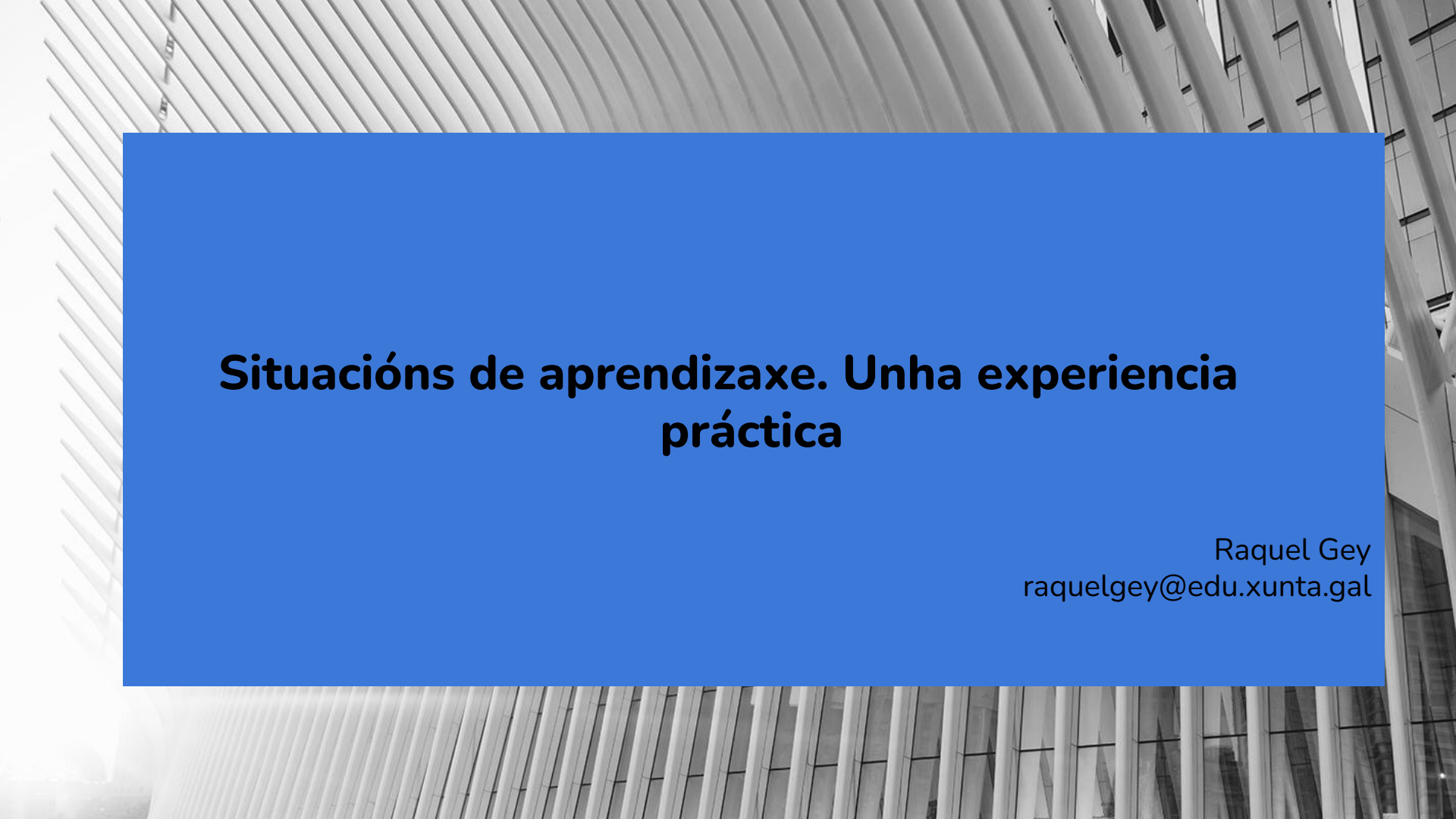




Situacións de aprendizaxe. Unha experiencia práctica

Raquel Gey
raquelgey@edu.xunta.gal

Formación de equipos



5'



