

Identitats falses (*Fake identities*)



Edat: 9 a 12 anys



Nivell de dificultat: avançat



Temporalització: 12 sessions



Etiquetes: ciberseguretat (*e-safety*), internet, patrimoni cultural i jocs en línia

DESCRIPCIÓ DE L'ACTIVITAT

L'alumnat crea un joc basat en un suposat segrest d'informació personal per uns pirates informàtics (*hackers*) per endevinar una identitat falsa entre quatre personatges de la batalla de Troia i la seva missió serà recuperar aquesta informació detectant aquesta identitat. Prèviament s'ha treballat a classe la història de Troia amb vídeos i activitats i el tema de la seguretat en línia.

OBJECTIUS

- Fomentar el patrimoni cultural europeu a través de la història clàssica de la batalla de Troia, com a símil entre els antics troians i uns *hackers* actuals que han segrestat informació personal sobre un personatge de Troia.
- Treballar l'ús responsable i segur dels jocs en línia i internet des d'una perspectiva històrica i de recerca.
- Fomentar el treball col·laboratiu i fer bon ús de les eines digitals a través de la comunicació real entre l'alumnat de diferents països socis amb la finalitat de crear un producte final comú.

COMPETÈNCIES CLAU I TEMES TRANSVERSALS

- Competència digital.
- Comunicació lingüística.
- Competència per aprendre a aprendre.
- Competència cultural i artística.
- Competències socials i cíviques.
- Educació cívica.

- Educació per la igualtat d'oportunitats entre sexes.

CONTINGUTS CURRICULARS

- Història de la batalla de Troia: vocabulari, personatges, localitzacions, època, etc.
- Identificació i valoració crítica d'identitats veritables i falses sobre personatges coneguts per la història de la batalla de Troia.
- Ús responsable de les eines digitals.
- Treball col·laboratiu.

ASPECTES INCLUSIUS

Es treballarà la igualtat entre sexes canviant alguns rols tradicionals en la història original de la batalla de Troia per altres de més actuals.

PRODUCTES/RESULTATS ESPERATS

Jocs en línia col·laboratius consistents en una prova d'identificació d'identitats.

DESENVOLUPAMENT DE L'ACTIVITAT

PREPARACIÓ PRÈVIA

Fase 1. Creació de TwinSpace

El professorat fixa una reunió en línia per establir els criteris de treball, el calendari de treball i decidir les eines digitals amb les quals treballarà l'alumnat soci en col·laboració.

El professorat crea les pàgines del TwinSpace que utilitzaran per a aquesta activitat. En aquest cas es proposen sis pàgines:

1. Ens presentem
2. Comença la batalla de Troia
3. Grecs i troians en equips internacionals
4. Qui és l'intrús? Jocs col·laboratius
5. Avaluació
6. Difusió



TwinSpace 1

[Twinspace \(etwinning-training.net\)](https://etwinning-training.net)



Tutorial: [Com crear una pàgina al TwinSpace](#)

Fase 2. Invitació de l'alumnat al TwinSpace

El professorat registra el seu alumnat al TwinSpace.



Tutorial: [Com convidar alumnes al TwinSpace](#)

Fase 3. Creació de debats al fòrum

A la secció «fòrum», el professorat obre un debat perquè l'alumnat es pugui presentar i interactuar.



Tutorial: [Fòrums al TwinSpace](#)

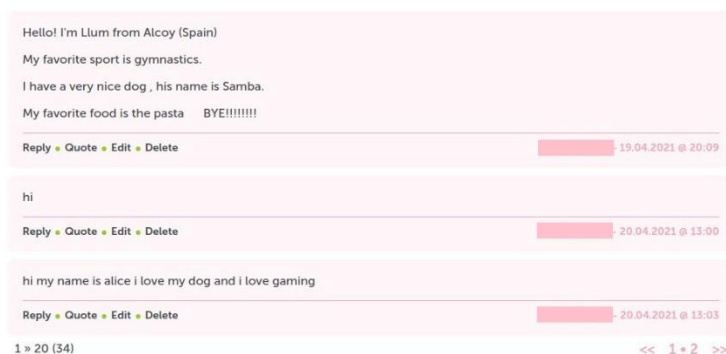
POSADA EN PRÀCTICA

Fase 1. Coneixem el TwinSpace i ens presentem (1 sessió)

L'ensenyant mostra a l'alumnat les diferents seccions del TwinSpace i es decideixen mitjançant consens les eines que seran més útils per dur a terme l'activitat.

