

# Modulo 1: TICD guía do proxecto



AN SESGOB (CC/BY-SA)

XoancaAlbarellos, Benxa Salgado

CC: by-nc-sa

## Contenido

Escenario .....	2
Descrición .....	2
Obxectivos .....	3
Recursos: “A mochila dixital” .....	3
Tratamento das competencias.....	4
Proposta .....	9
Desenvolvemento.....	12
Recursos .....	15

## Escenario

**ETAPA:** 3º ciclo de educación primaria

**ÁREAS:** Interdisciplinar

**AUTORES:** Xoán Carlos Albarellos e Benxamín Salgado

**DEREITOS:** CC (by-nc-sa)

### DESCRIBIÓN

*"A dixitalización afecta a todo o ciclo do tratamento da información: a xeración, o almacenaxe, o procesamento e a transmisión. Grazas a este cúmulo de factores, as TIC ofrecen actualmente o mesmo potencial de transformación que no seu momento tiveron a imprenta ou a máquina de vapor. O mundo volveuse dixital". [Jordi Vivancos]*

Tendo en conta a importancia da competencia dixital no proceso de aprendizaxe trataremos neste proxecto de facer unha proposta concreta de traballo para o desenvolvemento de todas as súas dimensións.

Partimos da área de coñecemento do medio para situar e enmarcar os contidos fundamentais, pero tendo en conta o carácter interdisciplinar que posibilitarán as metodoloxías que imos propoñer en cada un dos módulos o proceso abarca outras áreas que especificaremos en cada apartado.

Pretendemos concretar nas actividades deseñadas un modelo válido (aínda que non único) para desenvolver a competencia dixital, procurando a flexibilidade do mesmo a cada realidade, proporcionándolle ao profesorado ideas e pautas concretas para situarse na aula e na práctica educativa tendo en conta as posibilidades actuais das TIC.

A proposta consta de seis módulos ou apartados, sendo este primeiro (TICD) a guía documental dos outros cinco, nos que se desenvolven realmente as propostas concretas da acción educativa.

É intención dos autores poñer en valor a importancia que ten hoxe a web 2.0 como fonte inesgotable de elementos de aprendizaxe e como espazo de encontro das múltiples e xenerosas achegas dos profesionais do ensino, así como daqueles que contribúen a crear aplicacións de utilidade directa ou indirecta para a educación. Por iso, neste proxecto, ademais dos contidos de elaboración propia, destacan os recursos e ferramentas que outros/as quixeron aportar e que todos e todas temos á nosa disposición ao alcance dun clic.

## OBXECTIVOS

Segundo este modelo deseñamos estes módulos para que o noso alumnado se integre como cidadáns na Sociedade do Coñecemento, e polo tanto deben ser:

- Competentes no uso das Tics.
- Competentes na procura, análise e avaliación de información.
- Competentes na xeración de contidos multimedia.
- Capaces de contribuír cos seus propios contidos así como colaborar no filtrado de contidos relevantes para a súa comunidade.
- Competentes na toma de decisións e na resolución de problemas.

