

COÑECENDO ÁS VEDRESAS



YOLANDA NEIRA GÓMEZ (Titora de 6º EP)
CPI PLURILINGÜE DE VEDRA

iolineira@edu.xunta.es

cpivedra@edu.xunta.es

ÍNDICE

1. Título e xustificación
2. Curso e nivel educativo
3. Áreas que interveñen e relación entre elas
4. Obxectivos
 - a. xeral
 - b. específicos
 - c. de aprendizaxe relacionados coa materia
 - d. de competencias dixitais
 - e. de competencias do currículo
5. Contidos que axudan á consecución do proxecto
6. Secuenciación das etapas do proxecto
7. Recursos, apps , materiais e recursos
8. Avaliación dos procesos e do produto



1. TÍTULO E XUSTIFICACIÓN

“**COÑECENDO VEDRA**” - Proxecto cultural baseado na xeografía, patrimonio cultural-artístico, mulleres relevantes e salientables,... do concello de Vedra.

Dende que empecei este curso no terceiro ciclo de primaria deime conta, e as miñas compañeiras así mo manifestaron tamén, que os nosos alumnos/as descoñecen totalmente a contorna na que viven, reducindo case este coñecemento a aldea da súa parroquia na que viven. Os nenos/as apenas saen das súas casas para percorrer as distintas parroquias do noso concello e descoñecen a xeografía, o patrimonio artístico-cultural que posuímos,... E máis moitos deles son incapaces de dar unhas indicacións a unha persoa que sae de Santiago para que cheguen a súa casa.

Por outra banda cando lle preguntei por persoaxes relevantes da nosa contorna, que curiosidade, todos eran de xénero masculino. Ningún me podía falar de mulleres que tiveran traballado ou que traballasen en oficios relevantes da nosa contorna.

Porén, os obxectivos principais do meu proxecto é que coñezan a contorna na que viven e poñan en valor todo o que o seu concello lles ofrece, así como por en valor o relevante papel da muller na vida laboral do noso concello e arredores así como a importancia de elixir a profesión que nos guste non a que “socialmente” é a correcta.

Produtos finais: mapas interactivos ,vídeos representativos de cada parroquia, postcasts dun programa de radio con persoeiras do Concello e exposición interactiva do Concello .

2. CURSO E NIVEL EDUCATIVO

Este proxecto vai dirixido aos nenos/as de 5º e 6º de EP aínda que o produto final obtido poderase empregar en niveis inferiores .

3. ÁREAS QUE INTERVEÑEN E RELACIÓN ENTRE ELAS

4. OBXECTIVOS

- XERAL: Coñecer o Concello de Vedra e as súas características paisaxísticas, arquitectónicas a través das novas tecnoloxías, así como coñecer mulleres do noso concello que traballan en oficios que, en principio, están destinados ao xénero masculino: inspectora de hacienda, unha brigadista de incendios, unha ciruxana, unha química, unha tecnóloga, unha mecánica,...

- **ESPECÍFICOS:** Favorecer o coñecemento, a cooperación e o intercambio entre distintos estamentos da mesma comunidade: alumnos/as, pais/nais, concello e persoas de interese para o proxecto; promover a colaboración entre alumnado e profesorado; dar a coñecer a nosa comarca e a súa contorna; por en valor o traballo das mulleres do concello.
- **COMPETENCIAS DIXITAIS:** Adentrar ao alumnado ao emprego de ferramentas dixitais como forma de búsqueda de información, creación de materiais, colaboración con iguais,... non só a visión de aparello lúdico ou de comunicación que teñen da tablet ou do móvil; aprender a empregar as apps que indicamos; seleccionar información con sentido crítico;; traballar en entornos colaborativos virtuais.
- **COMPETENCIAS CHAVE**
 1. **Competencia lingüística:** Durante todo o proceso deste proxecto os nenos/as traballaran de xeito colaborativo de maneira que terán que empregar e demostrar as súas habilidades lingüísticas tanto a hora de redactar como de facelo de xeito oral. Así mesmo terán que empregar a toponimia local polo que tamén se familiarizarán con vocabulario e vocábulos moitos deles en perigo de extinción.
 2. **Competencia dixital:** Empregarán distintas apps e ferramentas dixitais dun xeito autónomo, con espírito crítico e elaborarán creacións dixitais propias .
 3. **Aprender a aprender:** Tanto de xeito grupal como individual os rapaces e as rapazas terán que organizar o seu traballo, repartir roles, adquirir responsabilidades e aportar positivamente ao resto dos compañeiros/as .
 4. **Competencias sociais e cívicas:** Os alumnos/as coñecerán mellor a súa contorna próxima valorando de primeira man todo o que o seu Concello ten que ofrecer. Así mesmo comprobarán como as mulleres somos quen de facer traballos, organizarnos e colaborar en oficios do futuro da man do xénero masculino.
 5. **Sentido da iniciativa e o espírito emprendedor:** Esta chave estará presente en todo o proceso do proxecto ata o produto final que conseguiremos ao final do mesmo.

