O currículo en eTwinning

1-TÍTULO DO PROXECTO

A xogar!

2- EDUCACIÓN SECUNDARIA

Último ciclo da ESO/Bacharelato (adaptable a outros niveis)

3- TEMPORALIZACIÓN

Todo o curso

4- DESCRICIÓN DO PROXECTO

Estudo dos xoguetes e a súa evolución.

Realizarase un estudo dos xoguetes ó longo da historia e a súa evolución. Trátase dun proxecto colaborativo e multidisciplinar no que se poderán integrar aspectos curriculares de diversas materias fomentando un uso responsable e educativo das TIC, así como o desenvolvemento das competencias clave.

Proceso de traballo:

Parte I: **Xogando coas palabras**

Tempo estimado: 4 sesións

Antes de comezar explicamos ó alumnado en qué vai consistir o proxecto, para despois centrarnos no uso e as funcionalidades do TwinSpace. A continuación:

- organizamos os alumnos en equipos mixtos transnacionais
- os alumnos outorgan roles dentro do seu equipo (nomean un portavoz, un revisor, un coordinador, etc.)
- os alumnos realizan un mosaico virtual colaborativo de palabras relacionadas cos xoguetes que coñecen e se lles ocorren.
- traballamos o campo léxico dos xoguetes (bonecas, vestidos e complementos ,carro, coche, buxaina, aro, bólas, tabas, casas de bonecas, recortables, pelota, ióió, armas, axóuxeres, maquetas, dados, xogos de papel, xogos con taboleiro: xadrez, damas, backgammon, etc.)
- buscamos qué é cada xogo e vemos palabras comúns nos idiomas dos socios
- investigamos acerca da orixe desas palabras
- realizamos unha revista (física e virtual colaborativa) coas palabras recompiladas nos idiomas propios e nos que se estea traballando.

Tarefa final: nunha sesión en liña intercámbianse impresións e coméntanse as diferenzas e semellanzas de vocabulario encontradas. Preséntase o traballo realizado por equipos.

Ferramentas propostas:

TwinSpace

Externas: revista virtual, material tradicional.

Parte II: **Xoguetes con historia**

Tempo estimado: 8 sesións

Os docentes propón ó equipos distintos tipos de xoguetes tradicionais que se perderon ou que chegaron e se conservan nos nosos días. Os alumnos divididos en equipos internacionais realizan un estudo da historia do xoguete.

A continuación:

- cada equipo mixto realiza un estudo do xoguete seleccionado: etimoloxía, orixes, evolución ou non ó longo da historia, etc.
- Os alumnos saen á rúa, entrevistan os transeúntes e os seus familiares cómo xogaban antes e qué xoguetes tiñan.
- realizan un vídeo común coas entrevistas que fixeron.
- elaboran unha liña do tempo (física e virtual colaborativa) de cada xoguete.
- realizan ilustracións sobre os xoguetes nas súas diferentes etapas
- confeccionan unha enciclopedia do xoguete onde recollen a información obtida e as ilustracións realizadas.
- observan e reflicten cada tomo e comentan nunha reunión en liña ó resto de equipos as diferenzas substanciais, se as houbese, en cada etapa e país.

Tarefa final: presentamos o noso tomo ante o resto de grupos a través dunha reunión en liña.

Cada equipo avalía tras a súa exposición os demais.

Ferramentas:

-TwinSpace

- Externas: creación de libros dixitais, material tradicional, ferramenta de avaliación dixital.

Parte III: **O museo do xoguete**

Tempo estimado: 8 sesións

Nesta parte do proxecto pasamos á acción, os nosos alumnos recrean os xoguetes antigos ou buscan algúns similares para realizar unha exposición en cada un dos seus centros.

- un mesmo equipo mixto realiza ou busca xoguetes similares ós que estudaron y que sirvan para exemplificar o aprendido (ex. buxaina actual, modelar bonecas con barro, recortables, balóns, etc). Se non atopa ningún similar pode realizar un debuxo.
- Os alumnos realizan fotos de cada obxecto e crean unha etiqueta para cada un (física, para o museo no centro, e virtual, para o museo virtual) que describa o xoguete e que o acompañe na exposición.
- documentan o proceso, os produtos e elaboran unha fotomontaxe.

- preparan a exposición na entrada de cada centro ou no sitio reservado para isto.
- páctase un día de exposición (a ser posible todos os centros á vez), os alumnos reúnense nunha videoconferencia.
- os alumnos por equipos designan un guía do noso museo que explicará ó resto dos alumnos a evolución, materiais e época de cada xoguete.
- organizamos unha xornada de portas abertas onde os familiares e veciños visitan o museo.
- elaboran un vídeo amosando o resultado e as visitas, así como as impresións dos que acudiron.
- crean un museo virtual con todas as creacións
- soben os resultados a un muro virtual onde o alumnado poderá comentar os resultados doutros equipos e centros.

Ferramentas:

TwinSpace

Externas: creación virtual de museos, dispositivo que permita gravar, ferramentas para a avaliación dixital.

Material tradicional: barro, tesoiras, pegamento, pinturas, acuarelas, etc.

Parte IV: **xogando na distancia**

Tempo estimado: 8 sesións

Concluímos o proxecto observando cómo cambiaron e evolucionaron os xoguetes, centrámonos no videoxogo.