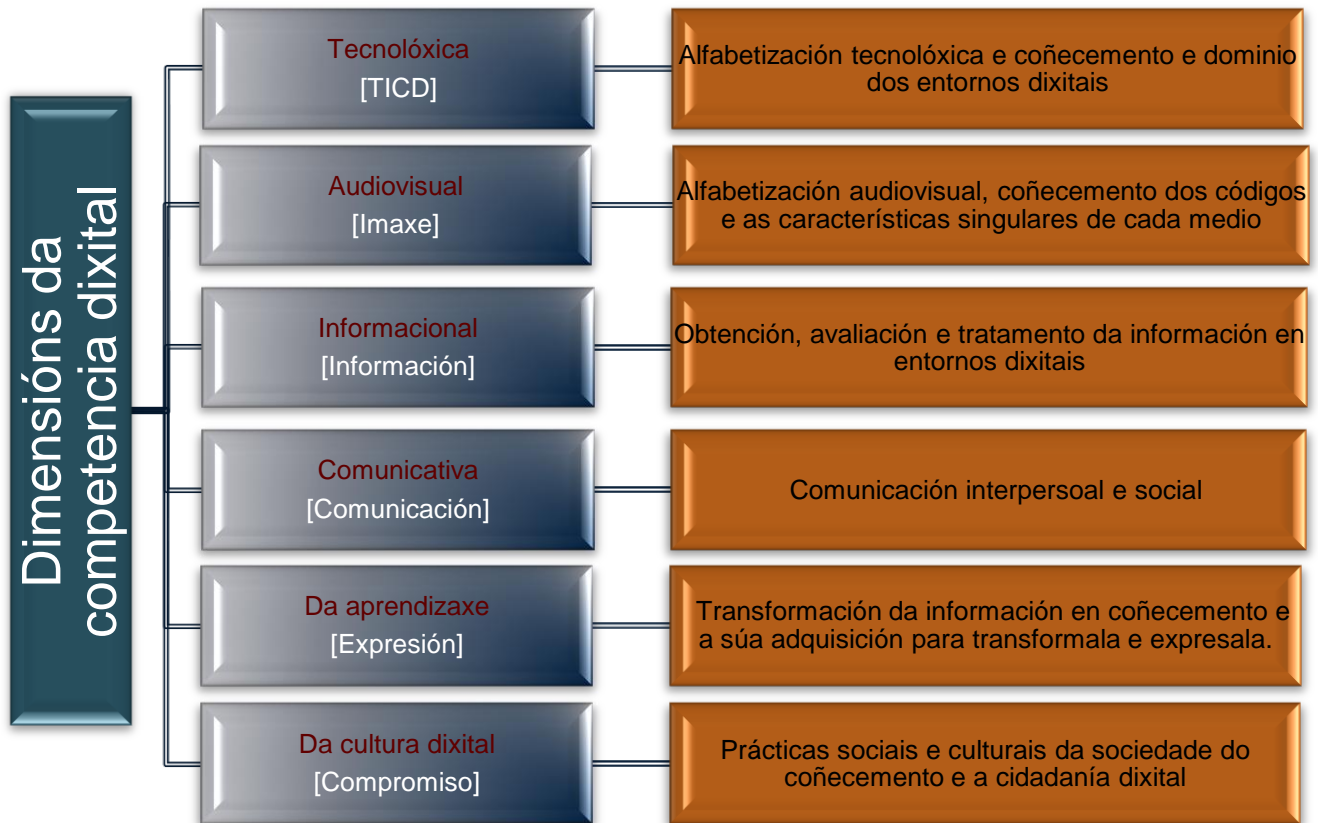
## RECURSOS ELEMENTAIS: A MOCHILA DIXITAL

O alumnado que participa do proxecto Abalar está facendo uso nas aulas dunha serie de ferramentas as que se vai habituando no traballo cotián. Parécenos útil proporcionarlle as mesmas ferramentas, ou similares, para que poida traballar de xeito autónomo tamén na súa casa sen estar condicionado polo sistema operativo. Por iso aportamos, tanto para eles/as como para o profesorado os seguintes recursos:

- Enlace ao espazo Abalar onde podemos ver, para descargar dende o xestor de programas, as aplicacións utilizadas no proxecto, nos equipos do alumnado, para o sistema Linux.
- Paquete de software portable da maioría das ferramentas para traballar con elas no sistema operativo de Windows.

## Tratamento das competencias

No seguinte cadro presentamos as dimensións da competencia dixital, segundo este proxecto. Nas páxinas seguintes aportamos os diferentes identificadores que establecemos para cada unha delas.



As palabras en cor branco e entre corchete correspóndense coa nomenclatura que utilizamos neste proxecto.

# TICD

Identifica os compoñentes básicos dun ordenador e dos periféricos máis utilizados.

Manexa o ordenador e os periféricos máis utilizados con autonomía para poñelos en marcha e apagalos, para conectalos entre si e interactuar basicamente con todos eles.

Coida os recursos informáticos.

Opera basicamente co sistema operativo, manexándose cos elementos fundamentais do sistema de arquivos.