4. CONTIDOS QUE AXUDAN Á CONSECUCIÓN DO PROXECTO

- Coñeceremos as unidades de relevo existentes no concello de Vedra: picos, cordilleira, montañas, vales, ríos,....; así como as parroquias existentes nel.
- Localizaremos sitios de interese cultural ou paisaxístico de cada parroquia

- Investigaremos sobre os distintos elementos arquitectónicos existentes na zona: igrexas, capelas, pontes, muíños.
- Coñeceremos, escoitaremos e valoraremos a distintas veciñas do noso concello que teñen coma oficio un que, a priori, está considerado como masculino.
- Empregaremos ferramentas e apps tecnolóxicas con dispositivos móbiles para levar a cabo as distintas actividades propostas. Usar a internet como fonte de información de maneira selectiva e con criterio crítico.
- Traballaremos de xeito colaborativo aportando e respectando as producións propias e alleas.

5. RECURSOS, APPS E MATERIAIS RECOMENDADOS

Empregaremos diferentes recursos e aplicacións con 4 obxectivos xerais:

a) Organización do traballo e reparto de tarefas:

Slack, app de comunicación de cada grupo.

b) Creación:

Google Drive – Para compartir información grupal

Google Maps -Como app de localización de parroquias, relevo,....

Google Presentations.

ThingLink – Para elaborar murais interactivos coa información recollida.

Animoto - Para engadir presentacións do grupo

Spreaker - Para crear varios **programas de radio** con persoeiros relevantes do noso concello.

HPReveal- Para a creación de auras de realidade aumentada sobre diferentes fotos

c) Difusión:

Calaméo - Para elaborar revistas dixitais sobre o noso proxecto que logo colgaremos na páxina web do centro

QRDroid para a creación de códigos QR.

VivaVideo para crear vídeos .

Skype para facer video conferencias

4) Avaliación:

GoogleForms - Para que os participantes avalíen a experiencia tanto os mestres nas aulas, os alumnos/as involucrados no proceso coma os que disfrutasen do produto final, os pais/nais, a comunidade educativa en xeral; e poidamos ter resultados e estatísticas de maneira case inmediata.

6. SECUENCIACIÓN

a) Organización espazo temporal

Empregaremos tres horas a semana específicas para levar a cabo o proxecto coincidindo coa materia de CCSociais e Aprendendo a investigar.

PROXECTO “COÑECENDO VEDRA”. TEMPORALIZACIÓN (60 horas)		
ACTIVIDADE	MES	HORAS
Reunión cos mestres titores e alumnos/as de 6º para organizar e presentar o proxecto. Toma de decisións, creación de grupos, tarefas, roles,...	Outubro	4
Realización da presentación do grupo en Animoto, elaboración dun documento compartido en Drive para a búsqueda de información e reparto de tarefas. Grupos de investigación por parroquias para sacar fotos, recadar información da veciñanza,...	Novembro/ Decembro	15
Elaboración de listas de información en Listly e recollida de fotografías sacadas. Creación de murais interactivos en Thinklink	Xaneiro/ Febreiro	9

Realización de programas de radio con Spreaker con persoas do concello, así con videoconferencias con aquelas veciñas que non poidan asistir ao noso centro.	Marzo	12
Creación de auras en HP Reveal e Códigos QR sobre distintos do traballo para poñer na exposición. Toma de decisións sobre a exposición. Permisos a solicitar a Dirección do centro, colaboración do concello,...	Abril	12
Exposición no centro	Maio	6
Avaliación do proceso da experiencia. Propostas de mellora	Maio/Xuño	2

