

GUÍA DIDÁCTICA

4º de primaria

Detectives polo mundo



PROPOSTA DE TRABAJO
GLOBALIZADO PARA AS ÁREAS
DE LG, CS, CN E MT.

Licencia de formación 2021-2022

2º trimestre

Autoras:

Cristina Cuervo Soto

Matilde Dieste Velázquez

1. XUSTIFICACIÓN.

O proxecto de traballo que presentamos está deseñado para o alumnado de 4º de primaria que xa ten certos coñecementos e competencia dixital mínima para levar a cabo as actividades algo máis autonomamente. Por outra parte, consideramos que as actividades interactivas ou aquelas presentadas mediante o uso das tecnoloxías acadan unha maior motivación do alumnado que calquera presentación feita polo mestre/a. Convencidas de que a mellor maneira para facerlle chegar os contidos e sobre todo de acadar competencias é o traballo globalizado, escollemos esta opción para a nosa proposta. O aprendido desta maneira polo alumnado ten sentido para eles/as e lle atopan unha función que teñen que aplicar na propia UDI. Na vida real todos os contidos das diferentes áreas de coñecemento están interrelacionados e so así, vendo as posibilidades de utilización na resolución dos problemas propostos, podemos conseguir que o noso alumnado teña ganas de aprender e de aplicar o traballado.

<<Detectives polo mundo>> é o título escollido para esta serie de UDIs que utilizan como fío condutor as viaxes de 4 nenos/as coma eles, que viaxan a diferentes partes do mundo descubriendo: misterios, resolvendo probas, realizando pequenos traballos, ... para poder volver novamente á súa casa cheos de mencións e recoñecementos. Para poder conseguilo teñen que pedir a axuda do alumnado ao que vai dirixida esta proposta, que irá investigando e poñendo en práctica o aprendido para poder chegar ao final das probas. Este enfoque está baseado na gamificación que é unha técnica de aprendizaxe que traslada a mecánica dos xogos ao ámbito educativo co fin de conseguir un maior grao de atención, de motivación e uns mellores resultados. Esta técnica está adquirindo unha gran popularidade nos últimos anos e asociado ao uso das novas tecnoloxías, consideramos que vai conseguir melloras tanto a nivel de atención como de motivación, interese, implicación, ... no alumnado.

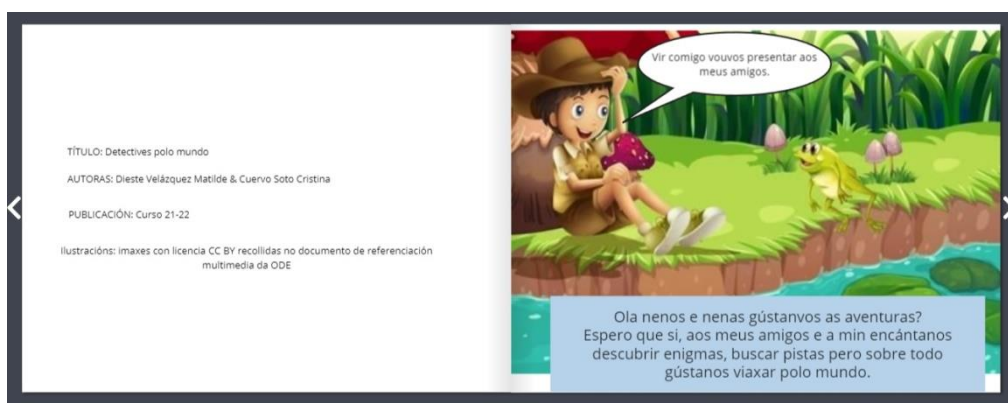
2. ESTRUCTURA DA SECUENCIA DIDÁCTICA:

A secuencia didáctica sobre o camiño de Santiago está vertebrada en torno a un Exelearning. Estrutúrase en 3 grandes bloques: a páxina de inicio (portada do proxecto), comeza a aventura (enfocada ao alumnado e onde se vai desenrolando a historia e se van realizando as tarefas propostas) e documentación (pensada para o uso docente). Pódese ver a estrutura desglosada na seguinte imaxe.



✓ *Comeza a aventura:*

Tras a páxina de inicio, que é a presentación da UD, aparece unha imaxe cun enlace a un conto onde se presenta ós personaxes: catro amigos que coinciden nun campamento de verán e aos que lle encantan os retos. Cada un deles ou delas ten uns intereses diferentes, relacionados con diferentes áreas curriculares. Con Aldara centrarémonos máis nas Ciencias Sociais, con Xiana nas Matemáticas, con Mauro nas Ciencias Naturais e con Antón na Lingua Galega.