Ten autonomía para manexarse coas aplicacións de uso frecuente.

Usa o tratamento de textos (axuste de páxina, inserción de ilustracións ou notas...) de forma autónoma.

Utiliza basicamente aplicacións informáticas controlando as ferramentas fundamentais para crear e/ou modificar presentacións multimedia, vídeo, son e texto.

Nota: Os indicadores da TICD non se desenvolven especificamente nun módulo concreto pois van parellos a toda a práctica educativa coas TIC, polo que estarán presentes en todos os módulos prácticos do proxecto.

# Imaxe

Coñece algunhas das posibilidades dos medios audiovisuais e as tecnoloxías da información e a comunicación nos que interveñen a imaxe e o son, e utilízalos como recursos para a observación, a procura de información e a elaboración de producións propias, xa sexa de forma autónoma ou en combinación con outros medios e materiais.

Analiza e valora a intención comunicativa das imaxes nos medios e tecnoloxías da información e comunicación.

Comprende informacións audiovisuais procedentes de diferentes soportes establecendo relacións entre elas (identificación, clasificación, comparación).

Usa documentos audiovisuais para obter, seleccionar e relacionar informacións relevantes (identificación, clasificación, comparación).

Valora os medios de comunicación social como instrumento de aprendizaxe e de acceso a informacións e experiencias doutras persoas, grupos ou comunidades.

## Información

Obtén información a través das tecnoloxías da información e a comunicación e valora o seu contido.

---

Sigue unha secuencia dada para atopar unha información en Internet.

---

Obtén información relevante sobre feitos ou fenómenos previamente delimitados, fai predicións sobre sucesos naturais e sociais, integrando datos de observación directa e indirecta a partir da consulta de fontes básicas e comunica os resultados.

---

Recole información de distintas fontes para analizar situacións e problemas.

---

Busca de forma guiada información na rede.

---

Busca información, en soporte papel e dixital, sobre as temática de traballo na aula.

---

Busca, selecciona e organiza información sobre temáticas do seu interese.

---

Usa os medios de comunicación social e as tecnoloxías da información e a comunicación, para obter, interpretar e valorar informacións e opinións diferentes.

---

Utiliza de forma dirixida as tecnoloxías da información e a comunicación para a localización, selección e organización de información.

## Comunicación

Utiliza recursos sinxelos proporcionados polas tecnoloxías da información para comunicarse e colaborar.

---

Emprega tecnoloxías da información e a comunicación para o tratamento de imaxes, deseño e animación, e para a difusión dos traballos elaborados.

---

Utiliza as tecnoloxías da información e a comunicación para ler, escribir e transmitir información.

---

Escribe frases e textos curtos significativos en situacións cotiás e escolares a partir de modelos cunha finalidade determinada e cun formato establecido, tanto en soporte papel como dixital.

---

Participa activamente en contornas virtuais de aprendizaxe, redes sociais e espazos telecolaborativos.

---

Contribúe á aprendizaxe mutua con ferramentas dixitais

---

# Expresión

É quen de presentar un informe, utilizando soporte de papel e dixital, sobre problemas ou situacións sinxelas, recollendo información de diferentes fontes (directas, libros, Internet), seguindo un plan de traballo e expresando conclusións.

---

Utiliza de xeito adecuado distintas tecnoloxías da información e a comunicación para a creación de producións plásticas e musicais sinxelas.

---

Utiliza a lingua eficazmente na actividade escolar tanto para buscar, recoller e procesar información, como para escribir textos propios do ámbito académico.

---

Manexa basicamente de xeito dirixido as tecnoloxías da información e a comunicación e das bibliotecas para obter información e modelos para a composición escrita.

---

Usa as bibliotecas, incluíndo as virtuais, de forma cada vez máis autónoma, para obter información e modelos para a produción escrita.

---

Narra, explica, describe, resume e expón opinións e informacións en textos escritos relacionados con situacións cotiás e escolares, de forma ordenada e adecuada, relacionando os enunciados entre si, usando de forma habitual os procedementos de planificación e revisión dos textos así como as normas gramaticais e ortográficas e coidando os aspectos formais tanto en soporte papel como dixital.

