

LICENZAS POR FORMACIÓN 2018/19

CONSELLERÍA DE EDUCACIÓN, UNIVERSIDADE E FORMACIÓN PROFESIONAL

GUÍA DIDÁCTICA
DOCENTE

MATERIAIS MULTIMEDIA DE EDUCACIÓN FÍSICA PARA ALUMNOS LESIONADOS 1º ESO



Xeneralidades sobre educación física

Conceptos VI: A alimentación



O corpo humano
que darlle co
coidar o seu n

No primeiro
sabemos r
Presta atenci
el

Alberto Rodríguez Salas

Dorinda Seijo Souto

GUÍA DIDÁCTICA DOCENTE

ÍNDICE:

1. DATOS IDENTIFICATIVOS DO PROXECTO.....	3
1.1. Título.....	3
1.2. Autores.....	3
1.3. Datas de elaboración.....	3
2. DATOS DESCRIPTIVOS DO PROXECTO.....	3
2.1. Descrición xeral.....	3
2.2. Xustificación e marco de referencia.....	4
2.3. Destinatarios.....	4
2.4. Obxectivos.....	5
2.5. Contidos.....	5
2.5.1. Contidos das unidades didácticas.....	5
2.5.2. Criterios de avaliación.....	6
2.5.3. Estándares de aprendizaxe.....	7
2.5.4. Competencias claves.....	7
2.5.5. Tipo de páxinas que figuran no libro dixital.....	8
2.6. Temporalización.....	16
2.7. Metodoloxía.....	16
2.7.1. Atención á diversidade.....	17
2.8. Recursos.....	17
2.9. Avaliación.....	18
2.9.1. Avaliación do alumnado no emprego dos materiais.....	18
2.9.2. Avaliación dos propios materiais por parte do profesorado.....	19

1. Datos identificativos do proxecto

1.1. Título

Materiais multimedia de educación física para alumnos lesionados.

1.2. Autores

Alberto Rodríguez Salas

Dorinda Seijo Souto

1.3. Datas de elaboración

Licenzas de formación do curso 2018-2019, segundo trimestre.

2. Datos descritivos do proxecto

2.1. Descrición xeral

O conxunto de materiais curriculares elaborados, teñen como obxecto dotar ao profesorado de educación física de recursos suficientes como para abordar as unidades didácticas de todo un curso de 1º de ESO co soporte multimedia preciso para que o alumnado que non pode realizar as actividades prácticas de xeito convencional, por mor dunha lesión de media ou longa duración, poida seguir, complementar e incluso avaliar os contidos que os compañeiros están traballando simultaneamente na clase. Consta de seis libros dixitais (un por unidade) e neles inclúense informacións en formato de texto, audio, vídeo, preguntas, xogos e propostas prácticas.

Os libros son:





2.2. Xustificación e marco de referencia

A materia de educación física é eminentemente práctica. Cando finaliza un curso, o alumnado debe amosar o seu grao de coñecemento dos contidos, pero tamén o seu nivel de asimilación dos mesmos no ámbito procedimental. Para iso deben experimentar, practicar e incluso adestrar certas habilidades co fin de superar os retos e propostas que o profesorado considere pertinentes.

Porén, hai certas ocasións nas que o alumnado, ben sexa por incidentes dentro da aula ou por cuestións alleas as actividades na clase, non pode levar a cabo esas prácticas debido a algún tipo de lesión que impide que, de xeito temporal, realice actividades físicas ou que as mesmas non poidan facerse de xeito seguro. É por iso polo que o profesorado precisa un “plan B”, que moitas veces pasa por cubrir unha ficha da sesión para asegurarse de que o alumnado segue a clase e relaciona os contidos traballados, porque facer outro tipo de propostas implica deixar de lado ao resto do alumnado e perder tempo de práctica motriz, o cal vai en contra da filosofía da materia. De aí nace a pertinencia da nosa proposta: material que permita ao alumnado traballar de xeito autónomo ao tempo que pode seguir os contidos da materia e incluso a propia sesión práctica.

Por todo iso é polo que buscamos metodoloxías, visuais e motivantes. As TIC son un medio ideal para este fin, e permiten a progresión, a continuidade e a interactividade do alumnado na materia, e por este motivo o deseño da proposta pretende ser atractivo e actual.

