha finalidade clara e real (son funcionais) traballamos o “desempeño” das competencias clave.
- ◆ Permite introducir no proxecto (e outras tarefas) os exercicios e actividades que se fan nas aulas, pero nun contexto funcional, real e motivante.
- ◆ Fai necesario un traballo en equipos cooperativos e con diferentes fontes de información, de forma funcional.
- ◆ Traballamos aspectos do método científico: formular hipóteses, plantexar teses, contrastalas, rexistrar e transmitir o descuberto...
- ◆ Son aprendizaxes significativas: partindo dos coñecementos previos e a través do conflito cognitivo dase lugar á reorganización de dítos esquemas.



# Fases do proxecto de traballo:

- ◆ Eleximos/xorde tema e produto final
- ◆ Que sabemos?
- ◆ Que queremos saber?
- ◆ Onde e como ímos buscar?
- ◆ Como nos ímos organizar?
- ◆ Investigamos
- ◆ Elaborando o produto final
- ◆ Como llo contamos ó mundo?
- ◆ Descubrimos o que aprendimos



[Descarga información sobre os proxectos de traballo](#)

Creando materiais didácticos para as CC - planificando tarefas



**Cal vai a ser o produto final  
socialmente relevante da vosa tarefa?**

**Tomamos a decisión dentro do equipo  
compartímola co resto dos equipos**

### 1.1- IDENTIFICACIÓN

<b>Título da U.D.I.:</b>	RODAMOS UNHA PELÍCULA COMO AS DE CHAPLIN				
<b>Áreas traballadas:</b>	Linguaxes: comunicación e representación, Coñecemento de sí mesmo e iniciativa persoal e Coñecemento do contorno.	<b>Nivel:</b>	Educación Infantil	<b>Curso:</b>	3, 4, 5 anos
<b>Mestres implicados:</b>	Mestres / titores de ambas aulas de Educación Infantil.				

### 1.2- DESCRICIÓN E XUSFICACIÓN

Plantexamos a grabación dunha curtametraxe de cine mudo e en branco e negro, emulando ás de Charles Chaplin, fundamentada en valores de respecto ós demais e afondando nas inxusticias sociais e as inxusticias e desigualdades na sociedade. Esta curtometraje será proxectada para as familias nunha sesión especial. Incluímos tamén os traballos para celebrar o día da Paz, que terá lugar durante o desenvolvemento desta UDI.

### 1.3.- RELACIÓN CON OUTRAS U.D.I.

Esta U.D.I., segundo tema do proxecto, poderá estar vinculada coa U.D.I. na que se insira o traballo coa celebración do día da paz o 30 de xaneiro.

## 2.- CONCRECIÓN CURRICULAR

Os diferentes elementos do currículo (contidos, estándares e criterios) son indicados coa **nomenclatura e numeración indicada na programación de ciclo e aula**, baseada no decreto 330/2009, do 4 de xuño polo que se establece o currículo de educación infantil, na comunidade autónoma de Galicia. Os **obxectivos** poden atoparse nas concrecións curriculares das citadas programacións, relacionados cos diferentes criterios.

### 2.1.- TAREFA

<b>Explicación do produto final:</b> (socialmente relevante)	Investigaremos a vida e obra de Charles Chaplin para coñecer o proceso de creación dunha película e así poder rodar a nosa propia curtametraxe, pasando por tódalas fases de creación da mesma.						
<b>Competencias clave traballadas:</b>	<input checked="" type="checkbox"/> C.C.	<input checked="" type="checkbox"/> C.M.C.T	<input checked="" type="checkbox"/> C.D.	<input checked="" type="checkbox"/> C.A.A.	<input checked="" type="checkbox"/> C.S.C.	<input checked="" type="checkbox"/> C.S.I.E.E.	<input checked="" type="checkbox"/> C.C.E.C
	Comunicación lingüística	Matemática, ciencia e tecnoloxía	Dixital	Aprender a aprender	Sociais e cívicas	Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	Conciencia e expresións culturais

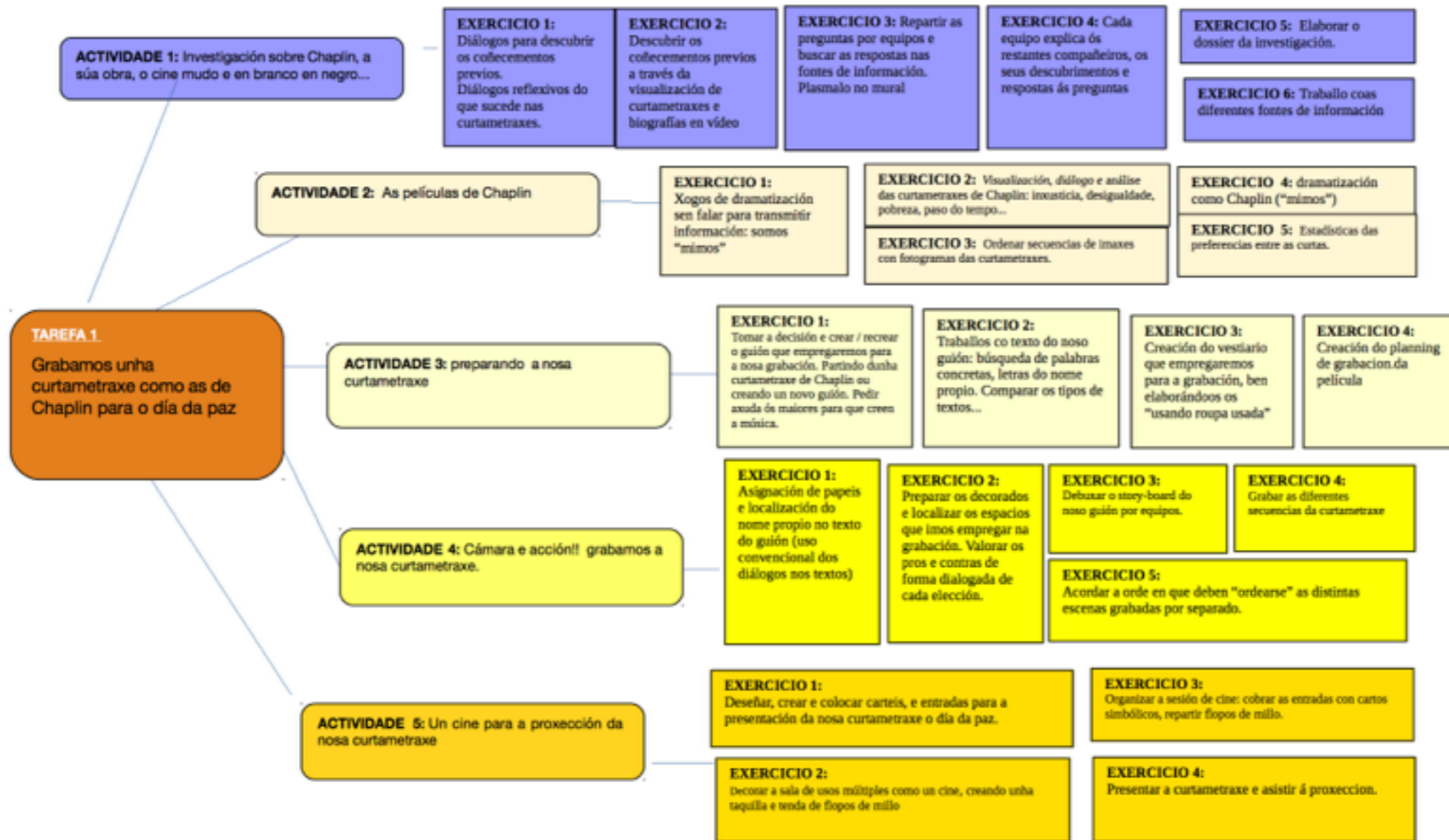
# Elaboramos a UDI

UDI dispoñible en Prográmame de forma pública

Creando materiais didácticos para as CC - planificando tarefas



5.- MAPA CONCEPTUAL DE RELACIÓNS ENTRE TAREFA, ACTIVIDADES E EXERCICIOS



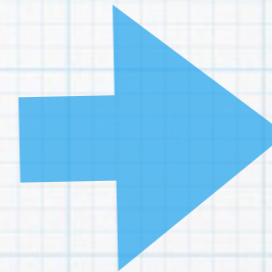
# Estructura da tarefa

[Podes descargar a UDI aquí](#)

