

Unha experiencia práctica

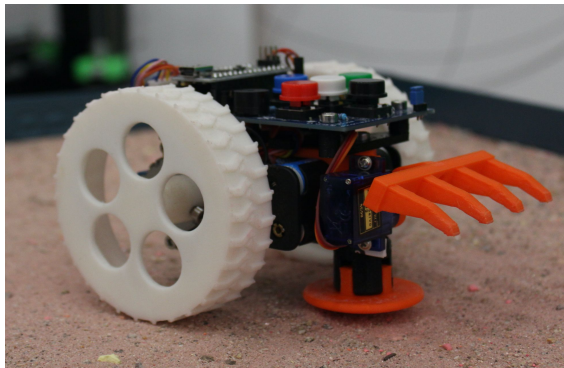
Raquel Gey
raquelgey@edu.xunta.gal

Romeo & Juliet

Stop Motion

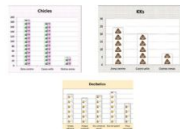


Da Misión a Marte a PonteN´epoca



Recollida de datos

A través de enquisas deseñadas por nós mesmos, fixemos unha recollida masiva de datos pola cidade de Pontevedra mediante unha aplicación móbil, o que nos aportou unha visión xeral da situación da nosa cidade e dos aspectos a mellorar.

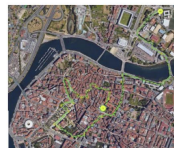


Invitámosvos a que fagades o mesmo na túa contorna a través das nosas enquisas en Epicollect5.

Busca os proxectos coa palabra clave **Pontevedra** e identifícalos cos logos!



PonJev3DRA

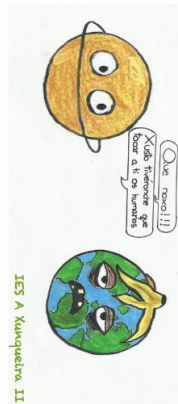


ROTEIRO MUSICAL

Visítanos co teu dispositivo móbil e descubre con nós historias da Pontevedra musical.

O noso equipo de guías vai acompañar virtualmente nesta increíble experiencia.

Esperamos que o disfrutes!



Pontevedra PreApocalíptica

Este proxecto foi desenvolvido por alumnado de 1º e 2º de ESO do IES A Xunqueira II de Pontevedra. Sitúanos nun presente PreApocalíptico no que aínda estamos a tempo de revertir os devastadores efectos da acción humana

Axúdanos a coidalo noso Planetall!



IES A Xunqueira II

Piteas

1.-Praza da Ferrería



2.-Ría Pasantería (Museo)



3.-Praza da Leña



5.-Praza do Teucro (1)



Instrucións de uso:

- Descarga a app HP Reveal.
- Busca e faze seguidor da canle "PonJev3DRA"
- Escanea as imaxes do roteiro e disfrútalo.



Pontev3DRA Musical



As feiras educativas

Piteas



OSHWDem



STEMLab



OSC Cambre



Semana da ciencia



Pontenciencia



Galiciencia



Proxecto máis innovador e creativo

ComunicaTEX

María Buceta Paz, María Seoane Cortés | IES A Xunqueira II (Pontevedra)

Comunica - TEX

María Buceta Paz
María Seoane Cortés



Esta icona representa
necesidade de axuda



Esta icona representa
sede



Esta icona representa
fame

Esta icona representa
sono

Esta icona representa
aburrimiento



Hipótese:

Pódese facilitar a comunicación das
persoas con diversidade funcional
mediante o uso de e-textil?

A finalidade deste proxecto é
demostrar que podemos axudar a
comunicarse a persoas con
diversidade funcional utilizando
materiais e-textil. Para iso,
construíuse un panel textil cunha
placa programable mediante a cal
reproducíranse unha serie de sons
e luces que se adaptan ás
necesidades comunicativas da
persoa.



GALICIENCIA



Título do Proxecto: *Pontev3DRA Musical*

Pregunta inicial

As persoas con mobilidade reducida non poden realizar roteiros pola cidade.

Proposta de solución

Elaborar un roteiro virtual a través da Realidade Aumentada, utilizando maquetas elaboradas con impresión 3D.

Estándares de aprendizaxe

LPMB.4.3.2. Mantén unha actitude positiva ante a música e os compañeiros.
LPMB.4.3.5. Mantén unha actitude positiva para integrarse como un membro máis no grupo
LPMB.4.5.2. Practica as técnicas necesarias para controlar o medo escénico.
TIC1B3.1.1. Deseña bases de datos sinxelas e/ou extrae información, realizando consultas, formularios e informes
TIC1B3.1.2. Elabora informes de texto que integren texto e imaxes, aplicando as posibilidades das aplicacións e tendo en conta o destinatario.
TIC1B3.1.3. Elabora presentacións que integren texto, imaxes e elementos multimedia, adecuando a mensaxe ao público obxectivo ao que se destina.
TIC1B3.1.5. Deseña elementos gráficos en 2D e 3D para comunicar ideas.
TIC1B3.1.6. Realiza pequenas películas integrando son, vídeo e imaxes, utilizando programas de edición de ficheiros multimedia.

Coñecementos previos

Descoñecemento de dinámicas de traballo colaborativo.
Manexo medio de editores de texto e presentacións.
Manexo de dispositivos móbiles.
Manexo básico de editores de vídeo.
Descoñecemento absoluto no manexo de programas de deseño 3D.

Recursos materiais

Computadores, teléfonos móbiles, tablets, cámaras de fotos, tea de croma, impresora 3D, filamento PLA, planos.
Aplicativos: OpenShot e VSDC, Libreoffice, Draw, GIMP, Inkscape, Freecad, 3DBuilder, RepetierHost, HP Reveal, Epicollect5.

Recursos humanos

Profesor de Linguaxe e Práctica Musical
Profesora de TIC I
Asesor especialista en Realidade Aumentada

Recursos ambientais

Precísase flexibilidade nos espazos: saída pola cidade de Pontevedra, aula de música, aula de informática e outros espazo do centro.

Temporalización

30 sesións (15 de cada materia)

Actividades

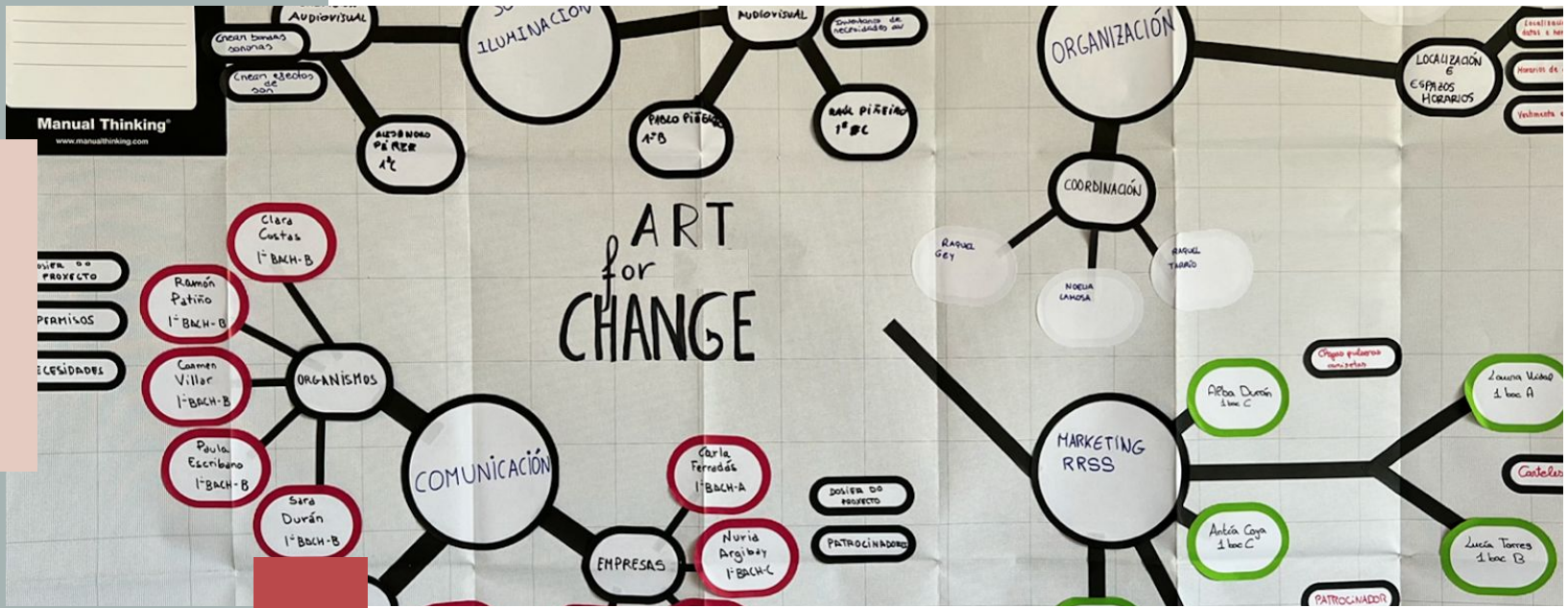
- 1.Recompilación e organización de información investigando sobre as vidas de músicos relevantes en Pontevedra.
- 2.Elección de emprazamentos, trazado do percorrido sobre un mapa turístico e saída para tomar fotografías.
- 3.Redacción dos textos definitivos para os vídeo-guías.
- 4.Análise e elección de aplicativos para a vectorización e o deseño 3D dos edificios.
- 5.Gravación de vídeos con fondo croma; edición e montaxe final, coas imaxes do emprazamento real de fondo.
- 6.Vectorización, deseño e impresión 3D de edificios e lugares do roteiro.
- 7.Montaxe dos vídeos coa aplicación de realidade aumentada HP Reveal .
- 8.Preparación de cartelería explicativa e de trípticos co roteiro musical.

