

CONEXIÓN ADICCIOFF

isto non é un xogo



PEDAGÓGICO | 1

Colabora: 

Organiza: grupo social **ONCE**



ÍNDICE

1

INTRODUCCIÓN

- 1.1. QUE É GRUPO SOCIAL ONCE
- 1.2. O CONCURSO ESCOLAR ONCE
- 1.3. ONCE, EDUCACIÓN E TECNOLOXÍA ACCESIBLE

2

POR QUE E PARA QUE PARTICIPAR

- 2.1. OBXECTIVOS
- 2.2. EDUCAR EN VALORES NA AULA

3

TIPO E FORMATO DE PARTICIPACIÓN

- 3.1. ANUNCIO PUBLICITARIO. CATEGORÍA D
- 3.2. COMO SUBIR O TRABALLO Á WEB

4

VINCULACIÓN CURRICULAR BACHARELATO E FP

- 4.1. COMPETENCIAS CLAVE

5

METODOLOXÍAS ACTIVAS E DINÁMICAS GRUPAIS

6

UNIDADE DIDÁCTICA PARA BACHARELATO E FP



1

Bienvindos á **37 edición do Concurso Escolar do Grupo Social ONCE**, o programa de sensibilización educativa que vos axuda a fomentar valores como a solidariedade e o pensamento crítico, o papel activo do alumnado e o traballo colaborativo, para conseguir igualdade de oportunidades para todas as persoas. Esta edición está marcada por un inicio de curso escolar diferente. Un curso sinalado polo pasado confinamento debido á pandemia da COVID-19 e ás experiencias vividas durante o mesmo, onde as tecnoloxías xogaron un papel fundamental.



1.1. Que é o grupo social ONCE

O **Grupo Social ONCE** é o maior xerador de servizos sociais e de emprego para persoas con discapacidade de España e no mundo. Ten fixadas as súas prioridades na plena inclusión e o acceso á vida independente das persoas cegas ou con outra discapacidade en España e no mundo —no seu máis amplo concepto—, cun modelo que achega valor á sociedade de forma sostible. É un impulsor e un líder da economía social que demostra que as rendibilidades económicas e sociais son compatibles. Para conseguir as súas prioridades, apóiase especialmente na educación, a formación continua, o emprego e a accesibilidade.

Desenvolve a súa actividade a través de tres áreas de acción:



ONCE

Referente na inclusión real e a autonomía das persoas cegas ou con discapacidade visual grave en todos os ámbitos da vida. Para iso reinvístense absolutamente todos os ingresos con enfoque de servizos sociais.

Fundación ONCE

Instrumento creado pola Organización en 1988 para fomentar a cooperación e inclusión social das persoas con discapacidade sobre as pancas da formación, o emprego e a accesibilidade universal.

Ilunion

Unificación de todas as iniciativas empresariais da ONCE e a Fundación ONCE nunha panca socioeconómica líder da economía social, con presenza en cinco grandes áreas de negocio: servizos hostaleiros e hospitalarios, consultoría, sector sociosanitario e comercial.

Fonte: Informe de VALOR COMPARTIDO | 2019.

1.2. O concurso escolar ONCE 🔍

O obxectivo principal que persegue o Concurso Escolar do Grupo Social ONCE é sensibilizar ao alumnado de hoxe sobre a importancia e necesidade da igualdade de oportunidades para persoas con e sen discapacidade (igualdade de oportunidades en calquera situación: laboral, educativa, mobilidade, Internet, acceso a espazos públicos, lecer, acceso á información, etc.).

A reivindicación do recoñecemento da diversidade e da inclusión debe empezar polos propios estudantes, que son verdadeiros axentes de cambio e transmisores de valores na familia.

Nesta ocasión, a tecnoloxía vai ser a protagonista da edición, xa que é unha gran aliada na nosa vida se se usa dunha maneira correcta. Durante este confinamento, fíxose patente que as novas tecnoloxías viñeron para quedar e que nos facilitan moito a vida ao revelarse como ferramentas valiosísimas e extraordinarias para achegar familiares e amigos, continuar estudando e traballando, encher o lecer e manter a economía.

