

Actividades para proxectos | Bloque 3: actividades con colaboración externa e de difusión.

Primaria: 6 a 12 anos

Creamos xogos en liña (*e-games*) sobre ciberseguridade



DESCRIPCIÓN DA ACTIVIDADE

Un axente da Policía local ou nacional, un cibercooperante de Is4k ou outra persoa experta en seguridade en liña dá unha charla ós estudantes sobre ciberseguridade. Despois, o alumnado crea xogos en liña relacionados co que aprenderon usando diferentes ferramentas. Finalmente, nunha videochamada cos socios, os estudantes xogan ós pasatempos e explican como os crearon.

OBXECTIVOS DA ACTIVIDADE

- Coñecer os riscos de Internet e como evitalos.
- Crear xogos para previr o ciberacoso e xerar conciencia.
- Fomentar o traballo colaborativo e participar en actividades colaborativas con outros centros educativos europeos.

COMPETENCIAS CLAVE E TEMAS TRANSVERSAIS

- Competencias sociais e cívicas
- Competencia dixital
- Comunicación lingüística
- Aprender a aprender
- Educación do consumidor
- Educación para os medios de comunicación

CONTIDOS CURRICULARES

- Uso das TIC de modo eficiente e responsable para a busca de información e presentación das súas producións.
- Busca de información na rede.

ASPECTOS INCLUSIVOS

O alumnado traballará en equipos. Para aqueles estudantes que poidan necesitar máis apoio, propónse unha metodoloxía de axuda entre iguais.

PRODUTOS/ RESULTADOS ESPERADOS

Unha colección de xogos en liña sobre ciberseguridade e ciberacoso creados polos estudantes.

DESENVOLVEMENTO DA ACTIVIDADE

PREPARACIÓN PREVIA

Fase 1. Preparación do taller ou charla.

O docente contacta cun experto para impartir unha charla ó alumnado sobre ciberseguridade ou ciberacoso -ben en liña ou ben de forma presencial-.

O docente pode contactar coa Policía ou Gardia Civil a través do [Plan Director para a Convivencia e Mellora da Seguridade nos Centros Educativos e os seus Contornos](#), organizado polo Ministerio do Interior.



[Plan Director para a Convivencia e Mellora da Seguridade nos Centros Educativos e os seus Contornos](#)

Ou pode visitar a páxina [Cibercooperante de IS4K](#) e concretar un día para que un cibercooperante visite o centro de forma gratuíta e dea unha charla de concienciación sobre o uso seguro e responsable das TIC e a ciberseguridade.



[Cibercooperante de IS4K](#)

Suxestión: se os docentes teñen as autorizacións de gravación das familias dos estudantes, pódese invitar os socios do proxecto a asistir a esta charla en liña, a través da ferramenta do TwinSpace de reunións en liña. Da mesma maneira pódese gravar a sesión e compartila no TwinSpace se o docente ten a autorización de gravación da persoa que imparte a charla.

Fase 2. Preparación do TwinSpace.

Os docentes crean catro páxinas dentro do TwinSpace:

Unha primeira páxina que contén información sobre a planificación do proxecto. Poden crear subpáxinas para os obxectivos e contidos, a temporalización, os resultados esperados, etc.

Unha segunda páxina de actividades para aloxar a autorización individual das familias para a captación e suba de imaxes/gravación dos estudantes participantes.

Unha terceira páxina onde soben todos os xogos en liña creados polos membros do proxecto.

Unha última páxina para a avaliación da actividade.



Tutorial: [Como crear unha páxina de actividades](#)

TwinSpace

Fase 3. Invitación do alumnado ó TwinSpace.

Os docentes crean unha conta para que todos os estudantes poidan acceder ó TwinSpace.



Tutorial: [Como invitar a alumnos/as ó TwinSpace](#)

TwinSpace

Fase 4. Preparación de reunións en liña.

Os profesores socios programan unha reunión en liña na que se comparten os xogos que os estuantes realizaron.



Tutorial: [Como crear un evento en liña](#)

POSTA EN PRÁCTICA

Fase 1. Taller/charla sobre ciberseguridade e ciberacoso. (1 sesión)

Un experto en seguridade en liña visita o centro escolar para darlles ós estudantes unha charla sobre ciberseguridade e ciberacoso.

Se o docente conta coa autorización de gravación por parte do experto, pode invitar a outros socios a este taller a través dunha reunión en liña coa ferramenta «reunión en liña» do TwinSpace.








Fase 2. Creación dos xogos en liña. (3 sesións)

Os docentes reparten os estudantes en equipos de 3 o 4 persoas.

Suxestión: se na clase hai estudantes que poidan presentar algunha dificultade, o docente agruparalos con compañeiros que lles poidan axudar.

O docente presenta ós estudantes as propostas de xogos en liña que poden facer: aforcado, sopa de letras, crucigramas, xogos de memoria, etc. Estas son algunhas ferramentas que se poden utilizar:

-  Ferramenta: [LearningApps](#)
-  Ferramenta: [Jigsaw Planet](#)
-  Ferramenta: [Genial.ly](#)
-  Ferramenta: [Wordwall](#)
-  Ferramenta: [Scratch](#)
-  Ferramenta: [Kahoot](#)

Os estudantes agrúpanse por equipos e deciden democráticamente que xogo queren desenvolver. Tamén deben elixir a un representante que explicará en qué consiste o xogo máis adiante.

