



XUNTA  
DE GALICIA

CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN,  
CIENCIA, UNIVERSIDADES E  
FORMACIÓN PROFESIONAL



silvia abrodos

# ITINERARIO TIC CEIP PLURILINGÜE O MOSTEIRON

# 1 CONTIDO

---

ITINERARIO TIC CEIP PLURILINGÜE O MOSTEIRON .....	4
1 Educación Infantil.....	4
1.1 Coñecemento dos elementos básicos do ordenador, PDI ou tablet. ....	4
1.2 Iniciación á realidade aumentada.....	4
1.3 Xogos educativos .....	4
1.4 Iniciación á Robótica .....	4
1.5 Iniación ao deseño 3D – Doodle .....	4
2 Primeiro de Educación Primaria .....	4
2.1 Coñecemento e uso do teclado .....	4
2.2 Manexo do rato e os seus botóns.....	4
2.3 Mecanismos básicos de acendido e apagado do ordenador. ....	4
2.4 Recursos lúdicos de aprendizaxe. ....	4
2.5 Presentación de páxinas Web educativos .....	4
2.6 Primer contacto coa Aula Virtual do Centro.....	4
2.7 Deseño 3D.....	5
3 Segundo de Educación Primaria .....	5
3.1 Buscador Kiddle para navegación segura .....	5
3.2 Creación de debuxos.....	5
3.3 TIC como medio de desenvolvemento e adquisición da lecto-escritura .....	5
3.4 Profundizar no manexo na Aula Virtual do Centro.....	5
3.5 Primeiro contacto cos programas educativos en “Aplicativos”. ....	5
3.6 Perfeccionamento de deseño 3D en Doodle e impresión 3D.....	5
4 Terceiro de Educación Primaria .....	5
4.1 Primeiros pasos co editor de texto Libre Office .....	5

4.2	Subir tarefas á aula virtual do centro .....	5
4.3	Coñecemento e uso de navegadores.....	6
4.4	Coñecemento dos programas de “aplicativos” .....	6
4.5	Iniciación ao deseño 3D con Tinkercad.....	6
5	Cuarto de Educación Primaria .....	6
5.1	Presentación do libre office (Anexo I) .....	6
5.1.1	Iniciación ao uso do Libre Office Writer .....	6
5.2	Uso seguro de internet .....	6
5.3	Prácticas de mecanografía para o manexo do teclado.....	6
5.4	Webs e blogs educativos como medio de reforzo/ampliación de contidos .....	6
5.5	Uso das TICs como medio de investigación.....	6
5.6	Diseño e impresión 3D con Tinkercad .....	6
6	Quinto de Educación Primaria .....	7
6.1	Iniciación as ferramentas Libre Office: writer .....	7
6.2	Métodos abreviados de atallo (Ctrl + ____ ) .....	7
6.3	Introdución á impresión 3D .....	7
6.4	Uso colaborativo das ferramentas da aula virtual (glosario, etc.).....	7
6.5	Iniciación á ferramentas TIC de creación.....	7
6.6	Uso do programa de impresión 3D Creality .....	8
6.7	Iniciación á creación audivisual .....	8
6.8	Iniciación á grabación de audio .....	8
6.9	Iniciación á grabación de vídeos tutoriais: OBS.....	8
7	Sexto de Educación Primaria .....	8
7.1	Robótica e pensamento computacional.....	8
7.2	Edición de vídeos: .....	8
7.3	Creación de podcast.....	8

7.4	Uso de outras ferramentas TIC .....	9
7.5	Creación de tutoriais ou manuais de distintos programas ou apps. ....	9
8	Anexo I .....	10