Es registra l'alumnat, se n'editen els perfils amb un avatar (www.creartuavatar.com) i s'obren al fòrum diferents fils perquè puguin comunicar-se en equips internacionals i poder realitzar el producte final comú mitjançant la interacció i la comunicació.

L'alumnat, una vegada registrat al TwinSpace, es presenta al fil del fòrum dedicat a això introduint una entrada i presentant-se breument amb el seu nom, gustos sobre esports, animals i menjar. Interactuen amb la resta d'entrades saludant-se utilitzant la llengua vehicular de l'activitat.



Exemple de presentació al fòrum

TwinSpace

[Enllaç al TwinSpace](#)

TwinSpace 2

Fase 2. Aprenem sobre seguretat en línia i identitats falses (1 sessió)

El professorat convida una persona experta a l'aula perquè faci una xerrada sobre temes relacionats amb internet i la seguretat en línia i tracti el tema de les identitats falses en línia.

El professorat pot contactar amb la policia o la Guàrdia Civil a través del [Pla director per a la convivència i millora de la seguretat en els centres educatius i els seus entorns](#), organitzat pel Ministeri de l'Interior.



Exemple de xerrada amb agent de Guàrdia Civil



Eina: [Pla director per a la convivència i millora de la seguretat en els centres educatius i els seus entorns](#)

[O bé pot visitar la pàgina Cibercooperante de INCIBE](#) i concretar un dia perquè una persona experta imparteixi una xerrada.



Eina: [Cibercooperante de INCIBE](#)



[Enllaç al TwinSpace](#)

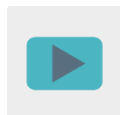
Fase 3. Coneixem la història de la batalla de Troia (2 sessions)

El/la docent presenta a classe la història de la batalla de Troia. Primer fa una pluja d'idees amb els coneixements previs de l'alumnat i després els mostra un vídeo de dibuixos animats sobre la història.

Pot utilitzar aquests recursos audiovisuals:



Història en llengua castellana: [El caballo de Troya. Antigua Grecia. Los Lunnis.](#)
[TVE](#)



Història en llengua anglesa: [The Trojan Horse | TRADITIONAL STORY | Classic Story for kids | Fairy Tales | BIGBOX #fairytale](#)

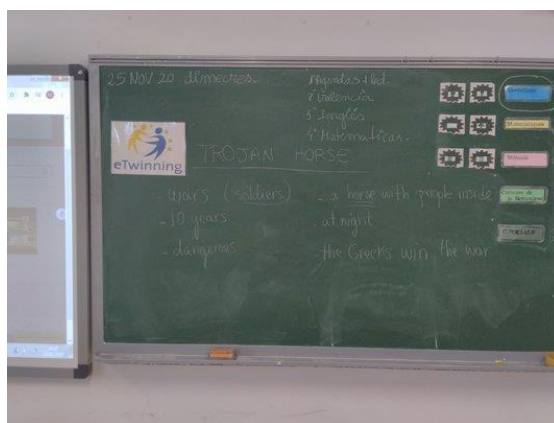
Després, es posen en comú a l'aula les idees principals de la història i s'anoten a la pissarra.

A continuació, es duu a terme una activitat de comprensió escrita anomenada *El meu llibre de la batalla de Troia*, en la qual l'alumnat té una fitxa impresa amb seqüències de la història desordenades, les ha d'ordenar i fer-se el seu propi llibre de la història de la batalla de Troia retallant, ordenant i grapant-les. Finalment, es llegeix en veu alta a la classe.

Com a activitat extra, es pot demanar a l'alumnat que faci un dibuix a casa sobre la història que han après a classe (poden dibuixar la seqüència o part de la història que més els hagi agradat o cridat l'atenció). Aquest dibuix ha d'incloure canvis de rols i de sexe sobre els personatges de la història original per donar lloc a creacions totalment noves i inclusives. Totes les creacions s'exposaran a classe, al racó eTwinning del centre escolar o bé on el professor o la professora consideri més apropiat.