Ademais, o uso das tecnoloxías dixitais para as persoas con discapacidade visual supón unha ferramenta de acceso á información e, polo tanto, para a súa formación e aprendizaxe. É unha ferramenta de comunicación que permite á persoa con discapacidade visual relacionarse co resto do mundo sen necesidade de intermediarios. Para os usuarios máis novos é unha ferramenta de socialización: permite ao alumnado participar e compartir cos seus compañeiros e compañeiras en actividades, conversacións sobre os temas propios das súas idades, redes sociais, música, foros, chats, etc. É unha ferramenta de lecer, xa que lle permite acceder a lecturas, música, películas e outros servizos vinculados a Internet, entre outros. É unha ferramenta que permite á persoa con discapacidade visual unha gran autonomía persoal e independencia dos demais.

Por este motivo, durante o curso 2020-2021 queremos transmitir a mensaxe de que **a tecnoloxía é a nosa aliada sempre que fagamos un uso responsable da mesma e non un abuso que pode entrañar riscos e consecuencias non desexadas.**

O reto que vos lanzamos nesta edición consiste en **crear una campaña publicitaria de sensibilización co lema: “ConexiÓN / AdicciOFF. Isto non é un xogo”**. Para iso, convidámosvos a converter a vosa aula nunha “axencia de comunicación” na que o alumnado, como publicista, se converta en axente de sensibilización para non tomarse a xogo o uso da tecnoloxía, coa creación de pezas de radio, mupis (carteis en soportes urbanos) e anuncios publicitarios, polo que se traballarán metodoloxías activas que o converta no propio protagonista da campaña.

Baixo este lema, podemos traballar de forma transversal e así enriquecer e potenciar a creatividade de cada un dos nenos, as nenas, as e os adolescentes que temos nas aulas, co que se fomentará o traballo en equipo e mellorarán as relacións sociais entre elas e eles e a súa contorna.

1.3. ONCE, educación e tecnoloxía accesible

A implantación das tecnoloxías dixitais nas aulas vai acompañada do desenvolvemento en paralelo de aplicacións educativas, tanto de entidades públicas como privadas, nas que se están incorporando recursos didácticos con contidos curriculares das diferentes etapas e niveis de ensino.

Unha análise inicial dos recursos didácticos máis representativos incluídos nas diferentes plataformas educativas revelou que unha alta porcentaxe deles carecían de acceso ás ferramentas utilizadas polo alumnado con discapacidade visual, xa sexan tiflotécnicas (un software ou hardware específico) como non tiflotécnicas.

A implantación, cada vez a maior ritmo, do uso destes recursos didácticos nas aulas fixo necesario que a ONCE iniciase accións encamiñadas cara á colaboración coas entidades tanto públicas como privadas e os equipos de desenvolvemento dos devanditos recursos. Trabállase conxuntamente para o logro dos obxectivos propostos, xa que a non accesibilidade a estes recursos supón un grave problema de inclusión para o alumnado con discapacidade visual. Para iso, desde a ONCE trabállase na implantación de habilidades e estratexias básicas para que o alumnado manexe as tecnoloxías dixitais e así poida facer un uso responsable das mesmas. En segundo lugar, trabállase no fomento da accesibilidade das aplicacións informáticas.

Inicialmente, os estándares de accesibilidade estiveron centrados nas páxinas de Internet, pero non nos programas de contido pedagóxico. A adaptación de pantallas, gráficos, figuras, vídeos, etc. supón, en moitos casos, algo máis que a mera etiquetación descritiva dos mesmos e a implantación de textos alternativos.

Ante esta situación, a ONCE considerou necesario crear un equipo de traballo que abordase esta problemática: o Grupo de Traballo de Accesibilidade a Contidos Educativos Dixitais da ONCE (Grupo ACCEDO). Este equipo está composto por profesionais de diferentes ámbitos, tanto educativos como técnicos, de forma que cubran as necesidades que poidan xurdir para a adaptación de materiais elaborados sobre tecnoloxía dixital. Neste grupo traballan mestras e mestres, profesores e profesoras, instrutoras e instrutores de tiflotecnoloxía e braille, técnicos e técnicas de adaptación de materiais e persoal de informática e psicopedagogía.

