

GALICIA A FONDO

Nombre: Matrix

Correo electrónico: **matrixnovastecnoloxias@gmail.com**

Integrantes del grupo: Adriana Hervás Gálvez, Iria López Mariño, Miguel Lourido Soto y Carlos Ortiz Pérez.

Informe final del proyecto de la materia de Nuevas Tecnologías Aplicadas a la Educación Primaria

Curso 2018/2019

1. JUSTIFICACIÓN

El grupo Matrix ha utilizado la pizarra digital interactiva como método para plasmar su trabajo. Consideramos este método útil e innovador para la clase, ya que sirve al profesor o profesora como guía para explicar la materia y no impartir la clase de una forma arcaica o tradicional.

Buscamos captar la atención del alumnado ya que las diapositivas presentadas, por lo general, les resultan más amenas en cuanto a la atención y el posterior estudio.

Las razones por las que nos hemos decantado por el PDI son varias, comenzando por la sencillez a la hora de redactarlo. Es un punto fundamental ya que mediante esta labor, el alumnado presta más atención al tratarse de un recurso original que no se centra en aspectos rutinarios como sería leer por el libro la materia.

Otro aspecto a tratar sería la simplificación que posee la pizarra digital a la hora de explicar la asignatura, siendo así más ligero a simple vista, así como la potenciación de la estrategia basada en la colaboración, ya que es un recurso donde los niños/as de clase pueden realizar diferentes actividades de forma colaborativa, implicando en la mayoría de las ocasiones a todas las personas presentes en clase.

El tema que hemos escogido es Galicia, titulándolo “Galicia a fondo”. Consideramos que con la realización de este contenido fomentaremos el interés de la gente por nuestra querida tierra, así como conocer nuestra cultura e historia, adentrándonos en diferentes aspectos como la gastronomía, el deporte o los diferentes monumentos históricos, entre otros.

Como futuros/as docentes, estar informados de todo lo que engloba nuestra comunidad autónoma, es fundamental, así como saber informar a nuestros/as alumnos y alumnas.

Para la sociedad actual, en la cual esperamos despertar el afán de curiosidad, querer aprender será la herramienta fundamental para llevar a cabo nuestra labor, así como plasmarla en la pizarra digital interactiva. Mediante este uso, buscaremos una forma original para enseñar las diferentes teorías y no utilizar una estrategia tan monótona o rutinaria, como puede ser la explicación a través de un libro formativo.

2. CONTEXTO

Nuestro blog está enfocado para un centro de zona urbana, en concreto el CEIP San Isidro, ubicado en A Coruña, que abarca desde la educación infantil hasta acabar el último curso de educación primaria.

Este proyecto irá dirigido a los alumnos y alumnas pertenecientes al segundo y tercer ciclo de Educación Primaria. No obstante, existen actividades que sí podrían ser realizadas por niños y niñas de primer ciclo.

En lo referente a las características psicoevolutivas del alumnado, destacamos las siguientes:

En cuanto al **lenguaje**, los niños y niñas de Ed. Primaria comienzan a conocer las reglas del funcionamiento de la lengua y son capaces de aplicarlas a las diferentes situaciones cotidianas. Este se ve condicionado en gran medida por la interacción con los demás y por los aspectos afectivos.

El lenguaje sirve al niño de apoyo al desarrollo cognitivo, ya que es fundamental para avanzar en el conocimiento.

En lo referente al desarrollo cognitivo debemos centrarnos en lo que respecta a las operaciones concretas (6-7 años/12 años). El niño o niña actúa sobre la realidad, transformándola, pero la operación es una acción interiorizada integrada en un sistema, dando lugar a que el pensamiento operatorio obtenga un equilibrio del que carece el pensamiento intuitivo.

Por su parte, el desarrollo social se centra en que los niños y niñas de Primaria son conscientes de las diferentes relaciones como por ejemplo la amistad. Asimilan la organización de las instituciones sociales siguiendo relaciones lógicas.

Y por último, el desarrollo moral está determinado por las capacidades intelectuales. Los alumnos y alumnas comienzan a tener sus propios valores y opiniones, distinguiendo así lo que se entiende por una conducta buena o mala. También empiezan a interiorizar las normas y prohibiciones sociales.

