



# Planificando tarefas

Usando a aplicación programación

Planificar unha tarefa partindo do currículo, usando a aplicación programación

Óscar Abilleira Muñiz - outubro 2015

# Que é unha competencia clave?



# Nas nosas aulas traballamos...



Planificar unha tarefa partindo do currículo, usando a aplicación programación

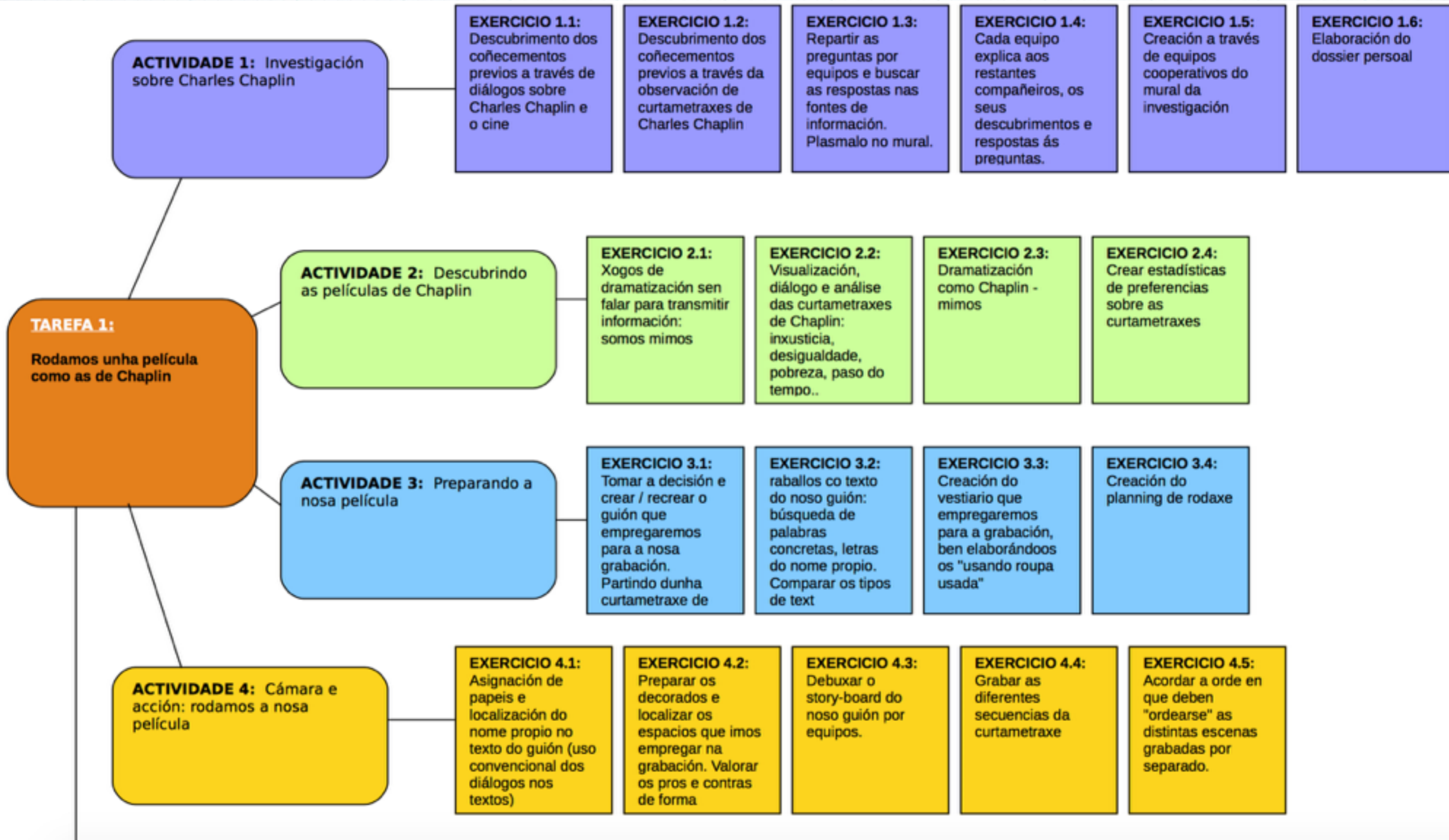
Óscar Abilleira Muñiz - outubro 2015

# 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)**

# Mapa conceptual dunha tarefa



# 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

Planificar unha tarefa partindo do currículo, usando a aplicación programación

Óscar Abilleira Muñiz - outubro 2015

# Unidades Didácticas Integradas

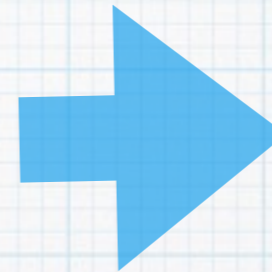
- \* Son a planificación “sobre o papel” dunha (ou varias) tarefas.
- \* Inclúen os elementos do currículo relacionados entre si e en relación ós exercicios, actividades e á propia tarefa, tanto para a súa posta en práctica como para a súa avaliación.
- \* Inclúen elementos do currículo de varias áreas 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)