✓ *En que lugar nos atopamos?*

Cada unha das ODE teñen como fío condutor as historias que lle suceden a estes catro rapaces. Neste apartado, a modo de historia presentamos a situación, obxecto, ... que os leva a ter que investigar sobre o tema proposto (neste caso o Camiño de Santiago).

menú

Inicio

Comeza a aventura

En que lugar nos atopamos?

Aprendemos sobre o Camiño

Practicamos o aprendido

Ponte a proba

Autoavaliación

Reto final: Na procura da Compostela

Documentación

En que lugar nos atopamos?

Fin de semana en Mondoñedo

Ola son Antón! Esta fin de semana fun a casa dos meus avós en Mondoñedo, gústame moito ir alí porque no faiado podes atopar de todo. Desta volta, nunha maleta vella apareceume un mapa. Non tería que ser nada novo, no colexio vemos mapas a cotío con ríos, provincias, montañas ... O curioso é que neste non aparece nada diso, senón só os nomes dalgúns lugares unidos cunha liña vermella. Por si non abondara con iso, na parte de atrás, escrito cunha letra moi rara, había unha lenda. En canto o vin tíveno claro. Isto temos que investigalo! Que son eses nomes en francés? Que tipo de rutas están marcadas no mapa? Seguro que o meu equipo e mais eu daremos coa solución!

Acompáñanos?

CRISAMATI. Camiños Xacobíes (CC BY-NC-SA)

✓ *Aprendemos sobre o camiño.*

Neste apartado vanse introducindo os contidos que nos interesa traballar sobre o tema e se poden facer algunhas actividades para ver se se prestou atención e se comprendeu.

Inicio

Comeza a aventura

En que lugar nos atopamos?

Aprendemos sobre o Camiño

Practicamos o aprendido

Ponte a proba

Autoavaliación

Reto final: Na procura da Compostela

Documentación

Informámonos

[Banco de Imaxes - Catedral de Santiago de Compostela \(Gustavo G. Castro\)](#)

Despois de indagar un pouco, decidimos que a mellor maneira de comezar a nosa investigación era visitar un dos lugares que coñecemos do noso mapa: Santiago de Compostela.

Alí sentados na Praza do Obradoiro, desde onde podíamos ver un dos edificios máis importantes da cidade, decidimos visitar dous lugares onde obter información:

1. **Visita á oficina de turismo, Santiago de Compostela.**

Neste lugar faláronnos moito sobre a cidade e nos deron un plano cos lugares máis importantes a visitar. Se queres velo podes descargalo en pdf pinchando enriba da imaxe.

Un pouco de historia: Na oficina de turismo contáronnos algúns datos importantes sobre Santiago de Compostela. Atentos e atentas, dádelle a PLAY!

Preme para ver o plano da cidade

[Wikipedia - Plano de Santiago de Compostela](#)
[Wikipedia - Plano de Santiago de Compostela](#)
[Wikipedia - Plano de Santiago de Compostela](#)
[Wikipedia - Plano de Santiago de Compostela](#)

Video sobre Santiago de Compostela

O seu estilo arquitectural orixinal é o románico (o ver na nave central e o coro). Pero tamén podes atopar...

✓ *Practicamos o aprendido:*

Actividades de desenvolvemento (con 4 itinerarios diferentes segundo a personaxe escollida). Premendo enriba de cada imaxe pódese chegar directamente á páxina da

personaxe, aínda que se recomenda seguir a orde en que aparecen na historia, pode ser de utilidade o hipervínculo si se pretende usar o recurso en varias sesións ou si se prefire facer o traballo en grupo.

Practicamos o aprendido

Traballamos en grupo

Estos somos nós, un gran equipo de amigos, con grandes cualidades. Preme enriba de cada un /unha de nós para ir á parte da investigación que nos tocou a cada quen. Segue os nosos pasos para non perderte na historia e tenta axudarnos a todos/as! E cando penses que estas preparado/a para superar unha pequena proba que che axudará a pasar o reto final, preme no menú lateral en "Ponte a proba".

Aldara	Xiana	Mauro	Antón
			
Graphics RF. A Cute Girl Scout on White Background (CC BY)	Graphics RF. A young Girl Scout Free Vector (CC BY)	Graphics RF. A young Boy Scout Free Vector (CC BY)	Graphics RF. A young Boy Scout Free Vector (CC BY)
Aldara é moi boa cos mapas, as lonxitudes, as localidades,....	A Xiana é moi boa coas matemáticas, xeometría, xeroglíficos,...	A Mauro encántalle os animais e a natureza	A Antón o que máis lle gusta é a literatura e a historia.

