

Modulo 5: Expresión



Imaxe: daquela manera -Flickr (CC: by)

Xoanca Albarellos, Benxa Salgado

CC: by-nc-sa

contido

Escenario	2
Descrición	2
Obxectivos	2
Criterios de avaliación	3
Recursos para o profesorado	3
Tratamento das competencias.....	4
Dimensión da aprendizaxe na competencia dixital.....	4
Proposta	5
Desenvolvemento.....	6
Recursos	11

Escenario

ETAPA: 3º ciclo de educación primaria

ÁREAS: Interdisciplinar

AUTORES: Xoán Carlos Albarelos e Benxamín Salgado

DEREITOS: CC (by-nc-sa)

DESCRINCIÓN

"A innovación tecnolóxica en materia de TIC permitiu a creación de novos espazos comunicativos e expresivos que abren a posibilidade de desenvolver innovadoras experiencias de aprendizaxe, permitindo a realización de diferentes actividades nunca imaxinables ata fai pouco tempo." (Carlos Ferro e outros. EUTEC Nº 29)

Da pasividade á creatividade, do consumo á elaboración, de espectadores a creadores... ese é o reto.

Ata non fai moito, a rede estaba formada por elementos estáticos, como un xornal ou unha revista. O usuario, a usuaria, non tiña máis posibilidade que utilizar aquela información (normalmente textual) para procesala e interpretala. Hoxe, a web 2.0 dou un cambio moi significativo no xeito de interactuar coa información e mesmo coas ferramentas coas que está tratada, tanto que está a mudar cantidade de hábitos e xeitos de vivir, de comunicarse e mesmo de aprender.

Polo tanto a escola ten que formar parte dese mundo. A escola precisa ser 2.0.

Para iso precisamos dun cambio metodolóxico que á súa vez implique un cambio de roles nos protagonistas da aprendizaxe.

Propoñemos neste módulo unha experiencia de traballo colaborativo, onde o profesorado ten un papel dinamizador, de acompañamento e apoio, mentres que o alumnado convértese en total protagonista da aprendizaxe, procurando finalmente ese paso de receptor a emisor, de alumno/a pasivo/a a persoa creadora.

OBXECTIVOS

- Procurar e adquirir pautas de traballo en equipo.
- Desenvolver procesos de traballo colaborador.
- Avanzar nas técnicas de procesamento e manexo da información.
- Utilizar a rede como fonte de recursos para a aprendizaxe e como base de novas creacións persoais.
- Ser quen de propor novas accións e materiais didácticos utilizando ferramentas

dixitais.

CRITERIOS DE AVALIACIÓN

- É quen de organizar materiais e recursos nos procesos de traballo en equipo.
- Aporta elementos ao traballo segundo as súas aptitudes e respecta e apoia as dos seus compañeiros/as.
- Ten soltura e autonomía no manexo da información e das ferramentas dixitais nas actividades desenvoltas.
- Xera ideas, materiais e recursos, sendo activo/a nos procesos propostos.

RECURSOS PARA O PROFESORADO

- Guía de uso da proposta (neste documento).
- Folla de ruta da actividade a desenvolver polo alumnado.
- Ferramentas web 2.0 a utilizar: Google Maps, Google Earth e Escritorio virtual Web 2.0.
- World Wonders Project. Proxecto de Google Maps no que proporciona, a través das galerías "Street Gallery", utilizadas na actividade, propostas educativas. É accesible dende o botón de axuda de cada pantalla da aventura e o alumnado pode completar a información ou mesmo buscar a solución a moitas das probas. Dispón de guía didáctica para primaria e para secundaria.

Tratamento das competencias

Dimensión da aprendizaxe na competencia dixital

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 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

Proposta

TÍTULO: “Este é o meu tesouro”

NIVEL: 6º de primaria.

ÁREAS: Coñecemento do medio, matemáticas, lingua castelá, lingua galega.

INTRODUCCIÓN:

Situámonos nas unidades temáticas de xeografía para sexto de primaria, nas que temos que desenvolver o coñecemento dos cinco continentes para concretar logo nunha aprendizaxe das características máis salientables do continente europeo, do Estado Español e de Galicia.

Propoñemos, como complemento dos procesos didácticos deseñados nas mesmas, un xogo interactivo con mapas, utilizando como base Google Maps e/ou Google Earth, que permitirá desenvolver os obxectivos propostos de traballo en equipo e tratamento da información para finalmente provocar a elaboración creativa de novas propostas expresivas por parte do alumnado.

A partires dun conto, no que un neno narra a historia do seu tataravó, mariño que percorreu o mundo e que deixou recollido nun caderno anotacións interesantes de distintos lugares, invítase ao alumnado a organizarse en catro equipos para a través da resolución de diferentes probas e tarefas chegar a un punto final, o tesouro que o tataravó tiña anotado no seu caderno.

Unha vez resolta a aventura interactiva, trátase de motivar ao alumnado a crear novas situacións semellantes, pero sen o condicionamento das ferramentas dixitais. Consistiría en elaborar fichas informativas (en papel ou nun procesador de textos), con referencias e enlaces da rede, sobre temáticas do seu interese, para logo propoñer aos compañeiros e compañeiras probas a resolver sobre as mesmas.