Difusión

*Galiciencia
Pontenciencia
Semana da Ciencia
Maker Faire*

Reflexión e autoavaliación

Diagrama de araña
Diario de aprendizaxe



Art for change

Festival Artístico Solidario organizado polo alumnado de Música IES Johan Carballeira (Bueu)

Liderado. O alumnado como motor de cambio



Presentación do Proxecto Solidario **Art for Change** no **Concello** de Bueu, onde o alumnado implicado presenta a **proposta de actividades, as ONGs** ás que vai dirixida e recadación e a petición de **espazos e outras necesidades**.

FARODE VIGO **170** ANOS

SECCIONES **MORRAZO** > PONTEVEDRA DEZA-TABEIRÓS AROUSA OURENSE SOCIEDAD CONCELLOS GALICIA

El festival Art for Change tendrá nueva edición en 2024

REDACCIÓN

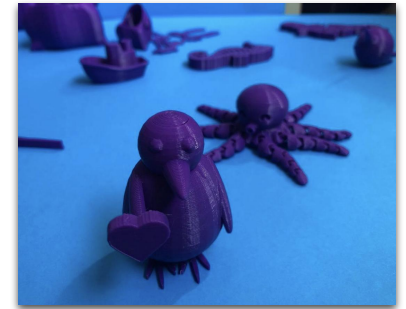
Bueu | 19.11.23 | 04:00



Carmen García, con los representantes del Johán Carballeira. | // FDV

Concello de Bueu e IES Johán Carballeira han comenzado a sentar las bases de la tercera edición del Festival Solidario Art for Change, que se celebrará el 27 de abril del año próximo. La edil de Cultura, Carmen García, se reunió esta semana con el profesorado del centro y el alumnado de 4º de la ESO a fin de ir perfilando la temática del certamen y las necesidades de cara al mismo.

TALENTO SOLIDARIO



A comunidade educativa volcouse na elaboración de produtos co obxectivo de concienciar e recadar fondos para a investigación mariña e para o logro de cambios sociais a través da arte (xogos manipulativos, adornos, cadros, láminas, bisutería, marcapáxinas con música propia, etc.)

eTwinning / Erasmus+

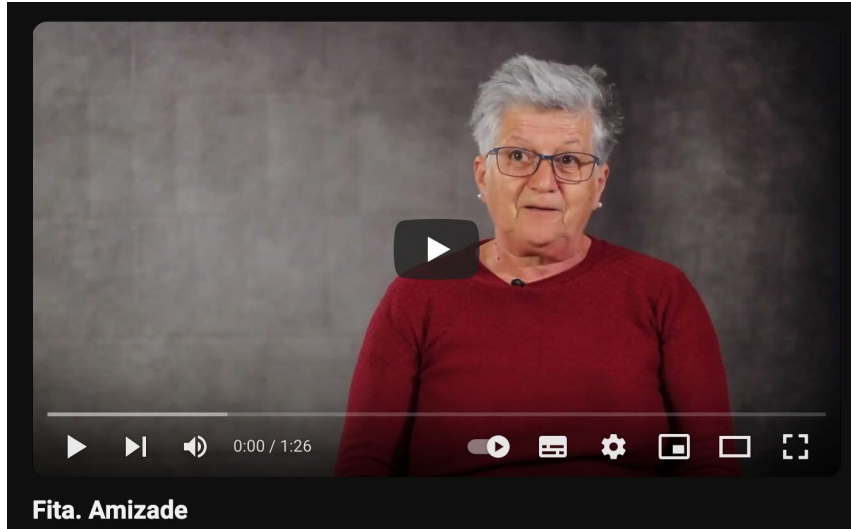
Ao longo de curso realizamos unha serie de **actividades interdisciplinares e multinivel** cos estudantes dos centros colaboradores mediante traballo online e videoconferencias: Investigacións acerca da contorna, entrevistas, visitas a museos, etc.



Esculturas elaboradas de maneira colaborativa con material recollido na praia. Mentres que o alumnado dun dos países do proxecto OCCO elaborou unha proposta **Audiovisual** inspirada polas nosas esculturas, os nosos estudantes fixeron o mesmo para as súas propostas artísticas.

Mulleres e mar

Video retratos elaborados na materia de Comunicación audiovisual con alumnado de 1º bacharelato.



8 mulleres
celia
estrella
fita
isabel
julia
lorena
marité
rosana

EXPOSICIÓN
videofotográfica
mulleres e mar
elas diante, o mar de fondo
8 historias do mar,
prendidas na rede do
IES Johan Carballeira

tradición
superación
medo
fortaleza
experiencia
espera
esforzo
amizade

8 sensacións

IES Johan Carballeira - Bueu
exposición itinerante

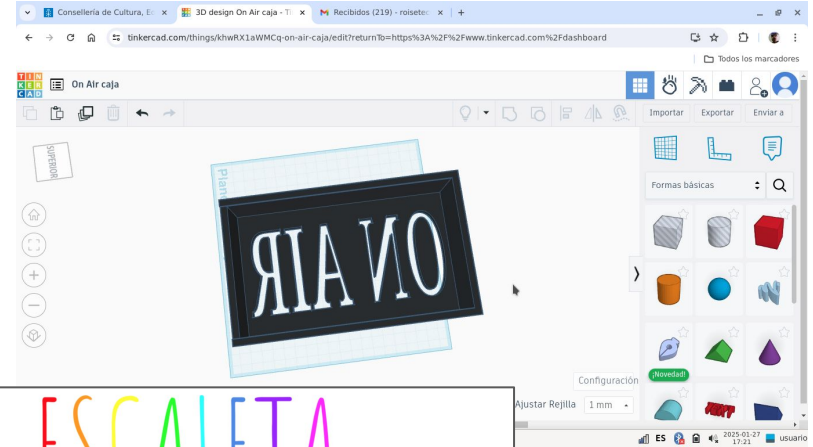
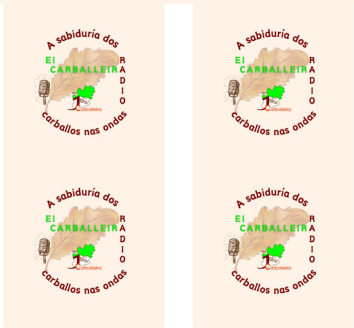
ies
Carballeira

proxecto+

Video resumo do proxecto **Art for Change**



Ei Carballeira Radio!



ESCALETA

INICIO:

Marimondra=1:21-1:34 sonido normal

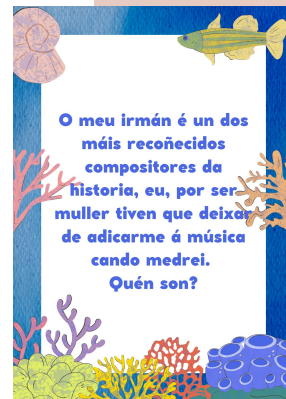
Marimondra=1:34-? mientras está la presentacion de fondo más bajo.

PRESENTACIÓN: Violeta, martina, Roi

Martina: Bo día a todos/as! Hoxe temos a un invitado moi especial. Un xoven que está triunfando na música tradicional galega co seu proxecto moderno.

Violeta: Con tan só 24 anos, xa é un gran referente. Co seu álbum "Arden" conseguiu premios como o "Alfredo Iglesias". Fixo colaboracións con artistas como Aida das Tanxugueiras onde fascinaron ao público co seu tema "Ruando". Pero non acabamos, é máis que un músico talentoso, é un gran referente para o colectivo LGTBIO+

Un xogo de cartas con sorpresa



Microsecuencias - Ágora Dixital

INTRODUCCIÓN

LAB
MICROSECUENCIAS

LAB ESPAZOS

LAB ESTRATEXIAS

LAB EXPERT

LAB IDEAS

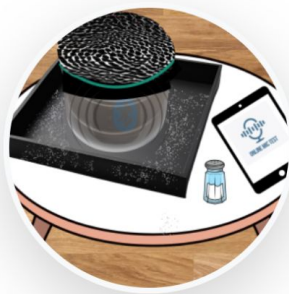
LAB IA

A túa clase nun clic

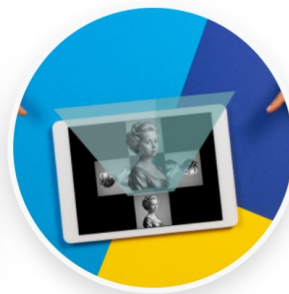
Experiencias curtas de ciencia e tecnoloxía, listas para levar á aula.