✓ *Ponte á proba.*

Este apartado inclúe actividades de repaso dos contidos traballados, agrupándoos tamén en torno aos catro nenos/as. Consta de 4 subapartados a proba de Aldara, a proba de Xiana, a proba de Mauro e a proba de Antón.

Inicio

Comeza a aventura

En que lugar nos atopamos?

Aprendemos sobre o Camiño

Practicamos o aprendido

Ponte a proba

A proba de Aldara

A proba de Xiana

A proba de Mauro

A proba de Antón

Autoavaliación

Reto final: Na procura da Compostela

Documentación

É momento de poñerte a proba



Este camiño que fixemos xuntos axudarache a conseguir os selos da credencial necesarios para obter a túa Compostela.

Como bo peregrino ou peregrina, para iniciar o Camiño, tes que entrenar antes de comezar. Mauro, Xiana, Antón e Aldara propoñévos unha pequenas probas para comprobar se estades listos para o reto final. Podes premer enriba deles para ir ás probas.

Aldara	Xiana	Mauro	Antón
			
Graphics RF. A Cute Girl Scout on White Background (CC BY)	Graphics RF. A young Girl Scout Free Vector (CC BY)	Graphics RF. A young Boy Scout Free Vector (CC BY)	Graphics RF. A young Boy Scout Free Vector (CC BY)

✓ *Autoavaliación.*

Neste apartado a alumnado poderá autoavaliarse para sacar conclusións sobre o proceso de aprendizaxe e comprobar en que aspectos pode mellorar para o traballo en equipo.

✓ *Reto final: Na procura da Compostela*

A través de 6 Genially e superando diferentes probas, irán gañando selos para a súa credencial de peregrino. Conseguirá superar o reto final a persoa que consiga todos os selos necesarios para a Compostela como recoñecemento do Camiño realizado.



❖ Documentación.

Este apartado está indicado para o uso docente. Nel o profesorado poderá atopar a documentación precisa para a utilización do recurso:

- A guía didáctica
- O manual de usuario.
- O manual técnico.
- Referenciación multimedia empregada neste recurso.

3. OBXECTIVOS DO RECURSO.

- Comprender e expresarse oralmente e por escrito de forma adecuada nos diferentes contextos da actividade utilizando diferentes ferramentas TIC.
- Utilizar a lingua para relacionarse e expresarse de maneira adecuada na actividade, adoptando unha actitude respectuosa e de cooperación, para tomar conciencia dos propios sentimentos e ideas e para controlar a propia conduta no desenvolvemento de traballos de grupo.
- Utilizar diferentes ferramentas dixitais tanto para buscar, recoller e procesar información como para escribir textos propios do ámbito académico e social.
- Identificar os principais elementos da contorna natural, social e cultural, analizando a súa organización, as súas características e interaccións e progresando no dominio de ámbitos espaciais cada vez máis complexos.
- Interpretar, expresar e representar feitos, conceptos e procesos do medio natural, social e cultural mediante códigos numéricos, gráficos, cartográficos e outros.
- Elaborar e utilizar instrumentos e estratexias persoais de cálculo e medida, así como procedementos de orientación espacial, en contextos de resolución de problemas.
- Participar en actividades de grupo adoptando un comportamento responsable, construtivo e solidario, respectando os principios básicos de funcionamento democrático.
- Utilizar as tecnoloxías da información e a comunicación para obter información e como instrumento para adquirir e compartir coñecementos, valorando a súa contribución á mellora das condicións de vida de todas as persoas.

4. CONTIDOS E ESTÁNDARES.

CONTIDOS	ESTÁNDARES	CC
▪ B2.5.Planos, mapas e planisferios. Mapas físicos e políticos. ▪ B2.6.Escalas e signos convencionais dun mapa. ▪ B2.7.Orientación no espazo: Elaboración dun itinerario coa axuda de ferramentas dixitais.	CSB2.4.1.Identifica e clasifica distintos tipos de mapas, define que é a escala nun mapa, o seu uso e emprega e interpreta os signos convencionais básicos que poden aparecer nel.	▪ CMCCT ▪ CAA
▪ B2.17.A diversidade xeográfica das paisaxes de Galicia: relevo e hidrografía. Utilización de sistemas de información xeográfica.	CSB2.8.1.Localiza nun mapa as principais unidades de relevo en Galicia e as súas vertentes hidrográficas.	▪ CSC ▪ CAA