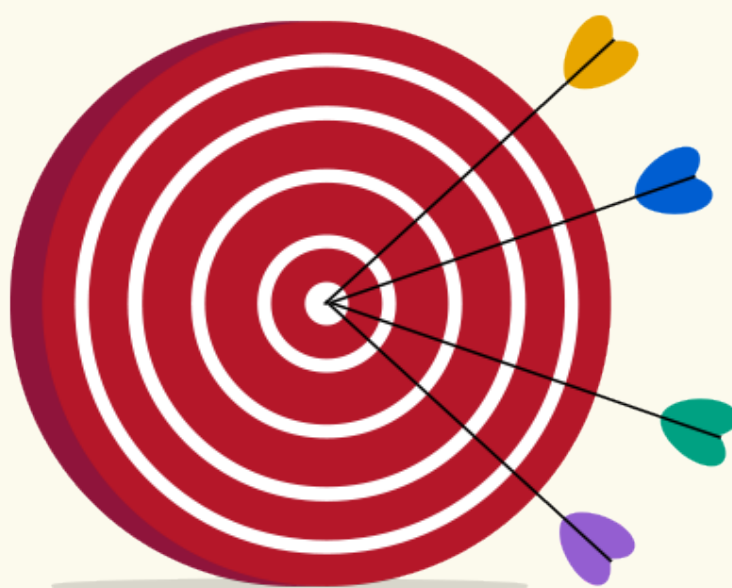
Desde a Dirección de Educación, Emprego e Braille da ONCE e o Departamento de Atención Educativa, o Grupo ACCEDO ofrece un CATÁLOGO DE APLICACIÓNS ACCESIBLES PARA DISCAPACIDADE VISUAL NA ESCOLA



2

Aínda que a tecnoloxía é unha ferramenta moi útil para as persoas con e sen discapacidade, existe unha crecente sensibilidade social respecto ao seu abuso, especialmente por menores. Con todo, cremos que a mensaxe de concienciación non é igual de efectiva se lles chega desde os adultos. Por iso, nesta edición preguntámonos: e se é o propio alumnado o encargado de sensibilizar aos seus iguais sobre o bo uso da tecnoloxía?

A idea é ser consciente da existencia de diferentes perspectivas para analizar a realidade (Competencia Social e Cívica), co obxectivo de converter aos nosos alumnos e alumnas en futuros cidadáns e cidadás responsables, coherentes e consecuentes cos seus actos. Ademais, traballaremos a través das novas tecnoloxías para facer do noso alumnado persoas capaces de discernir o bo uso dela (Competencia Dixital). Impulsarase a súa creatividade e deixarase que sexan eles os creadores e protagonistas do produto final (Sentido da Iniciativa e Espírito Emprendedor), onde traballarán en equipo para fomentar as relacións entre eles.



2.1. Obxectivos



- Fomentar o uso das habilidades sociais, responsabilidade individual e a cohesión de grupo mediante a mellora das interaccións entre o alumnado e a cultura cooperativa na aula.
- Desenvolver as capacidades creativas do alumnado (a través de metodoloxías activas e pedagogías innovadoras). É unha gran oportunidade educativa transversal e enriquecedora.
- Fomentar a educación en valores.
- Dar a oportunidade ao alumnado de liderar un movemento nacional para sensibilizar á sociedade sobre as adicións relacionadas co uso das tecnoloxías.

2.2. Educar en valores na aula

- Favorece e fortalece a interacción social.
- Fomenta a aprendizaxe en valores, xa que capacita o alumnado para ser un cidadán ou unha cidadá responsable.
- Desenvolve a empatía. Poñerse no lugar doutra persoa enriquece a perspectiva que se ten da realidade social.
- Fortalece o compañeirismo e as ganas de colaborar. Axudar outras persoas e recibir axuda aumenta a autoestima e o sentimento de pertenza.
- Facilita a educación emocional na aula e potencia a intelixencia interpersonal do alumnado.



3.1. Anuncio publicitario. Categoría D

O traballo de participación consiste en elaborar un anuncio publicitario de 40" de duración onde o alumnado deberá de ser capaz de transmitir á sociedade unha mensaxe directa sobre o **uso responsable da tecnoloxía e os riscos que carrega o seu abuso**.

Na aula, podedes traballar a través das distintas metodoloxías propostas para fomentar a creatividade e autonomía do alumnado.

Os traballos gañadores na fase nacional (cuña de radio, cartel publicitario e anuncio) formarán parte dunha mesma campaña publicitaria, que transcenderá os límites da aula, polo que poderán sufrir algunha modificación ou adecuación para que queden unificados dentro da mesma.