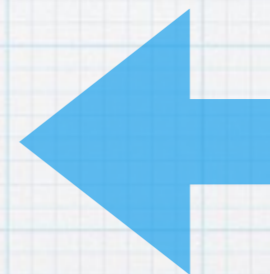
Prográmame



Decidir o produto final da tarefa



Idear actividades cos seus exercicios

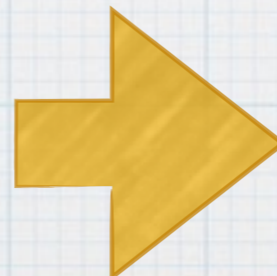


Deseñar a VDI cos elementos do currículo

Prográmame



Poñer en práctica na aula a tarefa



Avaliar estándares durante o proceso e ó final

Planificar unha tarefa partindo do currículo, usando a aplicación prográmame

Óscar Abilleira Muñiz - outubro 2015

## TEMPORALIZACIÓN, INSTRUMENTOS DE AVALIACIÓN E PONDERACIÓN DE INDICADORES NO CURSO: 2014/2015

4º INF. 5º INF. 6º INF.

código	estándard	TRIMESTRE 1	TRIMESTRE 2	TRIMESTRE 3	Peso estándar %	Instrumentos de avaliación
5º-CMSPA.9.7	Fai propostas de actividades para realizar.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2.5 %	rubrica <span>GARDAR</span>
5º-CSMAP.1.1	Identifica e nomea elementos de segmentos corporais	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2.5 %	<span>GARDAR</span>
5º-CSMAP.1.2	Nomea as parte do corpo sobre si mesmo e sobre as outras persoas	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	2.5 %	<span>GARDAR</span>
5º-CSMAP.2.1	Mantén o equilibrio estático: sobre un pé, nas puntas,...	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2.5 %	<span>GARDAR</span>
5º-CSMAP.2.2	Fai percorridos diversos mantendo o equilibrio.	<input checked="" type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	2.5 %	<span>GARDAR</span>
5º-CSMAP.2.3	Sabe colocar varios obxectos na mesma posición na que foron	-	-	-	- - %	<span>GARDAR</span>

todos CC CSMAP LCR

COPIAR DOUTRO CURSO

## Distribución e ponderación de estándares avaliados por área, curso e trimestre

Planificar unha tarefa partindo do currículo, usando a aplicación programame

Óscar Abilleira Muñiz - outubro 2015

# 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

Planificar unha tarefa partindo do currículo, usando a aplicación programame

Óscar Abilleira Muñiz - outubro 2015



Investigamos para rodar  
unha película como as de Charles Chaplín

Planificando tarefas usando a aplicación Prográmame

# 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](#)

Planificando tarefas usando a aplicación Prográmame

### 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. Comunicación lingüística	<input checked="" type="checkbox"/> C.M.C.T Matemática, ciencia e tecnoloxía	<input checked="" type="checkbox"/> C.D. Dixital	<input checked="" type="checkbox"/> C.A.A. Aprender a aprender	<input checked="" type="checkbox"/> C.S.C. Socials e cívicas	<input checked="" type="checkbox"/> C.S.I.E.E. Sentido de iniciativa e espírito emprendedor	<input checked="" type="checkbox"/> C.C.E.C Conciencia e expresións culturais