b) Actividades

1. **Actividade Toma de decisións:** Reunirémonos o grupo de mestres que impartimos clase nas dúas aulas de sexto de primaria para poñer sobre a mesa o proxecto, actividades posibles a levar cabo,... . Prantexarémolle o proxecto aos nenos/as e dividirémonos en grupos. Cada grupo decidirá os roles, a parroquia a que se van dedicar,...
2. **Actividade: “Quen somos?”. Presentación do grupo ao resto dos compañeiros/as:** Cada grupo elaborará unha **pequena presentación empregando Animoto** sobre quen son os membros do seu grupo, roles de cada un dos membros e parroquia do concello de Vedra que van a investigar.
3. **Actividade: “Organizándonos”.** O coordinador do grupo creará un **documento compartido en Drive** onde dividirá os puntos sobre que investigar entre os compoñentes do grupo. Así mesmo abrirá **unha listaxe utilizando Listly**, no que cada membro do grupo irá compartindo a información recollida, **ordenándoas en forma de listaxe**.
4. **Actividade: “Onde estamos”.** Empregando a aplicación **Google Maps** na que **localizarán as distintas parroquias, formas de relevo existentes, se pasa algún río ou regato, muíños, lavadoiros, corgos, igrexas, capelas, cruceiros,....**
5. **Actividade: “Imos velos”.** Saída ao exterior onde os membros do grupo fotografarán empregando a tablet ou o móbil tódolos aspectos monumentais ou paisaxísticos que se buscaron na rede. Así mesmo falarán coa veciñanza para localizar outras cousas importantes da parroquia que non se pode ver na internet e gravarán algún **vídeo relativo empregando a aplicación Vivavideo**. Todo isto compartirano en Drive.

6. **Actividade:** “ Coa xente importante”. Contactaremos con mulleres do Concello de Vedra que traballen en oficio “singulares”,mulleres con proxectos emprendedores, cos que faremos uns **programas de radio empregando para isto a aplicación Spreaker**, nos que crearemos un “show” para cada grupo. Tamén empregaremos **a aplicación Skype** para facer videoconferencias con aquelas que non poidan asistir ao noso centro.
7. **Actividade:** “Vedra en 3D” **A través da** aplicación “**HP Reveal**” cada grupo terá que elaborar “**auras**” **relacionado** con aspectos relevantes da parroquia do concello de Vedra que lle foi asignada.
8. **Actividade:** Coa aplicación “**QR Droid**” crearanse os “códigos QR” para acceder a todos os recursos que estamos creando.
9. **Actividade:** “Creando presentacións”. Cada grupo **elaborará unha presentación coa aplicación Google Presentations da súa parroquia e outra relaciona dunha das mulleres que nos visitou** con todo o creado e o coordinador/a compartiraa cos coordinadores de todos os grupos. Logo xuntarémolas todas nunha mega presentación. Así mesmo elaboraremos unha **revista dixital sobre a información empregando a aplicación Calameo**.
10. **Actividade:** “Compartindo”. Todas as “auras”, códigos QR, presentacións, podcast, revista dixital irán compartíndose na páxina web do centro nun apartado dedicado ao noso proxecto.
11. **Actividade:** Exposición 1: “Coas mans onde me pete”, Exposición 2 “Coñecendo Vedra” . Como broche final do proxecto montaremos dúas exposicións interactivas co noso traballo nun pasillo do centro escolar aberta a toda a comunidade educativa para que a visiten levando tablets ou móbiles para acceder a toda información. Unha das exposicións, a das mulleres, tentaremos facela no mes de abril poñendo o valor de que todas as rapazas poden e deben dedicarse a aquela profesión que máis lle guste ou lle chame e para a que se vexa máis capacitada. A outra exposición farémola a finais de maio para por en valor a nosa identidade como Vedreses.
12. **Actividade:** **análise de avaliación e propostas e mellora**. Avaliaremos a experiencia tanto os mestres nas aulas, os alumnos/as involucrados no proceso coma os que disfrutasen do produto final, os pais/nais, a comunidade educativa en xeral; e poidamos ter resultados e estatísticas de maneira case inmediata, para elo empregaremos Google formularios e crearemos unhas enquisas para ser respondidas por todos. Logo recolleremos toda a información e elaboraremos un documento de avaliación de impacto do proxecto cos resultados das mesmas e as propostas de melloras suxeridas.

7. AVALIACIÓN DOS PROCESOS E DO PRODUTO

A avaliación farase de todas as accións e sempre se fará en 3 momentos (antes, durante e despois).

Avaliación inicial (previa): Nesta primeira fase buscamos facer unha valoración inicial dos coñecementos dos nenos/as en aplicacións móbiles, o uso das mesmas e cales posúen na súa casa. Para levala a cabo formularios de Google elaborados a tal efecto.

Avaliación formativa (durante o proceso): Hai varios aspectos que queremos avaliar durante o proceso de creación, para o cal empregaremos unha rúbrica que valore:

- O grao de cumprimento dos prazos estipulados na temporalización inicial.
- O grao de implicación do alumnado e a súa participación no traballo grupal.
- O clima do grupo.
- A creación de contidos relevantes e significativos.
- A resolución de conflitos

Avaliación sumativa (final): Avaliación dos produtos finais: Presentacións dos rapaces tanto en Animoto como en Google Presentations, Murais interactivos en Thinklink, Revistas dixitais, Programas de radio e finalmente a Exposición “Coñecendo Vedra”