- B3.5.A organización social, política e territorial: o Estado español e as Comunidades Autónomas. - B3.6.Estruturas de goberno básicas: o concello.	CSB3 3.1 Explica a organización territorial de España, nomea as estruturas básicas de goberno e localiza en mapas políticos as distintas comunidades autónomas que forman España.	- CCL - CSC
B3.7. Manifestacións culturais e lingüísticas de España.	CSB3.4.1.Recoñece, partindo da realidade do estado español, a diversidade cultural, social, política e lingüística nun mesmo territorio como fonte de enriquecemento cultural.	- CSC - CCL
- B3.8.Demografía e poboación. - B3.9.Conceptos demográficos: básicos e a súa representación. Representacións gráficas dalgúns datos demográficos de Galicia obtidos en fontes estatísticas: IGE.	CSB3.5.1.Define demografía e comprende os principais conceptos demográficos. CSB3.5.2.Elabora gráficos sinxelos a partir de datos demográficos de obtidos en diversas fontes de información.	- CCL - CSC - CMCCT - CAA
B4.3.Técnicas para localizar no tempo e no espazo feitos do pasado: os mapas históricos e as liñas do tempo.	CSB4.3.1.Recoñece o século como unidade de medida do tempo histórico e localiza feitos situándoos como sucesivos a.C o d.C	- CMCCT - CSC
B4.7.Noso patrimonio histórico e cultural.	CSB4.5.1.Identifica, valora e respecta o patrimonio natural, histórico, cultural e artístico e asume as responsabilidades que supón a súa conservación e mellora.	- CSC - CCEC
B3.6 Utilización guiada de claves e de guías de animais e plantas para a clasificación e identificación dalgúns especies existentes en Galicia.	CNB3.1.3. Utiliza claves e guías para a clasificación científica de animais e plantas. CNB3.1.1. Observa, identifica e recoñece as características básicas e clasifica animais vertebrados e invertebrados do seu contorno, con criterio científico.	- CMCCT - CAA
B1.5. Utilización de medios tecnolóxicos no proceso de aprendizaxe para obter información, realizar cálculos numéricos, resolver problemas e presentar resultados.	MTB1.6.1. Utiliza ferramentas tecnolóxicas para a realización de cálculos numéricos, para aprender e resolver problemas.	- CMCT - CD - CAA
B2.19. Utilización dos algoritmos estándar de suma, resta, multiplicación e división.	MTB2.4.1. Emprega e automatiza algoritmos estándar de suma, resta, multiplicación e división (de ata dúas cifras) con distintos tipos de números, en comprobación de resultados en contextos de resolución de problemas e en situacións cotiás.	- CMCT - CAA
B3.6. Sumar e restar medidas de lonxitude, capacidade e masa.	MTB3.2.1. Suma e resta medidas de lonxitude, capacidade e masa en forma simple dando o resultado na unidade determinada de antemán.	CMCT
B5.2. Análise crítica das informacións que se presentan mediante gráficas	MTB5.2.1. Realiza análise crítica e argumentada sobre as informacións que se presentan mediante	- CMCT - CAA

estadísticas.	gráficas estadísticas.	
B1.2. Uso guiado de documentos audiovisuais para obter e relacionar informacións relevantes para aprender.	LGB1.2.1. Accede de xeito guiado a documentos, audiovisuais e dixitais para obter a información necesaria para realizar traballos ou completar información.	- CCL - CD - CAA - CSC
B2.2. Comprensión de información xeral en textos procedentes dos medios de comunicación social (incluídas web infantís) con especial incidencia na noticia e nas cartas á dirección do xornal, localizando informacións destacadas en portadas, titulares, subtítulos, entradas.	LGB2.1.1. Comprende a información relevante en textos propios de situacións cotiás e dos medios de comunicación social nos que esta se amose de forma evidente.	- CCL - CD - CSC
B3.1. Uso, de maneira xeral, das estratexias de planificación, de textualización e revisión como partes do proceso escritor.	LGB3.1.2. Elabora o texto cunha estrutura definida, con coherencia xeral e de xeito creativo LGB3.1.4. Aplica, de maneira xeral, a norma lingüística: ortografía, acentuación, léxico, morfosintaxe.	- CCL - CSC - CCEC - CAA - CSIEE
B3.6. Uso guiado de programas informáticos de procesamento de textos.	LGB3.5.1. Usa, de xeito guiado, programas informáticos de procesamento de texto	- CCL - CD - CAA - CSIEE
B5.1. Escoita, memorización e reprodución de textos procedentes da literatura popular oral galega (adiviñas, lendas, contos, poemas, cancións, ditos), así como da literatura galega en xeral.	LGB5.1.1. Escoita, memoriza e reproduce textos procedentes da literatura popular oral galega (adiviñas, lendas, contos, poemas, cancións, ditos) e da literatura galega en xeral.	- CCL - CAA - CCEC

5. DESCRIPCIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE.

A competencia supón unha combinación de habilidades, practicas, coñecementos, motivación, valores éticos, emocións e outros compoñentes sociais e de comportamento que se mobilizan para lograr unha acción eficaz.

