Manual de uso

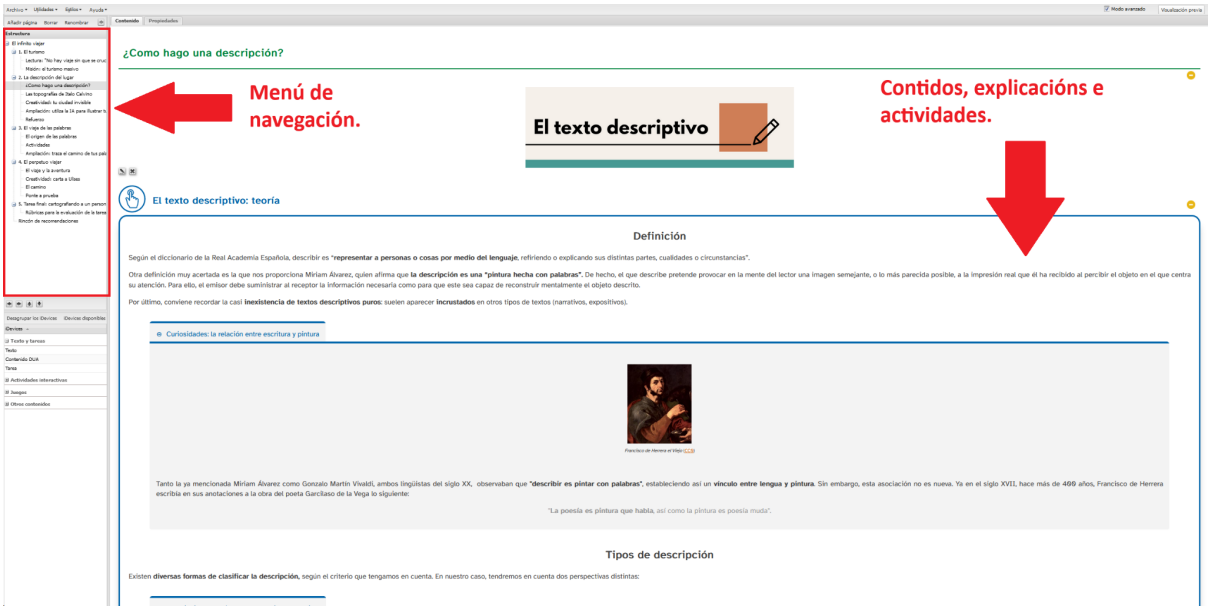
O infinito viaxar

Secuencia didáctica
parte do proxecto

Descifrando os grandes temas da cultura

Este ODE non require a instalación de ningunha ferramenta, simplemente un ordenador con acceso a Internet, un navegador web e unha aula virtual onde se aloxe. O seu deseño segue as convencións habituais, que calquera persoa con coñecementos dixitais básicos pode manexalo.

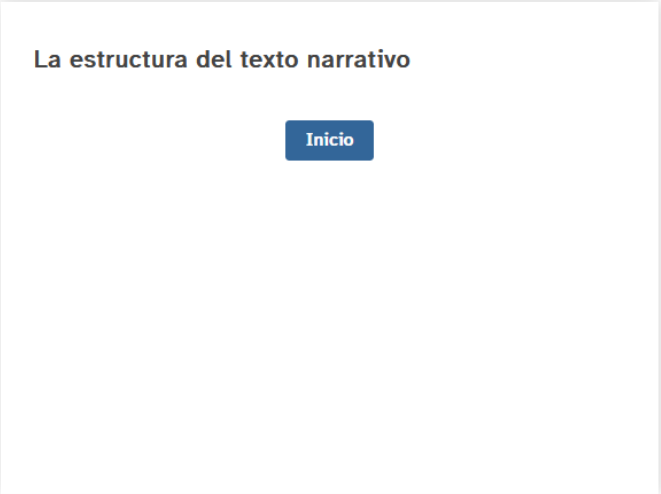
Unha vez iniciada a secuencia, o alumnado deberá navegar polo menú da esquerda e seleccionar os contidos e actividades propostas. Poderá avanzar de forma lineal ou en diferentes direccións, e volver ás seccións sempre que se queira.