Creando materiais didácticos para as CC - planificando tarefas

## Proposta para "facer tarefas"

Distribuir os estándares de cada área por trimestre e darlles un peso (decisión de centro)



Decidir o produto final da tarefa

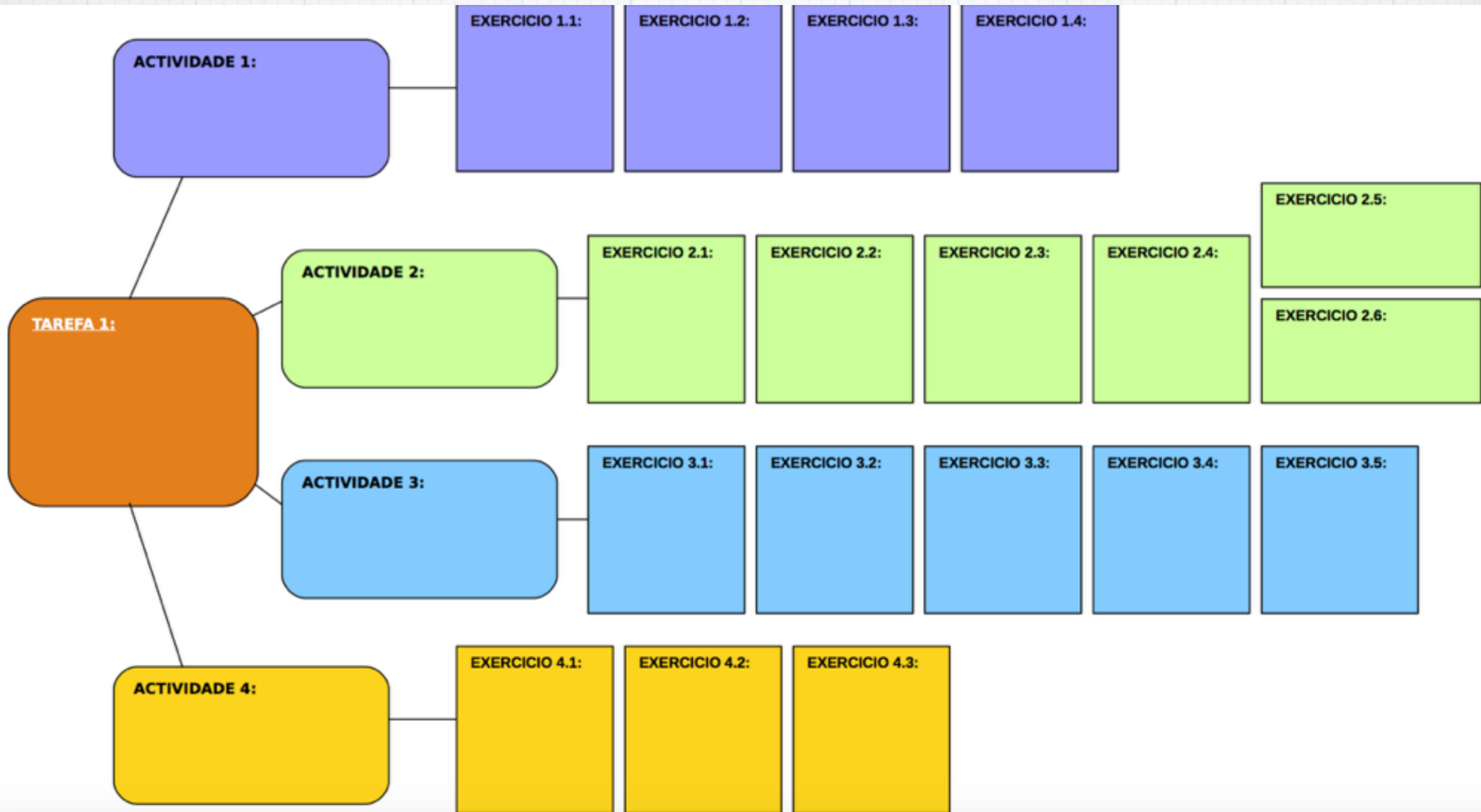


Idear actividades cos seus exercicios



**Que actividades e exercicios farán posible chegar ó produto final?**

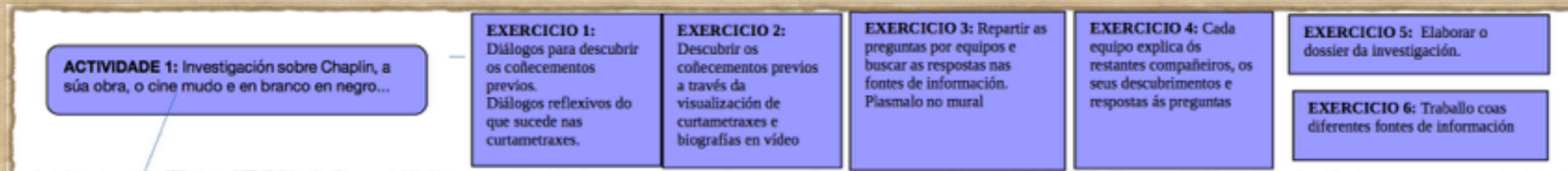
**Decidimos que actividades vai a ter a nosa tarefa, e dentro de cada unha delas que exercicios.**





Así se aplicaron na as actividades e exercicios da tarefa “creando unha película como as de Chaplín”

# Actividade 1: Investigamos sobre Chaplín e o cinema



↓ transposición didáctica

Actividade 1	Exercicio 1.1	Exercicio 1.2	Exercicio 1.3	Exercicio 1.4	Exercicio 1.5	Exercicio 1.6
<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>
Investigación sobre Charles Chaplín	Descubrimento dos coñecementos previos a través de diálogos sobre Charles Chaplín e o cine	Descubrimento dos coñecementos previos a través da observación de curtametraxes de Charles Chaplín	Repartir as preguntas por equipos e buscar as respostas nas fontes de información. Plasmalo no mural.	Cada equipo explica aos restantes compañeiros, os seus descubrimentos e respostas ás preguntas.	Creación a través de equipos cooperativos do mural da investigación	Elaboración do dossier persoal
<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>
LCR 1 / CSMAP 9 / CSMAP B3	LCR B1.1	CSMAP B1.10	CSMAP B3.1	LCR-B.1.1 LCR-B.1.4	CSMAP-B.3.6, CSMAP-B.2.5	LCR-B.1.8, CC-B1.5
<b>Indicadores:</b>	4º LCR 1.1 / 5º -LCR 1.7 / 6º -LCR 1.8 / 5º- CSMAP B9.2 / 6º - CSMAP B3.2					
<b>Modelos de pensamento</b>	<b>Modelos de ensinanza</b>	<b>Recursos didácticos</b>		<b>Agrupamentos</b>	<b>Escenarios</b>	
Reflexivo, analítico, lóxico, deliberativo e crítico.	Metodoloxía activa, cognitivo-constructivista, cooperativa e social. Proxectos de traballo e agrupamentos heteroxéneos. Globalización e flexibilidade así como aprendizaxes significativos e contextualizados.	MATERIAIS: fotocopias, fotografías, libros, papel, cartulinas, material funxible. PERSOAIS: ( INTERNOS /EXTERNOS): Titores de infantil, especialistas de apoio,. DIXITAIS: Cámara de fotos, cámara de vídeo, ordenador, impresora.		Parellas Equipos cooperativos. Gran grupo- unha sóa aula, e as dúas aulas infantil. Individual para o dossier	Aulas de infantil e outras dependencias do centro	

# Dando os primeiros pasos

- ◆ Facemos xorder o tema a través do visionado de diferentes fragmentos de películas de Chaplín que colgamos na web do centro.
- ◆ Establecemos diálogos e “xogamos a pensar” sobre as diferentes curtametraxes
- ◆ “Xorde” por parte do alumnado a idea de “facer unha película” (producto final) para poder logo ensinarlla ás familias e compañeiros do centro.
- ◆ Acordamos que antes teremos que “descubrir cousas” sobre Chaplín e sobre o proceso de rodaxe dunha peliucpla.