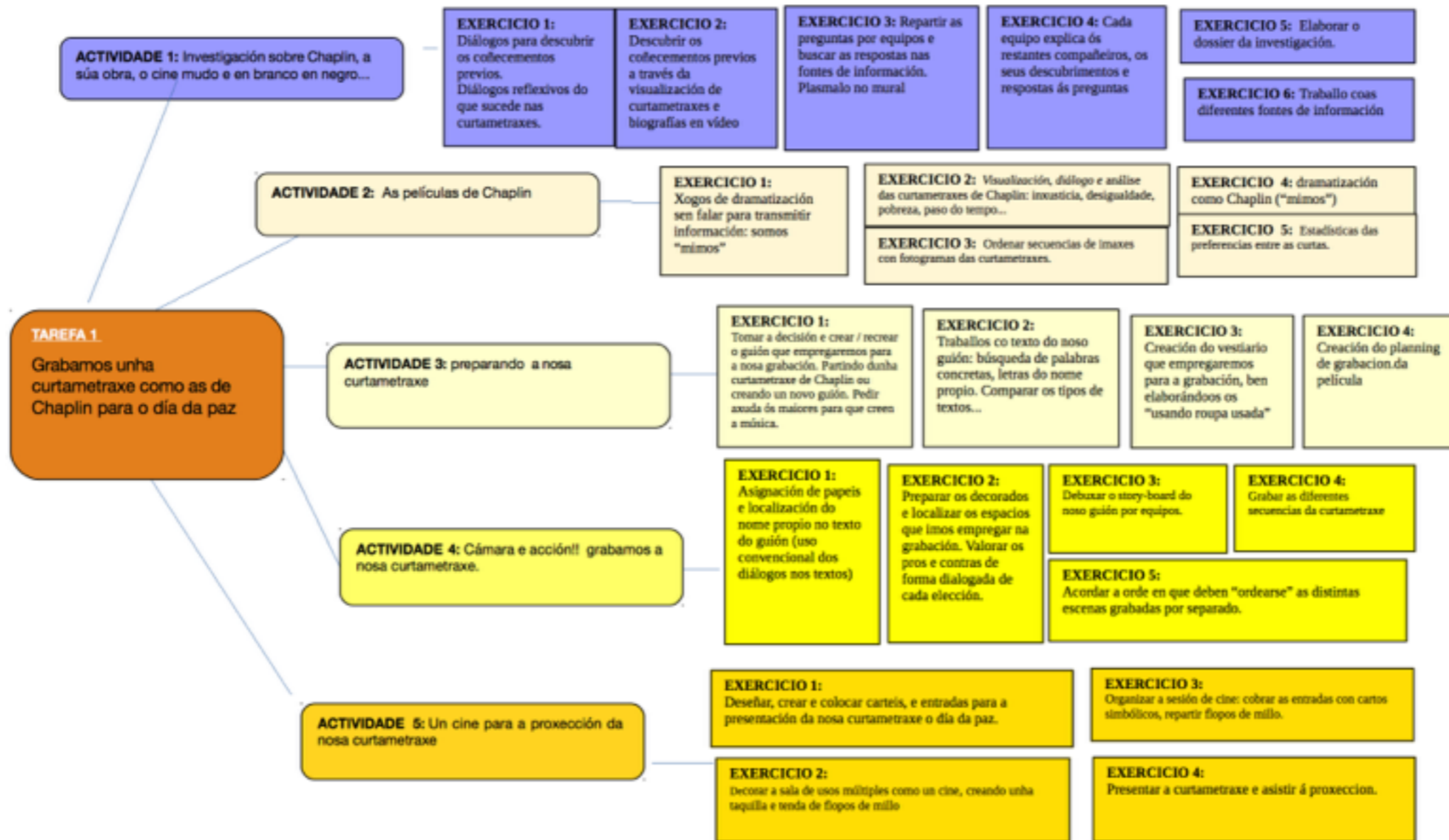
# Elaboramos a UDI

UDI dispoñible en Prográmame de forma pública

Planificando tarefas usando a aplicación Prográmame



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

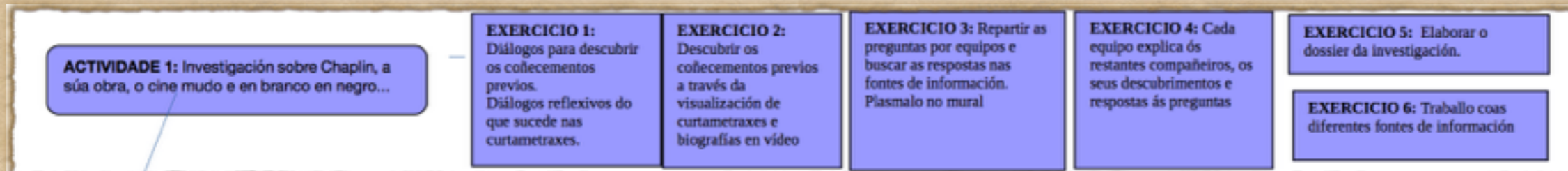


# Estructura da tarefa

[Podes descargar a UDI aquí](#)