Nas distintas páxinas o alumnado atopará distintos recursos: texto, actividades interactivas, vídeos e imaxes interactivas. Cada sección está debidamente diferenciada e as actividades contan con enunciados que indican como se debe proceder en cada caso.

Algúns dos recursos que poderá atopar o alumnado son:

Vídeos interactivos



Os vídeos interactivos inícianse ao premer no enlace “Inicio” ou “Pulsa aquí para jugar”. Despois, o alumnado debe visualizar o vídeo e responder as preguntas que aparecen en pantalla. É necesario aportar unha resposta para avanzar. Unha vez seleccionada a resposta, o vídeo avanza automaticamente.

No menú superior esquerda do vídeo é posible consultar a cantidad de preguntas que quedan por responder, o número de acertos, o número de erros e a puntuación:

No menú superior dereito pódese minimizar o vídeo e poñelo a pantalla completa:

Imaxes con Genially

As imaxes interactivas están creadas con Genially e nelas atópanse botóns interactivos. Estes botóns están identificados por iconas animadas. Existen dous

tipos de botóns: os que permiten navegar pola imaxe e os que aportan información adicional. Ambos actívanse ao premer co cursor sobre eles.

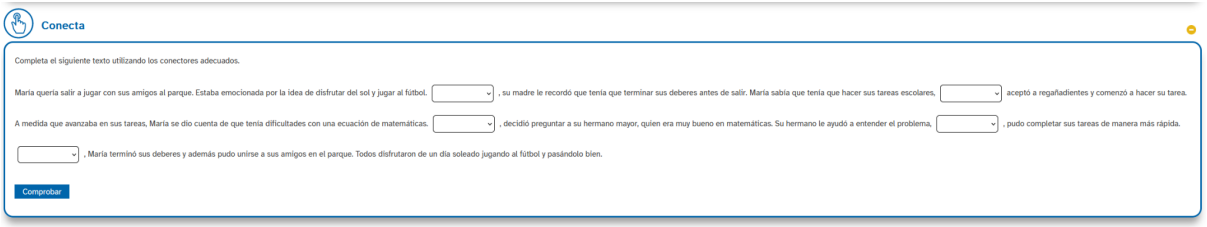
Algúns exemplos de icona de navegación en Genially son:

Algúns exemplos de iconas con información adicional en Genially son:

Actividades con Kahoot

Os Kahoot integrados están configurados para que xogue un só xogador. Polo tanto, o alumno simplemente debe premer no botón "¡A jugar!" e seguir as instrucións amosadas na pantalla.

