

# DIARIO DE APRENDIZAXE



<b>Nome:</b>		
Materia: Educación Dixital	Curso: 3º ESO	Grupo:

## Índice

INSTRUCCIÓN.....	2
FASE 1: Combatendo o aburrimiento.....	3
FASE 2: Tecleando recordos.....	4
FASE 3: Aprendendo a golpe de clic.....	6
FASE 4: Tocando todas as teclas.....	7
FASE 5: Dando a coñecer o club.....	10

## INSTRUCCIÓN

A idea deste diario de aprendizaxe é que, ademais de ser un portafolios individual, contribúa ao traballo colaborativo por medio dunha posta en común despois de que cubras cada unha das súas fases.

Deberás cubrir cada apartado deste diario de aprendizaxe seguindo as instrucións que se facilitan na unidade de traballo.

O diario de aprendizaxe servirache de axuda para:

- **Reflexionar** sobre a túa aprendizaxe.
- **Autoavaliáreste.**
- **Compartir información** cos teus compañeiros e coas túas compañeiras de grupo.
- **Conseguir o reto proposto.**

Ao longo deste diario de aprendizaxe atoparás actividades individuais e actividades grupais, para as que se emprega a seguinte lenda de cores, co fin de facilitar a súa diferenciación:

- Actividades individuais.



- Actividades grupais.



## FASE 1: Combatendo o aburrimiento

### Descubrir

#### Motivación previa

Antes de comezar co reto, é importante pararse a pensar, observar a realidade do teu centro educativo e reflexionar sobre as inxedanzas, intereses e talentos cos que conta o alumnado.

Invitámote a que **investigues e reflexiones** un pouco sobre elas, para poder tomar as decisión máis axeitadas ao longo do proxecto. Despois, debes escribir as túas respostas:


1. Que actividades botas en falta nos recreos do teu centro educativo?

...

...

...

...




2. Das alternativas presentadas anteriormente, cal chamou máis a túa atención?

...

...

...

...




3. Con que coñecemento, habilidade ou talento contas que che gustaría ensinar ao resto do alumnado do centro?

...

...

...

...




4. Con que coñecemento, habilidade ou talento contas que che gustaría ensinar ao resto do alumnado do centro?

...

...

...

...




5. Crees que a túa proposta pode axudar a mellorar a convivencia e/ou inclusión no centro educativo? Xustifica a túa resposta.

...

...

...

...



É **importante** que, unha vez respondidas estas cuestións, **poñades en común estas reflexións**, xa que poden servos de axuda para avanzar na resolución do reto.

**Diario común:** realízade unha posta en común dos distintos talentos que consideredes que podedes ensinar cada persoa e debatede cal considerades máis interesante para o voso centro.

...

...

...


...

...

...

...

...



## FASE 2: Tecleando recordos

Agora que xa reflexionaches sobre as túas **experiencias previas coa escritura e co uso do procesador de textos**, é o momento de afondar no seu uso e comprender mellor para que serve.

Para avanzar na resolución do reto, será fundamental analizar como e por que empregamos un procesador de textos, comparándoo coa escritura á man e reflexionando sobre as súas vantaxes e limitacións. Este paso axudarache a tomar decisións máis axeitadas á hora de crear documentos claros, ordenados e adaptados para o teu club.

### Descubrir:


1. Que documentos creaches anteriormente empregando un procesador de textos?

Por que decidiches empregar esta ferramenta?

...

...

...




2. Que documentos elaboras normalmente a man? Por que elixes esta opción en lugar dun procesador de textos?

...

...

...




3. Que diferenzas atopas entre escribir a man e facelo empregando un procesador de textos?

...

...

...




4. Que ferramentas dun procesador de textos consideras que dominas e aplicas sen problemas nas túas producións dixitais?

...

...

...



**Diario común:** comparte as respostas anteriores co resto de estudantes e, entre todos e todas, sinalade dúas vantaxes e dous inconvenientes de empregar procesador de textos fronte a escritura a man.

...


...

...

...

...

...



## FASE 3: Aprendendo a golpe de clic

Agora que xa sabes cal é o reto e cales as túas tarefas, ponte mans á obra!

En primeiro lugar, debes pensar que **coñecementos e ferramentas precisades para acadar o reto**. Unha vez identificados pensa nas dificultades que presenta o reto.

Ao longo desta fase, é fundamental **detectar pequenos problemas e buscar solucións de maneira colaborativa**. Tamén é importante recoñecer as habilidades de cada persoa e poñelas en común, xa que o traballo en equipo e a colaboración serán claves para superar as dificultades e avanzar xuntos cara ao obxectivo final.


### Investigar

1. Cal das ferramentas que aprendiches a manexar ao longo desta fase, consideras que pode ser de maior utilidade no deseño da documentación do club? Por que?

...

...

...




2. Crees que dominar correctamente as ferramentas do procesador de texto pode axudarche a transmitir mellor as túas ideas?

...

...

...




3. Cando elaboras un traballo para outra materia, que consideras chama máis a atención da persoa que os lee: o contido, o formato, ou ambos? Como podes equilibrar os dous aspectos?

...

...

...