Utilizando os bloques Lego, avalíate do 1 ao 4 nas seguintes destrezas

Manexo das TIC

Creatividade

Traballo en equipo

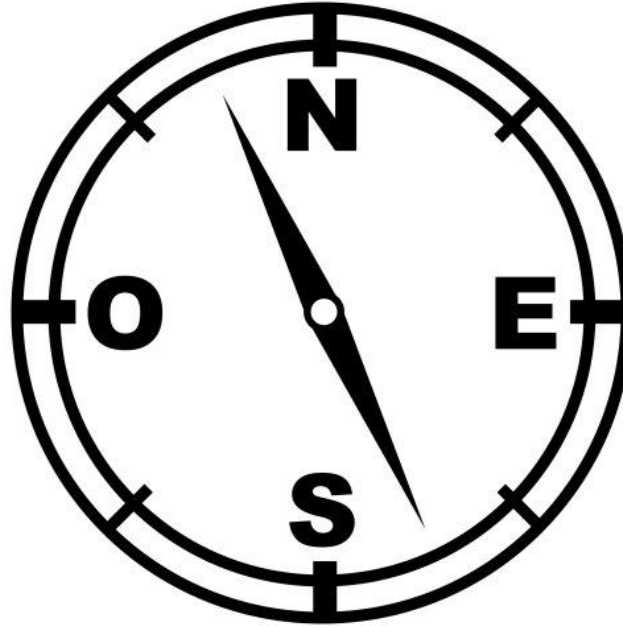
Competencia lingüística

Necesidades

Que necesitas saber, descubrir ou aprender

Obstáculos

Que obstáculos atopas nesta proposta?
Desvantaxes?



Entusiasmo

Que che entusiasma desta proposta? Vantaxes?

Suxerencias

Cal debe ser os seguinte paso?

- **Exemplos de Proxectos**
 - **Romeo&Juliet**
 - **Misión a Marte**
 - **Pontev3dRA Musical**
 - **Art for Change**
 - **ComunicaTEX**
- **As feiras educativas**
- **Dinámicas**
 - **Atención**
 - **Creatividade**
 - **Comunicación**
- **Microsecuencias**
- **cREAgal**
- **O por que**
- **A avaliación**

Romeo & Juliet

Stop Motion



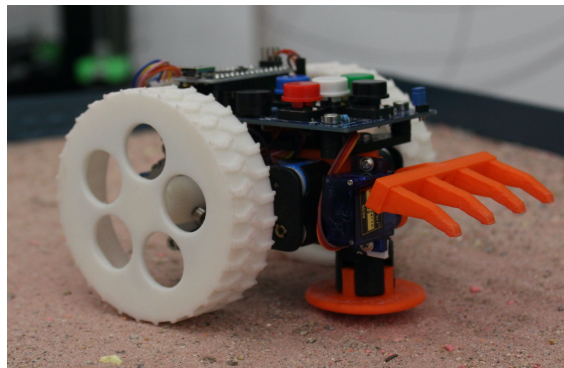
Proposta
coa dinámica 1,2,4
Ámbitos implicados



**Compartimos a idea de
cada grupo**

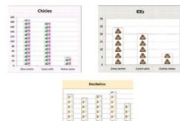


Da Misión a Marte a PonteN'epoca



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!



IES A Xunqueira II

Pontevedra PreApocalíptica

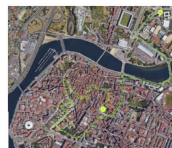
Este proxecto foi desenvolvido por alumnado de 1º e 2º de ESO do IES A Xunqueira II de Pontevedra. Sitúanos nun presente PreApocalíptico no que aínda estamos a tempo de revertir os devastadores efectos da acción humana.

Axúdanos a coidalo-nos Planetat!



IES A Xunqueira II

Piteas



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!



Instrucións de uso:

- Descarga a app HP Reveal.
- Busca e faite seguidor da canle "Ponrev3DRA"
- Escanea as imaxes do roteiro e disfrútalo.



1.- Praza da Ferrería



2.- Rúa Pasantería (Museo)



3.- Praza da Leta



5.-Praza do Teucro (I)



Proposta
coa dinámica 1,2,4
Ámbitos implicados



Pontev3DRA Musical



Proposta
coa dinámica 1,2,4
Ámbitos implicados



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.

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)

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.

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

As feiras educativas

Piteas

OSHWDem



Semana da ciencia



STEMLab



Pontenciencia



OSC Cambre



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



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, construímos un panel textil cunha placa programable mediante a cal reproducíranse unha serie de sons e luces que se adaptan ás necesidades comunicativas da persoa.

CALICIENCIA

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**.