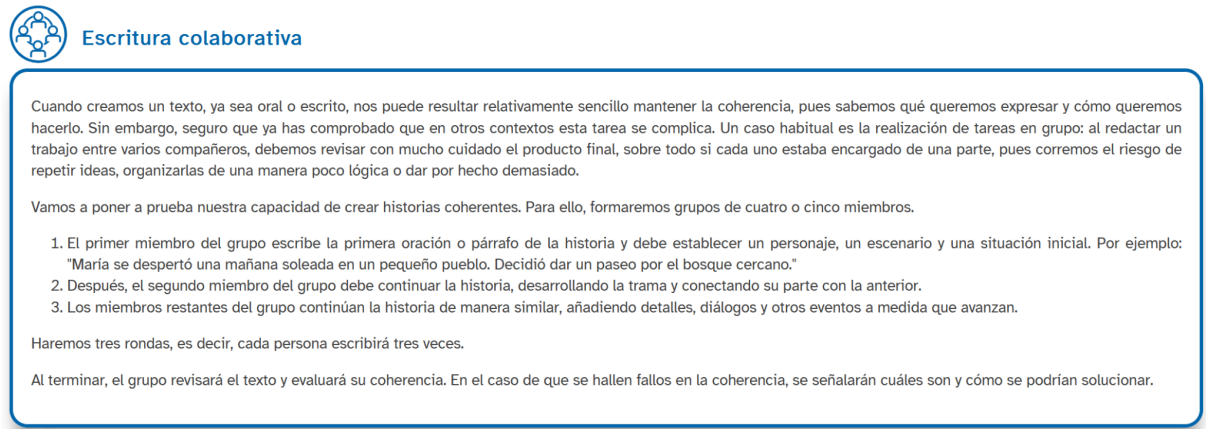
Actividades autocorrixibles



O alumnado ten tamén ao seu dispor actividades autocorrixibles de diversa natureza. Ditas actividades poderán ser, entre outras:

- Preguntas con ocos baleiros que rechear. O alumnado debe escribir a palabra correspondente e premer o botón de “enviar”.
- Preguntas tipo test, onde o alumnado debe marcar a resposta correcta, recibindo *feedback* de xeito inmediato.
- Preguntas con opción múltiple, nas que o alumnado deberá escoller a que considera correcta entre unha serie de respostas posibles.

Textos e actividades pensadas para a aula



Moitas actividades que non terán unha aplicación práctica “dixital”, senón que están pensadas para ser abordadas na aula de distintas maneiras. Por ilustrar algúns exemplos, encontraremos:

- Actividades enfocadas cara a comprensión lectora e a expresión oral (texto + preguntas para a reflexión posterior).
- Propostas de debate.
- Actividades de creación artístico/literaria, que deberán ser polo tanto redactadas e entregadas ao profesorado para a súa revisión e corrección.
- Propostas de traballo en grupo.
- Tarefas de investigación sobre un tema dado.

Proxecto de final de unidade

Proyecto final: Cápsula del tiempo

¿Sabes qué es una cápsula del tiempo?

Una cápsula del tiempo es un espacio que se llena con una variedad de objetos, documentos, artefactos u otros elementos que representan la cultura, la tecnología y la vida de una época o comunidad en particular. Estas cápsulas se entierran o se almacenan de manera segura con la intención de que sean desenterradas o abiertas en el futuro, a menudo décadas o incluso siglos después, con el propósito de proporcionar una visión de lo que era la sociedad en el momento en que se creó la cápsula. Pero una cápsula del tiempo también es, en cierta manera, un libro o, en su defecto, un cuaderno. Esto es lo que vamos a hacer.

Vamos a hacer una cápsula del tiempo especial. Estamos terminando la ESO y pronto esta clase que nos ha acompañado durante estos años se separará para seguir distintos caminos. Por lo tanto, vamos a hacer una cápsula colaborativa que podamos llevarnos con nosotros y consultar dentro de unos años, cuando queramos recordar este momento. Para ello vamos a necesitar que todos los miembros de la clase pongan su granito de arena.

La cápsula tendrá **dos partes**: una sección común y una sección personal.

Para la **sección común**, algunos deberán describir un objeto que uséis habitualmente, como un móvil, una consola, una colección de pegatinas o una prenda de ropa; otros podrán describir el espacio que compartís, y lo pueden hacer desde un punto de vista objetivo o subjetivo o, mejor, ambos; otras personas pueden dedicarse a realizar prosopografías o caricaturas de profesores, compañeros, personajes públicos o de ficción que consideréis significativas en vuestro entorno, etc.

Para la **sección personal**, cada uno de vosotros deberá realizar un autorretrato, que no tendrá porque compartir con los demás, sino que podrá quedárselo para su propia cápsula. Además, podéis completar la cápsula personal con imágenes (fotos, dibujos, imágenes realizadas con IA, recortes de periódicos...).

1) Primero realizaremos las descripciones para la sección común. Dividiremos la clase en parejas o tríos y nos pondremos de acuerdo con los temas y aspectos que va a abordar cada grupo.

2) Los grupos de trabajo comenzarán su labor.