3. CONTEXTO CURRICULAR

En cuanto al contexto curricular, trataremos tres puntos: los objetivos generales en cuanto a nuestro proyecto, las competencias clave y el área a la cual irá enfocado.

3.1 Objetivos generales

En cuanto a los objetivos generales, según el Decreto 105/2014, del 4 de septiembre, por el cual se establece el currículo de la educación primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia, destacamos los siguientes:

- Conocer los aspectos fundamentales de las ciencias de la naturaleza, las ciencias sociales, la geografía, la historia y la cultura, con especial atención a los relacionados y vinculados con Galicia.

-Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y de la comunicación, desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.

3.2 Competencias clave

Las competencias clave del artículo 5 del currículo de Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Galicia, que mejor se adecúan a nuestro proyecto son las siguientes:

- Competencia digital (CD)
- Aprender a aprender (CAA)
- Conciencia y expresiones culturales (CCEC)

3.3 Área

El área en la que nos vamos a centrar se basa en el bloque de disciplinas de libre configuración autonómica, pues los alumnos y las alumnas deben cursar la Lengua Gallega y Literatura.

4. ACTIVIDADES A REALIZAR

Actividades realizadas en el blog:

Actividad 1: <i>Póster de recursos</i>	
Breve descripción: Se trata de una representación visual donde nos podemos encontrar los diferentes recursos que recomendamos a la hora de intentar conocer la cultura de Galicia. En este podemos observar diferentes juegos interactivos, vídeos explicativos...	
Recursos utilizados: Genially	
Lugar de realización	Biblioteca
Personal	Especialista en cuanto a la cultura de diferentes comunidades, incluida Galicia.
Agrupamiento del alumnado	Gran grupo
Duración de la actividad	La duración de esta actividad será de 60 minutos, es decir, una hora.

Actividad 2: Vídeo explicativo sobre la Catedral de Santiago	
Breve descripción: Se trata de un vídeo donde podemos observar las partes más importantes de la Catedral de Santiago de Compostela, con una breve descripción de cada una, con la finalidad de que los niños/as del aula sean informados de uno de los monumentos históricos más relevantes de Galicia.	
Recursos utilizados: Powtoon	
Lugar de realización	Aula de informática
Personal	Especialista en la Catedral de Santiago
Agrupamiento del alumnado	Gran grupo
Duración de la actividad	10 minutos

Actividad 3: <i>Cómic sobre los diferentes paisajes gallegos</i>	
Breve descripción: Este recurso se centra en los diferentes paisajes gallegos, algunos de ellos muy característicos, como por ejemplo los cañones del Sil o la playa de las Catedrales, de manera que los niños/as conozcan el entorno en el que viven con mayor precisión.	
Recursos utilizados: PowerPoint	
Lugar de realización	Aula ordinaria
Personal	Maestro tutor

Agrupamiento del alumnado	Gran Grupo
Duración de la actividad	20 minutos

Actividad 4: *Cómic sobre los juegos tradicionales gallegos*

Breve descripción: Se trata de un cómic donde se refleja la necesidad de transmitir los juegos tradicionales gallegos a las nuevas generaciones, tratando en concreto el juego de la peonza y la petanca, con dos vídeos explicativos de youtube.

Recursos utilizados: Pixton

Lugar de realización	Aula ordinaria
Personal	Maestro Tutor
Agrupamiento del alumnado	Gran grupo
Duración de la actividad	20 minutos

Actividad 5: *WebQuest*

Breve descripción: En esta web se trata el tema de la gastronomía gallega, en ella plantea diferentes platos típicos, con sus ingredientes y como se hacen. Para acabar se plantean una serie de actividades sobre el tema tratado.