Planificando tarefas usando a aplicación Prográmame

# 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.



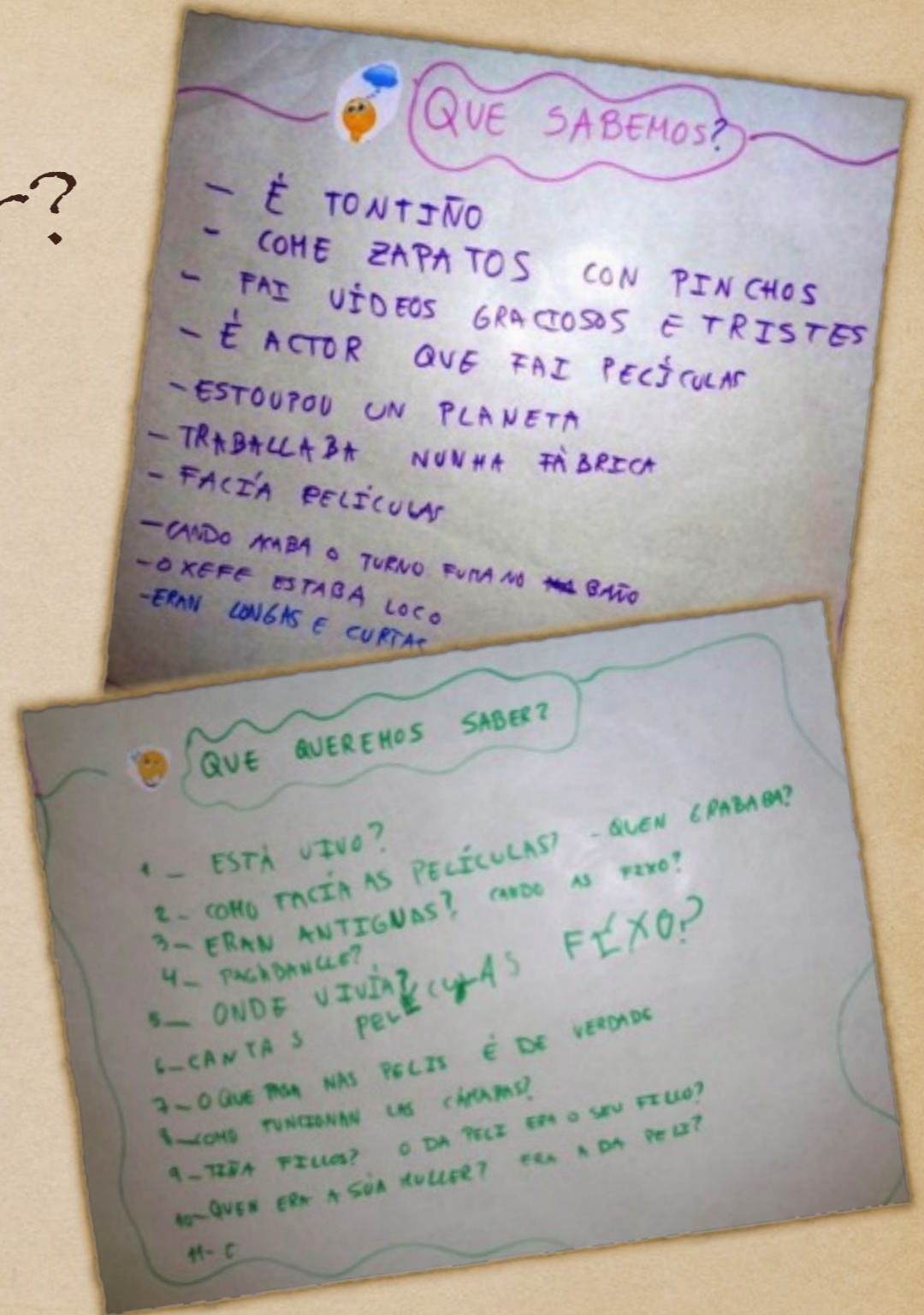
# Comezamos a investigación

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



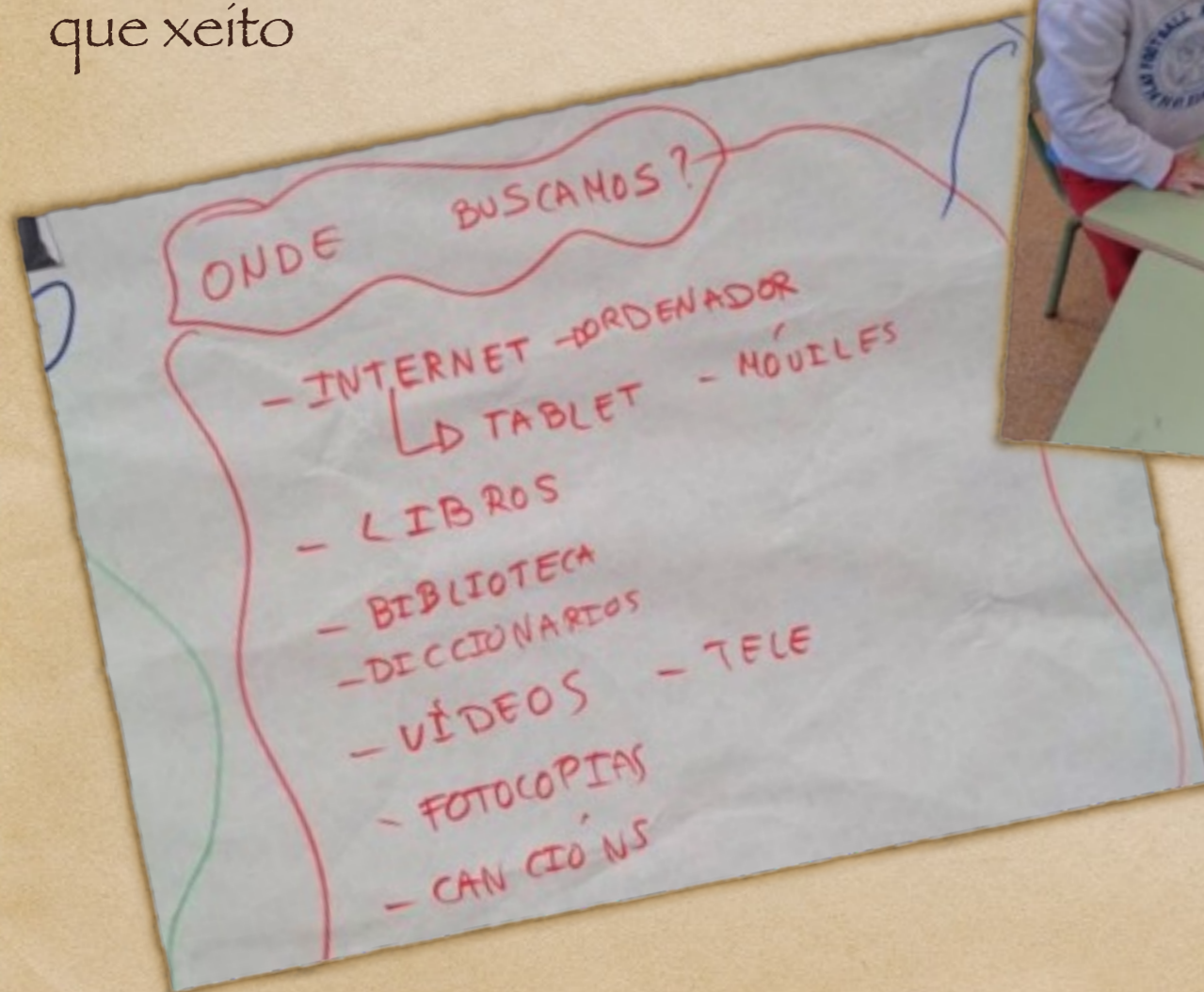
# Que sabemos? Que queremos saber?