# Comezamos a investigación

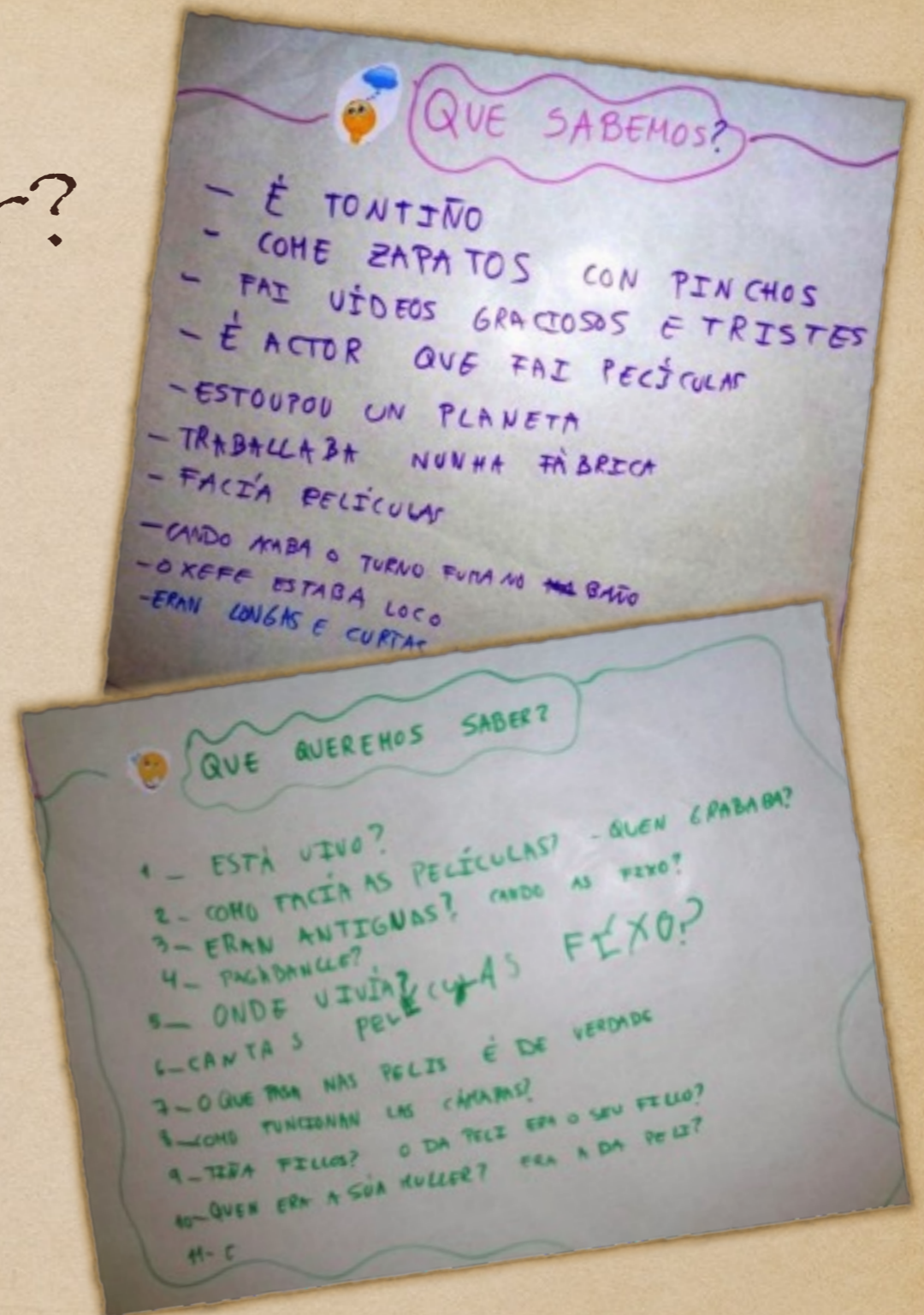
- ◆ Creamos un mural para a investigación no que plasmamos:
  - ◆ o produto final
  - ◆ as diferentes fases do proxecto
  - ◆ os resultados da investigación





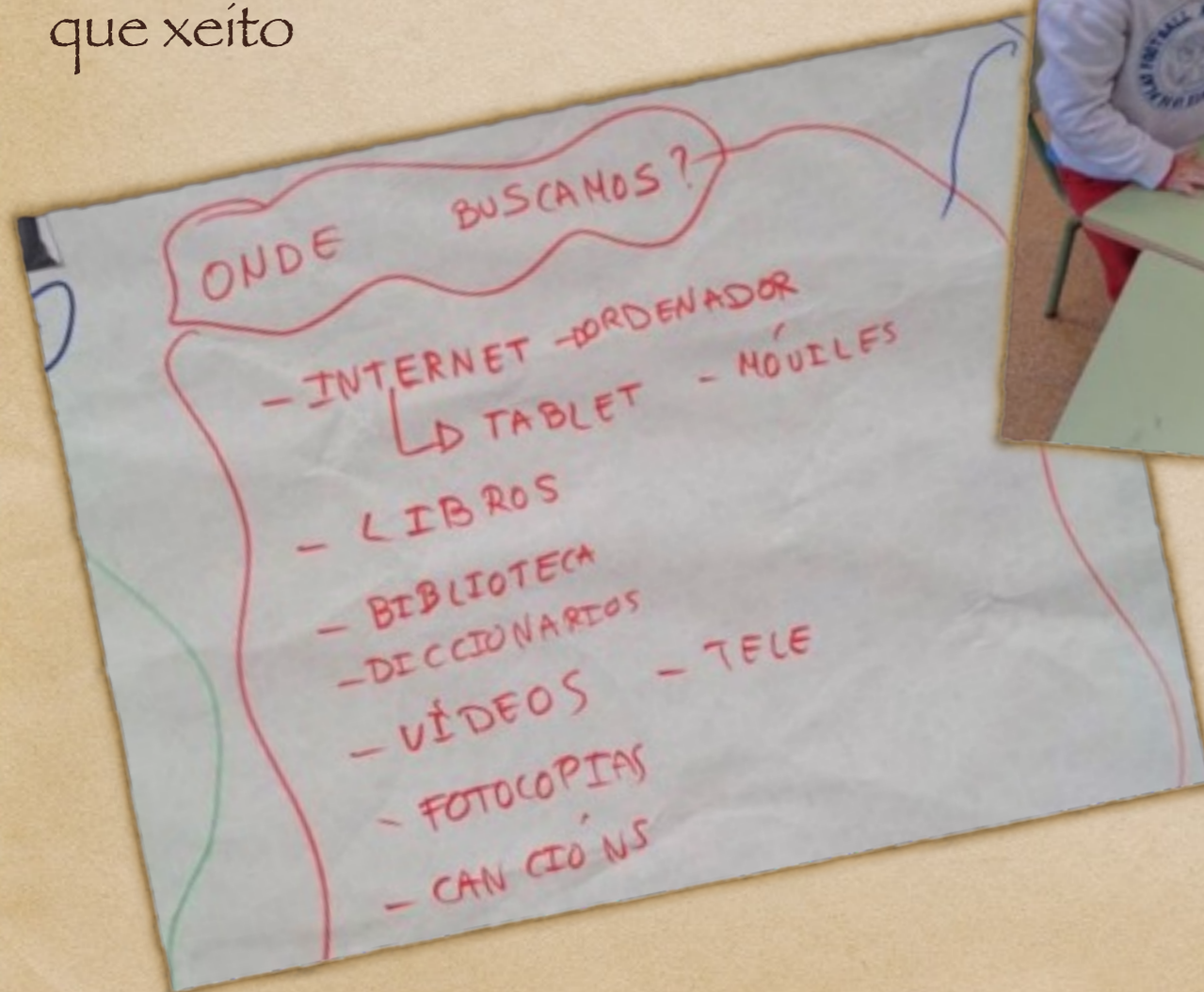
# Que sabemos? Que queremos saber?