Recursos utilizados: Google Sites

Lugar de realización	Clase
Personal	Especialista

Agrupamiento del alumnado	Pequeño grupo
Duración de la actividad	60 minutos

Actividades multimedia de Iria López Mariño:

Actividad 6: Sopa de letras sobre la gastronomía gallega	
Breve descripción: Se trata de una sopa de letras en donde los alumnos/as deberán encontrar diferentes platos típicos gallegos, con la finalidad de que conozcan algunos de estos.	
Recursos utilizados: Educaplay	
Lugar de realización	Aula de informática
Personal	Maestro Tutor
Agrupamiento del alumnado	Por grupos, es decir, se dividirá la clase en dos, contando con un portavoz en cada uno, de manera que tendrán que realizar la sopa de letras en el menor tiempo posible, ya que será un tipo de competición entre ambos grupos.
Duración de la actividad	15 minutos

Actividad 7: <i>Mosaico gallego</i>	
Breve descripción: Esta actividad interactiva se centra en los monumentos históricos gallegos, de manera que los alumnos/as deberán juntar las cartas correspondientes (una refleja el monumento y la otra el nombre del lugar en donde se encuentra este), con la dificultad de que estas cartas están dadas la vuelta, por lo que deberán utilizar su memoria para recordar dichas imágenes.	
Recursos utilizados: Educaplay	
Lugar de realización	Aula ordinaria

Personal	Maestro Tutor
Agrupamiento del alumnado	Por parejas
Duración de la actividad	10 minutos.

Actividad 8: Palabras gallegas

Breve descripción: Esta actividad interactiva se centra en buscar las palabras en gallego que sustituyan las que se encuentran en lengua castellana, con el objetivo de que conozcan palabras gallegas, que, en muchos casos, dejaron de emplearse.

Recursos utilizados: Kubbu

Lugar de realización	Aula de informática
Personal	Maestro Tutor
Agrupamiento del alumnado	Pequeño grupo, de 3 personas
Duración de la actividad	18 minutos

Actividad 9: *Bandera gallega*

Breve descripción: Esta actividad se trata de un puzzle sobre la bandera gallega, de manera que el alumnado junte las piezas correctamente.

Recursos utilizados: Jigsaw Planet

Lugar de realización	Aula ordinaria
Personal	Maestro tutor

Agrupamiento del alumnado	Individual
Duración de la actividad	10 minutos

Actividades multimedia de Carlos Ortiz Pérez:

Actividad 10: <i>Rompecabezas río Miño</i>	
Breve descripción: Consiste en agrupar las diferentes piezas del ejercicio para obtener el río Miño.	
Recursos utilizados: Jigsawplanet	
Lugar de realización	Aula de informática
Personal	Maestro tutor
Agrupamiento del alumnado	Se realizarán dos grupos en la clase y ganará el equipo que termine antes el puzzle.
Duración de la actividad	10 minutos

Actividad 11: Crucigrama sobre fútbol	
Breve descripción: En base a una serie de definiciones, completar el crucigrama con los nombres más destacados del fútbol gallego	
Recursos utilizados: Educaplay	
Lugar de realización	Aula ordinaria

Personal	Maestro tutor
Agrupamiento del alumnado	Grupos de 4 en una clase, con lo que estarán separados por equipo y vencerá el grupo de trabajo que realice la actividad en el menor tiempo posible y con mayor número de aciertos
Duración de la actividad	8 minutos

Actividad 12: Test sobre nuestra cultura	
Breve descripción: Una serie de preguntas marcarán el conocimiento del alumnado sobre la cultura gallega.	
Recursos utilizados: Educaplay	
Lugar de realización	Aula de informática
Personal	Maestro tutor
Agrupamiento del alumnado	Será realizado en parejas
Duración de la actividad	5 minutos

Actividad 13: Atribuir colores a cada palabra	
Breve descripción: Mediante una serie de palabras, atribuirle los colores que más nos parezcan adecuados a cada una.	
Recursos utilizados: Kubbu	

Lugar de realización	Aula ordinaria
Personal	Maestro tutor
Agrupamiento del alumnado	Individual
Duración de la actividad	10 minutos

Actividades multimedia de Adriana Hervás Gálvez:

Actividad 14: Crucigrama de vocabulario gallego sobre los invertebrados	
Breve descripción: se debe descifrar un crucigrama con la ayuda de las diferentes imágenes de invertebrados que aparecerán a modo de pista.	
Recursos utilizados: Educaplay	
Lugar de realización	Aula ordinaria
Personal	Maestro tutor
Agrupamiento del alumnado	Por parejas
Duración de la actividad	10 minutos

Actividad 15: Agrupación de conceptos del carnaval gallego	
Breve descripción: Aparecerá un título del grupo de palabras que se deben seleccionar, por ejemplo “Figuras do entroido galego”. Debajo habrá un total de 11 palabras, de las cuales solo algunas pertenecen a dicho grupo.	

