

MANUAL TÉCNICO

4º de primaria

# Detectives polo mundo.



PROPOSTA DE TRABALLO  
GLOBALIZADO PARA AS ÁREAS  
DE LG, CS, CN E MT.

Licencia de formación 2021-2022

2º trimestre

Autoras: Cristina Cuervo Soto

Matilde Dieste Velázquez

## **ÍNDICE:**

### ➤ **Descripción e estrutura do material.**

- **Introdución.**
- **Estrutura da ODE.**

#### **1.- Comeza a aventura.**

**1.1.- En que lugar nos atopamos?**

**1.2.- Aprendemos sobre a sabana.**

**1.3.- Practicamos o aprendido.**

**1.4.- Ponte a proba.**

**1.5.- Autoavaliación.**

**1.6.- Reto final: Completamos o álbum.**

#### **2.- Documentación**

### ➤ **Recursos TIC e pasos de instalación.**

➤ **Descrición e estrutura do material.**

○ **Introdución:**

<Detectives polo mundo> é un proxecto dixital de aprendizaxe que consta dunha serie de secuencias didácticas centradas no desenvolvemento do currículo de 4º de primaria. As áreas que se traballaran son as seguintes: ciencias sociais, ciencias naturais, matemáticas e lingua galega.

O proxecto conta de catro ODEs que seguirán a mesma estrutura didáctica da man dos protagonistas dunha historia de amizade entre dous nenos e dúas nenas da mesma idade do alumnado ao que van dirixidas.

1º ODE : Detectives polo mundo: O Camiño de Santiago

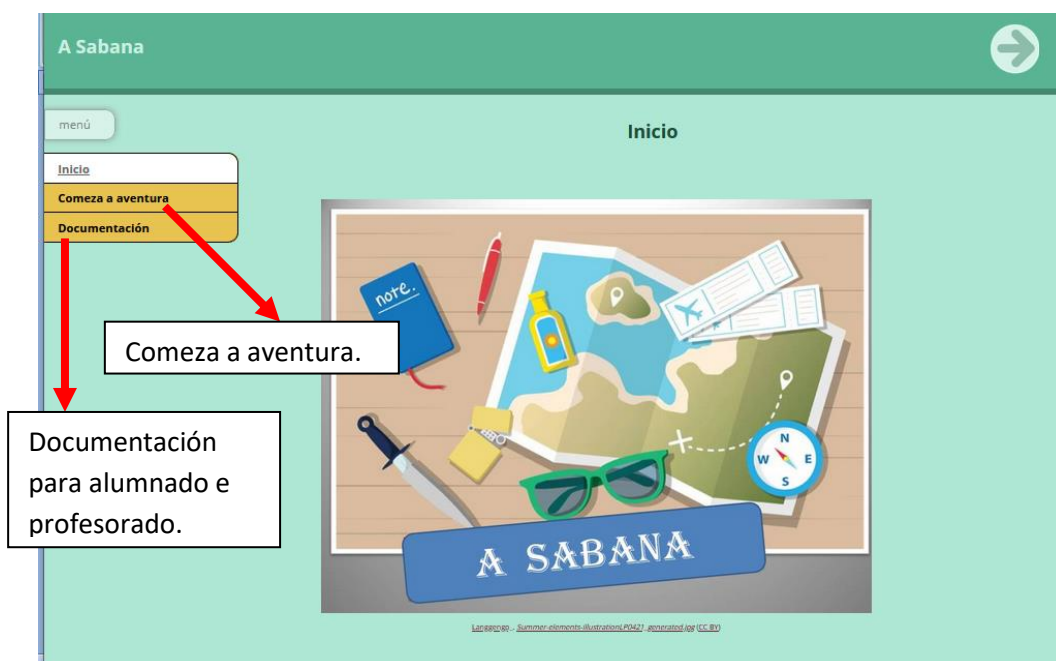
2º ODE: Detectives polo mundo: A Sabana africana

3º ODE: Detectives polo mundo: Estación Espacial Internacional

4º ODE: Detectives polo mundo: Viaxe no tempo

Cada unha das ODEs seguirá unha serie de apartados para traballar os obxectivos de cada unidade e concluír cun reto final.

○ **Estrutura de cada ODE**



## 1.- Comeza a aventura

Unha vez que comezamos a aventura apareceran os apartados de información e actividades para chegar a finalizar a unidade.