---

Escoita e comprende mensaxes orais de progresiva complexidade, como instrucións ou explicacións, interaccións orais dirixidas ou gravacións en soporte audiovisual e informático para extraer información global e algunha específica.

---

Utiliza de forma adecuada os medios tecnolóxicos tanto na procura, tratamento e representación de informacións diversas.

---

Explora recursos dixitais para a desenvolver traballos creativos.

---

Le e comprende diferentes textos, en soporte papel e dixital, adaptados á competencia lingüística do alumnado, para utilizar información global e específica, no desenvolvemento dunha tarefa ou para gozar da lectura.

---



# Compromiso

Amosa interese por coidar a presentación dos traballos en papel ou en soporte dixital.

---

Valora a influencia do desenvolvemento tecnolóxico nas condicións de vida e no traballo.

---

É consciente da necesidade de controlar o tempo de entretemento coas tecnoloxías da información e a comunicación e da súa poder de adicción.

---

Xestiona a identidade dixital e o grado de privacidade e de seguridade dos datos persoais e da información en internet.

---

Coñece e respecta os diferentes ámbitos de propiedade dos contidos dixitais.

---

# Proposta

**TÍTULO:** "Coas TIC no medio"

**NIVEL:** 5º e 6º de primaria.

## INTRODUCCIÓN:

O proxecto, pensado como modelo, intenta exemplificar diferentes metodoloxías de traballo. Tendo como marco a área de coñecemento do medio concreta cinco propostas prácticas no desenvolvemento da competencia dixital, tal como se resume no apartado anterior, para cubrir durante a escolarización no terceiro ciclo de primaria.

Establecemos, como orientación, en cada módulo os destinatarios/as das actividades, por cursos (5º ou 6º), pero será o profesorado que as aplique o que decida en que momento do ciclo lle poida resultar máis operativo o seu desenvolvemento, segundo a súa programación.

Polas súas peculiaridades nalgunha das propostas apórtanse ideas para cubrir a formación inicial do alumnado antes de abordar as actividades principais relacionadas con cada dimensión. Ademais, en todos os módulos contéplase a posibilidade de que o profesorado precise formación ou axuda técnica nas ferramentas que o alumnado terá que utilizar, polo que sempre se suxiren titoriais para as mesmas no apartado de recursos, así como o acceso a estas ferramentas da web 2.0.

O acceso a cada módulo faise dende o menú horizontal (na parte superior da web), e que se corresponden coas dimensións propostas para desenvolver a competencia dixital: **TICD** (esta guía e a mochila dixital), **imaxe**, **información**, **comunicación**, **expresión** e **compromiso**.

O módulo seleccionado en cada momento aparecerá resaltado en cor laranxa.

**COAS TIC NO MEDIO**

TICD Imaxe Información Comunicación Expresión Compromiso

**Competencia en Comunicación Audiovisual**

A imaxe é hoxe o xeito superior de comunicación. Contrariamente ao que pasou coa escritura e o libro, que non conseguiron substituír a linguaxe, hoxe estamos ante unha técnica que tende a xeneralizar a súa supremacía... pasaremos tal vez dunha cultura da palabra á cultura da imaxe sen pasar pola etapa intermedia da escritura e o libro. [C. Freinet]

A representación da realidade e do pensamento en imaxes estivo sempre presente na sociedade humana. Dende a pintura prehistórica ata os recursos dixitais, pasando por todo tipo de expresións artísticas e documentais o ser humano utilizou todos os recursos ao seu alcance para expresarse e comunicarse co apoio da imaxe.

**LER MÁIS**

2 3 4 5

TICD PROPOSTA DESENVOLVIMENTO RECURSOS

Cada módulo está dividido á súa vez en cinco apartados, aos que podemos acceder, dentro de cada un deles, dende o menú en acordeón da dereita, ou cando teñamos varios abertos na esquerda. Igualmente que no menú horizontal, o apartado escollido terá un resalte laranxa (e fondo gris).