- ◆ A través de diálogos xorden as ideas previas que imos 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?

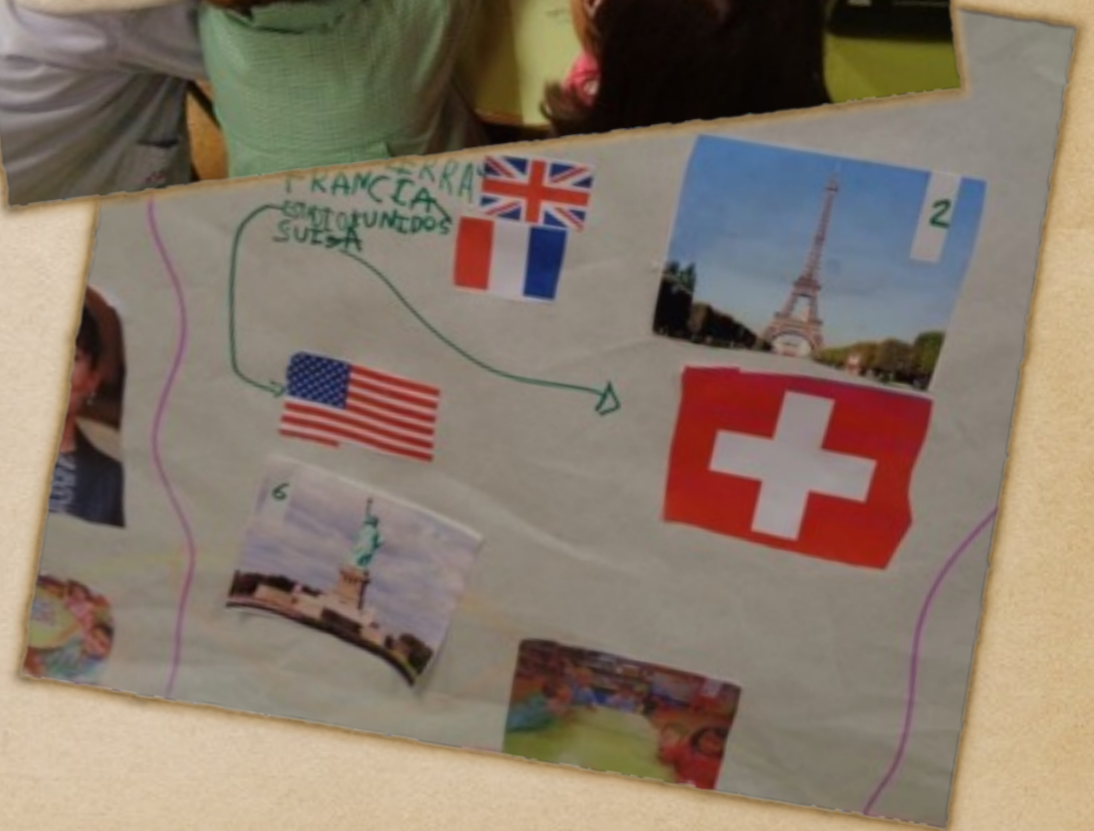
- ◆ Para cada proxecto cambiamos os nosos equipos cooperativos, de xeito que poden cambiar dúas ou tres veces no curso.
- ◆ Para cada actividade ou exercicio dentro do proxecto distribúese o traballo entre os diferentes equipos.
- ◆ Cada equipo leva a cabo, cando remata cada proposta, unha autoavaliación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