**Imos primeiro a presentarvos aos nosos protagonistas:**

| Aldara  | Xiana  | Mauro  | Antón   |
|---|--|--|---|
|  <p>Graphics RF. A Cute Girl Scout on White Background (CC BY)</p> |  <p>Graphics RF. A young Girl Scout Free Vector (CC BY)</p> |  <p>Graphics RF. A young Boy Scout Free Vector (CC BY)</p> |  <p>Graphics RF. A young Boy Scout Free Vector (CC BY)</p> |
| <p>Aldara é moi boa cos mapas, as lonxitudes, as localidades....</p>  | <p>Xiana é moi boa coas matemáticas, xeometría, xeroglíficos...</p>  | <p>A Mauro encántanlle os animais e a natureza.</p>  | <p>A Antón o que máis lle gusta é a literatura e a historia.</p>  |

Neste primeiro apartado a través dun conto introduciremos a aventura e despertaremos a curiosidade e interese do alumnado por saber que lle pasa aos nosos protagonistas. O conto está elaborado por nós mesmas coa aplicación **Book creator**, o recoñecemento de autoría das imaxes utilizadas recolle no documento de referencia da ODE.

### 1.1-. En que lugar nos atopamos?

Unha vez que xa coñecemos aos nosos amigos e os seus intereses empezamos a nosa primeira aventura. En cada ODE un dos protagonistas contaranos unha historia para investigar, e situaranos no lugar a desenvolver a experiencia. Utilizaremos imaxes para acompañar o texto referenciadas tal como esixen as normas de atribución de autoría.

menú

**En que lugar nos atopamos?**

**Inicio**

**Comeza a aventura**

[En que lugar nos atopamos?](#)

Aprendemos sobre a Sabana africana

Practicamos o aprendido

Ponte a proba

Autoavaliación

Reto final: Completamos o álbum

**Documentación**

**Unha viaxe inesperada.**

Hoxe 15 de xuño é o aniversario de Mauro e invitounos a todos a merendar a casa dos seus avós , cos que el vive mentres os seus pais están traballando. Cando chegou o momento de abrir os agasallos sonou o timbre da porta, era o carteiro que lle traía unha postal moi especial. Era unha postal dos seus pais!!!!

Os pais de Mauro son zoólogos e pasan a maior parte do ano fóra da casa. Na postal dábanlle as felicidades ao seu fillo e invitábanos a todos a pasar un mes con eles no Serengeti.

Quedamos todos sorprendidos pero Mauro estaba feliz, así que non podiamos rexeitar a invitación. Primeiro tiñamos que saber onde se atopaba o Serengeti porque ningún de nós tiña nin idea.

Na postal atopamos unha pista, viña un cuño de correos coa referencia do lugar de onde a enviaran, así que comezamos por aí.



[ludermann\\_10232833\\_konye\\_e380f6d6@Licencia Pixabay](#)

## 1.2-. Aprendemos sobre a Sabana

Agora que xa temos situada a aventura, neste punto aportaremos información sobre o tema que imos traballar e algunha pequena proba de actividade inicial. Para elaborar este punto utilizamos un enlace a un arquivo pdf con información sobre a sabana e outro enlace a **Google Maps** onde se pode ver a localización do Serengeti. Ademais elaboramos un pequeno vídeo de información coa aplicación **Powtoon**, enlazamos unhas webs con información sobre a viaxe e o lugar a visitar. Finalmente comprobamos a comprensión da información dada cunha actividade creada co **iDevice de encher ocos** e outra de **Adiviña**.

## 1.3-. Practicamos o aprendido

Neste apartado propoñemos actividades das diferentes áreas para axudar aos protagonistas da historia tendo en conta cada unha das súas especialidades.

En cada lapela traballaremos con un dos protagonistas a través da realización de diferentes actividades en pequenos grupos de traballo. Pódese chegar a cada unha premendo no menú lateral ou ben enriba de cada un dos personaxes.

Para **Aldara** elaboramos nun Fx tres imaxes que recollen a información sobre as tres posibles rutas de viaxe. A continuación cun **iDevice de Desafío** terase que investigar a que países pertencen 3 cidades europeas dos itinerarios posibles. Logo a través de 3 enlaces á **Wikipedia** poderase obter máis información sobre eses tres lugares e finalmente con **iDevice de encher ocós** compróbase a comprensión da información..

Para **Xiana** creamos unha imaxe resumo con datos sobre a viaxe. Despois presentamos unha ficha de cálculo con 2 modalidades de execución. A primeira a través dun pdf editable creado con **Pdf Escape** e a segunda unha ficha interactiva creada coa páxina **Liverworksheets**. No seguinte bloque dáse información sobre un safari en globo e se pide que se cubra unha ficha pdf (de cálculo) creada con **Pdf Escape**.

Para **Mauro** presentamos a sobre a sabana e a flora e fauna que podemos atopar nela en dous libros creados con **Book Creator**. Hai dúas opcións de lectura (pdf ou online). No caso de lectura on line precísase conexión a internet. A través dun pdf editable creado con **Pdf Escape**, pedimos que completen un pequeno glosario de termos da sabana. Para facelo proporcionáselle o enlace á páxina do dicionario da Real Academia da Lingua Galega. Nun terceiro bloque da páxina dáselle máis información descargando 3 arquivos pdf con esquemas sobre os animais e a súa clasificación. Finalmente a través dun **iDevice Rosco** compróbase a adquisición de contidos.