- **Escenario:** presentación do marco da dimensión a traballar.
- **TICD:** tratamento da competencia dixital.
- **Proposta:** introdución e elementos significativos que concretan o módulo.
- **Desenvolvemento:** metodoloxía e actividades concretas a desenvolver.
- **Recursos:** materiais, ferramentas, tutoriais e todo o preciso para levar a cabo a proposta.

En cada unha das pantallas temos unha ficha cos datos fundamentais, e a opción de “Ler máis” que nos levará a un espazo con toda a información precisa en cada momento e dende onde podemos de novo volver á pantalla principal da que partimos.

## **Escritorios virtuais**

O espazo web do proxecto está pensado e deseñado para o profesorado, coa intención de que sexa este quen decida como presentar as actividades propostas e os recursos ao alumnado. Para facilitarlle esta labor ofrecemos en todos os módulos un escritorio virtual onde se concentran todos os elementos propostos (imaxes, documentos, enlaces web, vídeos...). Deste xeito poderá utilizalos como web de referencia para os alumnos e alumnas, ou ben copiar os enderezos para incorporar nas ferramentas propias (blog, wiki, aula virtual, web do centro...).

Elaborar un escritorio virtual é doado e pode ser un recurso moi útil para a docencia. Aproveitamos esta guía para deixar algúns enderezos que poden axudar a formarse cara a súa utilización. Existen diferentes ferramentas na web, gratuítas, pero recomendamos, polas súas posibilidades e facilidade de uso "[Netvibes](#)"

[Escritorio sobre as "Letras Galegas 2013"](#) (creado en Netvibes.com, como mostra da súa utilidade)

[Titorial Netvibes](#) (Por "contenidosenred" baixo licenca CC-by.nc.sa)

## DESENVOLVEMENTO

En concreto, as seis dimensións da competencia dixital que propoñemos traballar son:

### **Módulo 1: TICD. A mochila dixital.**

Como xa queda recollido no escenario deste documento (primeiro punto), trátase da guía do proxecto e da dotación daquelas ferramentas dixitais necesarias no traballo cotidiá da aula, para os sistemas operativos Linux e Windows.

### **Módulo 2: Imaxe. Competencia en comunicación audiovisual.**

Trátase de abordar a alfabetización audiovisual do noso alumnado, centrando o traballo inicial na formación en lectura de imaxes, para logo, a través da obra do pintor surrealista “Salvador Dalí” e aproveitando os contidos curriculares relacionados coa historia e a idade contemporánea, desenvolver un proceso de investigación que nos achegará ata outros artistas e outras manifestacións artísticas plásticas. Procúrase ver a imaxe con outra mirada ao tempo que aprendemos historia.

Consta de seis actividades secuenciadas.

Destinatarios/as: alumnado de 6º de primaria.

### **Módulo 3: Información. Competencia en manexo da información.**

Esta proposta pretende facilitarlle ao alumnado os recursos, pautas e criterios suficientes para manexarse no mundo da información dixital, para ser quen de xulgar a validez, pertinencia e actualidade da información, así como de realizar procesos de investigación sistemáticos co fin de solucionar problemas de información.

A cantidade enorme, case que infinita, de información á que hoxe temos acceso fai imprescindible este tipo de prácticas educativas.

Concrétase nunha completa “Webquest” para traballar na aula, en pequenos grupos, os contidos de coñecemento do medio relacionados coa unidade temática da prehistoria. Como queira que estes contidos pertencen ao 5º nivel de primaria incluímos unha versión máis simple da webquest para que o profesorado decida cal delas é máis pertinente para traballar. Poderíanse desenvolver en 5º a versión simple, en 6º a máis complexa e incluso é doado adaptar esta para propor en primeiro da ESO.

### **Módulo 4: Comunicación. Competencia comunicativa.**

A comunicación é un dos elementos intrínsecos á web 2.0 que máis crecemento potencial desenvolveu nos últimos anos. As redes sociais, xunto coas ferramentas de comunicación persoal e as posibilidades multimedia da rede fan moi atractiva, pero

non exenta de inconvenientes, o que fai preciso un traballo minucioso e orientativo na aula.