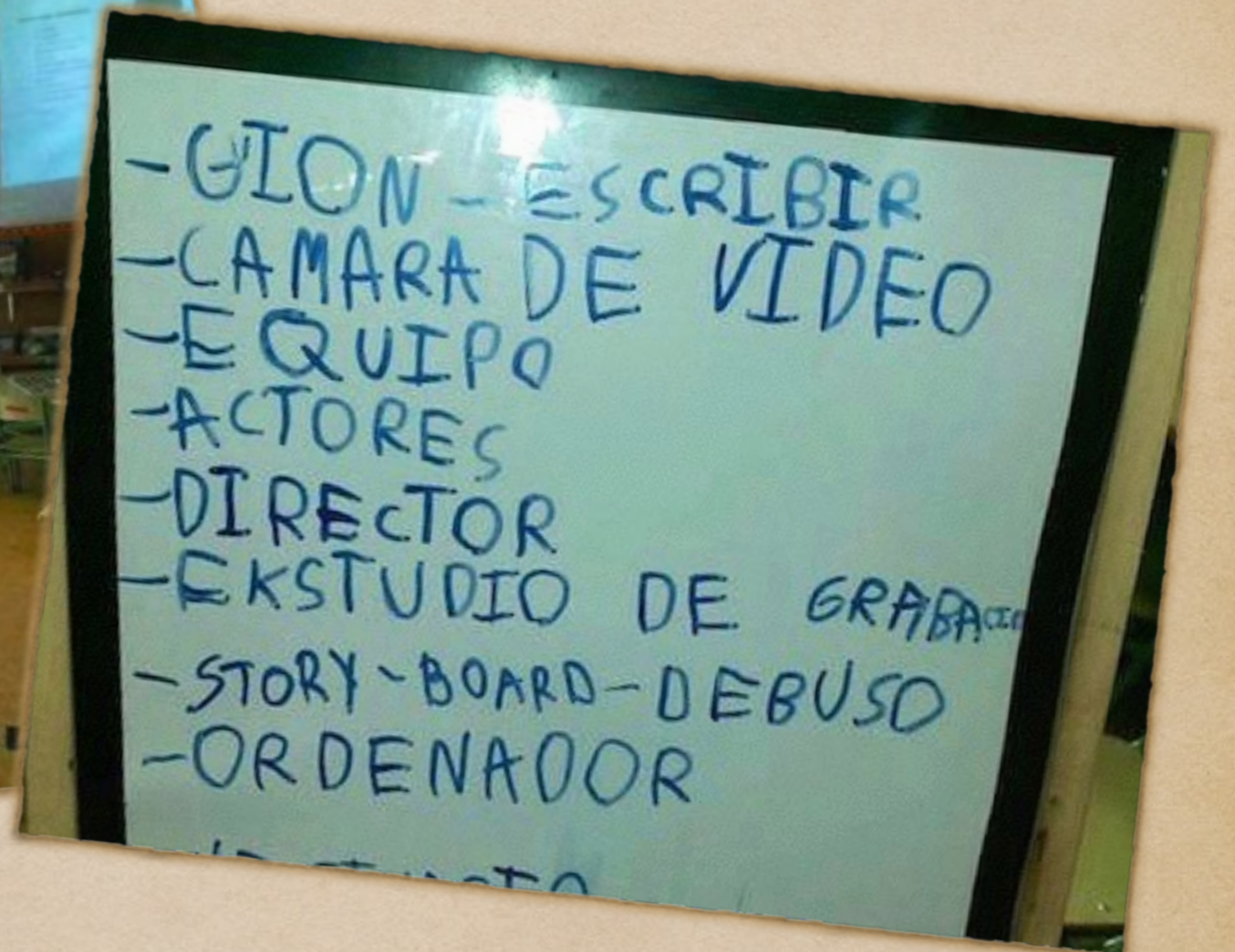


# Compartiendo descubrimientos



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.

Planificando tarefas usando a aplicación Prográmame

# 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> CSMAP.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: Preparando 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