3) Una vez elaboradas todas las descripciones, las maquetaremos para ocupar las primeras páginas de nuestro cuaderno. Al hacer la maquetación, podemos dejar huecos para añadir las imágenes personales de cada uno.

4) Ya elaborada la parte común, avanzaremos de la parte individual. Es aquí donde añadiremos nuestro autorretrato. Piensa que le gustaría saber a tu y yo del futuro sobre tu yo presente, que para él o ella será su yo del pasado.

Encontrarás en cada ODE unha proposta de proxecto final, que tenta recoller todos os contidos e competencias vistas durante a unidade. As instrucións están claras na descrición do proxecto. Só precisaremos do material indicado. Ademais, está dispoñible a rúbrica desta tarefa, segundo a cal se levará a cabo a avaliación da mesma.

Rúbrica

Rúbrica para evaluar la cápsula del tiempo Aplicar

	Muy bien	Bien	Regular	Mal
Vocabulario	Se emplea un vocabulario rico y variado. Se evitan repeticiones con sinónimos y otros recursos. (2)	El vocabulario empleado es correcto, pero no lo suficientemente variado. Hay algunas repeticiones innecesarias. (1.5)	El vocabulario no es rico ni muy variado. Hay varias repeticiones. (1)	El vocabulario es pobre y repetitivo. (0.5)
Texto descriptivo	Se emplean oraciones enunciativas. Se aplican varios adjetivos a cada sustantivo, buscando el detalle. Las estructuras sintácticas son sencillas y claras. Se emplean conectores diversos para ordenar la descripción. (2)	Se emplean oraciones enunciativas. Se aplica uno o dos adjetivos a cada sustantivo. Las estructuras sintácticas son sencillas y claras. Se emplean algunos conectores para ordenar la descripción. (1.5)	Se emplean oraciones enunciativas. Los adjetivos son limitados. Las estructuras sintácticas son complejas y largas o no facilitan la comprensión. Se emplean pocos conectores para ordenar la descripción. (1)	Se emplean oraciones enunciativas. No abundan los adjetivos. Las estructuras sintácticas son complejas y largas o no facilitan la comprensión. No se emplean conectores. (0.5)
Autorretrato	Se describen más de tres rasgos físicos y más de tres psicológicos y se establecen relaciones entre ellos. Se incluyen marcas de subjetividad. (2)	Se describen hasta seis rasgos físicos y psicológicos de forma detallada. Se incluyen marcas de subjetividad. (1.5)	Se describen hasta cuatro rasgos físicos y psicológicos, de forma detalla, pero desconectados. No hay marcas de subjetividad. (1)	Se describen hasta dos rasgos físicos y psicológicos, de forma vaga y desconectados entre sí. No hay marcas de subjetividad. (0.5)
Diseño	La información está distribuida de una manera visualmente atractiva, la combinación de colores es armónica y la tipografía empleada es legible y apropiada. Se seleccionan imágenes relevantes y tienen dimensiones perfectas. (2)	La información está distribuida de una manera visualmente bastante atractiva, la combinación de colores es adecuada y la tipografía empleada es legible y apropiada. Las imágenes son relevantes y sus dimensiones adecuadas. (1.5)	La información está distribuida de una manera visualmente poco atractiva, los colores no combinan y/o la tipografía no es la más apropiada para facilitar la lectura. No todas las imágenes son relevantes y/o alguna no tiene dimensiones adecuadas. (1)	La información no está distribuida de forma atractiva, los colores no combinan y/o la tipografía dificulta la lectura. La mayor parte de las imágenes no son relevantes y/o no poseen las dimensiones adecuadas. (0.5)
Gramática y ortografía	No hay errores ortográficos, morfosintácticos o de puntuación. (2)	Aparecen hasta tres errores ortográficos, morfosintácticos o de puntuación. (1.5)	Aparecen entre cuatro y siete errores ortográficos, morfosintácticos o de puntuación. (1)	Aparecen ocho o más errores ortográficos, morfosintácticos o de puntuación. (0.5)