- ◆ A través de diálogos xorden as ideas previas que ímos anotando no mural.
- ◆ A partir das ideas previas e do diálogo xorden as preguntas concretas do que queremos descubrir



# Onde buscamos?

Imos anotando no mural as distintas fontes de información que coñecen e que poderemos empregar, argumentando de que xeito



Escribimos unha carta ás familias pedindo información

# Organizando a información

Toda a información que ímos traendo, conseguindo ou atopando, organizámola no recanto da investigación, onde está sempre dispoñible.



No recanto de infantil da web tamén existe un apartado para os vídeos e imaxes de información.

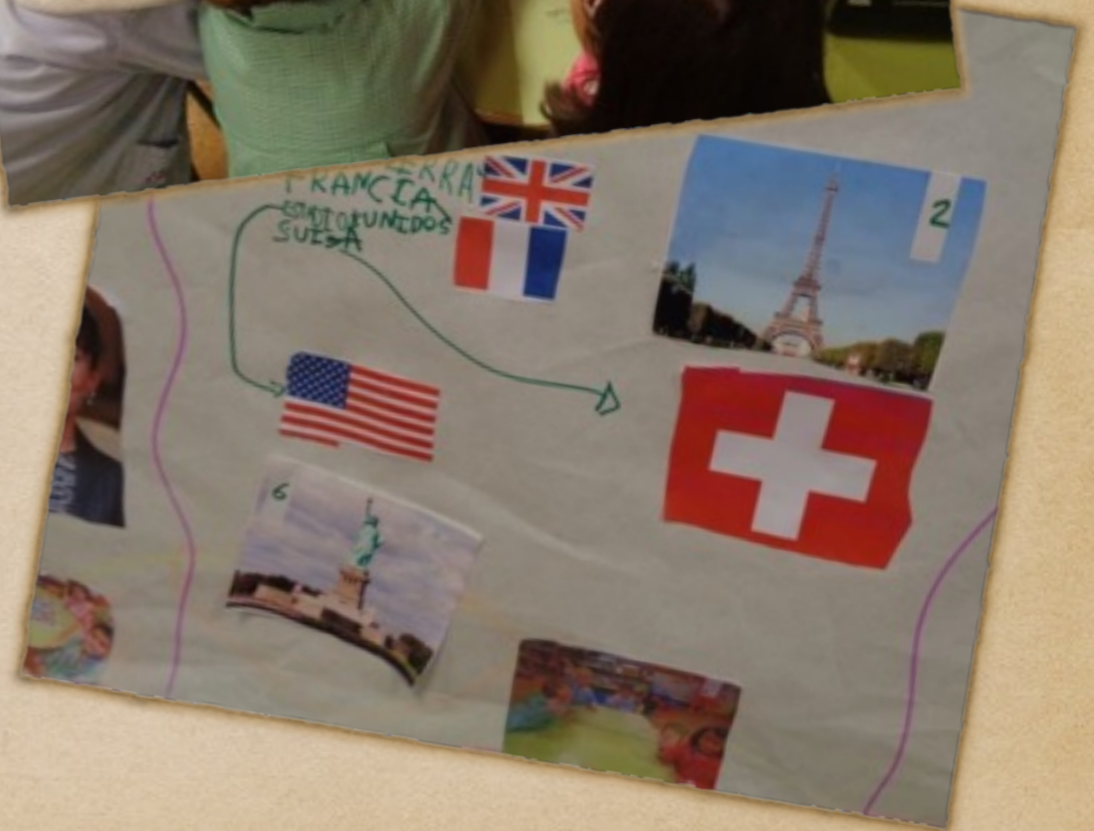
# Como nos organizamos?

- ◆ Para cada proxecto cambiamos os nosos equipos cooperativos, de xeito que poden cambiar dúas ou tres veces no curso.
- ◆ Para cada actividade ou exercicio dentro do proxecto distribúese o traballo entre os diferentes equipos.
- ◆ Cada equipo leva a cabo, cando remata cada proposta, unha autoavaliación figuro-analóxica do seu funcionamento como equipo.



# Buscamos respostas

- ◆ Cada equipo responsabilizouse de buscar a resposta a unha das preguntas.
- ◆ Acordan dentro do equipo con que fontes de información traballaran.
- ◆ Plasman a resposta no mural do xeito que consideren máis claro para que todos o entendan.
- ◆ Empregamos moito os vídeos e imaxes ou textos lidos por competentes lectores
- ◆ Algunhas preguntas se investigan en gran grupo.