3.2. Como subir o traballo á Web

Será enviado en liña a través da Área Privada do profesorado como ficheiro adxunto en formato .AVI, .MP4 ou .MOV:

<https://www.concursoescolaronce.es/login/>

Para iso, deberán utilizar o correo electrónico co que se deron de alta e o seu contrasinal. Se non teñen o contrasinal, poden recuperalo facendo clic nesta ligazón:

<https://www.concursoescolaronce.es/recuperar-contrasenia/>

O anuncio irá acompañado dun título e dun documento en formato WORD ou PDF co guión, para facilitar a accesibilidade ás persoas con discapacidade.



4

Desde o 37º Concurso Escolar ONCE queremos que o traballo que realicedes para concienciar sobre a importancia do bo uso das TIC estea relacionado coa lexislación vixente.

Lei Orgánica do 9 de decembro de 2013 para a Mellora da Calidade Educativa (LOMCE).

Real Decreto 1105/2014, do 26 de decembro, polo que se establece o currículo básico da Educación Secundaria Obrigatoria e Bacharelato.

Real Decreto 127/2014, do 28 de febreiro, polo que se regulan aspectos específicos da Formación Profesional Básica dos ensinos de formación profesional do sistema educativo, apróbanse catorce títulos profesionais básicos, fíxanse os seus currículos básicos e modifícase o Real Decreto 1850/2009, do 4 de decembro, sobre a expedición de títulos académicos e profesionais correspondentes aos ensinos establecidos na Lei Orgánica 2/2006, do 3 de maio, de Educación.

Artigo 10. Obxectivos da Educación Secundaria Obrigatoria e Bacharelato.
A Educación Secundaria Obrigatoria contribuirá a desenvolver nos nenos e nenas as capacidades que lles permitan:

- a) Asumir responsablemente os seus deberes, coñecer e exercer os seus dereitos no respecto aos demais, practicar a tolerancia, a cooperación e a solidariedade entre as persoas e os grupos, exercitarse no diálogo e así afianzar os dereitos humanos e a igualdade de trato e de oportunidades entre mulleres e homes e prepararse para o exercicio da cidadanía democrática, como valores comúns dunha sociedade plural.
- b) Desenvolver e consolidar hábitos de disciplina, estudo e traballo individual e en equipo como condición necesaria para unha realización eficaz das tarefas da aprendizaxe e como medio de desenvolvemento persoal.
- c) Valorar e respectar a diferenza de sexos e a igualdade de dereitos e oportunidades entre eles. Rexeitar a discriminación das persoas por razón

de sexo ou por calquera outra condición ou circunstancia persoal ou social. Rexeitar os estereotipos que supoñan discriminación entre homes e mulleres, así como calquera manifestación de violencia contra a muller.

d) Fortalecer as súas capacidades afectivas en todos os ámbitos da personalidade e nas súas relacións cos demais, ademais de rexeitar a violencia, os prexuízos de calquera tipo, os comportamentos sexistas e resolver pacificamente os conflitos.

e) Desenvolver destrezas básicas na utilización das fontes de información para adquirir novos coñecementos con sentido crítico. Adquirir unha preparación básica no campo das tecnoloxías, especialmente as da información e a comunicación.

g) Desenvolver o espírito emprendedor e a confianza en si mesmo ou mesma, a participación, o sentido crítico, a iniciativa persoal e a capacidade para aprender a aprender, planificar, tomar decisións e asumir responsabilidades.

l) Apreciar a creación artística e comprender a linguaxe das distintas manifestacións artísticas mediante o uso de diversos medios de expresión e representación.

Artigo 16. Medidas organizativas e curriculares para a atención á diversidade e a organización flexible dos ensinos

1. Corresponde ás administracións educativas regular as medidas de atención á diversidade, organizativa e curricular, incluídas as medidas de atención ao alumnado con necesidades específicas de apoio educativo, que permitan aos centros, no exercicio da súa autonomía, unha organización flexible dos ensinos.