Os docentes crean unhas contas nas páxinas web para que o alumnado poida acceder a elas e crear os xogos.



Fase 3. Xogamos ós xogos creados polos compañeiros. (1 sesión)

Preparación:

Os docentes comparten os xogos creados polos estudantes na páxina de xogos do TwinSpace.

TwinSpace

Actividade:

Os estudantes acceden ó TwinSpace do proxecto e xogan e aprenden cos xogos que os seus socios compartiron.

TwinSpace



Fase 4. Reunión en liña cos socios do proxecto para compartir os resultados e xogar ós xogos. (1 sesión)

Os docentes organizan unha reunión no TwinSpace e todos os socios se conectan. O representante de cada equipo presenta en que consisten os seus xogos e como o crearon.

A continuación, todos os socios xogan en vivo.





Suxestión: se os docentes contan coas autorizacións de gravación dos estudantes, poden gravar a videoconferencia ou facer capturas de pantalla e compárteno nunha páxina do TwinSpace para amosar evidencia da reunión.

TwinSpace

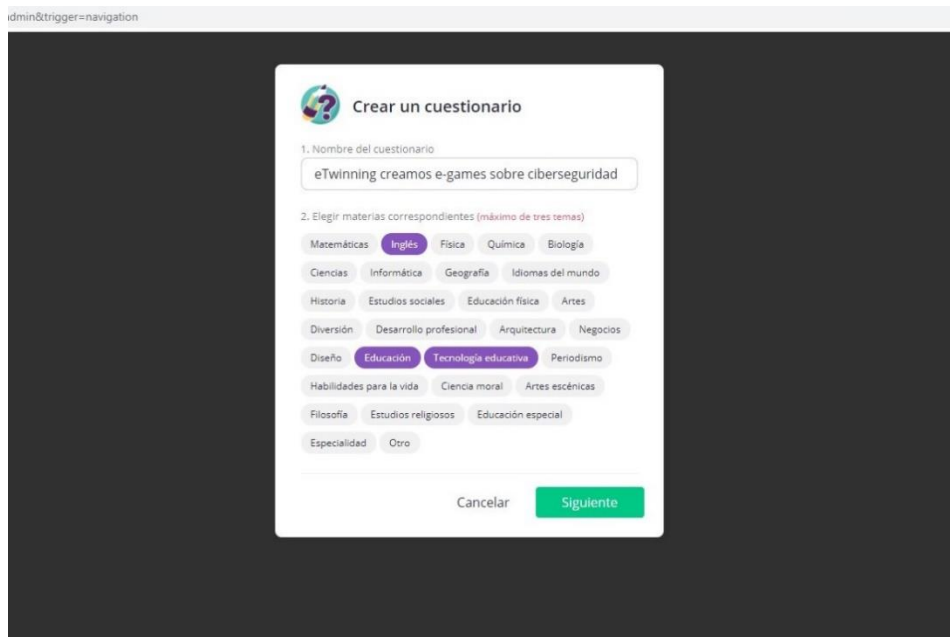
AVALIACIÓN

Preparación:

Os docentes preparan un cuestionario con preguntas sobre ciberseguridade e preguntas sobre o desenvolvemento do propio proxecto e compárteno nunha páxina do TwinSpace. Poden utilizar a ferramenta Quizizz ou similar.



Nesta mesma páxina un docente abre un debate para saber que aprenderon durante esta actividade.



Actividade:

Os estudantes acceden ó TwinSpace, completan o cuestionario e responden na conversa do debate.



Os resultados serven para que os docentes determinen o grao de consecución dos obxectivos por parte do alumnado e para saber como foi o desenvolvemento do proxecto.

Cada docente analiza e comenta os resultados da súa clase -pode descargar un informe do propio programa Quizizz- e publícaos na páxina «avaliación».

DIFUSIÓN

Os docentes poden dar difusión á actividade subindo o enlace do TwinSpace ó blog/páxina web do colexio e participando nas xornadas de internet seguro que adoitan ser a principios de febreiro compartindo co resto da comunidade os xogos en liña que crearon os estudantes.

FERRAMENTAS DO TWinspace / FERRAMENTAS 2.0 EXTERNAS

TwinSpace: páxinas, materiais, reunións en liña e membros.



Outras ferramentas:

- Ferramentas para crear xogos en liña: [LearningApps](https://learningapps.org/), [Jigsaw Planet](https://www.jigsawplanet.com/), [Genial.ly](https://www.genial.ly/), [Wordwall](https://www.wordwall.net/), [Scratch](https://scratch.mit.edu/) ou [Kahoot](https://kahoot.com/).

<<https://learningapps.org/>>

<<https://www.jigsawplanet.com/>>

<<https://www.genial.ly/es>>

<<https://wordwall.net/>>

<<https://scratch.mit.edu/>>

<<https://kahoot.com/>>

- Ferramentas para crear cuestionarios en liña: [Quizizz](https://quizizz.com/)

<<https://quizizz.com/>>