Así estaremos provocando outros novos procesos de aprendizaxe que ao mesmo tempo resulten motivadores para a expresión persoal, baseados nos seus propios gustos e inquiredanzas, pero que incidan ademais na propia dinámica e actividade da aula, e todo elo no contexto do tratamento da información dixital.

DESENVOLVEMENTO

A actividade comeza nun espazo web onde o alumnado pode ler o inicio do conto. No mesmo propónse a organización de catro equipos e establécense as pautas para desenvolver a viaxe virtual polo mundo adiante. O profesorado terá que determinar os criterios para organizalos.

Unha vez establecidos os equipos, e tendo clara a finalidade da actividade, iniciamos a aventura. O profesorado dispón dunha folla de ruta con todos os datos de destino, probas e solución ás mesmas para poder desenvolver o seu papel de apoio en todo o proceso, así como o texto do conto.

O punto de partida é común para todos os equipos, a Praza do Obradoiro (Santiago de Compostela). Aquí ofrécense distintas actividades para a iniciación e afianzamento do control das coordenadas terrestres, que serán de utilidade en boa parte da ruta dos grupos participantes. A resolución da primeira proba (denominada "Misión" no proxecto) levará a cada equipo a un porto mariñeiro de Galicia, xa diferentes en cada caso e sobre os mapas das ferramentas comentadas (Google Maps e Google Earth).

Todos os equipos terán que desenvolver seis misións en seis lugares do mundo para logo rematar no tesouro final (no xogo aparecerán os enlaces ás fichas para ver a información, a misión a resolver e os destinos posteriores). Deses seis lugares o terceiro e o sexto son coincidentes, é dicir, os catro equipos atoparanse no camiño. Nestes dous puntos trátase de realizar na aula unha posta en común, en asemblea colectiva, da viaxe (ata ese momento) de cada grupo e resolver outra misión entre todos e todas.

Chegados ao final, no sétimo destino da viaxe, atoparemos o tesouro. Este proporcionaranos información sobre o mesmo que pode ser de utilidade para abrir novas vías de traballo, pero o máis importante é que nos leva ao remate do conto, onde o neno narrador daranos pautas novamente para o lanzamento da seguinte actividade, que como queda comentado no apartado anterior de "Proposta", consiste na creación por parte dos equipos de propostas orixinais de investigación e resolución de problemas baseadas en intereses particulares.

Pantalla inicial



Esta é a pantalla onde aparecerá o conto automaticamente. O texto irá pasando ata o final, no que veremos esta imaxe.

Premendo sobre a imaxe comeza a aventura...

Punto de partida



No punto de partida atopámonos en Santiago de Compostela, na Praza do Obradoiro. Alí poderemos observar de xeito virtual a praza. Logo, cada equipo terá que premer sobre o seu botón para iniciar a viaxe.

Destinos e misións



Esta é a imaxe dunha pantalla de destino de exemplo, para un dos equipos:

- 1.- Volver a empezar. Levaranos á páxina do conto inicial.
- 2.- Botoeira de ferramentas. A primeira nos ofrece galerías de imaxes ou vídeos do destino, a segunda nos sitúa sobre un mapa de "Google Maps", con "Street View" e a terceira opción nos descarga o arquivo "kmz" para utilizar "Google Earth".
- 3.- Ver a misión (que é o que figura en pantalla na captura de exemplo). Serve para volver a ela no caso de estar en outro modo de visión (a de mapas ou a de galerías, vídeo...).
- 4.- Axuda: ferramentas complementarias ou axudas concretas en cada caso.

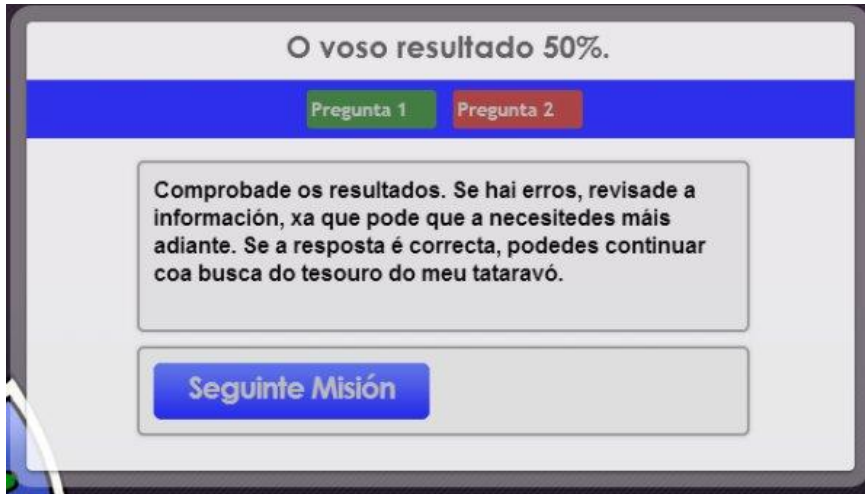
5.- Ficha da misión de cada destino. As opcións en cor laranxa ofrécennos actividades interactivas para a aprendizaxe de distintos conceptos e a información necesaria para logo resolver as probas correspondentes de cada lugar. Unha vez consultada o equipo deberá premer sobre a última opción “ *Consultade a información e logo facede clic para continuar*” para que se active o botón de “*Seguinte*”. Feito isto pasaremos a ver a proba que temos que resolver.