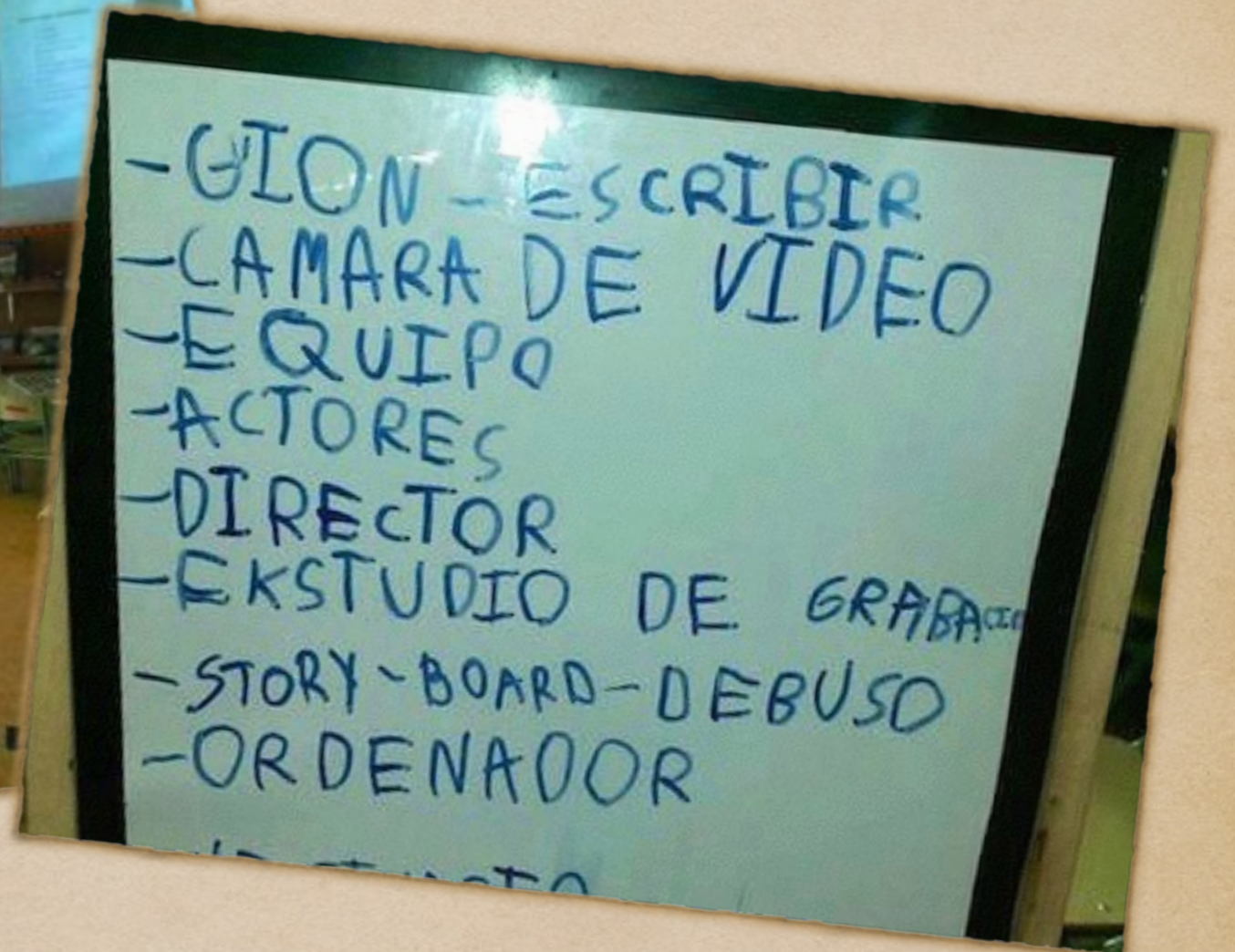


# Compartindo descubrimentos



Cada equipo, unha vez rematada a súa investigación, transmítenlle ós restantes compañeiros/as as respostas que atoparon á pregunta que decidiron investigar. Respostando ás preguntas que se lles faga.

# Como se fai unha película?



Unha das preguntas, traballadas en gran grupo, foi a determinación de “como se fai unha película”, para o que partindo da información fomos escribindo unha listaxe das persoas e equipos necesarios, coñecendo cal sería a súa función.

# Usando as TIC para buscar imaxes do equipo de rodaxe

Para plasmalo no mural, buscamos de forma simultánea empregando as TIC, imaxes dos integrantes dun equipo de rodaxe.



Empregaron google imaxes e seleccionaron a máis significativa, que imprimimos e pegamos no mural da investigación xunto ó nome do cargo ou equipo.



# O mural da investigación



Todo o que ímos descubrindo váise incluíndo no mural da investigación de xeito que se teña unha visión de conxunto de cada unha das fases. A medida que atopamos unha resposta ímos marcándooa como tal no listado.

# O dosíer da investigación

A nivel individual cada un vai elaborando, durante o proxecto, o seu dossíer coas respostas ás preguntas plantexadas. Complétao a través de diferentes actividades e exercicios, propostos a nivel individual ou dentro dos equipos cooperativos



# Actividade 2: As películas de Chaplín

**ACTIVIDADE 2:** As películas de Chaplín

**EXERCICIO 1:**  
Xogos de dramatización sen falar para transmitir información: somos "mimos"

**EXERCICIO 2:** Visualización, diálogo e análise das curtametraxes de Chaplín: inxusticia, desigualdade, pobreza, paso do tempo...

**EXERCICIO 3:** Ordenar secuencias de imaxes con fotogramas das curtametraxes.

**EXERCICIO 4:** dramatización como Chaplín ("mimos")

**EXERCICIO 5:** Estadísticas das preferencias entre as curtas.

↓ transposición didáctica

Actividade 2		Exercicio 2.1	Exercicio 2.2	Exercicio 2.3	Exercicio 2.4
<b>Descrición:</b> As películas de Chaplín		<b>Descrición:</b> <i>Xogos de dramatización sen falar para transmitir información: somos "mimos"</i>	<b>Descrición:</b> <i>Visualización, diálogo e análise das curtametraxes de Chaplín: inxusticia, desigualdade, pobreza, paso do tempo..</i>	<b>Descrición:</b> <i>Dramatización como Chaplín ("mimos")</i>	<b>Descrición:</b> <i>Crear estadísticas de preferencias sobre as curtametraxes</i>
<b>Contidos:</b> CSMPA.2 / LRC.1 / CC 2		<b>Contidos:</b> CSMAP-B.2.3	<b>Contidos:</b> LRC-B.1.1 LRC B-3.1	<b>Contidos:</b> LRC-B.1.1	<b>Contidos:</b> CSMAP-B.2.3 CC-B.1.5
<b>Indicadores:</b> 4º CSMAP.2.3 / 4º LRC 2.3 / 5º LRC 2.3 / 5º LRC.10 / 4º LRC 10.3 / 4º CC 2.1					
<b>Modelos de pensamento</b>	<b>Modelos de ensinanza</b>	<b>Agrupamentos</b>	<b>Recursos didácticos</b>		<b>Espazos</b>
<i>Pensamento reflexivo, analítico, crítico, deliberativo, lóxico.</i>	<i>Metodoloxía activa, cognitivo-constructivista, cooperativa e social. Proxectos de traballo e agrupamentos heteroxéneos. Globalización e flexibilidade así como aprendizaxes significativos e contextualizados.</i>	<i>Parellas Equipos cooperativos establecidos en cada aula. Gran grupo- unha sóa aula, e as dúas aulas infantil.</i>	<i>MATERIAIS: fotocopias, fotografías, libros, papel, cartulinas, material funxible. PERSOAIS: ( INTERNOS /EXTERNOS): Titores de infantil, especialistas de apoio, monitores parque arqueolóxico. DIXITAIS: Cámara de fotos, cámara de vídeo, ordenador, impresora.</i>		<i>Aula de infantil, biblioteca ou outros espazos do centro</i>

# Xogamos a pensar coas películas de Chaplín



Despois de visionar varias das películas que xa coñecíamos, establecemos diálogos para “xogar a pensar”, seguidos sempre seguimos de xogos de dramatización das situacións.

# Rodando o baile dos panciños

- ◆ Fíxemos unha primeira aproximación á rodaxe, empregando un móvil e dramatizando unha das curtametraxes.
- ◆ Grabaron por parellas unha imitación do baile dos “panciños”



# O fotomatón de Chaplín



Creamos un “fotomatón” no corredor onde uns ós outros se tomaron fotografías caracterizados como “Chaplin”, e invitamos ós demais compañeiros do centro a que, no recreo se tomaran fotografías. Todas as fotos fómolas pegando nun mural.

# Actividade 3: Preprando a nosa película

**ACTIVIDADE 3:** preparando a nosa curtametraxe

**EXERCICIO 1:**

Tomar a decisión e crear / recrear o guión que empregaremos para a nosa grabación. Partindo dunha curtametraxe de Chaplin ou creando un novo guión. Pedir axuda ós maiores para que creen a música.

**EXERCICIO 2:**

Traballo co texto do noso guión: búsqueda de palabras concretas, letras do nome propio. Comparar os tipos de textos...