Para **Antón** creamos unha imaxe con **Genially** que contén información sobre o parque e o seu nomeamento como patrimonio da humanidade pola Unesco. A través dunha actividade creada co **iDevice de verdadeiro ou falso** compróbase a comprensión dos contidos traballados.

#### 1.4-. Ponte a proba

Neste punto as actividades propostas son para facer de maneira individual por cada alumno/a.

Cada un dos personaxes ten a súa propia proba á que podes acceder premendo na súa imaxe ou no seu nome no menú lateral.

menú

## Ponte a proba

**Inicio**

**Comeza a aventura**

En que lugar nos atopamos?

Aprendemos sobre a Sabana africana

Practicamos o aprendido

Ponte a proba

A proba de Aldara

A proba de Xiana

A proba de Mauro

A proba de Antón

Autoavaliación

Reto final: Completamos o álbum

**Documentación**

**É o momento de poñerte a proba.**

O noso safari polo Serengueti está chegando ao seu fin. Non podemos marchar de Tanzania sen as nosas fotos da aventura. Terás que axudar a cada un dos protagonistas a conseguir a súa foto especial da viaxe no reto final. Pero antes tes que entrenar! Atrévete coas probas que che propoñen Mauro, Xiana, Antón e Aldara? Preme enriba de cada unha das imaxes dos nenos/as para acceder ao seu <<Ponte a proba>>

| Aldara   | Xiana   | Mauro   | Antón  |
|--|---|---|--|
| <br><small>Graphics RF: <a href="#">A Cute Girl Scout on White Background</a> (CC BY)</small> | <br><small>Graphics RF: <a href="#">A young Girl Scout Free Vector</a> (CC BY)</small> | <br><small>Graphics RF: <a href="#">A young Boy Scout Free Vector</a> (CC BY)</small> | <br><small>Graphics RF: <a href="#">A young Boy Scout Free Vector</a> (CC BY)</small> |

**Ponte a proba con Aldara**, contén un **vídeo interactivo** feito **co iDevice** de exelearning usando como base o da guía turística do Serengueti, que aparece no apartado Aprendemos sobre a Sabana. Neste vídeo aparecen 8 preguntas sobre a información que se nos da nel.



**Ponte a proba con Xiana** propón facer unha serie de cálculos matemáticos sobre a viaxe a través dunha actividade creada cun **iDevice de adiviña**.

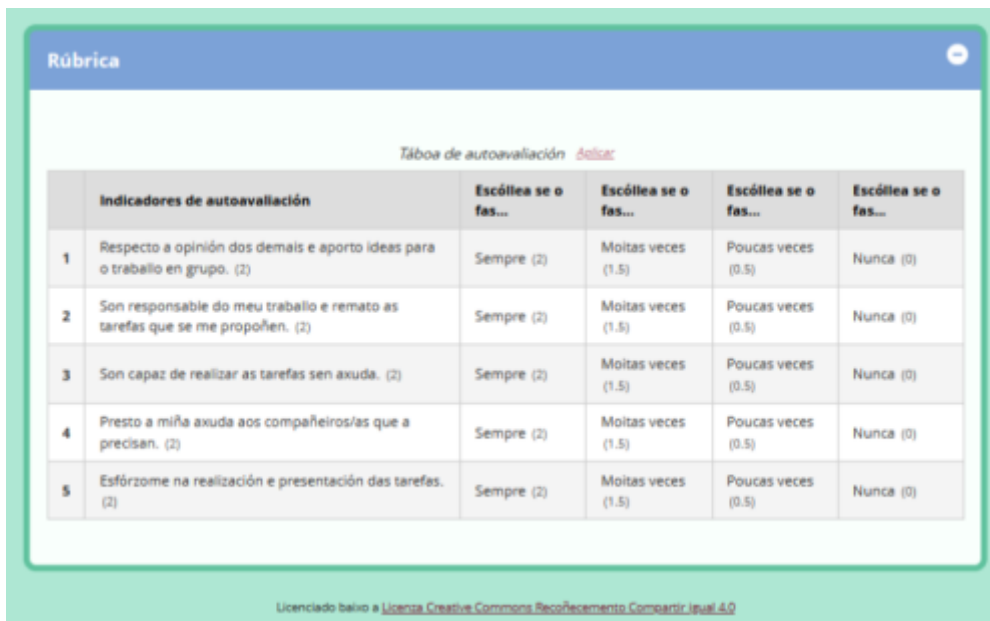


**Ponte a proba con Mauro** consta de dous bloques de preguntas. O primeiro creado con un **iDevice cuestionario SCORM** sobre a flora do lugar e o segundo bloque creado cun **iDevice de elección múltiple** con preguntas sobre a fauna do parque.