# ITINERARIO TIC CEIP PLURILINGÜE O MOSTEIRON

## 1 EDUCACIÓN INFANTIL

---

1.1 COÑECEMENTO DOS ELEMENTOS BÁSICOS DO ORDENADOR, PDI OU TABLET.

1.2 INICIACIÓN Á REALIDADE AUMENTADA

1.3 XOGOS EDUCATIVOS

1.4 INICIACIÓN Á ROBÓTICA

1.5 INIACIÓN AO DISEÑO 3D – DOODLE

## 2 PRIMEIRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

---

2.1 COÑECEMENTO E USO DO TECLADO

2.2 MANEXO DO RATO E OS SEUS BOTÓNS.

2.3 MECANISMOS BÁSICOS DE ACENDIDO E APAGADO DO ORDENADOR.

2.4 RECURSOS LÚDICOS DE APRENDIZAXE.

2.5 PRESENTACIÓN DE PÁXINAS WEB EDUCATIVOS

2.6 PRIMER CONTACTO COA AULA VIRTUAL DO CENTRO.

Entrar e saír

Ver unha tarefa

## 2.7 DISEÑO 3D

Doodle 3D

# 3 SEGUNDO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

---

## 3.1 BUSCADOR KIDDLE PARA NAVEGACIÓN SEGURA

## 3.2 CREACIÓN DE DEBUXOS

## 3.3 TIC COMO MEDIO DE DESENVOLVEMENTO E ADQUISICIÓN DA LECTO-ESCRITURA

## 3.4 PROFUNDIZAR NO MANEXO NA AULA VIRTUAL DO CENTRO.

Cambiar contrasinal

Como entregar unha tarefa

## 3.5 PRIMEIRO CONTACTO COS PROGRAMAS EDUCATIVOS EN “APLICATIVOS”.

Coñecer as aplicación básicas para esta etapa.

## 3.6 PERFECCIONAMENTO DE DISEÑO 3D EN DOODLE E IMPRESIÓN 3D.

Crear un deseño (que teña que ver co PDI dese ano) e imprimir

# 4 TERCEIRO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

---

## 4.1 PRIMEIROS PASOS CO EDITOR DE TEXTO LIBRE OFFICE

## 4.2 SUBIR TAREFAS Á AULA VIRTUAL DO CENTRO

Gardar documento en pdf e subilo á aula virtual

### 4.3 COÑECEMENTO E USO DE NAVEGADORES

### 4.4 COÑECEMENTO DOS PROGRAMAS DE “APLICATIVOS”

### 4.5 INICIACIÓN AO DISEÑO 3D CON TINKERCAD.

Facer os titoriais que propón a propia aplicación.

Crear deseños sinxelos

## 5 CUARTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

---

### 5.1 PRESENTACIÓN DO LIBRE OFFICE (ANEXO I)

#### 5.1.1 Iniciación ao uso do Libre Office Writer

Creación de documentos, gardar nunha carpeta ou nun pen

### 5.2 USO SEGURO DE INTERNET

Crear un decálogo de uso seguro de Internet.

### 5.3 PRÁCTICAS DE MECANOGRAFÍA PARA O MANEXO DO TECLADO

### 5.4 WEBS E BLOGS EDUCATIVOS COMO MEDIO DE REFORZO/AMPLIACIÓN DE CONTIDOS

### 5.5 USO DAS TICs COMO MEDIO DE INVESTIGACIÓN

### 5.6 DISEÑO E IMPRESIÓN 3D CON TINKERCAD

Crear deseños propios

Usar deseños xa creados.

Buscar e cargar deseños desde a web e facer uso del.

## 6 QUINTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

---

### 6.1 INICIACIÓN AS FERRAMENTAS LIBRE OFFICE: WRITER

Uso avanzado de documentación do Writer

Crear taboa de contidos/índice

Uso de taboas.

Deseño da páxina

Disposición

Inserir

Etc.

### 6.2 MÉTODOS ABREVIADOS DE ATALLO (CTRL + \_\_\_\_)

### 6.3 INTRODUCCIÓN Á IMPRESIÓN 3D

Repositorios de arquivos

Manexo da impresora

Mantemento da impresora

Impresión de pezas sinxelas

Propostas didácticas.

### 6.4 USO COLABORATIVO DAS FERRAMENTAS DA AULA VIRTUAL (GLOSARIO, ETC.)

### 6.5 INICIACIÓN Á FERRAMENTAS TIC DE CREACIÓN

Canva

Genially



## 6.6 USO DO PROGRAMA DE IMPRESIÓN 3D CREALITY

Iniciación á impresión 3D con Creality

Creación de códigos QR en 3D, lista de spotify ou chaveiros personalizados.

## 6.7 INICIACIÓN Á CREACIÓN AUDIVISUAL

Uso da app (vale tableta ou móbil): VN e pixabay (este ten que ser po web: baixar música gratuita).

Creación de contido audiovisuais.

## 6.8 INICIACIÓN Á GRABACIÓN DE AUDIO

Coñecementos do Hardware (microfonos, mesa de son, tarxeta de son).