**EXERCICIO 3:**

Creación do vestuario que empregaremos para a grabación, ben elaborándoos os "usando roupa usada"

**EXERCICIO 4:**

Creación do planning de grabación da película



transposición didáctica

Actividade 3	Exercicio 3.1	Exercicio 3.2	Exercicio 3.3	Exercicio 3.4
<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>
Preparando a nosa película	Tomar a decisión e crear / recrear o guión que empregaremos para a nosa grabación. Partindo dunha curtametraxe de Chaplin ou creando un novo guión. Pedir axuda ós maiores para que creen a música.	Traballo co texto do noso guión: búsqueda de palabras concretas, letras do nome propio. Comparar os tipos de textos...	Creación do vestuario que empregaremos para a grabación, ben elaborándoos os "usando roupa usada"	Creación do planning de rodaxe
<b>Critérios de avaliación:</b>	<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>
LCR 5 / LCR 1 / LCR 9 / LCR 8 / CC6	LCR-B.1.10 LCR-B.1.12	CC-B.1.13 CC-B.1.14	LCR-B.1.4	LCR-B.2.2
<b>Indicadores de logro:</b>				
LCR.5.3 / LCR.5 / CC.6.2 LCR.2.1 / LCR.9.1 / LCR.8.2 / LCR.8.7				
<b>Modelos de pensamento</b>	<b>Modelos de ensinanza</b>	<b>Recursos didácticos</b>	<b>Agrupamentos</b>	<b>Escenarios</b>
Pensamento reflexivo, analítico, crítico, deliberativo, lóxico.	Metodoloxía activa, cognitivo-constructivista, cooperativa e social. Proxectos de traballo e agrupamentos heteroxéneos. Globalización e flexibilidade así como aprendizaxes significativas e contextualizados.	MATERIAIS: fotocopias, fotografías, libros, papel, cartulinas, material fungible. PERSOAIS: (INTERNOS / EXTERNOS): Tutores de infantil, especialistas de apoio, monitores parque arqueolóxico. DIXITAIS: Cámara de fotos, cámara de vídeo, ordenador, impresora.	Parellas Equipos cooperativos establecidos en cada aula. Gran grupo- unha só aula, e as dúas aulas infantil.	Aula de infantil, biblioteca ou outros espazos do centro

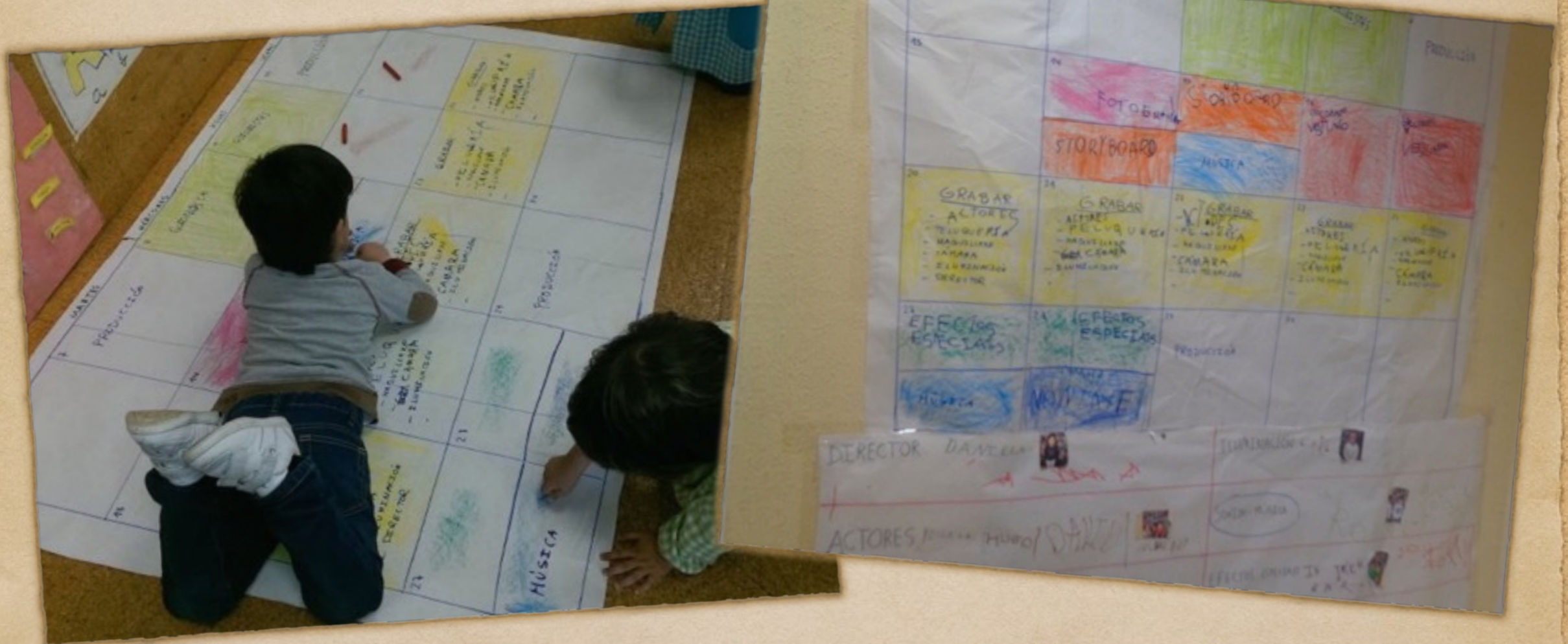
# Organizando o equipo de rodaxe



Organizamos o equipo de rodaxe, asignando as funcións de cada un dos equipos, que xa coñecían da investigación. Elaborando un panel cos diferentes equipos, nomes e fotografías. Os mestres asumos o rol de produtores, e así o indicamos.



# Creando o plan de rodaxe



Elaboramos un plan de rodaxe, establecendo con diferentes cores os días en que traballaría cada equipo, escribindo o nome do mesmo na cor correspondente. Deste xeito cada día podía comprobarse que plan de traballo tiñan e anticipar o traballo para o día seguinte.

# Actividade 4: Grabamos a nosa película

**ACTIVIDADE 4:** Cámara e acción!! grabamos a nosa curtametraxe.

**EXERCICIO 1:**  
Asignación de papeis e localización do nome propio no texto do guión (uso convencional dos diálogos nos textos)

**EXERCICIO 2:**  
Preparar os decorados e localizar os espazos que imos empregar na grabación. Valorar os pros e contras de forma dialogada de cada elección.

**EXERCICIO 3:**  
Debuxar o story-board do noso guión por equipos.

**EXERCICIO 4:**  
Grabar as diferentes secuencias da curtametraxe

**EXERCICIO 5:**  
Acordar a orde en que deben "ordearse" as distintas escenas grabadas por separado.

↓ transposición didáctica

Actividade 4		Exercicio 4.1	Exercicio 4.2	Exercicio 4.3	Exercicio 4.4	Exercicio 4.5
<b>Descrición:</b>		<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>
Cámara e acción!! grabamos a nosa película.		Asignación de papeis e localización do nome propio no texto do guión (uso convencional dos diálogos nos textos)	Preparar os decorados e localizar os espazos que imos empregar na grabación. Valorar os pros e contras de forma dialogada de cada elección.	Debuxar o story-board do noso guión por equipos.	Grabar as diferentes secuencias da curtametraxe	Acordar a orde en que deben "ordearse" as distintas escenas grabadas por separado.
<b>Contidos:</b>		<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>
CSMAP.9 / LCR 4 / LCR.5 / LCR.8 / LCR.10 / CC.5		CSMAP-B.3.7 CSMAP-B.3.6	LCR.B.2.4 CCB.1.14	LCR.B.1.11 LCR B.1.10 LCR.B.2.4	LRC.B.3.2	LRC.B.3.2
<b>Indicadores de logro:</b>						
5º CSMAP.9.2 / 6º LCR 5.1 / 5º LCR 8.9 / LCR.10.1 / CC.5.2						
<b>Modelos de pensamento</b>	<b>Modelos de ensinanza</b>	<b>Recursos didácticos</b>		<b>Agrupamentos</b>	<b>Espazos</b>	
Pensamento reflexivo, analítico, crítico, deliberativo, lóxico.	Metodoloxía activa, cognitivo-constructivista, cooperativa e social. Proxectos de traballo e agrupamentos heteroxéneos. Globalización e flexibilidade así como aprendizaxes significativos e contextualizados.	MATERIAIS: fotocopias, fotografías, libros, papel, cartulinas, material funxible. PERSOAS: (INTERNOS /EXTERNOS): Tutores de infantil, especialistas de apoio, monitores parque arqueolóxico. DIXITAIS: Cámara de fotos, cámara de vídeo, ordenador, impresora.		Parellas Equipos cooperativos establecidos en cada aula. Gran grupo- unha sóa aula, e as dúas aulas infantíl.	Aula de infantil, biblioteca ou outros espazos do centro Sala de usos múltiples Todo o centro	

# Escribindo o gui3n da pel3cula



O equipo de guionistas elaborou o gui3n da pel3cula, que logo puxeron en com3n co resto do alumnado para incluír as s3as aportaci3ns.