As competencias contéplanse como un coñecemento na práctica, é dicir, un coñecemento adquirido a través da participación activa nas aprendizaxes. No contexto educativo podemos dicir que a competencia é un tipo de aprendizaxe caracterizada pola forma en que calquera persoa pode facer uso dos seus moitos recursos persoais para lograr unha resposta adecuada a unha tarefa exposta nun contexto determinado.

Desde os centros educativos temos que incluír estas orientacións na nosa práctica docente deseñando actividades que incorporen tarefas que contextualicen as aprendizaxes e que permitan avanzar en máis dunha competencia ao mesmo tempo. As actividades recollidas neste proxecto van xustamente orientadas neste sentido. A través de actividades de carácter lúdico propoñemos contextos virtuais nos que o alumnado teña que poñer en práctica todo o aprendido durante as sesións de uso das ferramentas. Nelas traballaránse temas relacionado coas diferentes áreas do currículo. Ao longo do proxectos trátaranse todas as competencias claves en maior ou menor grao, pero tendo en conta o entorno virtual no que se van a desenvolver destacamos as seguintes estándares da competencia dixital:

- ✓ Busca información (empregando as TIC e outras fontes directas e indirectas), selecciona a información relevante, a organiza, analiza, obtén conclusións sinxelas e as comunica oralmente e/ou por escrito.
- ✓ Analiza informacións relacionadas coa área e manexa imaxes, táboas, gráficos, esquemas, resumos e as tecnoloxías da información e a comunicación.
- ✓ Emprega de forma autónoma o tratamento de textos (axuste de páxina, inserción de ilustracións ou notas etc.).
- ✓ Efectúa buscas guiadas de información na rede.
- ✓ Coñece e aplica estratexias de acceso e traballo na rede.
- ✓ Coñece e emprega as normas de uso e de seguridade dos instrumentos, dos materiais de traballo e das tecnoloxías da información e comunicación.
- ✓ Consulta na biblioteca diferentes fontes bibliográficas e textos de soporte informático para obter información para realizar traballos individuais ou en grupo.
- ✓ Utiliza as Tecnoloxías da Información e Comunicación para a procura e tratamento guiado da información.
- ✓ Accede a documentos audiovisuais e dixitais, para obter, seleccionar e clasificar, con certa autonomía, a información relevante e necesaria para realizar traballos ou completar información, valorando os medios de comunicación como instrumento de aprendizaxe.
- ✓ Utiliza dicionarios dixitais para interpretar a información dun texto.
- ✓ Usa as bibliotecas virtuais, para obter datos e informacións, con certa autonomía.
- ✓ Elabora, en diferentes soportes, textos propios da vida cotiá e académica, imitando modelos: cartas e correos electrónicos, mensaxes curtas, normas, notas e invitacións

- ✓ Busca e selecciona información en diferentes fontes e soportes dixitais.

6. METODOLOXÍA

Os principios metodolóxicos que nos guían no deseño desta secuencia dixital de aprendizaxe son os seguintes:

- Metodoloxía activa: propiciando unha integración activa do alumnado na dinámica xeral da aula e na adquisición e configuración das aprendizaxes; participando activamente no propio proceso ensinanza e aprendizaxe: escollendo a secuencia de actividades, o ritmo de traballo, a número de intentos, etc.
- Metodoloxía motivadora: a través da gamificación, da presentación duns personaxes cos que poder identificarse, propoñendo retos e non tarefas, ... consideramos que podemos conseguir unha forte motivación do alumnado nas aprendizaxes que pretendemos acadar. Tamén será importante arbitrar dinámicas que fomenten o traballo en grupo e a convivencia.
- Metodoloxía encamiñada a fomentar autonomía na aprendizaxe: utilizaremos unha linguaxe sinxela, clara e estruturada na presentación dos novos contidos e unha gradación das actividades para favorecer e estimular un maior grado de autonomía no alumnado.
- Metodoloxía pendente da atención á diversidade para ter en conta os distintos ritmos de aprendizaxe, así como os seus intereses e motivacións.
- Metodoloxía que fomente a educación en valores presentado actividades que conducen á adopción de actitudes positivas sobre o coidado do propio corpo, a conservación da natureza e a convivencia.
- Metodoloxía próxima ao seu mundo introducindo a gamificación e a adquisición dos contidos a través dos xogos e retos propostos.

7. MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

No deseño das actividades teremos en conta:

- Que ofrezan a posibilidade de realizarse a diferentes ritmos e poder repetirse as veces necesarias para que poidan ser accesibles para alumnado con diferentes niveis curriculares.

- Algunhas das actividades inclúen pictogramas asociados ao texto para ser máis accesibles ás persoas con TEA.
- O tipo de recursos utilizados, máis visuais, favorecen a atención polo que poden axudar a centrarse a alumnado con TDAH.
- O deseño da actividade presentada como un xogo, utilizando a gamificación, resulta moi motivante para todo o alumnado.
- Nas personaxes da historia poderán verse identificados ambos sexos habendo equidade no número de nenos e nenas protagonistas. Ademais utilizarase unha linguaxe non sexista, incluíndo ambos xéneros na redacción e transmitiránse valores como o respecto ás diferenzas individuais. Pretendemos ademais romper con estereotipos como o de asociar a excelencia en determinadas áreas a un dos sexos.
- Os textos das explicacións están redactados cun vocabulario e estruturas gramaticais sinxelas para favorecer a comprensión de alumnado con problemas de dislexia, comprensión lectora, que pertencen a grupos sociais máis desfavorecidos, etc.
- Nalgúns dos contidos ofreceremos a posibilidade de escoitar o audio en lugar de ter que léelo, deste xeito poderá ser máis accesible para persoas con dificultades na lectura ou con algunha deficiencia visual atendendo así a inclusión de todo o alumnado.

8. MEDIDAS DE PROMOCIÓN DA CONVIVENCIA

As metodoloxías baseadas na gamificación teñen moi en conta as posibilidades de relacións sociais que se lle presentan ao alumnado, para levar a cabo un traballo cooperativo para acadar os aprendizaxes propostos, sempre nun ambiente de colaboración e axuda mutua.

A través das U.D.I. que propoñemos neste proxecto os obxectivos encamiñados a promoción da convivencia son os seguintes:

- Desenvolver capacidades relacionadas coa convivencia pacífica.
- Respetar o pluralismo existente na sociedade actual.
- Desenvolver hábitos de traballo individual e colectivo.
- Adquirir formación e hábitos para o traballo en equipo.
- Adquirir autonomía na resolución pacífica de conflitos.
- Desenvolver habilidades de comunicación intrapersoal e interpersoal.

9. ACTIVIDADES:

No deseño desta ODE intégranse actividades de dous tipos: a maioría delas son para realizar directamente no exeelearning, ben porque foron creadas con iDevices ou ben por estar embebidas nel; pero tamén hai actividades de investigación e cálculo que deben facer no seu caderno de clase. Consideramos importante que cada alumno/a teña un cartafol creado no seu ordenador para ir gardando aqueles arquivos necesarios para completar a ODE.

Ao longo da ODE o alumnado terá que realizar as seguintes actividades:

- **Comeza a aventura:** lectura do conto de presentación dos personaxes da saga <<Detectives polo mundo>>.
- **En que lugar nos atopamos?:** Información de inicio da aventura (trátase dunha actividade de motivación)
- **Aprendemos sobre o Camiño:**
 - Bloque 1: lectura de información sobre o Camiño de Santiago e visionado do vídeo da guía turística.
 - Bloque 2: Para saber máis, consultamos a páxina www.caminodesantiago.gal
 - Bloque 3: Actividade iDevice de opción múltiple sobre as lecturas anteriores.
- **Practicamos o aprendido:**
 - Traballo con Aldara: primeiro realizárase unha lectura con información sobre o Camiño francés e despois realización dunha ficha de cálculo sobre a información do Camiño.
 - Traballo con Xiana: En primeiro lugar realizárase unha lectura comprensiva sobre os artigos recomendables para a mochila do peregrino, despois unha lectura do conto <<Imos prepararnos para facer o Camiño>> e finalmente unha ficha de cálculo.
 - Traballo con Mauro: Lectura con información da localidade de Melide, lectura de información sobre a ferverza do río Furelos e realización de actividades realizadas con Genially e que requiren un traballo previo de investigación. Actividade iDevice de completar ocos e arquivos adxuntos con información complementaria sobre os animais.