- por equipos internacionais vemos a historia do videoxogo.
- cada equipo céntrase nun videoxogo elixindo entre os máis representativos (Comecocos, Súper Mario, Tetris, etc , ata chegar á actualidade)
- os alumnos recompilan a información obtida nun muro virtual e comentan o traballo realizado polos demais.
- realizan un vídeo onde un ou varios narradores explican o máis destacado na historia do videoxogo e explícannos en qué consisten e cómo evolucionaron os que estudaron.
- por equipos internacionais mixtos deciden unha ferramenta, tema e personaxes e realizan un videoxogo.
- expón nun encontro en vivo o resultado do seu traballo e os demais xogan a el e coméntanos.
- nesta mesma realízase unha valoración xeral do proxecto nunha reunión en liña e analízanse os resultados da avaliación cos nosos compañeiros de proxecto.
- Difundimos os nosos traballos nun día sinalado para o centro (xornada cultural, de portas abertas, claustro, asociacións de veciños, etc.) e realizamos unha exposición en cada un dos centros socios, tamén publicamos información na web institucional de cada un dos centros, RRSS, etc.

Ferramentas:

TwinSpace

Externas: ferramentas de programación, dispositivo que permita gravar, ferramentas para a avaliación dixital.

5- INNOVACIÓN E CREATIVIDADE PEDAGÓXICAS

Todos os resultados e evidencias do proxecto quedan recollidos no TwinSpace. Empréganse todas as ferramentas que nos permitan seguir a súa evolución (foros, para intercambiar ideas, reunións en liña para encontros e debates, Twinboard para crear muros dixitais onde poder opinar e valorar, etc)

Ademais, pódense empregar estas outras ferramentas:

- **Reunións en liña:** Zoom, Google Meat, Teams ou similar
- **Muro dixital:** Padlet, Linoit ou similar.
- **Presentacións:** Genially , Canva , Prezzi ou similar
- **Avaliación dixital:** Kahoot, Quizziz ou similar.
- **Libro dixital:** Calaméo, Storyjumper ou similar
- **Museo virtual:** Artsteps ou similar
- **Montaxe de vídeos:** Movie Maker, iMovie, InShot ou similiar
- **Liña do tempo:** Sutori ou similar
- **Programación:** Scratch ou similar.

6- OBXECTIVOS

Obxectivo Principal

- Realizar un proxecto multidisciplinar eTwinning a través do cal o alumnado poida traballar na aula de forma transversal contidos curriculares de distintas materias, fomentando o uso responsable e educativo das TIC na aula e o desenvolvemento das competencias clave e recursos para levar a cabo un traballo colaborativo.

Obxectivos

- Aprender diferentes características dos grandes períodos históricos correspondentes á etapa educativa.
- Favorecer a integración de alumnos con diferentes necesidades e procedencias
- Fomentar a creatividade
- Ampliar o vocabulario
- Fomentar a colaboración
- Desenvolver habilidades artísticas relacionadas con EPVA
- Valorar o noso patrimonio e herdanza cultural.
- Fomentar o uso responsable das TIC na aula
- Desenvolver o pensamento computacional

7. COMPETENCIAS CLAVE

Comunicación lingüística CCL

Competencia dixital CD.

Aprender a aprender CPAA.

Competencias sociais e cívicas CSC.

Sentido da iniciativa e espírito emprendedor SIE.

Conciencia e expresións culturais CEC.

Comentado [i1]: Soy Inma, no he podido enlazarlas desde este ordenador. Os dejo el enlace: https://www.educacionyfp.gob.es/educacion/mc/lomce/curriculo/competencias-clave/competencias-clave.html

8- INTEGRACIÓN CURRICULAR

Proxecto multidisciplinar no que se pode integrar a través das súas actividades o currículo de varias materias.

9- COLABORACIÓN ENTRE CENTROS

- Proceso de documentación.
- Creación colaborativa de materiais.
- Avaliación e coavaliación entre centros e equipos.
- Valoración por parte das familias.
- Difusión entre centros e na contorna.

10- USO AXEITADO E EDUCATIVO DAS TIC

- Uso responsable e seguro das ferramentas TIC.
- As TIC como apoio as persoas con necesidades especiais.
- Uso de dispositivos móbiles como ferramenta de traballo.
- Discriminación e uso responsable da información na rede. Aprender a documentarse contrastando diferentes fontes de información.
- Xestión da privacidade na rede.
- Manexo efectivo das ferramentas dixitais.

11- RESULTADOS TANXIBLES

11.1- Produtos Finais Posibles:

- Libro dixital.
- Vídeo explicativo
- Museo físico e virtual
- Maquetas
- Carteis explicativos
- Videoxogo

11.2- Avaliación:

Rúbricas de avaliación e cuestionario:

- Alumnado:
  - Autoavaliación
  - Coavaliación

- Profesorado:
  - Avaliación o alumnado
  - Valoración e análise de resultados
- Familias

11.3- Difusión:

- Presentación ó resto da comunidade educativa de cada socio participante.
- Carteis en panel dos centros adicados a proxectos eTwinning.
- Códigos QR polas paredes dos centros e da contorna.
- Páxina institucional web dos centros e redes sociais.
- Medios de comunicación.