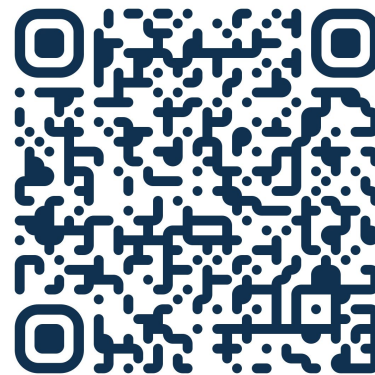
Fabricamos un
gramófono
caseiro



Facendo
visible o
invisible



Holograma
autobiográfico
de personaxes
da historia



Por que e para que?

- ❖ Os/as estudantes pasan de ser consumidores a creadores.
- ❖ Conecta os intereses do alumnado co currículo.
- ❖ Permite ao alumnado asumir un papel de liderado.
- ❖ Promove o pensamento crítico.
- ❖ Destrezas de pensamento de alto nivel.
- ❖ Favorece unha aprendizaxe competencial.
- ❖ Fomenta a creatividade e os talentos do alumnado.
- ❖ Desperta o interese nas materias do ámbito STEAM.
- ❖ Aumenta a autoconfianza e a mentalidade de crecemento.
- ❖ Promove a a cooperación e a solidariedade.



IX2Novas



Banda RockBótica



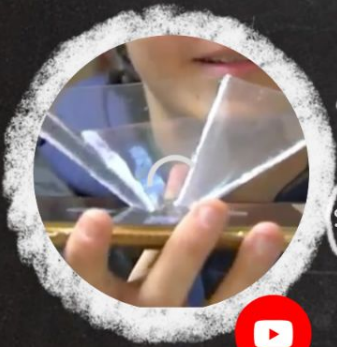
Banda Rockbótica



Realidade Aumentada



investiga e pergunta
Proxectos Maker



Semana da Ciencia



A Radio



ArteMáticas



Grazas!

Sesión 2. Deseño da Tarefa

Raquel Gey
raquelgey@edu.xunta.gal

Sesión 2. O deseño dun proxecto

Raquel Gey
raquelgey@edu.xunta.gal

Título do Proxecto:

Nome dos compoñentes do grupo :



Problema/Reto/ODS

Materias

Criterios de avaliación

Recursos materiais

Recursos humanos

Recursos ambientais

Temporalización

Actividades Tipo I (motivación/exploración)

Actividades Tipo II (desenvolvemento dos coñecementos, habilidades, competencias...)

Actividade Tipo III (produto final relevante/celebración da aprendizaxe)

Instrumentos de Avaliación, coavaliación e/ou autoavaliación



A TEMIDA AVALIACIÓN!!

Escala de valoración do proxecto interdisciplinar

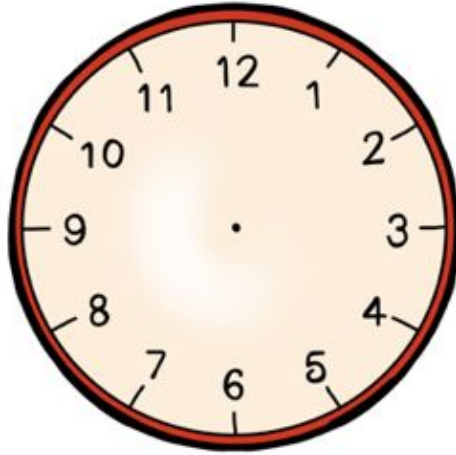
	EXCELENTE (1pto)	SATISFACTORIO (0,75 ptos)	MELLORABLE (0,5 ptos)	INSUFICIENTE (0,25 ptosd)	PESO %
O reto/proxecto é motivador para o alumnado e contextualizado nunha situación real e/ou relacionado cun ODS					10%
Os criterios de avaliación pertencen a dúas ou máis materias diferentes					10%
Reflicten os recursos necesarios para a posta en marcha do proxecto					10%
A temporalización está definida e é coherente coas actividades propostas					10%
As actividades planificadas son de diferente tipoloxía: <i>Tipo I:</i> exploración e/ou motivación <i>Tipo II:</i> desenvolvemento dos coñecementos					15%
Especificase o uso de máis de unha estratexia de metodoloxías activas (dinámicas de aprendizaxe cooperativo, gamificación, indagación, uso das TICs, rutinas e destrezas de pensamento, dinámicas, design thinking, etc)					15%
Os coñecementos previos mínimos necesarios para a realización do reto están descritos e son coherentes					10%
O produto final é relevante e está dirixido a un público fóra da propia aula					10%
Están previstos máis de un instrumento de avaliación, coavaliación e/ou autoavaliación das actividades e/ou produto final					10%

O reloxo das citas



Nome:

Grupo:



Toma nota das conclusións tras cada cita

12 am	
1 pm	
2 pm	
3 pm	
4 pm	
5 pm	
6 pm	
7 pm	
8 pm	
9 pm	
10 pm	
11 pm	

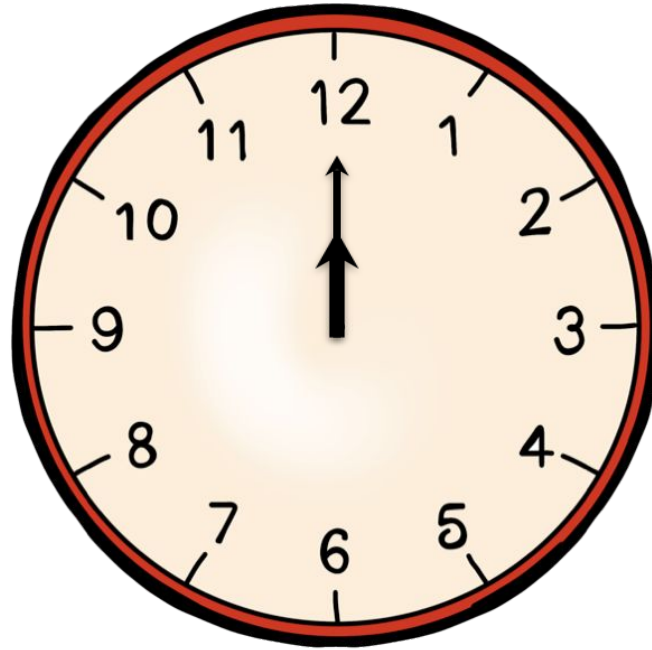
Anota con quen tes cada cita

12 am		6 pm	
1 pm		7 pm	
2 pm		8 pm	
3 pm		9 pm	
4 pm		10 pm	
5 pm		11 pm	

4'

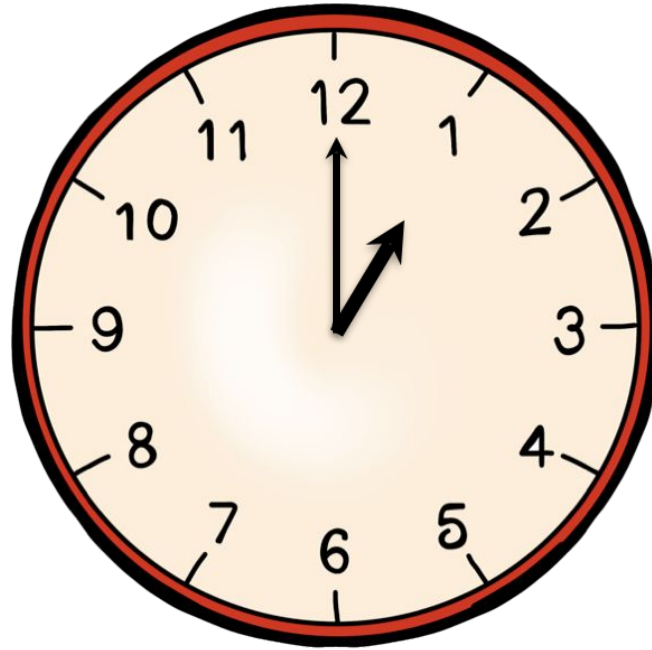


O relóxo das citas



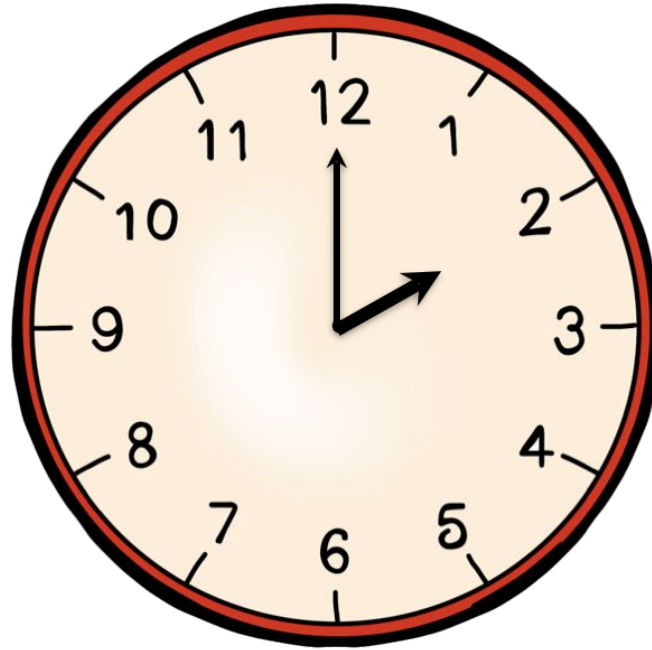
Comenta coa túa cita en que consiste a dinámica
Lápices ao centro