Recursos utilizados: Educaplay	
Lugar de realización	Aula ordinaria
Personal	Maestro tutor
Agrupamiento del alumnado	Individual
Duración de la actividad	8 minutos

Actividad 16: Unir expresiones gallegas	
Breve descripción: Consiste en encontrar la continuación de una expresión que les aparece en la pantalla y unir ambas partes.	
Recursos utilizados: Kubbu	
Lugar de realización	Aula ordinaria
Personal	Maestro tutor
Agrupamiento del alumnado	Por grupos, no más de 3 personas
Duración de la actividad	20 minutos

Actividad 17: Nombra 6 ciudades de Galicia	
Breve descripción: por grupos, deben pensar y escribir el nombre de 6 ciudades conocidas de Galicia.	
Recursos utilizados: Cerebriti	
Lugar de realización	Aula de informática
Personal	Maestro tutor
Agrupamiento del alumnado	Por parejas
Duración de la actividad	8 minutos

Actividades multimedia de Miguel Lourido Soto:

Actividad 18: Orden alfabético de palabras	
Breve descripción: Deberán, por orden alfabético, ordenar una serie de palabras	
Recursos utilizados: Educaplay	
Lugar de realización	Aula ordinaria
Personal	Maestro tutor
Agrupamiento del alumnado	Individual
Duración de la actividad	5 minutos

Actividad 19: Completa con las siguientes palabras	
Breve descripción: Se deberá completar un texto con las palabras dadas	
Recursos utilizados: Educaplay	
Lugar de realización	Aula ordinaria
Personal	Maestro tutor
Agrupamiento del alumnado	Individual
Duración de la actividad	5 minutos

Actividad 20: Crucigrama	
Breve descripción: Deberás completar con palabras un crucigrama, para cada una de estas palabras tenemos pistas.	
Recursos utilizados: Kubbu	
Lugar de realización	Aula ordinaria
Personal	Maestro tutor
Agrupamiento del alumnado	Por parejas
Duración de la actividad	5 minutos

Actividad 21: Sitúa los siguientes lugares	
Breve descripción: Se dan una serie de lugares gallegos y estos ser situados en la provincia a la que correspondan	
Recursos utilizados: Cerebriti	
Lugar de realización	Aula ordinaria
Personal	Maestro tutor
Agrupamiento del alumnado	Por parejas
Duración de la actividad	7 minutos

5. CONCLUSIONES

En conclusión, como futuros y futuras docentes creemos que es muy importante la presencia de las nuevas tecnologías en el aula, por lo que es necesario que el equipo docente conozca diversas herramientas y recursos para tratar los diferentes temas en clase. Con esto, podemos decir que este trabajo es de gran relevancia para nuestro futuro trabajo.

Por otro lado, queremos aportar una valoración grupal basada en el interés que hemos puesto en cómo crear un blog y sobre todo, en tratar un tema tan importante para nosotros como es la cultura de Galicia, pues vemos necesario transmitir información sobre esta al alumnado, para que conozcan a Galicia a través de diferentes o diversos aspectos, como es la gastronomía, el deporte, el paisaje...

En cuanto a las dificultades queremos destacar la problema que nos han ocasionado ciertas herramientas, pues algunas estaban en inglés o otras no nos dejaban compartir dicho recurso o actividad, por lo que hemos sido bastantes selectivos a la hora de realizar nuestro proyecto, repitiendo la herramienta de Educaplay en múltiples ocasiones.

Por último, creemos que la organización y el tiempo dedicado en el aula es correcto, ya que disponíamos de dos horas semanales para llevar a cabo los diferentes ejercicios propuestos por el equipo docente, con la finalidad de que no llevásemos trabajo a casa y que pudiésemos resolver nuestras dudas con mayor facilidad.

6. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

de Galicia, G. (2014). Decreto 105/2014, de 4 de septiembre, por el que se establece el currículo de la educación primaria en la Comunidad Autónoma de Galicia. *Diario Oficial de Galicia*, 171, 37406-38087. Recuperado de:

https://www.edu.xunta.gal/portal/sites/web/files/protected/content_type/advertisement/2014/09/09/20140909_curriculo_primaria.pdf