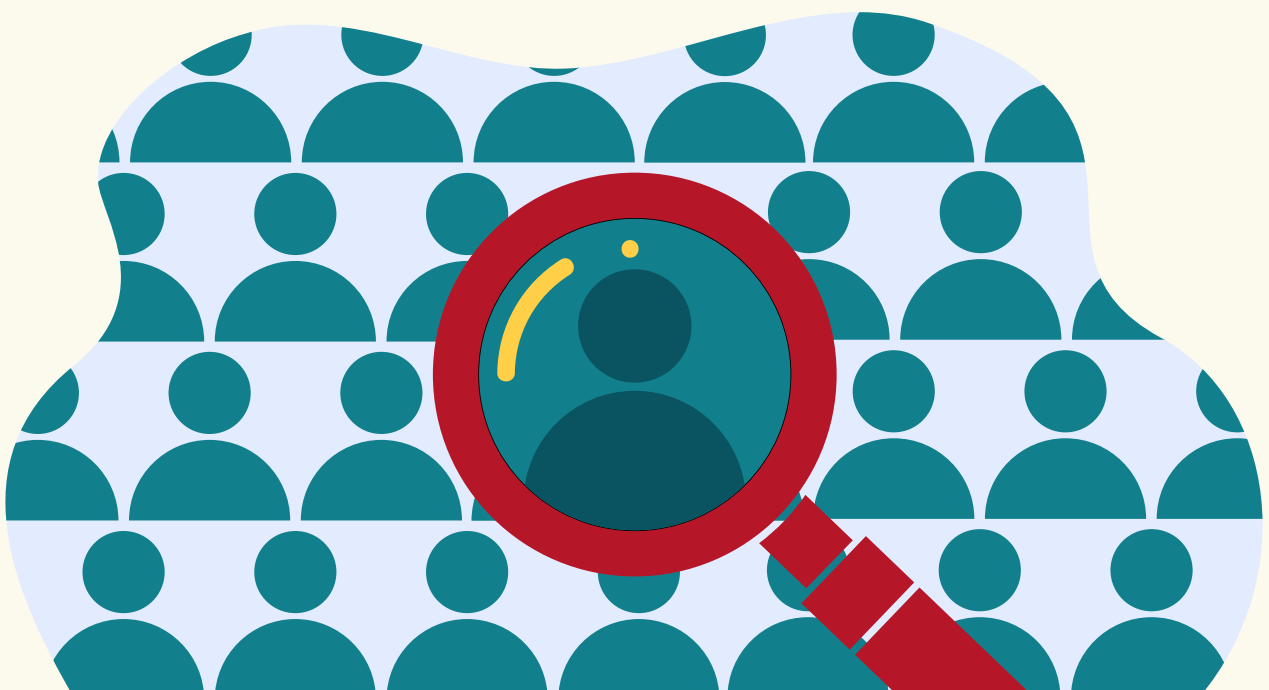
Artigo 6. Elementos transversais

1. En Bacharelato, sen prexuízo do seu tratamento específico nalgunhas das materias de cada etapa, a comprensión lectora, a expresión oral e escrita, a comunicación audiovisual, as tecnoloxías da información e a comunicación, o emprendemento e a educación cívica e constitucional traballaranse en todas as materias.
2. As administracións educativas fomentarán o desenvolvemento da igualdade efectiva entre homes e mulleres, a prevención da violencia de xénero ou contra persoas con discapacidade e os valores inherentes ao principio

de igualdade de trato e non discriminación por calquera condición ou circunstancia persoal ou social.

Os currículos de Educación Secundaria Obrigatoria e Bacharelato incorporarán elementos curriculares relacionados co desenvolvemento sostible e o medio ambiente, os riscos da explotación e o abuso sexual, o abuso e malos tratos ás persoas con discapacidade, as situacións de risco derivadas da inadecuada utilización das tecnoloxías da información e a comunicación, ademais da protección ante emerxencias e catástrofes.

Os currículos de Educación Secundaria Obrigatoria e Bacharelato incorporarán elementos curriculares orientados ao desenvolvemento e afianzamento do espírito emprendedor, á adquisición de competencias para a creación e desenvolvemento dos diversos modelos de empresas e ao fomento da igualdade de oportunidades e do respecto ás persoas emprendedoras e ás empresarias e empresarios, ademais da ética empresarial. As administracións educativas fomentarán as medidas para que o alumnado participe en actividades que lles permitan afianzar o espírito emprendedor e a iniciativa empresarial a partir de aptitudes como a creatividade, a autonomía, a iniciativa, o traballo en equipo, a confianza nun mesmo ou mesma e o sentido crítico.