O reloxio das citas



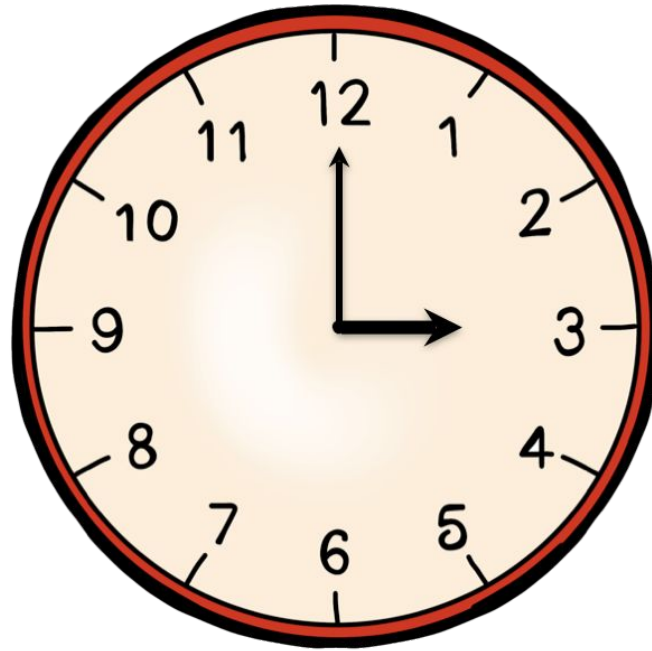
Comenta coa túa cita en que consiste a dinámica
Folio xiratorio

O reloxio das citas



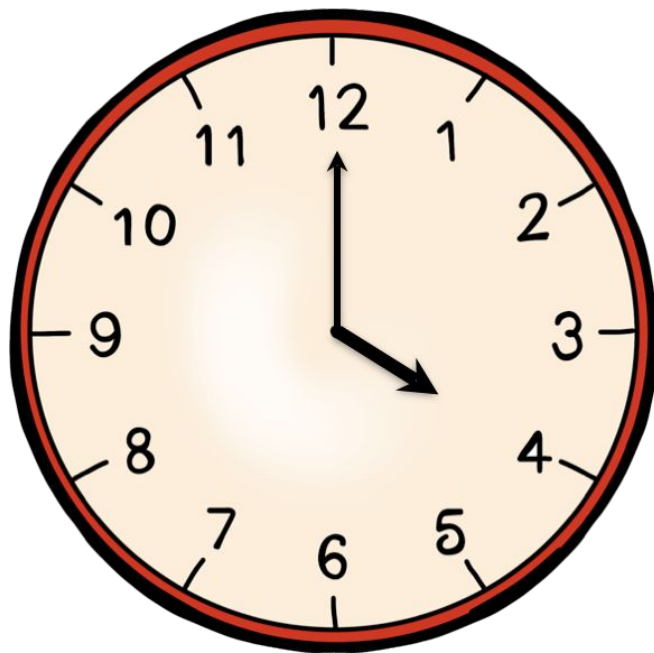
Comenta coa túa cita en que consiste a dinámica
1,2,4

O relóxo das citas



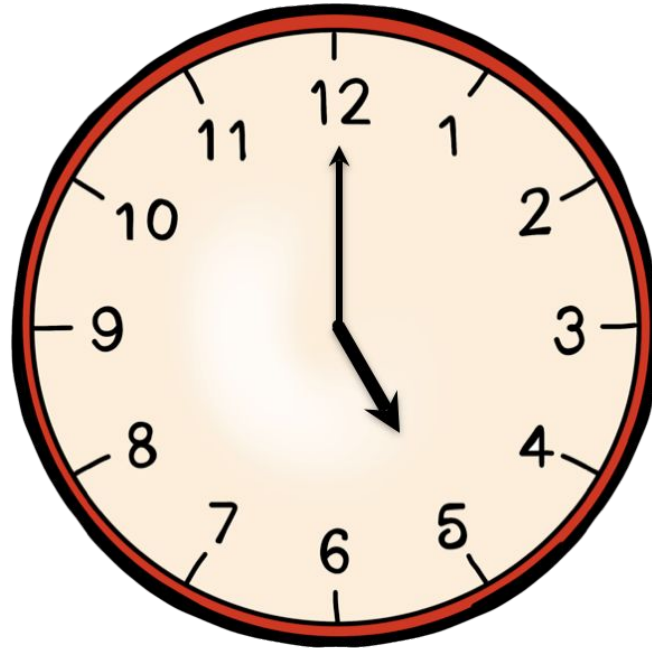
En qué consiste o KWL e cal é a súa utilidade?

O reloxio das citas



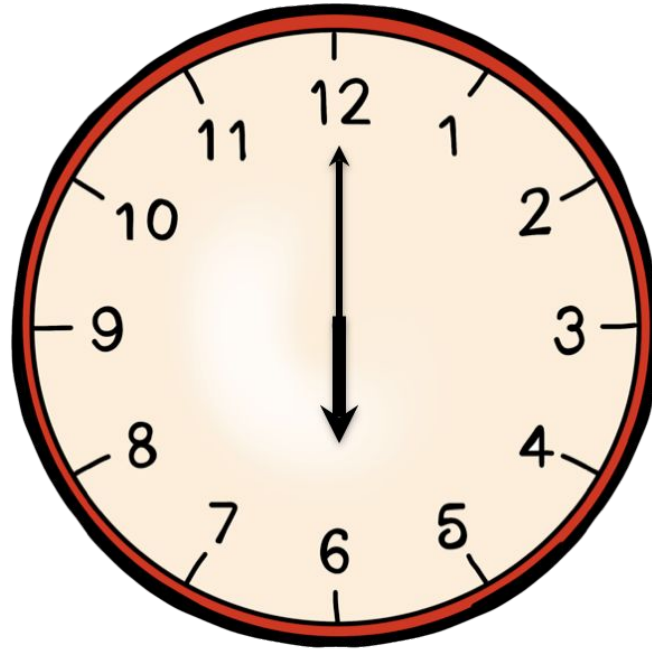
Se coñeces a rutina de pensamento “Compara e contrasta”, coméntaa coa túa cita

O reloxio das citas



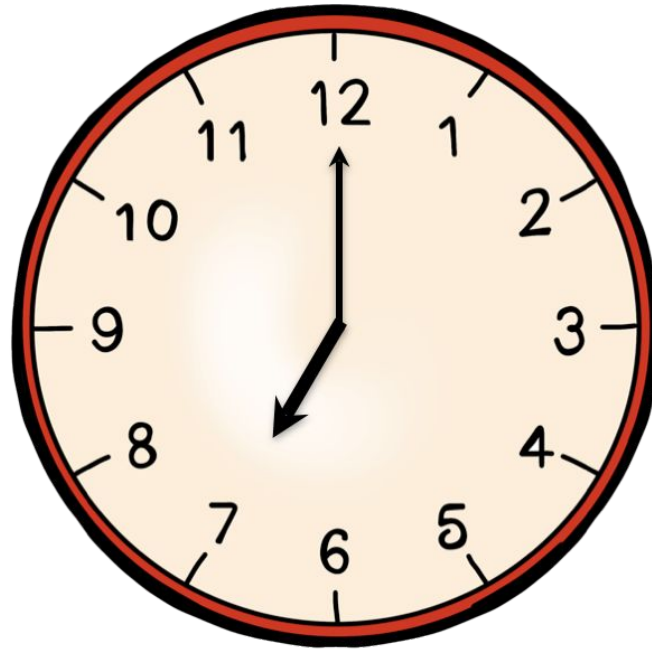
En que consiste a rutina de pensamento
Vexo, penso, pregúntome?