# Creando o story-board



A partir do guión o equipo de debuxantes creou o story-board distribuindo a historia en diferentes escenas, que enumeraron, para empregalo logo como referencia durante a rodaxe.

# Buscando localizacións



O equipo de fotografía foi o encargado de buscar as diferentes localizacións, tomando fotografías dos lugares que podían empregarse en cada escena do storyboard. Imprimímolas e pegámolas xunto ó guión escribindo o nome de cada lugar.

# Música, vestiário e atrezzo



Os equipos de son-música e vestiário-atrezzo elaboran listaxes do diferente material, vestidos e músicas que se poderían empregar nas escenas da película.

# Directora, cámara e iluminación



A directora foi a encargada de escribir o número das diferentes escenas a rodar na claqueta e, xunto co cámara, dirixíron a rodaxe de tódalas escenas.

# Perruquería e maquillaxe



No noso set de rodaxe contabamos tamén cun equipo de perruquería e maquillaxe, quen ademáis axudaba a vestir ós actores en cada unha das escenas.



# Os actores



Repartíronse os papeís entre os actores principais, incluíndo ó resto dos compañeiros e compañeiras como actores secundarios ou extras.

# Rodando en croma



Segundo o plan de rodaxe, comezamos rodando as escenas que terían lugar nun croma, en diferente orde do establecido no guión da película

# Rodando en exteriores



Segundo o permitían as condicións meteorolóxicas, rodamos as escenas que tiñan lugar en exteriores, nas localizacións elexidas polo equipo de fotografía.

# Rodando en interiores



Rodamos en interiores as escenas que tiñan lugar dentro “da casa de Chaplín”, segundo o indicado no guión.

# Efectos especiais



O equipo de efectos especiais, encargouse de converter a película a branco e negro e de engadir dos diferentes fondos no croma, empregando un programa informático.

# Montaxe da película



O equipo de montaxe, pola súa banda, encargouse de “ordear” as escenas da película na orde que establecía o guión e story-board, xa que foran rodadas nunha orde distinta.

# Música e son



O equipo de son e música selecciona e “sítúa” en cada escena o audio que se corresponde mellor con cada unha, xa que se trata dunha película muda.

# Títulos e créditos



En gran grupo escribimos os diferentes textos, títulos e créditos da película. Ademais os equipos de efectos especiais e montaxe comentaron como foi o proceso de elaboración partindo das escenas rodadas en diferentes ordes.



# Actividade 5: Un cine para proxectar a película

**ACTIVIDADE 5:** Un cine para a proxección da nosa curtametraxe

**EXERCICIO 1:**

Deseñar, crear e colocar carteis, e entradas para a presentación da nosa curtametraxe o día da paz.

**EXERCICIO 2:**

Decorar a sala de usos múltiples como un cine, creando unha taquilla e tenda de fopos de millo

**EXERCICIO 3:**

Organizar a sesión de cine: cobrar as entradas con cartos simbólicos, repartir fopos de millo.

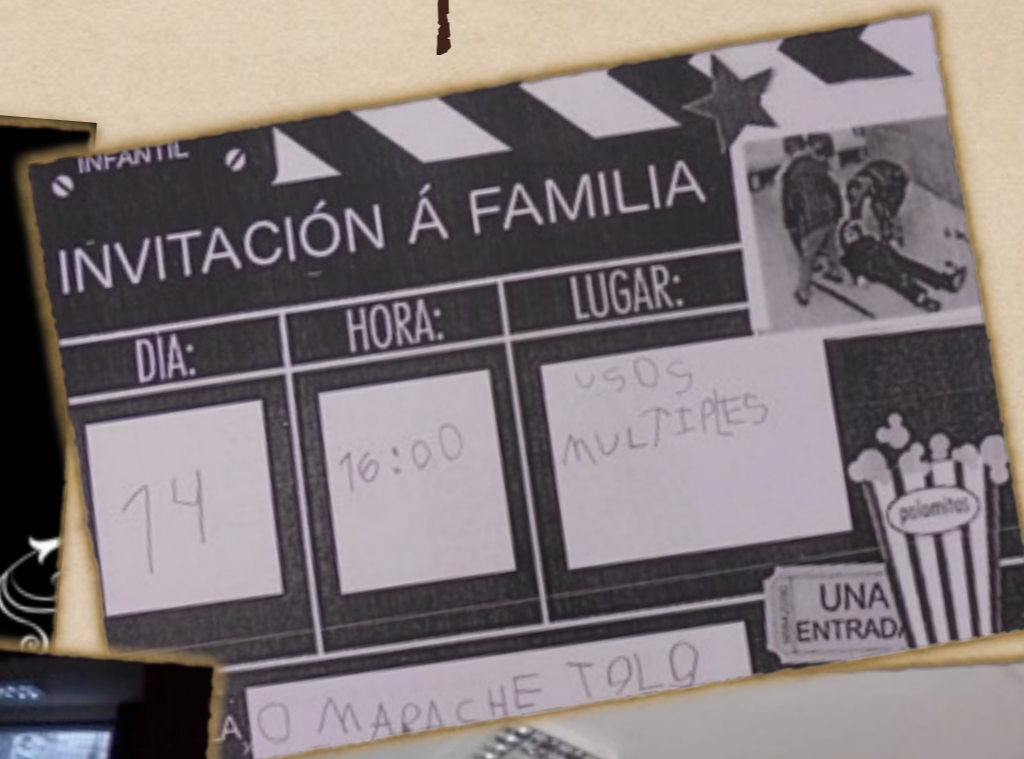
**EXERCICIO 4:**

Presentar a curtametraxe e asistir á proxeccion.

↓ transposición didáctica

Actividade 5		Exercicio 5.1	Exercicio 5.2	Exercicio 5.3	Exercicio 5.4
<b>Descrición:</b>		<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>	<b>Descrición:</b>
Creando un cine para a proxección da nosa curtametraxe		Deseñar, crear e colocar carteis, e entradas para a presentación da nosa curtametraxe o día da paz.	Decorar a sala de usos múltiples como un cine, creando unha taquilla e tenda de fopos de millo	Organizar a sesión de cine: cobrar as entradas con cartos simbólicos, repartir fopos de millo.	Presentar a curtametraxe e asistir á proxeccion.
<b>Critérios de avaliación:</b>		<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>	<b>Contidos:</b>
CSMAP.8 / LCR 1 / LCR.5 / LCR 9 / CC.9 / CC.10		CSMAP B.2.5 LCR B.1.8	LCR B.2.6	CC B.3.1	LCR B.1.1 LCR B.1.4 CC.B.4.3
<b>Indicadores de logro:</b>					
CSMAP 8.6 / 5º LCR 1.1 / LCR 1.5 / LCR 5.2 / LCR 5.3 / LCR 9.9 / 5º CC.9.4 / CC.10.2					
<b>Modelos de pensamento</b>	<b>Modelos de ensinanza</b>	<b>Recursos didácticos</b>		<b>Agrupamentos</b>	<b>Espazos</b>
Pensamento reflexivo, analítico, crítico, deliberativo, lóxico.	Metodoloxía activa, cognitivo-constructivista, cooperativa e social. Proxectos de traballo e agrupamentos heteroxéneos. Globalización e flexibilidade así como aprendizaxes significativos e contextualizados.	MATERIAIS: fotocopias, fotografías, libros, papel, cartulinas, material funxible. PERSOAIS: ( INTERNOS /EXTERNOS): Titores de infantil, especialistas de apoio, monitores parque arqueolóxico, familias DIXITAIS: Cámara de fotos, cámara de video, ordenador, impresora.		Parellas Equipos cooperativos establecidos en cada aula. Gran grupo- unha só aula, e as dúas aulas infantil.	Aula de infantil, biblioteca ou outros espazos do centro