4.1. Competencias clave

A relación coa lexislación vixente en canto ás Competencias clave atopámola no artigo 2.

COMPETENCIA LINGÜÍSTICA	
Saber	Comprender a diversidade da linguaxe e da comunicación en función do contexto.
	Diferenciar as distintas funcións da linguaxe.
	Coñecer as principais características dos distintos estilos e rexistros da lingua.
	Usar un vocabulario adecuado.
	Aprender os conceptos gramaticais necesarios para realizar o produto final.
Saber facer	Expresarse de forma oral en múltiples situacións comunicativas.
	Comprender distintos tipos de texto.
	Buscar, recompilar e procesar información.
	Expresarse de forma escrita en múltiples modalidades, formatos e soportes.
	Controlar e adaptar cada resposta aos diferentes rexistros da situación dada.
Saber ser	Estar disposto/a ao diálogo crítico e construtivo.
	Recoñecer o diálogo como ferramenta principal para a convivencia.
	Interactuar cos demais de maneira correcta.
	Ser consciente da repercusión do uso da linguaxe nos demais.

COMPETENCIA MATEMÁTICA	
Saber	Estatística.
	Representacións matemáticas.
Saber facer	Analizar gráficos e representacións matemáticas.
	Interpretar e reflexionar sobre os resultados matemáticos.
	Utilizar e manipular ferramentas tecnolóxicas.
	Tomar decisións baseadas en probas e argumentos.
Saber ser	Respectar os datos e a súa veracidade.

APRENDER A APRENDER	
Saber	Aprender os procesos implicados na aprendizaxe.
	Recoñecer o que un ou unha sabe e o que descoñece.
	Coñecer a disciplina e o contido concreto da tarefa.
	Coñecer as distintas estratexias posibles para realizar unha tarefa.
Saber facer	Levar a cabo estratexias de planificación de resolución da tarefa.
	Levar a cabo estratexias de supervisión das accións que se están realizando.
	Levar a cabo estratexias de avaliación do resultado e do proceso que se levou a cabo.
Saber ser	Motivarse para aprender.
	Ter a necesidade e a curiosidade de aprender.
	Sentirse protagonista do proceso e do resultado da aprendizaxe.
	Ter a percepción de auto-eficacia e confianza en si mesmo ou mesma.

COMPETENCIAS SOCIAIS E CÍVICAS

Saber	Comprender códigos de conduta aceptados en distintas sociedades e contornas.
	Comprender os conceptos de igualdade e non discriminación entre homes e mulleres e diferentes grupos étnicos ou culturais.
	Comprender as dimensións interculturais e socioeconómicas das sociedades europeas.
	Comprender os conceptos de democracia, xustiza, igualdade, cidadanía e dereitos humanos.
Saber facer	Saber comunicarse dunha maneira construtiva en distintas contornas.
	Mostrar tolerancia.
	Manifestar solidariedade e interese por resolver problemas.
	Participar de maneira construtiva nas actividades da comunidade.
	Tomar decisións nos contextos locais, nacionais ou europeos mediante o exercicio do voto.
Saber ser	Ter interese polo desenvolvemento socioeconómico e pola súa contribución a un maior benestar social.
	Ter disposición para superar os prexuízos e respectar as diferenzas.
	Respectar os dereitos humanos.
	Participar na toma de decisións democráticas a todos os niveis.

CONCIENCIA E EXPRESIÓNS CULTURAIS

Saber	Ter presente a herdanza cultural.
	Diferenciar xéneros e estilos das belas artes.
	Coñecer as distintas manifestacións artístico-culturais da vida cotiá.
Saber facer	Aplicar diferentes habilidades de pensamento, perceptivas, comunicativas, de sensibilidade e sentido estético.
	Desenvolver a iniciativa, a creatividade e a imaxinación.
	Ser capaz de usar distintos materiais e técnicas para o deseño dos proxectos.

CONCIENCIA E EXPRESIÓNS CULTURAIS

Saber ser

Respectar o dereito á diversidade cultural, o diálogo entre culturas e sociedades.

Valorar a liberdade de expresión.

Ter interese, aprecio, respecto, desfrute e valoración crítica das obras artísticas e culturais.