C oncello 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 volcou-se 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+

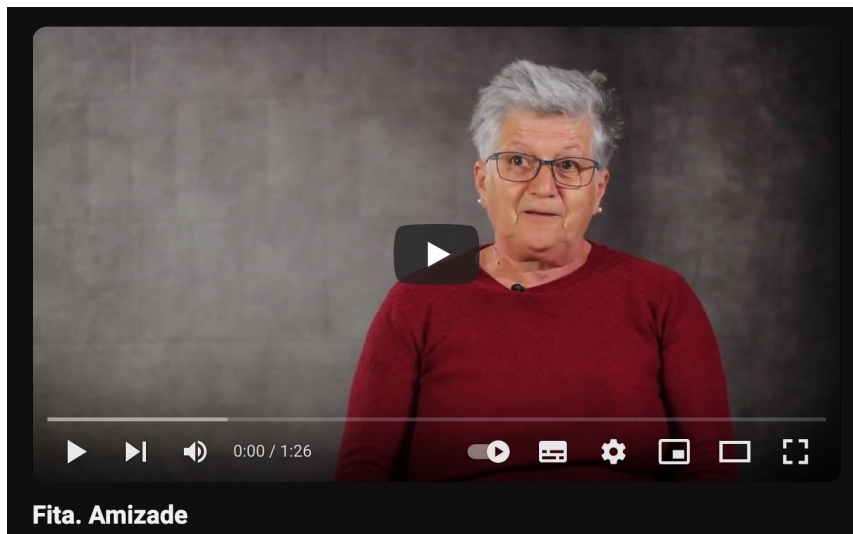
Ao longo de curso realizamos unha serie de **actividades interdisciplinares e multinivel** cos estudantes dos centros colaboradores mediante traballo online e videoconferencias: Investigacións acerca da contorna, entrevistas, visitas a museos, etc.



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

IES Johan Carballeira - Bueu
exposición itinerante

EXPOSICIÓN

videofotográfica

mulleres e mar

elas diante, o mar de fondo

8 historias do mar,
prendidas na rede do
IES Johan Carballeira

tradicón
superación
medo
fortaleza
experiencia
espera
esforzo
amizade

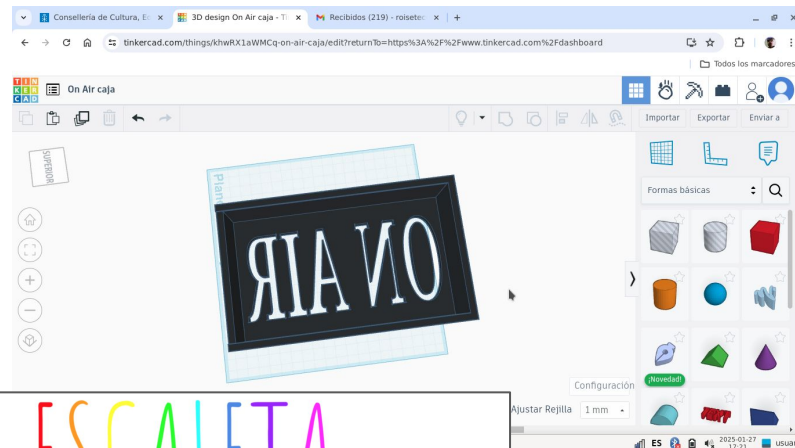
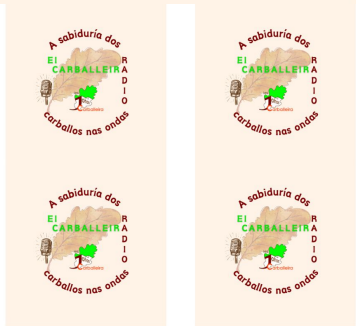
8 sensacións