- Traballa con Antón: A primeira actividade consiste na lectura dun libro sobre a cuncha do peregrino (contén pictogramas), a continuación lectura da lenda do mito da Traslatio, realización dun xogo de adiviñas de vocabulario e un iDevice de completar ocos sobre a lenda.
- **Ponte a proba:**
 - Ponte a proba con Aldara: realización da actividade de vídeo interactivo sobre a guía turística.
 - Ponte a proba con Xiana: realización de fichas matemáticas sobre o camiño.
 - Ponte a proba con Mauro: xogo de preguntas sobre os animais do río Furelos.
 - Ponte a proba con Antón: realización dun glosario con termos do Camiño de Santiago guiándose polo exemplo do libro de Antón
- **Autoavaliación:** realización da actividade de rúbrica completando a táboa.
- **Reto final:** Na procura da Compostela. Consiste na realización de 6 retos para obter os selos necesario para conseguir a Compostela. Esta actividade, montada en Genially consta de probas de preguntas, de cálculo, vocabulario, ...

10. AVALIACIÓN.

A avaliación, como en todos os procesos educativos realizarase en varios momentos. A avaliación inicial do alumnado farase antes do comezo do uso das aplicacións partindo dun coloquio informal no que se indagarán as ideas previas que teñen así como o coñecemento das ferramentas que se van a utilizar.

Durante a posta en práctica das UDIs, levaranse a cabo actividades sinxelas (incluídas no Exelearning) para que tanto o alumnado como o profesorado poida avaliar como se está desenvolvendo o proceso. Estas actividades serviránlle ao alumnado de retroalimentación para ver se teñen que seguir indagando ou practicando algún dos contidos traballados nesa UDI, antes de pasar á proba final (Genially).

Para que o profesorado teña constancia dos resultados obtidos nesas pequenas probas, crearanse cuestionarios específicos para este fin.


Investiga un pouco:

Busca información en internet sobre o río Furelos e outros ríos do Camiño Francés. Logo completa o texto cos nomes dos ríos. Ten en conta as regras de ortografía.

O río Furelos que fomos visitar é un afluente do río . Ademais deste río no noso percorrido polo Camiño Francés desde Sarria, tamén cruzamos o río .

Ver a puntuación
Mostrar retroacción
Mostrar/Limpar respostas

PREPARAMOS A MOCHILA

Cada un dos nosos amigos vai preparar a súa mochila pero ten que calcular o peso máximo que pode cargar sen pasarse, imos axudarlle.



PRODUTO	PESO (gramos)
Mochila	1350
Primeiros aux.	200
Cantimplora	140
Saco de dormir	755
Zapatillas descanso	220
Zapatillas camiñar	400
Polar	300
Cazadora	810
Gorra	54
Roupa int. 1und.	50
Calcetíns 1 par	40
Camiseta curta	250
Camiseta longa	300
Pantalón curto	320
Pantalón longo	500

Que produto pesa máis?

Que produto pesa menos?

Aldara non vai meter na súa mochila o maletín de primeiros auxilios, e para empezar o camiño levará posto o pantalón curto, unha camiseta, a gorra e as zapatillas de camiñar. Entón, canto pesará a súa mochila?

Colle a túa libreta anota os datos que precisas e calcula o peso da mochila de Aldara. Despois anota aquí o resultado.



En canto a proba final (elaborada a través de Genially) só poderá chegar ao final a persoa ou grupo que supere tódalas probas polo que o envío por parte do alumnado dos 6 arquivos cos selos para a credencial, conseguidos por cada persoa do equipo, chegará para xustificar ter pasado tódolos niveis.

Para axudar ao alumnado a autoavaliar o seu traballo incluímos un apartado na secuencia, dedicado a autoavaliación, cun cadro con rúbricas que poidan guialos.

Comeza a aventura

En que lugar nos atopamos?

Aprendemos sobre o Camiño

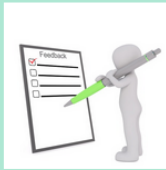
Practicamos o aprendido

Porte a proba

Autoavaliación

Reto final: Na procura da Composición

Documentación



1920x - 2020x - 300x450px (Printed License)

Con esta táboa podes avaliar o teu traballo en grupo. Preme sobre APLICAR para abrir unha nova lapela. Unha vez cuberta dälle a imprimir e gárdala usando unha impresora de PDF. Logo poderás enviála ao teu mestre/a.

