

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

## **As tabletas: as nosas novas amigas**



**Idade de 4 a 7 anos**



**Nivel de dificultade Infantil Avanzado/ Primaria Principiante**



**Temporalización 8 sesións**



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

### **DESCRICIÓN DA ACTIVIDADE**

O alumnado elabora uns debuxos acerca do uso axeitado de tabletas para crear un xogo colaborativo. Finalmente, xogan ó xogo na aula. Cóntase coa participación das familias.

### **OBXECTIVOS**

- Fomentar a creatividade e a arte.
- Aprender normas moi básicas acerca do uso de tabletas en nenos de curta idade.
- Fomentar o traballo colaborativo e facer bo uso das ferramentas dixitais de maneira dirixida polo docente facilitando a interacción entre o alumnado dos 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

## CONTIDOS CURRICULARES

- Uso responsable das tabletas dixitais.
- Traballo colaborativo.
- Creatividade na interpretación de normas básicas sobre o uso de tabletas.

## ASPECTOS INCLUSIVOS

Traballárase a igualdade entre o alumnado, independentemente de cales sexan as súas necesidades educativas especiais.

## PRODUTOS/ RESULTADOS ESPERADOS

Un xogo en liña acerca de normas moi básicas sobre o uso de tabletas en idades temperás.

## DESENVOLVEMENTO DA ACTIVIDADE

### PREPARACIÓN PREVIA

#### Fase 1. Creación de TwinSpace.

Os docentes, despois de ter unha reunión en liña nun evento de eTwinning Live para establecer os criterios de traballo, o calendario de traballo e ter decidido as ferramentas dixitais coas que se poderá traballar e nas que colaborar co resto de socios, crearán distintas páxinas en TwinSpace para recoller este traballo. Neste caso propónse seis páxinas:

1. Presentámonos.
2. Cómo podemos facer un bo uso das tabletas?
3. Eliximos normas básicas e debuxámolas en equipos internacionais.
4. Xogamos co noso xogo colaborativo.
5. Avaliación.
6. Difusión.

[Enlace TwinSpace](#)

The logo for TwinSpace, featuring the word "TwinSpace" in a blue, sans-serif font. The "Twin" is in a lighter blue and "Space" is in a darker blue. The logo is set against a light gray rectangular background.

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



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

## Fase 2. Familiarización coas seccións do TwinSpace.

Nunha reunión previa ó inicio do proxecto, o docente amosa ás familias do alumnado as distintas seccións do TwinSpace e aquelas que se van utilizar para levar a cabo a actividade.

Explícase que se invitará as familias ó TwinSpace para que poidan acceder e seguir a actividade, xa sexa rexistrando ó alumnado no TwinSpace e dando as claves de acceso ás súas familias ou invitando as propias familias.

Para invitar o alumnado:



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

Para invitar as familias como invitado:



Tutorial: [Cómo invitar ó TwinSpace a un Visitante](#)



[Enlace TwinSpace](#)

### Invite students

When inviting a pupil / student you need first to get approval from them and/or from a parent or a guardian. Make sure not to disclose any sensitive and private information about your student. When uploading their pictures you need first to get approval from them and/or from a parent or a guardian. We strongly recommend the use of avatars (an icon or figure representing a particular person). Please read [here](#) more regarding what you should and what you should not publish online.

For safety reasons, pupils' passwords cannot be exported and downloaded. If a password is forgotten, it can be reset by the teacher who invited the pupil.

#### 1. Invite new or existing students

Existing students

#1

New students

#1

#### 2. Check & complete the information

Make sure the password is at least 8 characters long and includes at least 1 number. Try to use a mix of characters (upper, lower case, numbers and symbols) to make it safe.

#1	Aaron familia	aaron.familia	*****	Member	<input checked="" type="checkbox"/>
----	---------------	---------------	-------	--------	-------------------------------------

## POSTA EN PRÁCTICA

### Fase 1. Presentámonos (1 sesión)

O alumnado, unha vez está rexistrado no TwinSpace a través das súas familias e coa axuda moi guiada do docente, preséntase o resto de compañeiros socios a través dunhas imaxes nun taboleiro dixital colaborativo realizado polos docentes coa ferramenta Popplet (ou similar), <https://www.popplet.com/> no que engaden tamén unha mensaxe de saúdo sinxelo na lingua vehicular da actividade. Tanto a foto como a mensaxe pódense realizar de forma individual (e sóbenas as familias ó taboleiro dixital) ou con todo o alumnado xunto nunha mesma fotografía de grupo.