Video resumen 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 LGTBIQ+

Un xogo de cartas con sorpresa



Microsecuencias - Ágora Dixital

INTRODUCCIÓN

LAB
MICROSECUENCIAS

LAB ESPAZOS

LAB ESTRATEXIAS

LAB EXPERT

LAB IDEAS

LAB IA

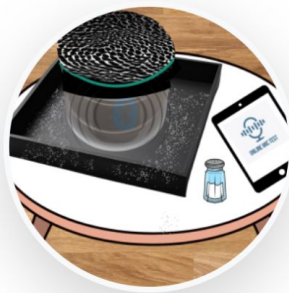
A túa clase nun clic

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

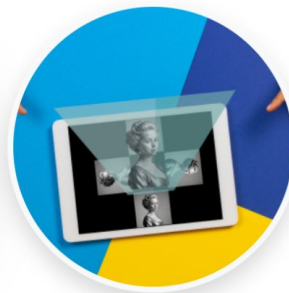
Buscar



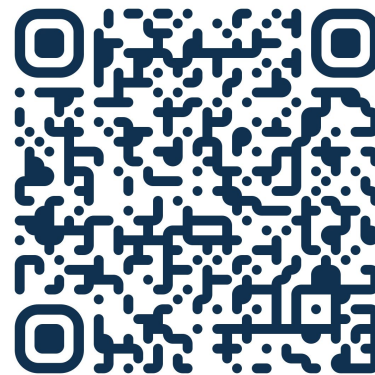
Fabricamos un
gramófono
caseiro



Facendo
visible o
invisible



Holograma
autobiográfico
de personaxes
da historia





CREAGAL



INICIO

EDUCACIÓN PRIMARIA

ESO

- 1º ESO
- 2º ESO

REA TRANSVERSAIS

ACTUALIDADE

COÑECE O PROXECTO

SUXESTIÓNS E PROPOSTAS

1º ESO



Recursos

Situaciones de aprendizaje Guías Infografías

Buscar...

Materias / Áreas

- ☐ Ámbito lingüístico y social
- ☒ Biología / Geología
- ☐ Ciencias de la Naturaleza
- ☐ Ciencias Sociales
- ☐ Digitalización aplicada a sectores productivos
- ☐ Educación en valores
- ☐ Educación Física
- ☐ Educación Plástica
- ☐ Empresa e Iniciativa Emprendedora
- ☐ Filosofía
- ☐ Física / Química
- ☐ Formación y Orientación Laboral
- ☐ Geografía / Historia
- ☐ Inglés
- ☐ Interdisciplinar
- ☐ Itinerario para la Empleabilidad I
- ☐ Itinerario para la Empleabilidad II
- ☒ Lengua y Literatura
- ☒ Matemáticas
- ☒ Música
- ☒ Tecnología

Etapas educativas

- ☐ Infantil
- ☐ 1º y 2º de Primaria

Mostrando 10 de 133 situaciones de aprendizaje

Dale corriente

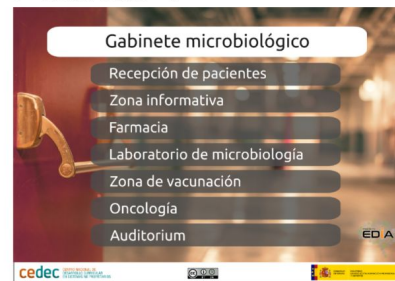
► Tecnología · 1º y 2º de ESO



Este REA tiene como principal objetivo que el alumnado conozca la importancia de la energía eléctrica en nuestra sociedad y comprenda su funcionamiento, desde la generación hasta el consumo. En su desarrollo, el alumnado se enfrenta a diferentes tareas de investigación sobre el sistema eléctrico, a la simulación de circuitos utilizando herramientas digitales y a la experimentación con magnitudes eléctricas mediante el uso del polímetro. Finalmente, el alumnado se enfrenta a la construcción de una maqueta de una oficina a escala, que debe incorporar una instalación eléctrica funcional.

Gabinete microbiológico

► Biología / Geología · 3º y 4º de ESO



Este REA es una situación de aprendizaje que trabaja los saberes básicos relacionados con las enfermedades infecciosas, el sistema inmunitario, epidemias, vacunas, cáncer y trasplantes. Al alumnado, agrupado en "gabinetes microbiológicos" se le plantea la investigación de una epidemia que se está propagando en una población. Mediante tareas de análisis de información, experimentación en el laboratorio, simulaciones, vídeos y lecturas; los equipos van desgranando el tipo de germen y la evolución de la enfermedad, además de aprender sobre la historia de las epidemias y microbiología e informar a la ciudadanía. Al final exponen los resultados en una presentación oral.





IX2Novas



Banda RockBótica

Banda Rockbótica



Realidade
Aumentada



Semana da Ciencia



A Radio



ArteMáticas

investiga e pergunta
Proxectos Maker



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 e/ou habilidades do alumnado.
- ❖ Aumenta a autonomía, a autorregulación e a metacognición.
- ❖ Promove a cooperación e a solidariedade.



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!

Raquel Gey
raquelgey@edu.xunta.gal