

Actividades para proxectos | Bloque 2: Actividades de colaboración e diálogo intercultural.

Falsas identidades (*Fake identities*)



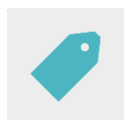
Idade 9 a 12 anos



Nivel de dificultade: Avanzado



Temporalización 12 sesións



Etiquetas: ciberseguridade (*e-safety*), Internet, patrimonio cultural e xogos en liña.

DESCRICIÓN DA ACTIVIDADE

O alumnado crea un xogo baseado nun suposto secuestro de información persoal por uns piratas informáticos, (*hackers*) para adiviñar unha identidade falsa de entre catro personaxes da batalla de Troia e a súa misión será recuperar dita información detectando dita identidade. Previamente traballáronse en clase a historia de Troia con vídeos e actividades e o tema da seguridade en liña.

OBXECTIVOS

- Fomentar o patrimonio cultural europeo a través da historia clásica da batalla de Troia, como símil entre os antigos troianos e uns *hackers* actuais que secuestraron información persoal sobre un personaxe de Troia.
- Traballar o uso responsable e seguro de xogos en liña e Internet dende unha perspectiva histórica e de investigación.
- Fomentar o traballo colaborativo e facer bo uso das ferramentas dixitais a través da comunicación real entre o alumnado de distintos países socios co fin de crear un produto final común.

COMPETENCIAS CLAVE E TEMAS TRANSVERSAIS

- Competencia dixital
- Comunicación lingüística
- Competencia para aprender a aprender
- Competencia cultural e artística
- Competencias sociais e cívicas

- Educación cívica
- Educación para a igualdade de oportunidades entre sexos

CONTIDOS CURRICULARES

- Historia da batalla de Troia: vocabulario, personaxes, localizacións, época, etc.
- Identificación e valoración crítica de identidades verdadeiras e falsas acerca de personaxes coñecidos pola historia da batalla de Troia.
- Uso responsable das ferramentas dixitais.
- Traballo colaborativo.

ASPECTOS INCLUSIVOS

Traballarase a igualdade entre sexos cambiando algúns roles tradicionais na historia orixinal da batalla de Troia por outros máis actuais.

PRODUTOS/ RESULTADOS ESPERADOS

Xogos en liña colaborativos consistentes nunha proba de identificación de identidades.

DESENVOLVEMENTO DA ACTIVIDADE

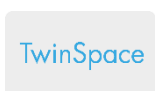
PREPARACIÓN PREVIA

Fase 1. Creación de TwinSpace.

Os docentes fixan unha reunión en liña para establecer os criterios de traballo, o calendario de traballo e decidir as ferramentas dixitais coas que vai traballar o alumnado socio en colaboración.

Os docentes crean as páxinas do TwinSpace que utilizarán para esta actividade. Neste caso propónse seis páxinas:

1. Presentámonos.
2. Comeza a batalla de Troia.
3. Gregos e troianos en equipos internacionais.
4. Quen é o intruso? Xogos colaborativos.
5. Avaliación.
6. Difusión.



TwinSpace 1

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



Tutorial: [Como crear unha páxina no TwinSpace](#)

Fase 2. Invitación do alumnado ó TwinSpace.

Os docentes rexistran o seu alumnado no TwinSpace.



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

Fase 3. Creación de debates no foro.

Na sección «foro», os docentes abren un debate para que o alumnado poida presentarse e interactuar.



Tutorial: [Foros no TwinSpace](#)

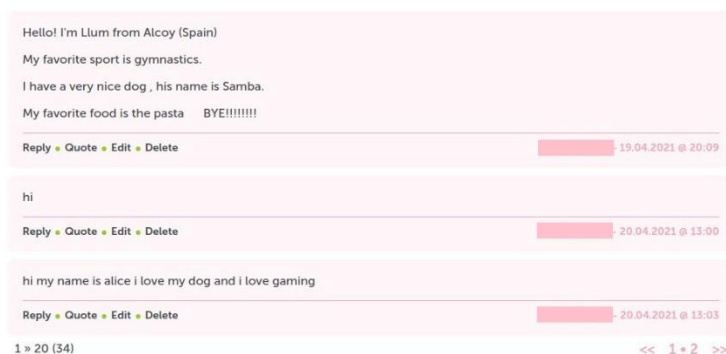
POSTA EN PRÁCTICA

Fase 1. Coñecemos o TwinSpace e presentámonos (1 sesión)

O docente amosa ó alumnado as distintas seccións do TwinSpace e decídense mediante consenso as ferramentas que serán máis útiles para levar a cabo a actividade.