Mañexo dunha mesa de son

Uso do programa Audacity

## 6.9 INICIACIÓN Á GRABACIÓN DE VÍDEOS TUTORIAIS: OBS

# 7 SEXTO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

---

## 7.1 ROBÓTICA E PENSAMENTO COMPUTACIONAL

Micro:bit

## 7.2 EDICIÓN DE VÍDEOS:

VN

Capcut

## 7.3 CREACIÓN DE PODCAST.

Creación de podcast referentes ao PDI do ano, festividades ou conmemoracións




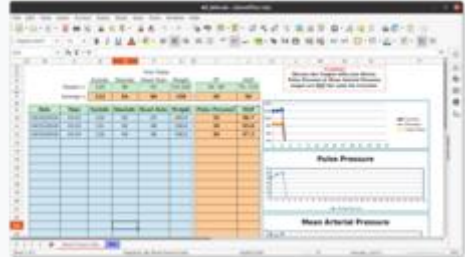
## 7.4 USO DE OUTRAS FERRAMENTAS TIC





Scribus





ComicLife 3

## 7.5 CREAÇÃO DE TUTORIAIS OU MANUAIS DE DISTINTOS PROGRAMAS OU APPS.

## 8 ANEXO I

Compoñente		Notas	Captura de pantalla
	<a href="#">Writer</a>	<p>É un procesador de texto que funciona de maneira cada vez máis similar ás aplicacións Microsoft Word e WordPerfect, o seu formato é ODT (OpenDocument Text) abrindo e gardando tamén en formato de Word .doc(x). Permite exportar arquivos de texto a distintos formatos como poden ser PDF e HTML sen software adicional. Utiliza a funcionalidade WYSIWYG que permite escribir un documento vendo directamente o resultado final e así poder crear e editar páxinas web. Tamén pode utilizarse como un simple editor de textos.</p>	 <p>LibreOffice Writer 6.4 en Ubuntu</p>
	<a href="#">Calc</a>	<p>É un software de folla de cálculo, similar a Microsoft Excel e Lotus 1-2-3. Crea as follas en formato ODS (OpenDocument Sheet), aprobado por ISO, podendo abrir e editar arquivos de formato .xls(x) procedentes de Microsoft Excel. Ten tamén unha serie de características adicionais, que inclúen un sistema que automaticamente define serie de gráficos, baseados na información dispoñible para o usuario.</p>	 <p>LibreOffice Calc 6.4 en Ubuntu</p>

	<p><a href="#">Impress</a></p>	<p>É un programa de presentación de transparencias ou diapositivas, similar a Microsoft PowerPoint e Apple Keynote. O formato nativo das presentacións é ODP (OpenDocument Presentation), pero tamén ten a capacidade de ler e escribir no formato de arquivos .ppt(x). Inclúe a posibilidade de exportar presentacións en formatos PDF (Portable Document Format) así como á Web.</p>	 <p>LibreOffice Impress 6.4 en Ubuntu</p>
	<p><a href="#">Draw</a></p>	<p>É un editor de gráficos vectoriais e ferramenta de diagramación, similar a Microsoft Visio ou a Lucidchart. O seu formato é ODG (OpenDocument Graphics) e ofrece conectores entre as formas, xestión de capas no documento e diversas galerías (dispoñibles tamén mediante extensión) que facilitan a construción de gráficos, por exemplo diagramas de fluxo ou de bloque entre moitos outros. Tamén se asemella en funcionalidades DTP a programas de maquetación como Scribus ou Microsoft Publisher. Por último, é o compoñente da suite que permite editar e asinar arquivos PDF e ofrece a posibilidade de importar arquivos de Visio (.vsd/.vsdx) así como de exportar ao estándar SVG.</p>	 <p>LibreOffice Draw 6.4 en Ubuntu</p>

	<p><a href="#">Base</a></p>	<p>É un programa de xestión de bases de datos moi similar ao software Access de Microsoft. Permite a creación e manexo de bases de datos, elaboración de formularios e informes que proporcionan aos usuarios finais un fácil acceso aos datos. Do mesmo xeito que a aplicación Access, é capaz de traballar como un front-end para diversos sistemas de bases de datos tales como o de Access (JET), fonte de datos ODBC, JDBC e MySQL, MariaDB, PostgreSQL.</p>	 <p>LibreOffice Base 6.0 en Ubuntu</p>
	<p><a href="#">Math</a></p>	<p>É unha aplicación deseñada para a creación e edición de fórmulas matemáticas. Utiliza unha linguaxe de marcado (XML) para representar fórmulas, tal como defínese na especificación OpenDocument.<sup>50</sup> Ditas fórmulas poden incorporarse facilmente dentro doutros documentos da suite LibreOffice, tales como os documentos creados por Writer, ou Calc incrustándoas ao documento como obxectos OLE.<sup>51</sup> Math admite múltiples fontes e pode exportar fórmulas aos formatos de arquivo ODF, PDF ou MathML.<sup>52</sup></p>	 <p>LibreOffice Math 6.4 en Ubuntu</p>