SENTIDO DE INICIATIVA E ESPÍRITO EMPRENDEDOR

Saber

Coñecer as oportunidades existentes para as actividades persoais, profesionais e comerciais.

Comprender o funcionamento das sociedades e as organizacións empresariais.

Deseñar e implantar un plan.

Saber facer

Saber analizar, planificar, organizar e xestionar.

Adaptarse aos cambios e resolver problemas.

Saber comunicar, representar e presentar.

Saber ser

Actuar de forma creativa e imaxinativa.

Ter iniciativa, interese, proactividade e innovación tanto na vida privada e social como na profesional.



METODOLOXÍAS ACTIVAS E DINÁMICAS GRUPAIS



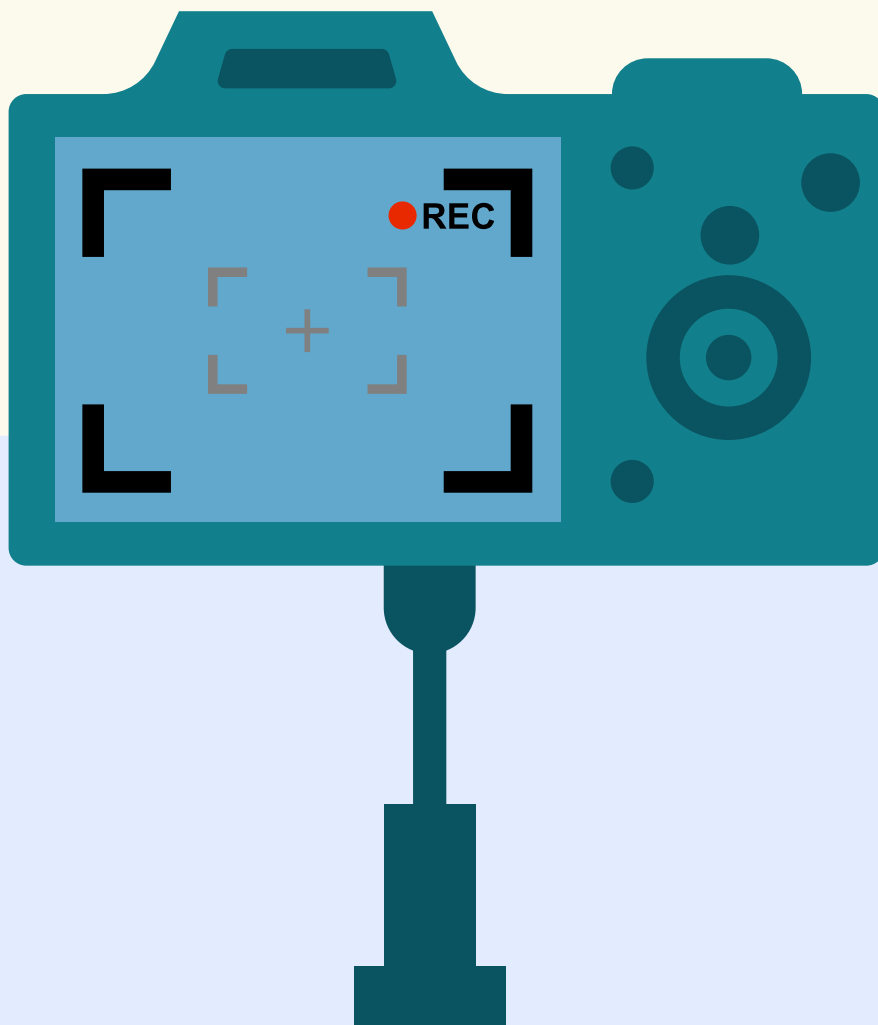
Este material didáctico desenvolveuse con base nas metodoloxías innovadoras, que fomentan a iniciativa persoal e autonomía do alumnado, desde un punto de vista das competencias e multidisciplinar.

As dinámicas propostas ao longo das unidades didácticas permiten desenvolver as capacidades de todo o alumnado e descubrir o seu potencial a través delas.

Durante o desenvolvemento das mesmas, os adolescentes deixarán voar a súa imaxinación, de tal maneira que se fomentará a creatividade e o pensamento crítico.