O reloxio das citas



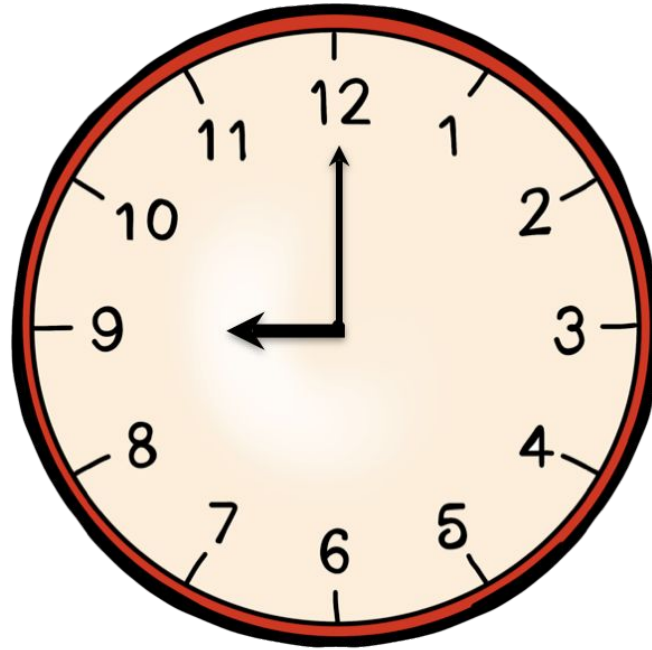
Coñeces a Taxonomía de Bloom e soes utilizala para o
deseño de actividades?

O reloxio das citas



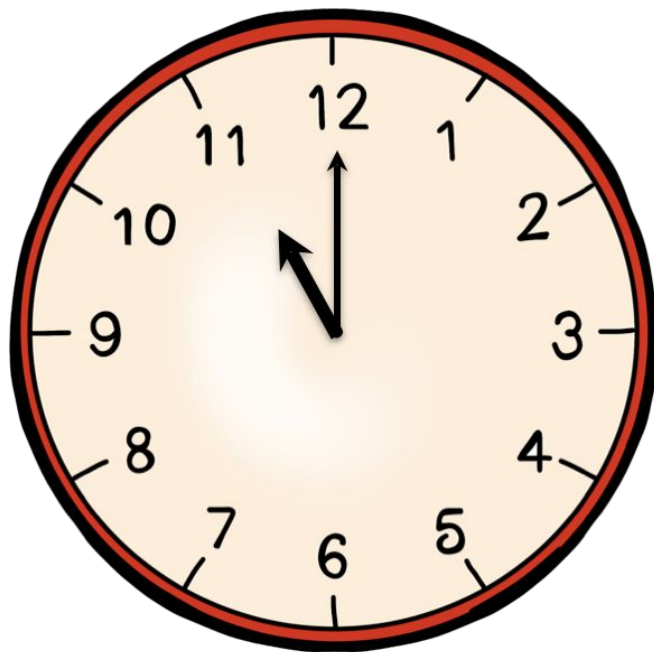
Que competencias, habilidades e coñecementos che gustaría que desenvolvera o alumnado?

O reloxio das citas

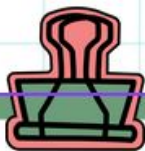


Unha experiencia propia de aprendizaxe memorable
(de cando eras pequeno)

O reloxio das citas



Que acontecementos / problemáticas da contorna ou da actualidade podería usar como gancho para o proxecto?



Lápices ao centro



Nome:

Data:

Escribe a túa resposta despois de dialogar co teu equipo



Data:

A vertical rectangular box with a yellow header and a white body, intended for writing the date.

A large central vertical rectangular box with a yellow header and a white body. It contains the letter 'E' in the center and a green rounded rectangle with the text 'Dinámica Folio Xiratorio' below it.

A vertical rectangular box with a yellow header and a white body, intended for additional notes or a second date.





Dinámica 1-2-4

Actividade:

Nome de equipo

1



6'

Escribe aquí a túa
proposta individual

2



8'

Escribide aquí
a vosa resposta

4



11'

Escribide aquí
a vosa resposta

KWL

Metodologías Activas

(cooperativo, organizadores gráficos, rutinas de pensamiento, creatividad, SA//ABP, evaluación formativa, diseño de SA)

What I Know
O que sei

What I Want to Know
O que quero saber

What I Learned
O que aprendín

**COMPARAR E
CONTRASTAR**

Barroco

Clasicismo



SIMILITUDES



--



DIFERENZAS



	DE ACORDO CON...	
Compositores/as		
Formas musicais		
Instrumentación		
Características		

IDEAS DERIVADAS DAS SIMILITUDES E DIFERENZAS

CONCLUSIÓN

Vexo, penso, pregúntome

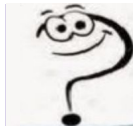
Metodoloxías Activas. Exemplos de experiencias de aprendizaxe



Vexo



Penso



Pregúntome

TAXONOMIA DE BLOOM

DE HABILIDADES DEL PENSAMIENTO



CATEGORIA	CONOCIMIENTO		COMPRESIÓN		APLICACIÓN		ORDEN SUPERIOR					
	RECOGER INFORMACIÓN		CONFIRMACIÓN APLICACIÓN		HACER USO DEL CONOCIMIENTO		ANÁLISIS		SINTETIZAR		EVALUAR	
	RECOGER INFORMACIÓN		CONFIRMACIÓN APLICACIÓN		HACER USO DEL CONOCIMIENTO		DIVIDIR DESGLOZAR		REUNIR INCORPORAR		JUZGAR EL RESULTADO	
DESCRIPCIÓN Las habilidades que se deben demostrar en este nivel son:	Observación y recordación de información; conocimiento de fechas, eventos, lugares, conocimiento de las ideas principales; dominio de la materia.		Entender la información; captar el significado; trasladar el conocimiento a nuevos contextos; interpretar hechos; comparar, contrastar; ordenar, agrupar; inferir las causas, predecir las consecuencias.		Hacer uso de la información; utilizar métodos, conceptos, teorías, en situaciones nuevas; solucionar problemas usando habilidades o conocimientos.		Encontrar patrones; organizar las partes; reconocer significados ocultos; identificar componentes.		Utilizar las ideas viejas para crear otras nuevas; generalizar a partir de datos suministrados; relacionar conocimiento de áreas diversas; predecir conclusiones derivadas.		Comparar y discriminar entre ideas; dar valor a la presentación de teorías; escoger basándose en argumentos razonados; verificar el valor de la evidencia; reconocer la subjetividad.	
Que hace el estudiante	Recuerda y reconoce información e ideas además de principios aproximadamente en la misma forma en que los aprendió		Esclarece, comprende o interpreta información en base a conocimiento previo.		Selecciona, transfiere y utiliza datos y principios para completar una tarea o solucionar un problema.		Diferencia, clasifica y relaciona las conjeturas hipótesis, evidencias o estructuras de una pregunta o aseveración.		El estudiante genera, integra y combina ideas en un producto, plan o propuesta nuevos para él o ella.		Valora, evalúa o critica en base a estándares y criterios específicos.	
Palabras indicadoras	Define Lista Rotula Nombrar Identifica Repite Cuenta Describe	Recoge Examina Tabula Cita ¿Quién? ¿Qué? ¿Dónde? ...	Predice Asocia Estima Diferencia Extiende Resume Describe Interpreta	Discute Extiende Compara Contrasta Distingue Explica Ilustra ...	Aplica Demuestra Completa Ilustra Muestra Examina Modifica Relata	Cambia Clasifica Descubre Usa Calcula Resuelve Construye ...	Separa Ordena Explica Conecta Divide Compara Colecciona Selecciona	Explica Infiere Arregla Clasifica Analiza Categoriza ...	Combina Integra Reordena Substituye Planea Diseña Inventa Prepara	Crea Generaliza Compone Modifica Desarrolla Formula Reescribe ...	Decide Establece Gradúa Prueba Mide Juzga Explica Compara	Suma Valora Critica Apoya Concluye Predice Argumenta ...
Ejemplo de Tareas	Describe los grupos de alimentos e identifica al menos dos alimentos de cada grupo		Escribe un menú sencillo para desayuno y comida utilizando la guía de alimentos.		Realizar 10 preguntas para los clientes de un supermercado con el fin de realizar una encuesta de ¿Qué comida consumen?		Preparar un reporte de lo que las personas de la clase; comen o desayunan		Componer una canción con baile para vender plátanos.		Hacer un folleto sobre 10 hábitos alimenticios importantes. Ponerlo en práctica en la escuela para que todos coman de manera saludable.	