Exemplo de cuestionario

Neste cuestionario, por exemplo, un dos grupos terá que determinar, logo de consultar a información proporcionada na misión, cal é o barrio que dou nome ao porto de Vigo, de onde parte o equipo.

Se a resposta é correcta, aparecerá esta pantalla:

A Pregunta 1 en realidade é a ficha inicial onde consultan a información, non é unha proba. O resto de preguntas (neste exemplo só é unha, “pregunta 2”) aparecerán en verde se a resposta é correcta ou en vermello se é errónea.



No caso de erro nas respostas temos dúas opcións:

- Continuar a misión (non recomendable, pois perdemos datos correctos que precisaremos máis adiante, nos encontros comúns)
- Premer sobre o botón vermello da pregunta, ver a solución, e volver a desenvolver o cuestionario, repasando a información para ver cal foi o erro cometido. (Isto resólvese premendo sobre o botón de “Misión” que está sobre esta ficha na pantalla de cada lugar”.

Consellos importantes para o profesorado

1. Os equipos, para poder resolver as probas dos puntos de encontro comúns, deberán ir confeccionando un rexistro (preferiblemente dixital, con procesador de textos) coa información máis importante de cada punto de destino que podería conter os seguintes elementos:
 - a. Nome do lugar. Continente, coordenadas, enlace de google maps...
 - b. Información máis relevante da misión, e resolución das misións.
 - c. Enlaces da Internet utilizados para resolvelas.
2. Para poder utilizar Google Earth debemos configurar os ordenadores para que sexa o programa que execute os arquivos “kmz” por defecto, pois de non facelo será Google Maps quen o abra. Isto conséguese desenvolvendo o seguinte proceso (só fai falta facelo unha vez):
 - a. Descargar o arquivo “kmz” dende o botón de Google Earth, situado no grupo de botóns da parte superior das pantallas das misións (cuarto botón dende a esquerda).
 - b. Premer co botón dereito do rato sobre o arquivo descargado.
 - c. No menú contextual, premer en “abrir con” (se só aparece “abrir” premer sobre esta opción).
 - d. Buscar “Google Earth” entre os programas que nos ofrece o ordenador.
 - e. Seleccionar este programa e marcar a opción “Usar sempre o programa seleccionado para abrir este tipo de arquivos”.
 - f. A partir de agora, simplemente facer dobre clic sobre estes arquivos para executalos con “Google Earth”

Información complementaria:

Os arquivos “kmz” son un formato concreto para navegar a través de mapas, propio de Google Maps e de Google Earth. [Ver máis información na rede.](#)

Actividade final: investigamos, aprendemos e expresamos

Unha vez rematada a aventura, e logo de reflexionar sobre ela na aula, o profesorado, aproveitando o lanzamento que se fai dende o remate do conto logo de atopar o tesouro, procurará desenvolver a actividade que se propón.

Consiste na creación por parte do alumnado, nos mesmos equipos ou conformando outros novos, dunha proposta de “misións” propias, segundo as preferencias temáticas do seu interese.

Propoñemos un modelo de ficha para traballar esta actividade, tendo en conta que pode ser adaptada ou mesmo podemos facer outra, segundo precisemos. Como xa temos comentado é máis doado facelo sobre un procesador de textos, para facilitar a cuestión dos enlaces a internet, pero ben podería ser desenvolva completamente en papel.

Modelo

1. Autores/as:
2. Temática:
3. Título:

Ref.	Lugar	Información	Misión	Solución
P1	Enlaces a mapas ou datos do lugar	Enlaces con información sobre o punto escollido (páxinas web, vídeos, potcast de son...)	Probas a resolver	Dato concreto da solución
P2				
P3				
P4				
P5				
P6				
P7				

Rematado o traballo faremos unha copia da ficha sen as solucións, para pasarlle ao resto dos equipos para a súa resolución. A ficha coas solucións permanecerá oculta, custodiada polo propio equipo ou polo profesorado, para cotexar finalmente co resultado final dos equipos.

Recursos

Proposta de actividade: “Aquí está o meu tesouro”

Procura o enlace no módulo de “Expresión” da web, no apartado de desenvolvemento e dende o botón “O meu tesouro”.

Folla de ruta para o profesorado.

Procura o enlace no módulo de “Expresión” da web, no apartado de recursos.

Tutorial sobre Google Maps.

[Presentación de Anna Sorolla Lerma, baixo licenza CC \(by-nc-sa\)](#)

Tutoriais de Google Earth.

[Soporte de Google para Google Earth](#)

World Wonders Project.

<http://www.google.com/intl/es/culturalinstitute/worldwonders/santiago-de-compostela/>

[Guía para o profesorado de primaria.](#)

[Guía para o profesorado de secundaria.](#)