Propoñemos unha actividade final, de carácter motivador e ao mesmo tempo complementaria do módulo 1, consistente na elaboración por parte do alumnado dunha presentación multimedia sobre “o lugar onde eu vivo”. Para desenvolvela precisamos organizarnos, comunicarnos, estruturar materiais... e para iso nada mellor que unha rede social.

Precisamos dunha rede social, xa que logo, que coas garantías de seguridade e privacidade necesarias nos permita enfrontarnos a este proceso organizativo e creativo en pequenos grupos, e que ao mesmo tempo posibilite traballar os aspectos de comunicación, comportamento social na rede, pautas de seguridade, traballo colaborativo... Concretarase a experiencia a través da ferramenta “Edmodo” por cubrir estas necesidades.

Destinatarios/as: alumnado de 6º de primaria.

### **Módulo 5: Expresión. Competencia da aprendizaxe.**

Expresarnos a partir do que sabemos e coñecemos. Esta é a finalidade última do módulo. Propoñemos un atractivo xogo baseado nas ferramentas de Google Maps e Google Earth (funciona en calquera das dúas) para iniciarse no coñecemento das coordenadas terrestres, e a partir das mesmas desenvolver un proceso colaborativo durante o xogo que nos permitirá aprender e descubrir moitos lugares, anécdotas, culturas...

Finalmente, e unha vez superadas todas as probas, trataríase de que o alumnado fora quen de crear, e polo tanto de expresarse, partindo do manexo da información que nos ofrece a rede, propostas de investigación similares (sen precisar ferramentas complexas) para xogar e aprender entre todos e todas.

Destinatarios/as: alumnado de 6º de primaria.

### **Módulo 6: Compromiso. Competencia da cultura dixital.**

Dicíamos con anterioridade, que o coñecemento e manexo das ferramentas dixitais e da propia rede de Internet non está exento de dificultades e certos perigos. Pois ben, propoñemos un módulo para reflexionar, debater e analizar estas situacións.

O noso alumnado precisa coñecer os límites das súas accións, esa é unha das responsabilidades que os pais, nais e o profesorado temos a obriga de exercer. Por iso precisamos tamén de recursos e ferramentas para traballar de xeito didáctico estes límites. E falando das tecnoloxías dixitais con máis razón.

Presentamos, xa que logo, unha serie de actividades para poder desenvolver “acompañando” ao noso alumnado, e co cometido de ser dinamizadores do traballo

para que sexan eles mesmos os que vaian descubriendo, debatindo e creando as súas propias conclusións.

Destinatarios/as: alumnado de 5º de primaria.

## Recursos

As aplicacións informáticas que utilizamos de xeito cotidiá producen unha serie de hábitos de traballo que nos facilitan, entre outras moitas cousas, as nosas aprendizaxes.

Como queira que cada vez o noso alumnado ten máis posibilidades de acceder ao mundo dixital dende distintos espazos (centro educativo, mediatecas, o propio fogar...), é preciso facilitarles o uso das mesmas ferramentas para evitar dificultades provocadas pola falla de uniformidade nos equipos que poida haber en cada lugar. E dado que isto non é complexo, facemos unha aportación de distintas posibilidades.

Centrámonos nos dous sistemas operativos máis comúns, e que polo tanto están máis ao alcance do alumnado, Linux e Windows.

Para o primeiro existe a posibilidade de descargar as mesmas aplicacións que utilizan no proxecto Abalar, dende o xestor de software do equipo podemos instalar o programa que precisemos de xeito gratuíto. Propoñemos un enlace co listado de todo o software que contempla o proxecto Abalar, incluído nos ultraportátiles do alumnado.

Para o sistema operativo de Windows temos na rede moitas das aplicacións , denominadas "portables", que permiten a súa execución en calquera equipo con este sistema sen necesidade de ter que instalalas. Por iso facemos unha recopilación das mesmas, a xeito de "mochila dixital", para que leven na súa memoria USB.

Estes son os enlaces para acceder ou descargar:

[Espazo Abalar](#). Listado de software incluído nos equipos do alumnado.

[Mochila dixital](#). Descarga para incorporar a unha memoria USB.