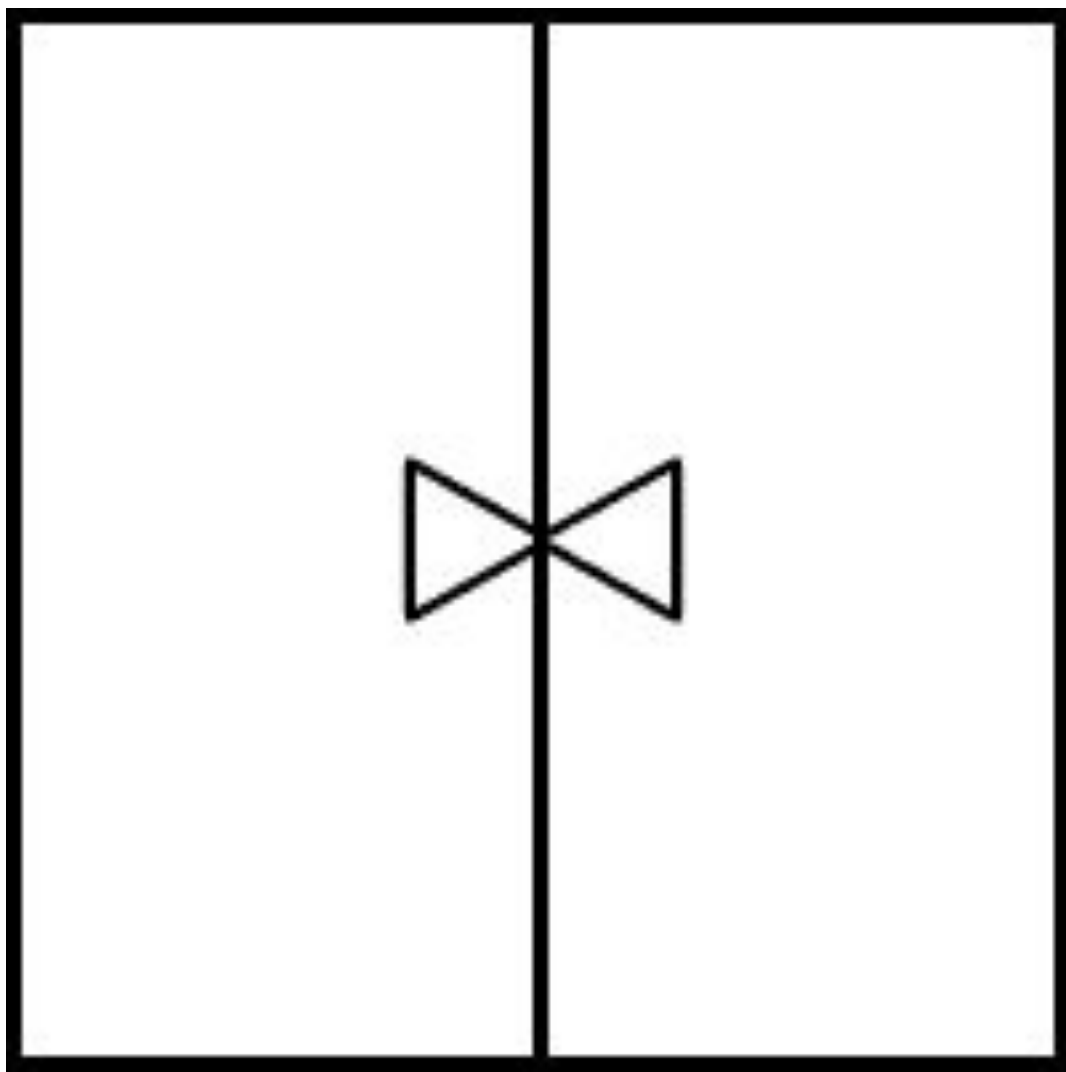


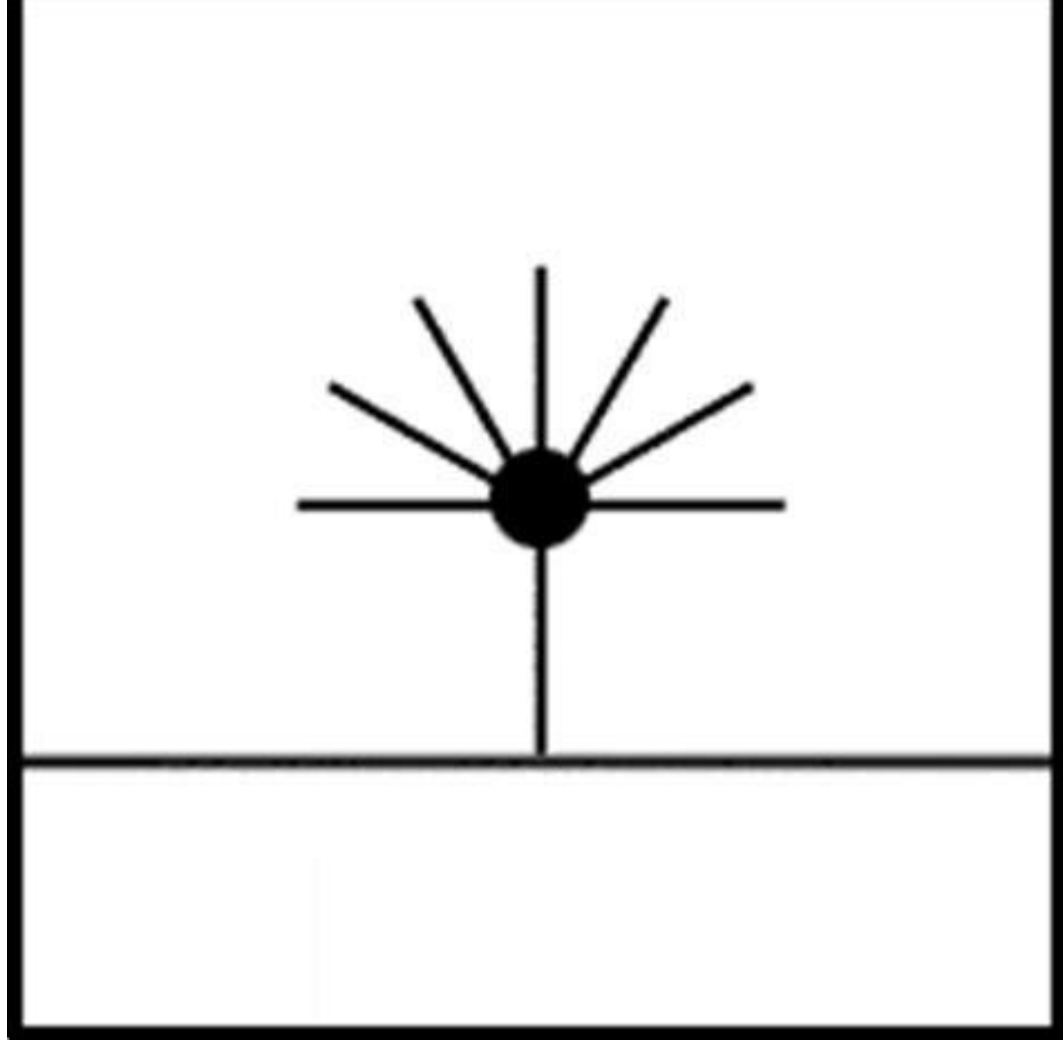
Temas para o proxecto

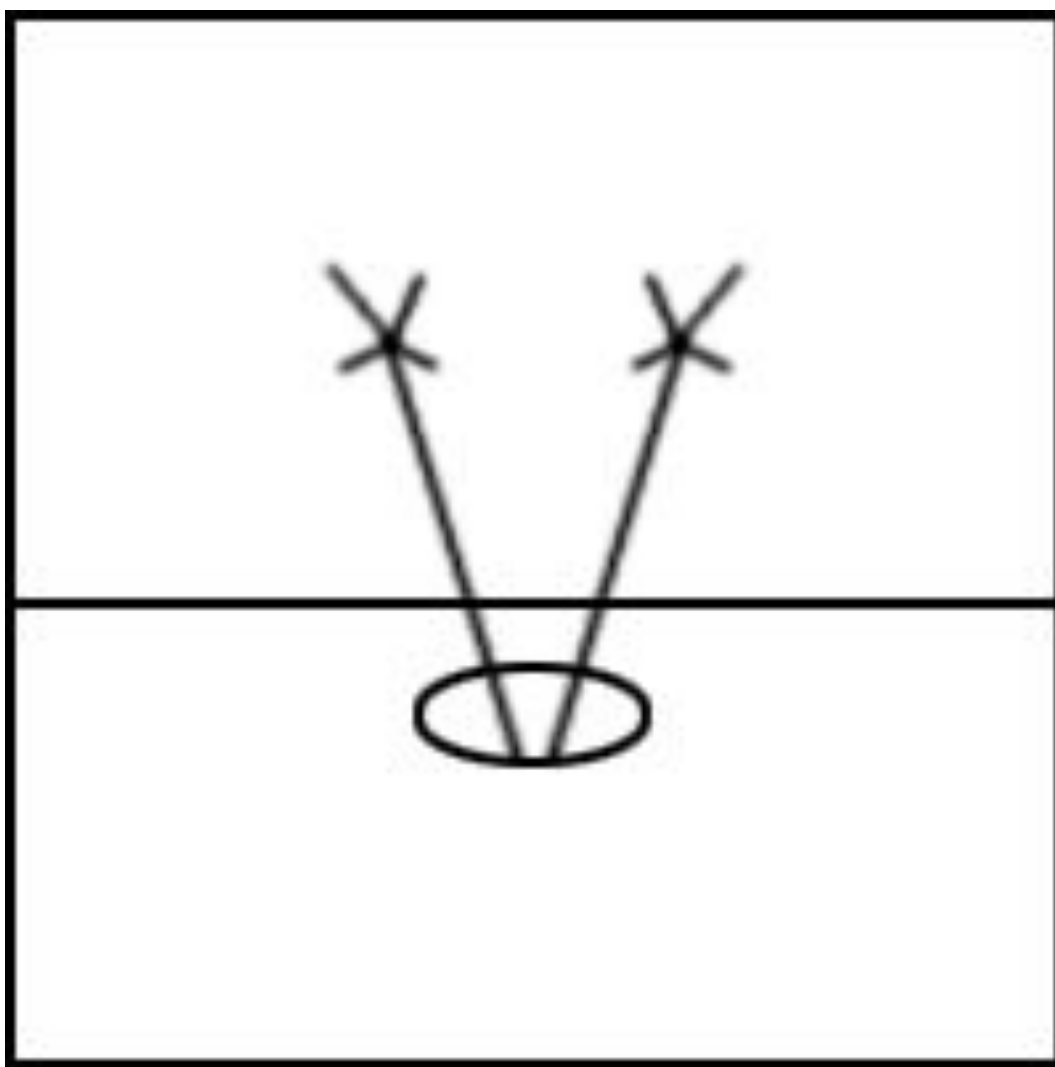


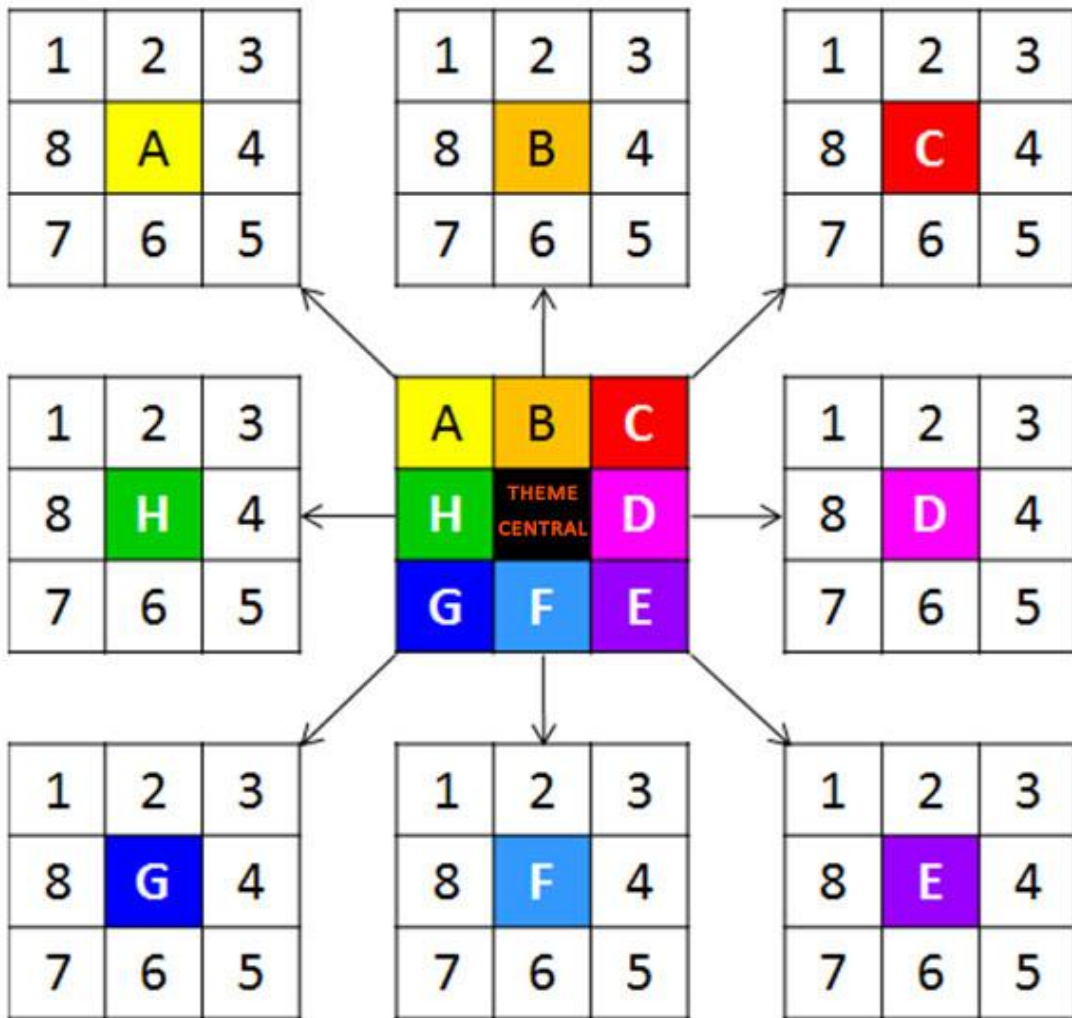
Y Y Y Y Y