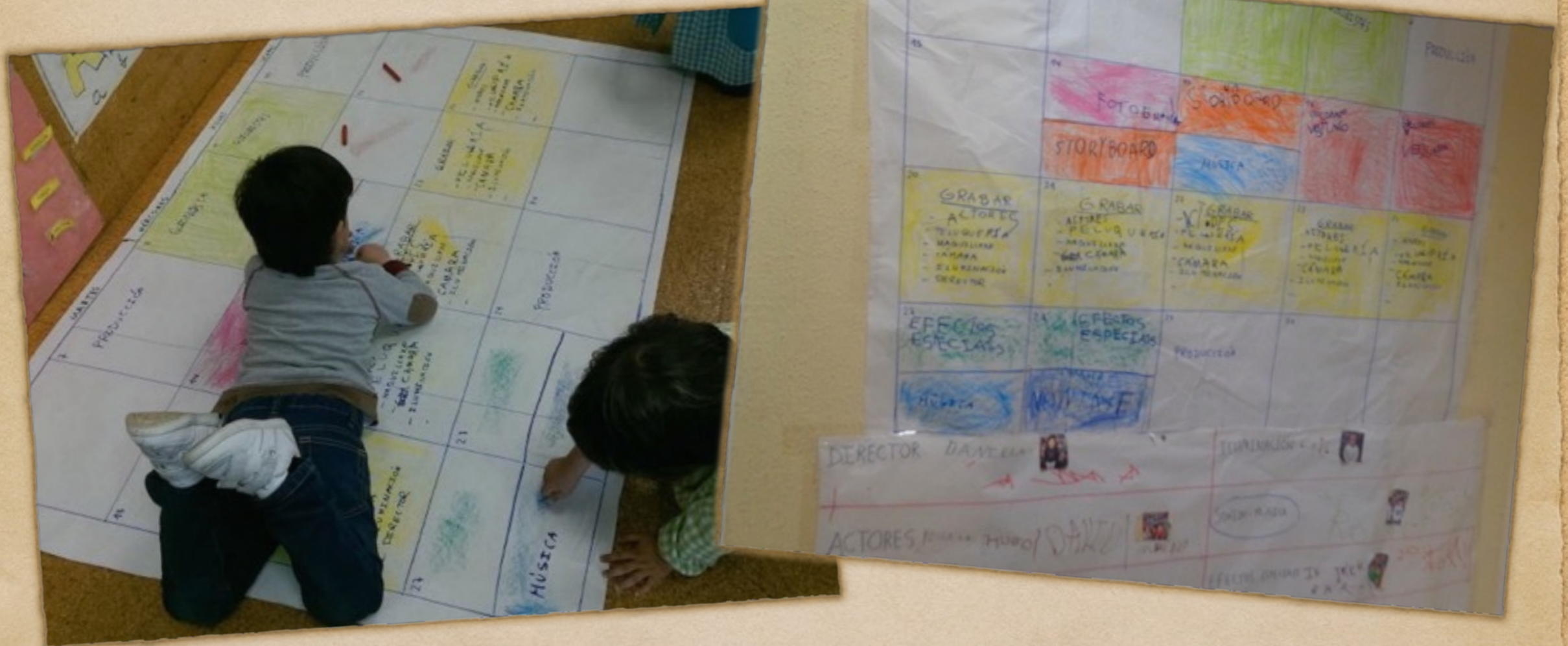


transposición didáctica

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 contextualizadas.	MATERIAIS: fotocopias, fotograffas, 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.	Parellas Equipos cooperativos establecidos en cada aula. Gran grupo- unha sóa aula, e as dúas aulas infantil.	Aula de infantil, biblioteca ou outros espazos do centro



# 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): Titores 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	

# Escribiendo o guión da película



O equipo de guionistas elaborou o guión da película, que logo puxeron en común co resto do alumnado para incluír as súas aportacións.

# 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, vestuario e atrezzo



Os equipos de son-música e vestuario-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, dirixiron 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:**

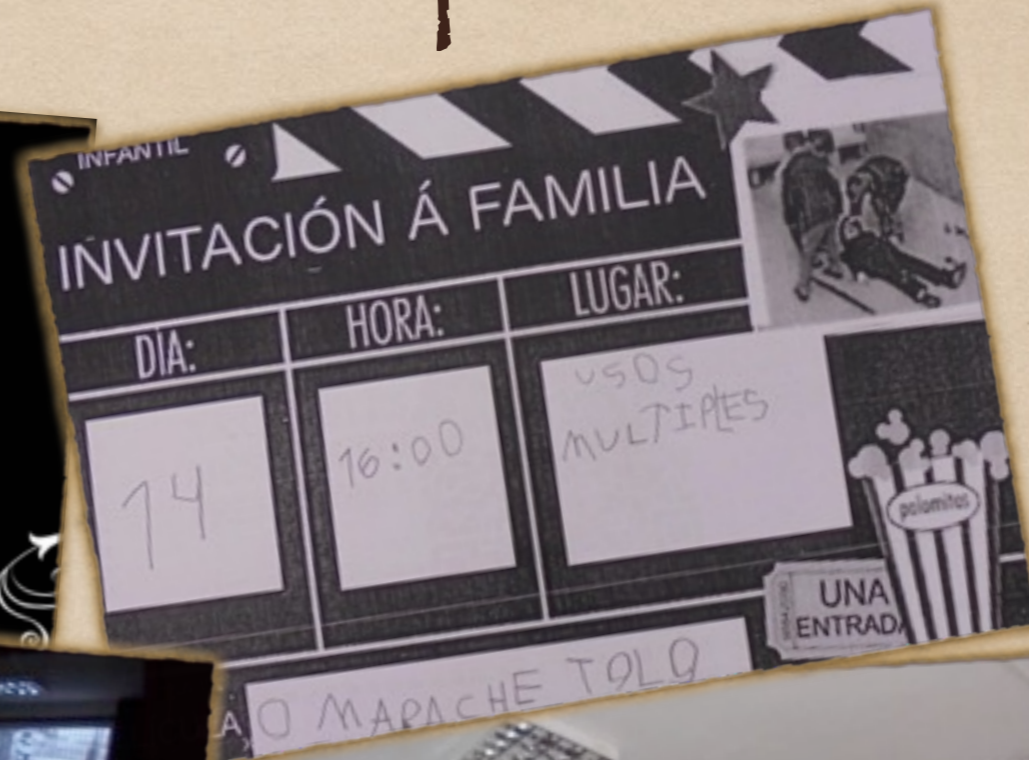
Presentar a curtametraxe e asistir á proxeccion.



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 sóa aula, e as dúas aulas infantil.	Aula de infantil, biblioteca ou outros espazos do centro

# Presentando a película



Planificando tareas usando a aplicación Prográmame

# Algunhas escenas da película



[ver trailer](#) [ver película](#)

# Avaliando a tarefa e a UDI

**3.- AVALIACION:**  
 Non tódolos elementos indicados na concreción curricular anterior serán avaliados nesta UDI, porque se serán avaliados noutros momentos do curso, de seguido explicitamos aqueles se avalían e as ferramentas para dita avaliación.