Rúbrica

Táboa de autoavaliación [Aplicar](#)

	Indicadores de autoavaliación	Escólee se o fas...	Escólee se o fas...	Escólee se o fas...	Escólee se o fas...
1	Respecto a opinión dos demais e aporte ideas para o traballo en grupo. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1.5)	Poucas veces (0.5)	Nunca (0)
2	Son responsable do meu traballo e remato as tarefas que se me propoñen. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1.5)	Poucas veces (0.5)	Nunca (0)
3	Son capaz de realizar as tarefas sen axuda. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1.5)	Poucas veces (0.5)	Nunca (0)
4	Presto a miña axuda aos compañeiros/as que a precisan. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1.5)	Poucas veces (0.5)	Nunca (0)
5	Esforzome na realización e presentación das tarefas. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1.5)	Poucas veces (0.5)	Nunca (0)

Licenciado baixo a [Licenza Creative Commons Reconecemento Compartir Igual 4.0](#)

Ademais das tarefas que xa se mencionaron creadas especificamente para a avaliación, os mestres/as poderán avaliar outros aspectos do traballo desenvolto polo alumnado mediante estas rúbricas:

<i>Indicadores de avaliación</i>	<i>Moi bo (10 puntos)</i>	<i>Bo (8 puntos)</i>	<i>Regular (5 puntos)</i>	<i>Mal (3 puntos)</i>	<i>Moi mal (0 puntos)</i>	<i>Observacións</i>
Actitude cara o traballo	Aproveita o tempo na clase e fai todas as tarefas asignadas.	Aproveita o tempo na clase pero deixa algunhas tarefas pendentes por estar distraído/a.	Fai a maioría das tarefas pero fala ou distraese con facilidade.	Fala e distraese con facilidade e deixa moitas tarefas sen facer.	Non realiza as tarefas asignadas.	
Contidos traballados	Demostra total entendemento dos conceptos traballados.	Comprende a maioría dos conceptos traballados.	Demostra algún entendemento dos conceptos traballados.	Demostra comprender moi poucos dos conceptos traballados.	Demostra un total descoñecemento dos conceptos traballados.	
Resolución de problemas matemáticos	Usa estratexias axeitadas, demostra dominio e comprensión do tema.	Utilizou unha boa estratexia, pero demostra certos problemas.	Resolve os problemas pero utiliza moitos pasos para resolver os problemas.	As estratexias utilizadas non son eficaces para resolver os problemas.	Non utiliza ningunha estratexia para resolver os problemas e os resultados son incorrectos.	
Redacción de textos:	O contido é axeitado ao	O contido é axeitado ao	A maioría do contido está	Todo o contido está	O contido non se	

Contido	que se lle pide e é orixinal.	que se lle pide pero ten partes copiadas do texto dado para traballar.	copiado textualmente do texto dado para traballar.	copiado textualmente e non está ben enlazado.	corresponde co que se lle pide que faga.	
Redacción de textos: Creatividade	O traballo é orixinal, imaxinativo e creativo.	O traballo é orixinal pero pouco creativo.	O traballo mestura ideas orixinais con outras similares ás dos seus compañeir@s.	O traballo é moi semellante ao dos seus compañeir@s.	O traballo é exactamente igual ao dos seus compañeir@s.	
Traballo en grupo	Sempre aportou ao grupo ideas e axudou ao resto do equipo en todo momento.	Aportou ao grupo ideas e axudou ao resto do equipo nalgúns ocasións.	Traballa ben de maneira individual pero lle costa colaborar en grupo.	Traballou so de maneira individual.	Non quixo participar no traballo en grupo.	
Autonomía no uso das ferramentas dixitais.	Desenvólvese con soltura no uso das ferramentas dixitais.	Desenvólvese autonomamente no uso das ferramentas dixitais pero precisa de guías ou pequenas explicacións.	Desenvólvese autonomamente no uso das ferramentas máis sinxelas de consulta pero non nas de creación.	Para desenvolverse no uso das ferramentas precisa do apoio continuo do mestre@.	Non é capaz de usar as diferentes ferramentas dixitais empregadas.	

RECURSOS DE AVALIACION E RETROALIMENTACION:

Todas as actividades realizadas no desenvolvemento da ODE están deseñadas para servir de instrumento de avaliación continua tanto para o profesorado como o alumnado. A medida que se lle vai dando información sobre o tema, se lle propoñen actividades que lle serven de retroalimentación xa que non permiten seguir avanzando ata que se atopa a resposta correcta.

No caso de traballar con conexión a internet, as fichas interactivas poderán autocorrexirse para que o propio alumnado comprobe os erros e acertos.

Como avaliación final deben superar os retos que se lle propoñen xa que neles se agrupa toda a información traballada durante a ODE.