# Presentando a película



Creando materiais didácticos para as CC - planificando tarefas

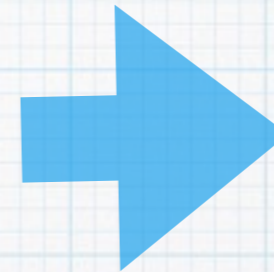
# Algumas cenas da película



[ver trailer](#) [ver película](#)

# Proposta para "facer tarefas"

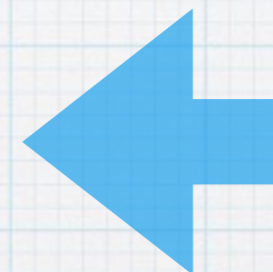
Distribuir os estándares de cada área por trimestre e darlles un peso (decisión de centro)



Decidir o produto final da tarefa



Idear actividades cos seus exercicios



Deseñar a VDI cos elementos do currículo

Programame

# Traballemos con prográmame

[www.recursoseducativos.net](http://www.recursoseducativos.net)



oscar\_abilleira saír AS MIÑAS APLICACIÓNS inicio GAL | CAST

## Prográmame infantil

Creador de U.D.I. de oscar\_abilleira

CURSOS UDIS

nome do curso ou categoría

CREAR NOVO CURSO

### ESCOLLE UN DOS TEUS CURSOS | CATEGORÍAS

- 2015/2016 (EI1 - EI2)
- 2014/2015
- Plantillas e modelos
- PROBAS\_CFR

COMPÁRTELA

NON A COMPARTES

ERES CONVIDADO/A

### SITUACIÓN DOS INDICADORES TRABALLADOS NO CURSO/CATEGORÍA: 2015/2016 (EI1 - EI2)

4º INF. 5º INF. 6º INF.

código	estándar	traballado nas UDis do curso
4º-CC.1.1	Agrupa os obxectos atendendo á posición dalgún atributo.	
4º-CC.1.2	Agrupa obxectos por semellanzas.	
4º-CC.1.3	Identifica as propiedades físicas empregando os seus sentidos.	
4º-CC.1.4	Ten curiosidade por todo o que o rodea.	
4º-CC.2.4	Interésanlle os números e o seu emprego na vida cotiá.	

todos CC CSMAP LCR

VER SÓ OS NON TRABALLADOS

Elaborando materiais didácticos para as CC - planificando tarefas

Óscar Abilleira Muñiz - outubro 2015



# Introducir na aplicación “programame”

- IDENTIFICACIÓN
- TAREFA E CC
- ACTIVIDADES E EXERCICIOS
- AVALIACIÓN
- RÚBRICA
- AVALIACIÓN DOCENTE
- FAMILIAS

The screenshot shows a school website interface for 'Infantil'. It features a top navigation bar with 'Inicio', 'correo', and 'reloxo' icons. A central area includes a login section with 'alumnado', 'mestres/as', 'familias', and 'zona Abalar' buttons. A main menu titled 'Menú do recanto' offers links to 'FOTOS', 'XOGOS', 'VIDEOS', 'BIBLIOTECA', 'DICCIONARIO', 'CALENDARIO', 'RECEITAS', and 'FAMILIAS'. A sidebar on the left lists 'Educativo' and 'O Centro' sections. A right sidebar contains 'Matricula', 'Servidor do centro', and 'Taboleiro de anuncios' sections.

Explicación ampliada desta tarefa en...

<http://www.oscarabileira.com>

<http://centros.edu.xunta.es/ceippedroantoniocervino>

Elaborando materiais didácticos para as CC - planificando tarefas

Óscar Abilleira Muñiz - outubro 2015



**Vexamos outros exemplos de tarefas na aula**

**[www.oscarabilleira.com](http://www.oscarabilleira.com)**



# É agora, como avalío todo isto?

- \* Avaliaremos as tarefas (nas UDI's figuran os instrumentos e momentos de avaliación) e outras actuacións na aula, fora das tarefas plantexadas, que tamén contribúen a acadar algúns estándares.
- \* Temos que "avaliar" o grao de consecución de tódolos estándares de cada área (non todos pesan o mesmo)
- \* Deberemos empregar instrumentos de avaliación para avaliar os estándares: rúbrica, listas de control, observación, portfolio, traballo, exames...
- \* É importante contar cun rexistro escrito (listas de control) para cada estándar e alumno (programame axuda a obtelas), para xusficiar a nosa cualificación.
- \* Adecuar o instrumento o tipo de estándar a avaliar (un exame pode servir para avaliar estándares "de contidos" pero "dificilmente estándares de desempeño").
- \* A partir da avaliación dos estándares poderemos dar unha cualificación para a área e para as diferentes competencias clave (importancia dos perfís de área e competencia)

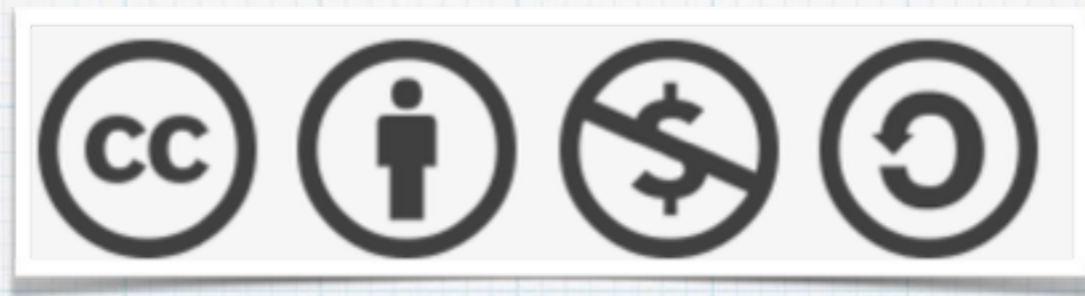
# Grazas ;)

[oscar\\_abilleira@edu.xunta.es](mailto:oscar_abilleira@edu.xunta.es)

[www.oscarabilleira.com](http://www.oscarabilleira.com) - [www.recursoseducativos.net](http://www.recursoseducativos.net)

Planificar unha tarefa partindo do currículum, usando a aplicación programame

Óscar Abilleira Muñiz - outubro 2015



# Que é unha competencia clave?



# Nas nosas aulas traballamos...



# O desempeño: a clave das competencias



- \* **SER CAPAZ DE FACER non é o mesmo que FACER**
- \* **Temos alumnos que aprenden moitas cousas e son capaces de facelas pero que de feito non as fan, en consecuencia non son competentes.**
- \* **Desempeño = Facer (convertir nunha actuación real os coñecementos, habilidades-destrezas e actitudes que se posúen)**

# Estrutura dunha tarefa

produto final  
socialmente relevante



tarefa

actividade 1

exercicio 1

exercicio 2

...

actividade 2

exercicio 1

exercicio 2

...

...

...

...

# Os elementos do currículo nunha tarefa

producto final  
socialmente relevante

- "acordado" e coñecido polo alumnado
- Desempeño (fai algo real con miras nos demais, na sociedade)

Traballo en equipo, alumnado activo  
descubrimento, conflito cognitivo



tarefa

- o que se traballa ten unha finalidade real, acadar o produto final
- competencias clave

actividade

- Criterios de avaliación
- Estándares de aprendizaxe

exercicio

- contidos