

## Actividades para proxectos | Bloque 3 : Interacción

Secundaria. 16 a 19 anos

### Se non che gusta, ¡Cámbiao!



**Educación Secundaria**

16 a 19 anos



**Nivel**

Básico



#### Temporalización

8 sesións

▫ Fase 1: 2 sesións

▫ Fase 2: 5 sesións

▫ Fase 3: 2 sesións



#### Socios

2 socios

### DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE

- Os alumnos de cada país elixen un problema que ten a comunidade onde viven/ centro escolar....
- Os alumnos presentan o problema ós socios para que estes lles ofrezan alternativas para solucionalo.
- Os alumnos reciben solucións e levan á práctica a mellor solución proposta polos seus socios.

### OBXECTIVO DA ACTIVIDADE

- Os alumnos de cada país teñen que debater e tomar decisións consensuadas.
- Os alumnos teñen que buscar solucións para o problema presentado polos socios.
- Os alumnos deben escoller a solución máis plausible de todas as compartidas.
- Os alumnos deben elixir a canle e o receptor ó que elevar a súa petición ou suxerencia.

## DESENVOLVEMENTO DA ACTIVIDADE

### Fase 1: Preparación

#### Paso 1

1. Créase unha primeira páxina “Cóntanos o problema” con instrucións. Dela créanse dúas subpáxinas, unha para cada país.
2. Cada subpáxina contén un muro colaborativo onde os alumnos realizan unha tormenta de ideas con problemas que afecten á súa comunidade ou centro escolar. Os alumnos en cada país debaten e votan cal dos problemas van presentar ós seus socios.
3. A votación poderíase facer online e así compartir os resultados cos socios. A ferramenta tricider permite votar e deixar comentarios. Desta maneira, os alumnos son partícipes do proceso no centro dos socios.
4. Unha vez elixido o problema a solucionar, o docente compárteo nesa páxina.



#### Paso 2

1. Fórmanse grupos internacionais.
2. Créase unha páxina “Busquemos solucións” con instrucións. A partir desta páxina, créase unha subpáxina por equipo internacional.



Cada subpáxina contén un muro colaborativo onde primeiro se compartirá cos socios o problema a resolver e onde tamén se compartirá a solución proposta para o problema dos socios.

### **Paso 3:**

- Os alumnos do mesmo país elaboran un vídeo/ presentación/ infografía para presentar o problema ós socios do seu equipo:

1. identifican o obxectivo do problema
2. localizan datos e exprésanos con claridade e rigor.

### **Paso 4:**

- Os alumnos en grupos internacionais intercambian o produto realizado nun muro colaborativo que se inscrustará na páxina do equipo. No muro poden engadir comentarios e pedir máis información se a precisan para atopar a mellor solución.



### **Paso 5:**

- Os alumnos do equipo pensan posibles solucións e preséntanllas ós seus socios no mesmo muro.
  1. entenden o problema e reflexionan sobre os datos.
  2. aplican estratexias adecuadas con precisión e rigor.
- Os socios elixen a solución que cren máis conveniente para despois presentala ó resto dos equipos nacionais.



## Fase 3: Recollida de datos e solución

### Paso 1:

- Os alumnos de cada equipo presenta as solucións propostas polo seu equipo ó resto de compañeiros do seu país.

### Paso 2:

- Todos os alumnos en cada país votan pola proposta mellor entre todas as propostas presentadas puntuando os seguintes aspectos
  - identifica o obxecto do problema a resolver.
  - a solución proposta é realista.
  - a solución resultará en cambios favorables
- A votación pódese facer a man alzada ou utilizando unha ferramenta de votación como Mentimeter que permite votar cun dispositivo móbil e visualizar os resultados en directo.



### Paso 3:

- Os alumnos informan ós socios cal foi a proposta gañadora.

### Paso 4:

- Créase unha páxina “Aplica a solución” con instrucións, un foro para intercambiar impresións durante o proceso de aplicación da solución e onde o docente compartirá os resultados obtidos ó aplicar as solucións.
- Os alumnos levan a cabo a proposta no seu país e comparten os resultados cos socios.



## Paso 5:

- Os alumnos e os profesores deben ir completando o **diario do proxecto**. Poderíase establecer unha orde (por exemplo, alfabética) e en cada actividade un membro de cada equipo internacional debería facer un comentario e valoración do mesmo no diario do proxecto.



- As páxinas de Twinspace pódense facer públicas desde un inicio, ó final de cada etapa ou ó final do proxecto. Unha vez públicas recoméndase dar difusión a través da páxina web do centro e as redes sociais.
- Unha vez remate a actividade, é conveniente que os profesores tutores compartan nas páxinas dos distintos equipos os enlaces ós documentos de drive onde os alumnos elaboraron as preguntas finais para o xogo.

## PRODUTO(S)/RESULTADO(S) ESPERADO(S)

Diferentes presentacións coa exposición dos problemas e as solucións

## FERRAMENTAS DO TWinspace/FERRAMENTAS 2.0 EXTERNAS

- Foro, páxinas e diario do proxecto de TwinSpace.
- Mural colaborativo: [Padlet](#)
- Ferramentas para votar [Tricider](#), [Mentimeter](#)

## EXEMPLO(S) DE ACTIVIDADES EN PROXECTOS REAIS (EXEMPLOS DE BOAS PRÁCTICAS)

### Friends Fur-ever

- <https://live.etwinning.net/projects/project/68520>
- <http://new-twinspace.etwinning.net/web/p68520/welcome>
- <http://friendsfur-ever.wikispaces.com/Take+care+of+me>