Exemplo  
de taboleiro  
dixital  
colaborativo



TwinSpace

[Enlace TwinSpace](#)

## Fase 2. Como podemos facer un bo uso das tabletas? (1 sesión)

O docente invita á aula a un experto en temas relacionados con Internet e a seguridade en liña para que imparta unha charla centrada no uso de tabletas, dirixida tanto ó alumnado de idade temperá como ás súas familias.

O docente 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. Eliximos normas básicas e debuxámolas en equipos internacionais. (3sesións).

Os docentes organizan unha videoconferencia onde participa todo o alumnado dos centros socios e entre todos ponse en común o aprendido na charla anterior acerca de como facer un bo uso das tabletas. Anótanse as ideas sobre estas normas básicas e compártense na pizarra da clase.

O alumnado de cada centro socio elixe unha norma básica e adxudícalla a outro centro socio de maneira ordenada. Para isto, organízase unha táboa na páxina do TwinSpace para ver as indicacións que ten que facer cada socio.

DE PARTE DEL CENTRO DE...	NORMA BÁSICA DE USO DE TABLETAS	PARA QUE LA DIBUJE EL CENTRO DE...
España	Importante utilizar el uso parental en casa.	Portugal
Portugal	Cerrar todas las pestañas antes de apagar.	Reino Unido
Reino Unido	Preguntar a un adulto cualquier ventana que aparezca.	Grecia
Grecia	Navegar siempre dentro de mi propia sesión.	España

Exemplo de táboa para indicacións

O alumnado de cada centro terá que debuxar a norma adxudicada por outro centro.



Alumnado debuxando normas

Cando cada neno teña feito o seu debuxo, cada clase elixirá democráticamente o debuxo que máis lles gusta da clase e esa será a representación da norma adxudicada.



Exemplo de votación en pizarra

TwinSpace

[Enlace TwinSpace](#)

#### Fase 4. Xogamos co noso xogo colaborativo (1 sesión).

Os docentes elaborarán un xogo colaborativo con todas as normas básicas de todos os equipos ilustradas con debuxos elixidos polo seu alumnado.

Utilizarase a ferramenta dixital Wordwall (ou similar), [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net) creando un xogo de preguntas e posibles respostas.



Exemplo de xogo colaborativo

Na aula e na casa, o alumnado xogará ó xogo colaborativo contando coa axuda dos docentes na clase e das familias na casa, onde ademais, porán en práctica os contidos

aprendidos coa actividade.



Alumnado xogando na clase



Ferramenta: [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net)

TwinSpace

[Enlace TwinSpace](#)

## AVALIACIÓN

O alumnado levará a cabo unha avaliación da actividade mediante a gravación de vídeos explicando que lles gustou máis da actividade, que lles gustou menos e se participarían en máis actividades eTwinning nun futuro. Estes vídeos compartiranse na páxina do TwinSpace destinada á avaliación e analizaranse os comentarios realizados polo alumnado en dita páxina tamén.

Os docentes levarán a cabo un cuestionario de avaliación para valorar as actividades realizadas e unha posterior análise dos resultados para así poder establecer propostas de mellora e posibles dificultades atopadas ó longo de toda a actividade.

The project promoted pupils' communication in English language. \*

1 2 3 4 5

strongly disagree ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ strongly agree

The project promoted pupils' digital competence. \*

1 2 3 4 5

strongly disagree ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ strongly agree

The project introduced pupils to coding tools. \*

1 2 3 4 5

strongly disagree ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ strongly agree

Do you think the escape room was challenging enough for the pupils? \*

☐ Yes

☐ No

Do you think the digital tools used in the project were appropriate? \*

☐ Yes

Exemplo de cuestionario



Resultados do cuestionario

TwinSpace

[Enlace TwinSpace](#)

## DIFUSIÓN

Compártese o xogo colaborativo co resto da comunidade educativa. Publícase na web dos centros escolares, en redes sociais e en grupos de mensaxería instantánea coas familias participantes.

TwinSpace

[Enlace TwinSpace](#)

## Ferramentas do TwinSpace / ferramentas 2.0 externas:

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



Outras ferramentas:



Ferramenta para crear o taboleiro colaborativo de presentación: Popplet, [www.popplet.com](http://www.popplet.com)

Ferramenta para crear o xogo colaborativo en liña: Wordwall, [www.wordwall.net](http://www.wordwall.net)

Ferramenta para a avaliación dos docentes: Google Forms