

CONSUMÓPOLIS 9

Consumir entre pantallas

CEIP PLURILINGÜE SANTA RITA, VIVEIRO

ÍNDICE

- Equipo e compoñentes.
- Desenvolvemento da primeira fase.
- Documentación consultada
- Desenvolvemento da segunda fase.
- Ferramentas dixitais e materiais empregados
- Autoavaliación.
- Anexo fotográfico.

MEMORIA DE CONSUMÓPOLIS 9

Nome do equipo: CRINUANED

Compoñentes do equipo:

- Antía Dovale Rodríguez
- Cristina González Fraga
- Nuria Veiga Riveira
- Edgar Fernaded Díaz
- Nuria Díaz Otero

Desenvolvemento da primeira fase:

A nosa participación en Consumopolis 9 comezou no mes de Outubro cando o noso profesor Marcial nos dixo que podíamos participar en Consumopolis 9. Marcial explicounos que consistía en traballar coas novas tecnoloxías e o uso responsable das redes sociais, que ía ter dúas partes e que íamos xogar por equipos de cinco nenos. Tamen nos dixo que íamos utilizar moito as novas tecnoloxías como por exemplo, ordenadores, escaner, etc. E tamén o chat, a aula virtual...

Explicounos que a primeira fase consistía nun xogo on-line no que había bloques de preguntas que tiñamos que contestar.

Cada bloque que se contestara ben daría paso aun xogo no que tamén podíamos

acadar puntos e para pasar ao seguinte bloque de preguntas era preciso que os compañentes do grupo remataran o bloque.

Documentación consultada:

Fichas pedagóxicas, vídeos, o profe

Desenvolvemento da segunda fase:

Cando todos tivesemos rematado a primeira fase poderíamos pasar a segunda que consistía en elaborar un cartel para advertir a os nenos do perigo das redes sociais. Nuria D e Nuria V debuxaron. Antía escribeu, coloreu e ocorrúeselle a frase que era: “As redes sociais non son un xogo. Non abuses delas”. E Cristina. E Edgar non fixo nada solo decorou o boceto cando con purpurina. Despois, tivemos que enviar o traballo para saber quen era o grupo gañador. Finalmente tivemos que facer unha memoria de como foi o consumópolis 9. Pasámolo moi ben aínda que tivemos algúns problemas, pero gustaríanos volver a participar. Foi moi divetido.

Ferramentas dixitais e materiais empregados:

Para facer o traballo necesitamos: cámara, ordenador, Pop Dot, tesoiras, pegamento, lápiz, goma, ceras de cores, cartulina.

Autoavaliación:

A experiencia foi moi boa, pero tivemos algúns problemas como facer os equipos, ser os máis atrasados no traballo do cartel e elixir a idea para o traballo da segunda fase . Tamén aprendimos moitas cousas e gustáronnos os xogos da primeira fase.

CRISTINA GONZÁLEZ