Visualització de vídeos a l'aula



Exemple de pluja d'idees a la pissarra



Activitat comprensió
escrita
Activitat extra

TwinSpace

[Enllaç al](#)

[TwinSpace](#)



Fase 4. Creem equips internacionals (1 sessió)

El professorat distribueix l'alumnat soci en quatre equips internacionals, equilibrats pel que fa a nombre, sexe, necessitats educatives especials, etc.

Cada equip internacional tindrà un fil al fòrum perquè l'alumnat corresponent a aquest equip es comuniqui i interactui.

Dins de cada equip internacional trien quin personatge dels següents serà el que tingui identitat falsa: Aquil·les, Paris, Hèctor o Odisseu.

Poden triar aquest personatge mitjançant votació al fòrum.

TwinSpace

[Enllaç al TwinSpace](#)

Fase 5. Creem el joc d'identitat falsa (3 sessions)

Una vegada decidida la identitat falsa en cada equip, es repartiran la informació que cal cercar de cada personatge.

Aquesta informació serà comuna a tots els equips: nom, data de naixement, país, lloc en la batalla i data de la mort.

Cada equip internacional es comunicarà i compartirà la informació oposada al seu fil del fòrum. Una vegada recollida tota la informació, un portaveu de cada equip buscarà una imatge del seu personatge. L'equip adjuntarà la imatge i la informació oposada col·laborativament a una diapositiva de l'eina Genially (o similar) creada per a aquest joc. Cada equip tindrà una diapositiva similar amb els mateixos personatges en cadascuna.

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



Exemple de diapositiva a Genially



Una vegada que l'alumnat hagi elaborat de manera col·laborativa les diapositives de Genially, el professorat podrà enllaçar les diferents respostes a una altra pàgina perquè els digui si l'han encertat o no. Es proposa utilitzar l'eina digital següent:

Eina: <http://www.eduescaperoom.es/>



TwinSpace

[Enllaç al TwinSpace](#)

Fase 6. Juguem a detectar qui és l'intrús (1 sessió)

L'alumnat, en equips internacionals, juga al joc col·laboratiu i ha de detectar qui dels quatre personatges té una identitat falsa. Per poder-ho esbrinar, es podrà fer ús de la cerca a internet.

Cada estudiant jugarà al número de joc correlatiu segons el seu propi equip internacional, per exemple: si pertany a l'equip 1, jugarà al joc número 2, i així successivament amb tots els equips. D'aquesta manera, jugarà a un joc que ell/a mateix/a no ha dissenyat i no sabrà quina és la identitat falsa en aquest joc.

Si hi ha temps extra, poden jugar a la resta de jocs, excepte al que hagin creat ells/elles mateixos/es.



Alumnat jugant al joc col·laboratiu

TwinSpace

[Enllaç al TwinSpace](#)

AVALUACIÓ

L'alumnat durà a terme una avaluació de l'activitat mitjançant l'eina digital Quizizz o Kahoot, per comprovar què han après sobre els continguts culturals de la història de la batalla de Troia i sobre els continguts digitals de seguretat en línia d'identitats falses.

Eines: www.quizizz.com y <http://www.kahoot.com/>



Exemple d'avaluació de l'alumnat

El professorat durà a terme una sessió de videoconferència per fer l'avaluació d'aquesta activitat i analitzar resultats de l'avaluació de l'alumnat, amb l'objectiu d'establir propostes de millora i possibles dificultats detectades al llarg de tota l'activitat.



Tutorial: [Com crear un esdeveniment en línia al TwinSpace](#)

TwinSpace

[Enllaç al TwinSpace](#)

DIFUSIÓ

S'anuncia aquesta activitat a la pàgina web i les xarxes socials del centre escolar per compartir els jocs amb la resta de la comunitat educativa de manera que puguin jugar i aprendre també sobre la importància de la detecció d'identitats falses en línia.

TwinSpace

[Enllaç al TwinSpace](#)

EINES DEL TWINSPACE / EINES 2.0 EXTERNES

TwinSpace: pàgines, materials, fòrum, reunions en línia i membres



Altres eines:

Eina per crear l'avatar de l'alumnat: [CREARTUAVATAR](#)

Eina amb imatges lliures de drets d'autor: [Pixabay](#)

Eines per a la creació del joc col·laboratiu: [Genial.ly](#) i [EduEscapeRoom](#)

Eines per a l'avaluació de l'alumnat: [Quizizz](#) i [Kahoot](#)