O O O O O







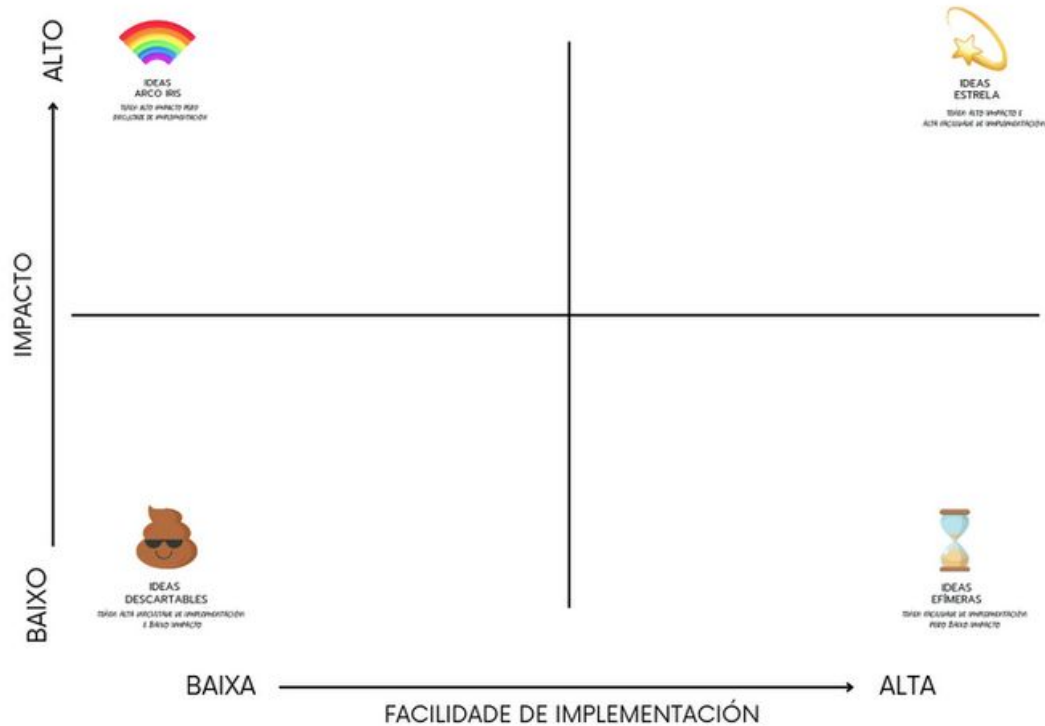


A	B	C	A	B	C	A	B	C
H		D	H		D	H		D
G	F	E	G	F	E	G	F	E
A	B	C	A	B	C	A	B	C
H		D	H	TEMA	D	H		D
G	F	E	G	F	E	G	F	E
A	B	C	A	B	C	A	B	C
H		D	H		D	H		D
G	F	E	G	F	E	G	F	E

