

ACTIVIDADE DIDÁCTICA CON TIC

Despois de moito pensar e de moitas probas, decidín realizar unha actividade para ensinar con TIC. Nesta, recollo, nun póster virtual, todas as actividades realizadas nun proxecto, e polo tanto, non só ensino con TIC, senón que recordo cos nenos as actividades que eles mesmos fixeron coas TIC, vendo así máis claro á súa utilidade.

A actividade proposta está dirixida a nenos e nenas de 4 anos, e nela traballamos, maiormente, a área do coñecemento do contorno, xa que, todo o proxecto vai dirixido a coñecer a un animal: a cebra.

1. OBXECTIVOS:

- Coñecer as cebras.
- Coñecer o seu hábitat.
- Recoñecer algunhas das súas características.
- Aprender a través das tecnoloxías.

2. COMPETENCIAS:

- Competencia no coñecemento e a interacción co mundo físico.
- Tratamento da información e competencia dixital.
- Competencia para aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa persoal.

3. ACTIVIDADE:

A miña actividade, comeza á vez que se empeza a desenvolver o proxecto, indo á par dos nenos. Así pois, vou recollendo todas as actividades feitas durante o proxecto, para logo, poder recorrer a él, de forma virtual, podendo así recordar o falado en calquera momento do curso. Pareceume unha boa idea, xa que nun único documento, neste caso, nun póster, podemos recoller todo o traballado, e revisar o aprendido á volta dun "clic" pois ó ser un recurso dixital permítenos acceder a vídeos, cancións, xogos, realidade aumentada, contos virtuais... cousa que os recursos en papel non nos permiten. Ademais, este recurso pode ser utilizado por todos os nenos dende a súa casa, accedendo o blog da aula, sen ter que estar fisicamente no colexio para poder revisalo.

O póster realiceino a través do programa Smore. Comecei introducindo un código QR o cal vinculei co conto da cebra Camila en YouTube. Logo axuntei varios vídeos, que respondían ás dúbidas que lle irían xurdindo ós nenos. Unha das dúbidas que plantexei foi a de " as cebras viven moi lonxe de nos?", e para responder a tal inquedanza decidín facer unha ruta con Google maps. Logo, creei un vídeo coa aplicación StopMotion, na que os nenos axudarían a vestir á

cebra Camila, e para rematar ,despois de moitos intentos e moitas aplicacións de realidade aumentada, quedei con tres : Augment, coa cal podo “ introducir” unha cebra na aula, Colar Mix a cal me permite xogar cos debuxos dos nenos para dar vida as súas cebras e por último Aurasma, coa cal podo, a través de imaxes, tanto en papel como na pantalla dun ordenador ou tablet, acceder a información e vídeos interesantes sobre o tema.

4. RECURSOS:

- Smore
- Unitag
- YouTube
- Google Maps
- StopMotion
- Augment
- CoLAR MIX
- Aurasma

Link ó poster: <https://www.smores.com/nz0gx>