As dinámicas baseadas na Aprendizaxe Cooperativa unen o grupo-clase e fomentan a competencia de aprender a aprender a través de varias investigacións. Esta adquisición de actitudes e competencias sociais permitirá ao alumnado facer valer as súas ideas e motivacións, fortalecerao cara ao liderado e levará a cabo de tal maneira a competencia de Sentido da Iniciativa e Espírito Emprendedor.

Por medio da presentación do **anuncio publicitario**, poñerase o foco nas **habilidades lingüísticas, creativas e artísticas**. Tras uns procesos de reflexión e abstracción comunicativa, unha vez que se teña traballado na aula que significa o uso **responsable da tecnoloxía e ter falado dos riscos que carrega o seu abuso ou mal uso**, plasmarase no anuncio a mensaxe que os alumnos e alumnas queren lanzar ao resto da mocidade e a sociedade.





6.1. Índice da unidade Q

1. USO RESPONSABLE DAS TIC

1.1 Contextualización sobre a temática

1.2 Vantaxes e inconvenientes do uso das novas tecnoloxías: **Estás a favor ou en contra?**

1.3 Beneficios dos videoxogos como entorno de socialización: **Loading**

1.4 Tecnoadicción I: **A delgada liña vermella**

1.5 Tecnoadicción II: **Eu teño...**

2. CONTEXTUALIZACIÓN.

2.1. Introducción-motivación: **Os segredos da publicidade**

2.2. Linguaxe publicitaria: **O que reparte queda a mellor parte**

3. PRODUTO FINAL: anuncio publicitario (40")

3.1 Producto final: **Un entre mil**

4. AVALIACIÓN.

4.1 **Rúbrica** para avaliar o anuncio publicitario

4.2 **Lista de control** para a autoavaliación dos grupos de investigación.

6.2. Desenvolvemento da unidade didáctica Q

O alumnado deberá ser capaz de elaborar como produto final un **anuncio publicitario** (como máximo de 40" de duración) para trasladar unha mensaxe á sociedade sobre **o uso responsable da tecnoloxía e os riscos que carrega o seu abuso**.

Usarase a técnica cooperativa complexa "Grupo de Investigación" para realizar as actividades de desenvolvemento. O noso alumnado adquirirá todos os roles necesarios para desempeñar as funcións que se realizan nunha axencia de publicidade, para así elaborar o anuncio publicitario para concienciar sobre a temática proposta.

Descubrirán como funciona unha axencia de publicidade, que función realiza cada unha das persoas que traballan nela e os distintos tipos de anuncios publicitarios que existen. Deberán aprender como transmitir unha mensaxe potente de forma visual-auditiva para impactar o público ao que vai dirixido.

Cada actividade está pensada para desenvolver a creatividade do alumnado, potenciar as súas habilidades e destrezas e provocar o pensamento crítico a través de dinámicas grupais que melloren as relacións entre e eles e lles permitan socializarse co resto, para que así entendan o poder da inclusión e a empatía, alén d a importancia do traballo en equipo.

Permitiranlle expoñer as consecuencias, tanto físicas como psíquicas, do uso excesivo da tecnoloxía, analizar en que modo pode interferir na súa saúde e descanso, mesmo coa calidade das súas relacións persoais, familiares e sociais e o rendemento escolar.

Destacarase a importancia de respectar as normas de educación e as pautas do bo uso acordadas para a convivencia en comunidade. A través dos contidos deseñados sobre esta temática, o alumnado poderá coñecer aspectos que nos poden axudar a detectar unha adicción tecnolóxica e valorar a utilidade de establecer normas, pautas e horarios para previla e xestionala.

Por último, a parte final será a gravación dun **anuncio publicitario** de 40 segundos con programas destinados para iso e co obxectivo de enviar unha mensaxe de sensibilización sobre os perigos do mal uso ou abuso das TIC.

As distintas actividades expostas traballaranse a través de distintas metodoloxías baseadas na Aprendizaxe Cooperativa co uso de estruturas simples e complexas (Lectura compartida, Entrevista Simultánea e Grupos de Investigación) e na cultura de pensamento a través da elaboración de organizadores gráficos, como o mapa mental e a avaliación formativa (rúbricas, listas de control...) e mediante o uso das TIC como ferramenta do proceso de ensino-aprendizaxe, con aplicacións dixitais como Padlet, YouTube, Genially, PPT e Socrative.