**Ponte a proba con Antón** propón unha actividade creada co **iDevice encher ocos** sobre a tribo Masai.

### 1.5-. Autoavaliación

Neste momento o alumnado deberá completar as rúbricas sobre o desenvolvemento do seu traballo en grupo. Nesta páxina vemos unha imaxe referenciada e unha táboa con rúbricas, creadas co **iDevice Rúbrica**, que nos proporciona o propio exelearning. Para poder avalialo prémese enriba da palabra aplicar e abrirá o documento para poder premer enriba das respostas e conseguir a puntuación. Dá a opción de escribir no propio documento a actividade á que se refire (neste caso poderíase poñer o título da ODE), o nome e a data antes de premer no botón imprimir.



Táboa de autoavaliación *delicar*

|   | Indicadores de autoavaliación   | Escóllea se o fas... | Escóllea se o fas... | Escóllea se o fas... | Escóllea se o fas... |
|---|---|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| 1 | Respecto a opinión dos demais e apporto ideas para o traballo en grupo. (2) | Sempre (2)           | Moitas veces (1.5)   | Poucas veces (0.5)   | Nunca (0)            |
| 2 | Son responsable do meu traballo e remato as tarefas que se me propoñen. (2) | Sempre (2)           | Moitas veces (1.5)   | Poucas veces (0.5)   | Nunca (0)            |
| 3 | Son capaz de realizar as tarefas sen axuda. (2)                             | Sempre (2)           | Moitas veces (1.5)   | Poucas veces (0.5)   | Nunca (0)            |
| 4 | Presto a miña axuda aos compañeiros/as que a precisan. (2)                  | Sempre (2)           | Moitas veces (1.5)   | Poucas veces (0.5)   | Nunca (0)            |
| 5 | Esfórzome na realización e presentación das tarefas. (2)                    | Sempre (2)           | Moitas veces (1.5)   | Poucas veces (0.5)   | Nunca (0)            |

Licenciado baixo a [Licenza Creative Commons Recoñecemento Compartir Igual 4.0](#)

### 1.6-. Reto final: na procura da Compostela.

O reto final consiste nunha proba final creada con **Genially** na que aparecen diferentes tipos de preguntas sobre o tema (de relacionar, de verdadeiro ou falso ou un quiz)





## 2. Documentos.

- Guía didáctica para o profesorado.
- Manual de uso para o alumnado.
- Manual técnico.
- Referenciación dos recursos multimedia.

### ➤ **Recursos TIC e pasos de instalación.**

Todo o material creado para esta ODE está integrado dentro dun exelearning, que é unha aplicación multiplataforma que nos permite a utilización de árbores de contido, elementos multimedia, actividades interactivas, autoavaliación ... Ademais facilítanos a exportación do contido xerado a múltiples formatos: HTML, SCORM, IMS, etc. Desta forma podemos traballar tanto online como offline con ela.

Os recursos utilizados nesta ODE que non son de elaboración propia, axústanse ás licenzas de autoría Creative Commons e Pixabay License .

Noutro documento pódese ver o listado das referencias de atribución de autoría de cada unha das imaxes e recursos utilizados.

Este material elaborado durante unha licenza de formación está á disposición da Xunta que unha vez o poña en aberto para a súa utilización, poderase traballar con el en rede ou

en local. Para traballar en rede so é preciso ter un navegador actualizado. Para traballar en local debe ser descargado ao ordenador como arquivo .zip, descomprimirse e premer sobre o arquivo .html.

Na elaboración desta ODE utilizáronse a seguinte serie de recursos

- [AraWord](#): Os textos adaptados con pictogramas foron creados con [AraWord](#) (de AraSuite).
- [Audacity](#) foi o programa de software libre utilizado para gravar e editar os sons.
- [Gimp](#): Software libre utilizado para o tratamento das imaxes propias.
- [Exelearning](#): aplicación multiplataforma utilizada como base para a integración dos contido traballados na ODE.
- [Book creator](#): ferramenta online para a creación de libros que permite traballar con ela creando unha conta gratuíta.
- [Powtoon](#): ferramenta online para a creación de vídeos que permite traballar con ela creando unha conta gratuíta.
- [Impress](#): programa de software libre utilizado para crear imaxes e pdf.
- [Liveworksheets](#): aplicación online para a creación de fichas interactivas. Permite o rexistro dunha conta gratuíta para traballar nela.
- [Genially](#): ferramenta online para crear contido interactivos e animados.
- [PdfEscape](#): Páxina online que permite a creación e descarga de pdf editable.