**Lembra** que, unha vez lle deas resposta a estas cuestións, é importante que ti e o resto do grupo poñades en común este apartado, xa que vos servirá de axuda para resolver o reto de maneira colaborativa.

**Diario común:** A continuación, realiza unha posta en común con outros e outras estudantes e recollede as conclusións grupais no seguinte recadro. Indicade que ferramentas aprendestes a usar e o que consideredes que vos axudará a mellorar os vossos traballos académicos.

...


...

...

...

...

...



## FASE 4: Tocando todas as teclas

Despois de moito traballo, o voso equipo acadou o reto final. Foron días de compartir coñecementos, aprender a manexar ferramentas novas, superar dificultades e poñer en común habilidades que contribuíron á resolución deste reto.

Máis alá do resultado final, este reto permitiuvos **aprender facendo**, mellorar o voso manexo do procesador de textos e desenvolver habilidades de colaboración e organización. Todo o aprendido non remata aquí, pois **serviravos como base para afrontar futuras situacións**, tanto dentro como fóra da aula.

Agora é o momento de **pararse a reflexionar**, analizar o proceso seguido e valorar tanto o traballo individual como o do equipo.

### Valorar


1. En que sección do deseño da documentación atopaches maiores dificultades? Por que?

...

...

...

...




2. Consideras que o voso documento é accesible para a totalidade do voso público obxectivo, isto é, o resto do alumnado do centro? Que cambios consideras que poderías realizar para mellorar este aspecto?

...

...

...

...






3. Cales consideras que foron as principais achegas que fixeches ao grupo durante a resolución do reto?

...


...

...

...



4. Enche a seguinte táboa, indicando o nome da ferramenta do procesador de textos que máis che axudou en cada caso.


		
Organización inicial do documento		
Estrutura do documento		
Organización visual do documento		
Corrección ortográfica		
Creación dun documento accesible		
Organización as actividades do club de xeito visual		
Creación dun organigrama		

5. Que dificultades consideras que existiron a nivel grupal na resolución do reto?  
Como as resolvestes?


...

...

...



**Diario común:** analiza, xunto co teu equipo, a documentación do club creada, cubrindo a seguinte lista de cotexo e realizando unha valoración conxunta sobre o voso produto e as posibles melloras.

			
A documentación do club...		Si	Non
Está ben estruturada (títulos, subapartados e corpo do texto), sendo clara e coherente.			
Ten a información ben organizada			
Conta cun texto claro e fácil de comprender.			
Ten as imaxes ben colocadas e gardan unha relación co texto.			
É accesible, tendo en conta o seu tamaño de letra, tipografía e contraste de cores.			
Inclúe todos os apartados obrigatorios.			
Cumpre todas as condicións do reto.			

Valoración: que poderíades mellorar?

...

...

...


...

...

...

...

...



## FASE 5: Dando a coñecer o club

Chega o momento de ver que fixeron o resto de grupos e de analizar as súas solucións para conseguir o reto. Despois de que cada grupo expoña, publique ou presente o seu produto final e explique como foi o seu proceso en cada unha das fases, valora o seu traballo.

## Explorar Reto final

1. Realiza unha autoavaliación do teu traballo e da aprendizaxe feita no equipo, cubrindo a táboa que tes a continuación.

1 = pouco/nunca, 2 = suficiente/ ás veces, 3 = bastante/case sempre e 4 = moito/ sempre


Afirmación	1	2	3	4
Compartín información, coñecementos e habilidades co meu equipo.				
Colaborei na resolución das dificultades xurdidas ao longo da resolución do reto.				
Acheguei ideas e propostas novas e orixinais na creación da documentación do club.				
Cumprín en todo momento coas miñas responsabilidades dentro do equipo.				
Respectei as opinións de todo o equipo e os acordos tomados en conxunto..				
Considero que podo aplicar o aprendido no meu día a día.				
Este reto contribuíu a mellorar o meu manexo de software de procesador de textos.				
Considero que os clubs propostos polos diferentes equipos son realistas e adaptados ao centro educativo no que estudo.				

2. Que aprendizaxes obtiveches da presentación dos outros clubs? Sinala dúas ideas do resto de clubs que considerarías interesantes para implementar na entidade que creastes no teu equipo.

...

...

...



**Diario común:** Agora que escoitaches as propostas do resto de equipos, sinala:

- Dúas fortalezas que consideras que ten o club do teu equipo, fronte ao resto de propostas.
- Unha debilidade que consideras que ten o club do teu equipo, fronte ao resto de propostas.
- Unha mellora que consideras prioritario implementar antes de poñelo en funcionamento.

Logo, realízade unha posta en común entre o equipo e recollede as conclusións grupais no recadro.

...


...

...

...

...

...




“Diario de aprendizaxe: Club a golpe de tecla”, do proxecto *cREAgal*, publícase con [Licenza Creative Commons Atribución Non-comercial Compartir igual 4.0](#)

Os símbolos pictográficos utilizados son propiedade do Goberno de Aragón e foron creados por Sergio Palao para [ARASAAC \(http://www.arasaac.org\)](http://www.arasaac.org), que os distribúe baixo [Licenza Creative Commons BY-NC-SA](#).