Rexístrase o alumnado, editan os seus perfís cun avatar (www.creartuavatar.com) e ábreanse no foro distintos fíos para que poidan comunicarse en equipos internacionais e poder realizar o produto final común mediante a interacción e a comunicación.

O alumnado, unha vez está rexistrado no TwinSpace, preséntase no fío do foro adicado a isto introducindo unha entrada e presentándose brevemente co seu nome, gustos acerca de deportes, animais e comida. Interactúan co resto de entradas saudándose utilizando a lingua vehicular da actividade.



Exemplo de presentación no Foro

TwinSpace

[Enlace TwinSpace](#)

TwinSpace 2

Fase 2. Aprendemos acerca de seguridade en liña e falsas identidades. (1 sesión)

O docente invita a un experto á aula para que imparta unha charla sobre temas relacionados con Internet e a seguridade en liña e trate o tema das falsas identidades en liña.

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.



Exemplo de charla co axente da Garda Civil



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

[Ou pode visitar a páxina Cibercooperante de INCIBE](#) e concretar un día para que un experto imparta unha charla.



Ferramenta: [Cibercooperante de INCIBE](#)

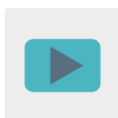
TwinSpace

[Enlace TwinSpace](#)

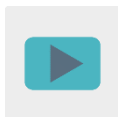
Fase 3. Coñecemos a historia da batalla de Troia (2 sesións).

O docente presenta na clase a historia da batalla de Troia. Primeiro fai unha chuvia de ideas cos coñecementos previos do alumnado e logo amosa ós estudantes un vídeo de debuxos animados sobre a historia.

O docente pode utilizar estes recursos audiovisuais:



Historia en lingua castelá: [O cabalo de Troia. Antiga Grecia. Os Lunnis. TVE](#)

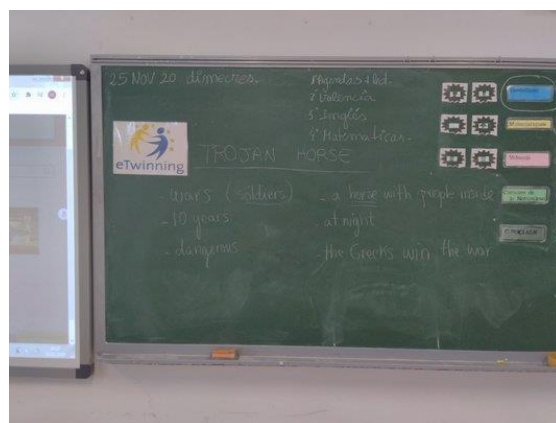


Historia en lingua inglesa: [The Trojan Horse | TRADITIONAL STORY | Classic Story for kids | Fairy Tales | BIGBOX #fairytale](#)

Despois, ponse en común na aula as ideas principais da historia e anótanse na pizarra. A continuación, realízase unha actividade de comprensión escrita chamada *O meu libro da batalla de Troia*, na que o alumnado ten unha ficha impresa con secuencias da historia desordenadas, ten que ordenalas e facerse o seu propio libro da historia da batalla de Troia recortando, ordenando e grampándooas. Finalmente, lese en voz alta na clase. Como actividade extra, pódese pedir ó alumnado que realicen un debuxo na casa acerca da historia que aprenderon na clase (poden debuxar a secuencia ou parte da historia que máis lles gustase ou chamase a atención). Este debuxo debe incluír cambios de roles e de sexo sobre os personaxes da historia orixinal para dar lugar a creacións totalmente novidosas e inclusivas. Todas as creacións serán expostas na clase, no recanto eTwinning do centro escolar ou onde o docente considere máis apropiado.



Visualización de vídeos na aula



Exemplo de chuvia de ideas na pizarra



Actividade
comprensión escrita
Actividade extra

TwinSpace

[TwinSpace](#)

[Enlace](#)



Fase 4. Creamos equipos internacionais (1 sesión).

Os docentes distribúen o alumnado socio en catro equipos internacionais, equilibrados en canto a número, sexo, necesidades educativas especiais, etc.

Cada equipo internacional terá un fío no foro para que o alumnado correspondente a ese equipo se comunique e interactúe.

Dentro de cada equipo internacional elixen que personaxe dos seguintes será o que teña identidade falsa: Aquiles, Paris, Héctor ou Odiseo.

Poden elixir a este personaxe mediante votación no foro.

TwinSpace

[Enlace TwinSpace](#)

Fase 5. Creamos o xogo de falsa identidade (3 sesións).