Aspectos a observar para a avaliación	Competencias Clave	Instrumento de avaliación
<b>3.1- RÚBRICA:</b> Os seguintes aspectos serán avaliados mediante unha rúbrica		
<b>Criterio de avaliación</b>	<b>Indicadores</b>	<b>A</b>
CSMAP 9	Transmite de forma oral cun	Ten unha linguaxe oral e un vocabulario moi superior
CC9		Ten unha linguaxe oral fluida e cun vocabulario
LCR 9		Emprega unha linguaxe oral adecuada ó agardado para a
CSMAP 9		Ten unha linguaxe non desenvolvida ou inmadura.
		<b>C</b> mínimo agardable
		<b>D</b>
		<b>Competencias Clave</b> CCL CSIEE

**3.2- AVALIACIÓN DA PRÁCTICA DOCENTE:**  
 Os seguintes aspectos teranse en conta para a avaliación da práctica docente

Indicadores e aspectos a avaliar	Reflexións tra-la posta en práctica	Proposta de mellora
Grado de consecución dos obxectivos		
As tarefas e propostas planificadas foron as axeitadas.		
Aproveitamento dos recursos naturais e do contorno		
Relación e coordinación coas familias.		
Planificación e organización dos tempos		

**4.- PARTICIPACIÓN DAS FAMILIAS E COMUNIDADE ESCOLAR:**

Participación das familias	Divulgación social da tarefa	Colaboración de recursos externos e comunidade escolar
<ul style="list-style-type: none"> <li>-Divulgación: a través de notas informativas do centro ou elaboradas polos nenos/as pedindo colaboración.</li> <li>-Instrumentos para facilitar a colaboración: páxina web do centro e blogs de infantil/ historias.</li> <li>- As familias asistirán á presentación da película.</li> <li>-Información do proceso da UDI/ explicitación da súa colaboración: notas a casa, blogue de infantil, historias, reunión coas familias (a principio de curso)</li> <li>- Colaborando cos seus fillos na busca de información para o proxecto de investigación.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Notas informativas a casa, a través dos alumnos.</li> <li>-Páxina web do centro e blogs de infantil.</li> <li>-Exposición oral feita polos nenos a través de distintos agrupamentos.</li> <li>-Exposición gráfica, con fotografías, imaxes, iconos, debuxos, do traballo feito.</li> <li>-Invitación ás familias para darlle relevancia social ao noso proxecto de investigación e para a participación en talleres relacionados co proxecto, entre eles o pintado do muro.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Colaboración do centro para a rodaxe e presentación da película.</li> <li>-Colaboración de entidades para aportar información sobre Chaplin.</li> <li>- Colaboración de entidades externas para a posible presentación da película a un concurso de curtametraxes escolares.</li> </ul>

Podes descargar a UDI aquí

Planificando tarefas usando a aplicación Prográmame



The screenshot shows a school website interface. On the left, there is a navigation menu with sections: 'Acceso rápido' (Inicio, correo, reloxo), 'Portada' (inicio, aviso legal (1), zona interactiva (70), Formación docente), 'Educativo' (Plans e Proxecto Educativo, Libros de texto, Horarios e calendario escolar, Matrícula), and 'O Centro' (Secretaría, Documentos (5), Lexislación (4), Datas destacadas (0), Coñece o noso centro). The main content area is titled 'Inicio infantil' and features a 'Menú do recanto' with icons for FOTOS, XOGOS, VIDEOS, BIBLIOTECA, DICCIONARIO, CALENDARIO, RECEITAS, and FAMILIAS. Below the menu is the email address 'e-mail: infantilcampolameiro@gmail.com' and a link to 'APIs de Blogue'. At the bottom of the main content, it says 'Escolle o blog de cada unha das dúas aulas...'. The right sidebar has sections: 'Matricula' (Matrícula información e impresos), 'Servidor do centro' (Servidor Abalar do centro), and 'Taboleiro de anuncios' with three notices dated 04/11/14, 21/10/14, and 11/08/14, and a link 'Ler tódolos anuncios'.

Explicación ampliada desta tarefa en...

<http://www.oscarabileira.com>

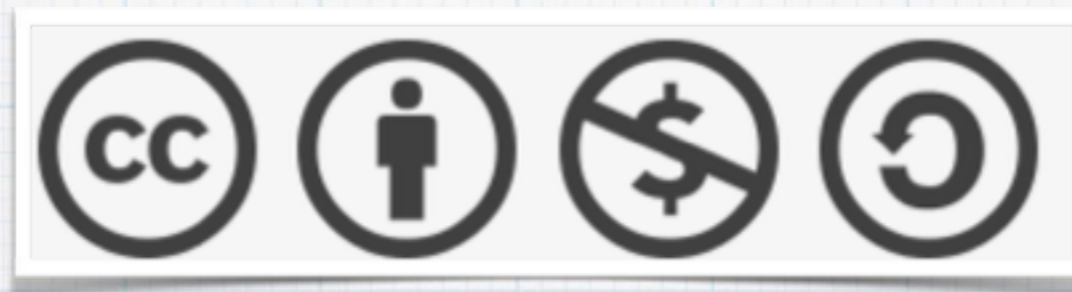
<http://centros.edu.xunta.es/ceippedroantoniocervino>

Planificar unha tarefa partindo do currículo, usando a aplicación programame

Óscar Abilleira Muñiz - outubro 2015

# De cara á segunda xornada...

- \* Introducir en prográmame os estándares temporalizados por trimestres, co seu peso e instrumentos de avaliación (programación de curso)
- \* Planificar unha tarefa e deseñar a súa UDI na aplicación Prográmame
- \* Poñer en práctica a tarefa na aula
- \* Facer unha valoración do traballo: problemas atopados...
- \* Abordar o tema da avaliación da tarefa, área e Competencias Clave a través dos estándares de aprendizaxe e os diferentes instrumentos de avaliación.



Planificar unha tarefa partindo do currículum, usando a aplicación programación

Óscar Abilleira Muñiz - outubro 2015