Idea de SA
coa dinámica 1,2,4



AVALIACIÓN DE IDEAS



**Pensamos en pequenas actividades
relacionadas co currículo
Lembra usar os recursos propostos**

***Dinámica: Lápicos ao centro
Equipos de 4***



TAXONOMIA DE BLOOM

DE HABILIDADES DEL PENSAMIENTO



CATEGORIA	CONOCIMIENTO		COMPRESIÓN		APLICACIÓN		ORDEN SUPERIOR					
	RECOGER INFORMACIÓN		CONFIRMACIÓN APLICACIÓN		HACER USO DEL CONOCIMIENTO		ANÁLISIS		SINTETIZAR		EVALUAR	
	RECOGER INFORMACIÓN		CONFIRMACIÓN APLICACIÓN		HACER USO DEL CONOCIMIENTO		DIVIDIR DESGLOZAR		REUNIR INCORPORAR		JUZGAR EL RESULTADO	
DESCRIPCIÓN Las habilidades que se deben demostrar en este nivel son:	Observación y recordación de información; conocimiento de fechas, eventos, lugares, conocimiento de las ideas principales; dominio de la materia.		Entender la información; captar el significado; trasladar el conocimiento a nuevos contextos; interpretar hechos; comparar, contrastar; ordenar, agrupar; inferir las causas, predecir las consecuencias.		Hacer uso de la información; utilizar métodos, conceptos, teorías, en situaciones nuevas; solucionar problemas usando habilidades o conocimientos.		Encontrar patrones; organizar las partes; reconocer significados ocultos; identificar componentes.		Utilizar las ideas viejas para crear otras nuevas; generalizar a partir de datos suministrados; relacionar conocimiento de áreas diversas; predecir conclusiones derivadas.		Comparar y discriminar entre ideas; dar valor a la presentación de teorías; escoger basándose en argumentos razonados; verificar el valor de la evidencia; reconocer la subjetividad.	
Que hace el estudiante	Recuerda y reconoce información e ideas además de principios aproximadamente en la misma forma en que los aprendió		Esclarece, comprende o interpreta información en base a conocimiento previo.		Selecciona, transfiere y utiliza datos y principios para completar una tarea o solucionar un problema.		Diferencia, clasifica y relaciona las conjeturas hipótesis, evidencias o estructuras de una pregunta o aseveración.		El estudiante genera, integra y combina ideas en un producto, plan o propuesta nuevos para él o ella.		Valora, evalúa o critica en base a estándares y criterios específicos.	
Palabras indicadoras	Define Lista Rotula Nombrar Identifica Repite Cuenta Describe	Recoge Examina Tabula Cita ¿Quién? ¿Qué? ¿Dónde? ...	Predice Asocia Estima Diferencia Extiende Resume Describe Interpreta	Discute Extiende Compara Contrasta Distingue Explica Ilustra ...	Aplica Demuestra Completa Ilustra Muestra Examina Modifica Relata	Cambia Clasifica Descubre Usa Calcula Resuelve Construye ...	Separa Ordena Explica Conecta Divide Compara Coleciona Selecciona	Explica Infiere Arregla Clasifica Analiza Categoriza ...	Combina Integra Reordena Substituye Planea Diseña Inventa Prepara	Crea Generaliza Compone Modifica Desarrolla Formula Reescribe ...	Decide Establece Gradúa Prueba Mide Juzga Explica Compara	Suma Valora Critica Apoya Concluye Predice Argumenta ...
Ejemplo de Tareas	Describe los grupos de alimentos e identifica al menos dos alimentos de cada grupo		Escribe un menú sencillo para desayuno y comida utilizando la guía de alimentos.		Realizar 10 preguntas para los clientes de un supermercado con el fin de realizar una encuesta de ¿Qué comida consumen?		Preparar un reporte de lo que las personas de la clase; comen o desayunan		Componer una canción con baile para vender plátanos.		Hacer un folleto sobre 10 hábitos alimenticios importantes. Ponerlo en práctica en la escuela para que todos coman de manera saludable.	

Dinámicas para mejorar a comunicación oral

UNA PALABRA CADA VEZ

En parejas, se trata de crear una conversación en la que en cada intervención aparezca el determinante numeral correlativo, empezando por el uno y terminando por el diez. Hay que tirar el dado de la *Tabla inspiradora* (casillas grises) para determinar el espacio donde se produce la conversación. Cada pareja la prepara, la escribe y luego la lee en voz alta o la representa a todo el grupo. Por ejemplo:

(Lugar: el Caribe)
A: — Me he comprado una bicicleta.
B: — ¿Ah, sí? De segunda mano?
A: — ¡Sí! Me ha costado una tercera parte de lo que vale nueva.
B: — ¡Muy bien! ¿Así podremos montar los cuatro.
A: — ¿Y sabes? ¡Tiene cinco velocidades!

CONVERSACIÓN NUMÉRICA

En parejas, se trata de crear una conversación en la que la primera palabra de cada intervención empiece por la letra siguiente del abecedario. Hay que tirar el dado de la *Tabla inspiradora* (casillas grises) para determinar el espacio donde se produce la conversación. Cada pareja la prepara, la escribe y luego la lee en voz alta o la representa a todo el grupo. Por ejemplo:

(Espacio: ascensor)
A: — ¡Ay! ¿A alguien se le ha caído esto?
B: — Bueno, quizás a mí...
A: — Comprenda que hay que tener cuidado, así se pierden las cosas.
B: — De acuerdo, ¡pero yo no he perdido nunca nada!
A: — Especialmente si no se guardan bien. Nos puede pasar a todos... ¡Pero no se ponga así...!

Material
Tabla inspiradora y dado.

CONVERSACIÓN ALFABÉTICA

En parejas, se trata de crear una conversación en la que la primera palabra de cada intervención empiece por la letra siguiente del abecedario. Hay que tirar el dado de la *Tabla inspiradora* (casillas grises) para determinar el espacio donde se produce la conversación. Cada pareja la prepara, la escribe y luego la lee en voz alta o la representa a todo el grupo. Por ejemplo:

(Espacio: ascensor)
A: — ¡Ay! ¿A alguien se le ha caído esto?
B: — Bueno, quizás a mí...
A: — Comprenda que hay que tener cuidado, así se pierden las cosas.
B: — De acuerdo, ¡pero yo no he perdido nunca nada!
A: — Especialmente si no se guardan bien. Nos puede pasar a todos... ¡Pero no se ponga así...!

Material
Tabla inspiradora y dado.

No hay que empezar cada vez por la A, sólo se debe tener en cuenta que, apartir de la letra que siga, se continúa de manera correlativa según el orden del abecedario.

Elixe 1 ou 2 dinámicas

5º grupo de 4
5º grupo de 6
5º gran grupo

UNO, DOS, TRES

Por parejas, uno frente al otro, se comienza a contar del uno al tres sin parar. Cuando esta fase está clara, en vez de decir el número "uno", hay que aplaudir, pero continuar diciendo "dos" y "tres" en voz alta. Una vez todo el mundo domina esto, el siguiente paso es, en vez de decir "tres", doblar las rodillas, pero continuar aplaudiendo para el número "uno" y diciendo el "dos" en voz alta. Así:

A: (apluso)
B: — Dos
A: (rodillas dobladas)
B: (apluso)
A: — Dos
B: (rodillas dobladas)

Variante
Intentad hacerlo con movimientos propios diciendo siempre "dos" en voz alta.

HASTA VEINTE

Todo el grupo, dispuesto en círculo (sentados o de pie), cuenta hasta veinte, diciendo cada vez un número correlativo una persona diferente. Hay que estar concentrados porque las intervenciones son espontáneas y, si dos o más personas hablan al mismo tiempo, el recuento debe volver a empezar desde el principio.

Variante
Se puede hacer con los ojos cerrados y/o contando hacia atrás de veinte a cero.

EL LÁPIZ



Una persona del equipo lee el siguiente texto dos veces, la primera con un lápiz entre los labios y la segunda sin lápiz:

En Otelo vemos la corrupción de un personaje noble por parte del maligno. La corrupción de Otelo provoca el asesinato de su inocente esposa y su propio suicidio.

(Poder y corrupción en las obras de Shakespeare de Jackie Hall)

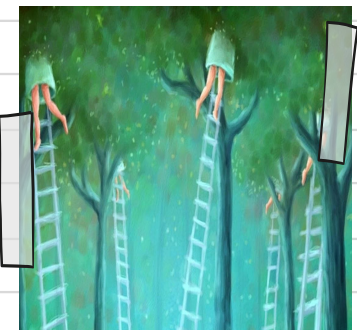
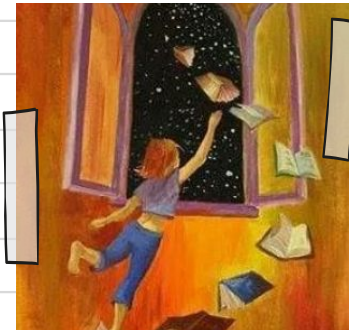
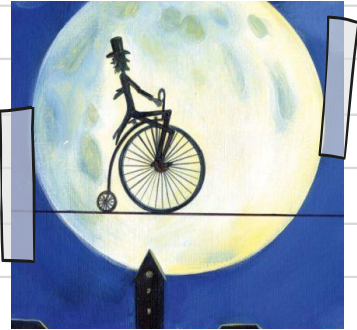


**Presentamos a nosa idea de
proxecto aos compañeir@s**

claustro/alumnado/compañeir@s



Avaliación figuroanalóxica



Elixe a imaxe que represente
cómo te sentes con respecto
á sesión de hoxe, explicando
por que pensas que esa
imaxe a representa.
Comparte o teu texto en
mentimeter



A **evaluación figuroanalóxica** é un procedemento mediante o cal se empregan **figuras, imáxenes e representacións** para relacionalas con **posturas, logros ou niveis de desempeño** na realización de algunha actividade de aprendizaxe.

*“A menudo damos aos rapaces respostas
que recordar en lugar de problemas a
resolver”*

-Roger Lewin

Grazas!