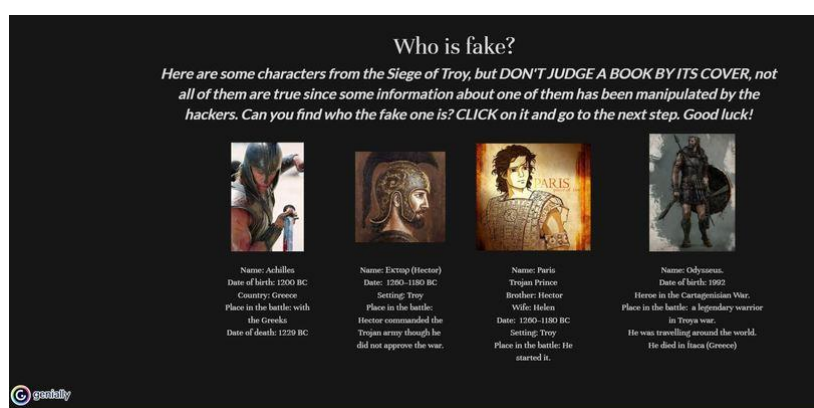
Unha vez decidida a identidade falsa en cada equipo, repartirase a información a buscar de cada personaxe.

Esta información será común a todos os equipos: nome, data de nacemento, país, lugar na batalla e data da morte.

Cada equipo internacional comunicárase e compartirá a información atopada no seu fío do foro. Unha vez recollida toda a información, un portavoz de cada equipo buscará unha imaxe do seu personaxe. O equipo adxuntará a imaxe e a información atopada colaborativamente a unha diapositiva da ferramenta Genially (ou similar) creada para este xogo.

Cada equipo terá unha diapositiva similar cos mesmos personaxes en cada unha delas.

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



Ejemplo de diapositiva en Genially

Unha vez o alumnado teña elaborado de maneira colaborativa as diapositivas de Genially, os docentes poderán enlazar as distintas respostas a outra páxina para que lles diga se acertaron ou non. Proponse empregar a seguinte ferramenta dixital:

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



TwinSpace

[Enlace TwinSpace](http://www.eduescaperoom.es/)

Fase 6. Xogamos a detectar quen é o intruso. (1 sesión)

O alumnado, en equipos internacionais, xoga ó xogo colaborativo e ten que detectar quen dos catro personaxes conta cunha identidade falsa. Para isto, poderase axudar na procura en Internet desa información.

Cada estudante xogará ó número de xogo correlativo segundo o seu propio equipo internacional, por exemplo: se pertence ó equipo 1 ,xogará ó xogo número 2, e así sucesivamente con todos os equipos. Deste xeito, xogarán a un xogo que eles mesmos non deseñaron e non saberán cal é a identidade falsa nese xogo.

Se hai tempo extra, poden xogar ó resto de xogo, excepto ó creado por eles mesmos.



Alumnado xogando ó xogo colaborativo

TwinSpace

[Enlace TwinSpace](#)

AVALIACIÓN

O alumnado levará a cabo unha avaliación da actividade mediante a ferramenta dixital Quizizz ou Kahoot, para comprobar qué aprenderon sobre os contidos culturais da historia da batalla de Troia e sobre os contidos dixitais de seguridade en liña de falsas identidades.

Ferramentas: www.quizizz.com e <http://www.kahoot.com/>



Exemplo de avaliación do alumnado

Os docentes levarán a cabo unha sesión de videoconferencia para realizar a avaliación desta actividade e analizar resultados da avaliación do alumnado para así poder establecer propostas de mellora e posibles dificultades atopadas ó longo de toda a actividade.



Tutorial: [Como crear un evento en liña no TwinSpace](#)

TwinSpace[Enlace TwinSpace](#)

DIFUSIÓN

Publicítase esta actividade na páxina web e as redes sociais do centro escolar para compartir os xogos co resto da comunidade educativa e así poidan xogar e aprender tamén sobre a importancia da detección de falsas identidades en liña.

TwinSpace[Enlace TwinSpace](#)

FERRAMENTAS DO TWinspace / FERRAMENTAS 2.0 EXTERNAS

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



Outras ferramentas:

Ferramenta para crear o avatar do alumnado: [CREARTUAVATAR](#)

Ferramenta con imaxes libres de dereitos de autor: [Pixabay](#)

Ferramentas para a creación do xogo colaborativo: [Genial.ly](#) e [EduEscapeRoom](#)

Ferramentas para a avaliación do alumnado: [Quizizz](#) e [Kahoot](#)