2.3. Destinatarios

Área: Educación Física

Alumnado : 1º de ESO

2.4. Obxectivos

- ✓ Dotar ao profesorado de material interactivo específico da área e acorde aos contidos do curso.
- ✓ Permitir ao alumnado ter un guión das diferentes unidades do curso.
- ✓ Posibilitar o seguimento das sesións relacionando as actividades interactivas coa práctica.
- ✓ Dar continuidade a aqueles alumnos que puntualmente non poden facer práctica.
- ✓ Evitar a desconexión e perda do ritmo da clase a aqueles alumnos que presentan lesións de longa duración
- ✓ Facilitar ao profesorado a asignación e seguimento das actividades do alumnado

2.5. Contidos

2.5.1. Contidos de cada unha das unidades didácticas

UNIDADE 1. Xeneralidades sobre educación física	
Contidos da unidade	Correspondencia cos bloques do currículo
A educación física Bloques de contidos da educación física Clasificación dos deportes O corpo humano Hábitos de vida saudables O quecemento xeral A alimentación Primeiros auxilios As calidades motrices	B1.14 Tecnoloxías da información na EF B1.14 Tecnoloxías da información na EF B1.5 Papeis e estereotipos nas actividades B1.10 Estereotipos corporais B1.3 Aseo persoal B1.9 Actividade física como elemento saudable B3.6 Principios de hixiene postural B1.1 Fases de activación e recuperación B3.2 Principios de alimentación saudable B1.11 Prevención de riscos B1.12 Emprego responsable do material B4.1 Execución de habilidades motrices

UNIDADE 2. Condición física	
Contidos das unidades	Correspondencia cos bloques do currículo
Concepto de condición física As capacidades físicas básicas A forza A flexibilidade A velocidade A resistencia	B3.1 Condición física: capacidades físicas B3.5 Avaliación da condición física B3.4 Métodos para o desenvolvemento das CF B3.4 Métodos para o desenvolvemento das CF B3.4 Métodos para o desenvolvemento das CF B3.3 A frecuencia cardíaca de traballo

UNIDADE 3. Iniciación deportes individuais	
Contidos das unidades	Correspondencia cos bloques do currículo
Elementos clave para os deportes individuais Características xerais dos deportes individuais Tipos de deportes individuais	B1.2 Execución de xogos e exercicios B1.6 Aceptación do propio nivel de execución B1.4 Respecto e aceptación de regras B1.7 Alternativas no contorno próximo B1.8 Aceptación e respecto das normas B4.1 Execución de habilidades motrices B4.2 Práctica de xogos e deportes individuais

UNIDADE 4. Iniciación deportes de adversario	
Contidos das unidades	Correspondencia cos bloques do currículo
Elementos clave para os deportes individuais Características xerais dos deportes individuais Tipos de deportes individuais	B1.2 Execución de xogos e exercicios B1.6 Aceptación do propio nivel de execución B1.4 Respecto e aceptación de regras B1.7 Alternativas no contorno próximo B1.8 Aceptación e respecto das normas

UNIDADE 5. Iniciación aos deportes de equipo	
Contidos das unidades	Correspondencia cos bloques do currículo
Elementos clave para os deportes de equipo Características xerais dos deportes de equipo Tipos de deportes de equipo	B1.2 Execución de xogos e exercicios B1.6 Aceptación do propio nivel de execución B1.4 Respecto e aceptación de regras B1.7 Alternativas no contorno próximo B1.8 Aceptación e respecto das normas

UNIDADE 6. Iniciación aos deportes colectivos	
Contidos das unidades	Correspondencia cos bloques do currículo
Elementos clave para os deportes colectivos Características xerais dos deportes colectivos Tipos de deportes colectivos	B1.2 Execución de xogos e exercicios B1.6 Aceptación do propio nivel de execución B1.4 Respecto e aceptación de regras B1.7 Alternativas no contorno próximo B1.8 Aceptación e respecto das normas B4.4 Execución de habilidades colectivas B5.5 Práctica de xogos e deportes colectivos

2.5.2. Criterios de avaliación

O emprego da ferramenta pretende que o alumnado sexa quen de seguir o ritmo normal da clase pese a non poder levar a cabo a parte práctica tendo en conta os seguintes criterios:

Criterios de avaliación
B1.1 Recoñece actividades propias de cada fase da sesión
B1.2 Recoñece as posibilidades das actividades físico-deportivas como forma de inclusión
B1.3 Recoñece as posibilidades que ofrecen as actividades físico-deportivas como lecer
B1.5 Utiliza tecnoloxías da información e comunicación para procurar e analizar información
B3.1 Recoñece principios da alimentación, a actividade física saudable e control da actividade

O resto dos criterios de avaliación que aparecen con currículo non poden ser levados a cabo fóra da parte práctica, pois aluden expresamente a ese aspecto (por exemplo: B4.2 “Resolve situacións sinxelas de oposición ou colaboración oposición utilizando as estratexias máis axeitadas en función dos estímulos”) É por iso polo que resulta tan aconsellable o emprego desta ferramenta, pois posibilitará polo menos avaliar destes outros aspectos a alumnos que doutra forma non saberíamos se acadan os obxectivos.

2.5.3. Estándares de aprendizaxe

Mediante o material elaborado, pretendemos que o alumnado asimile os seguintes estándares de aprendizaxe.

Estándares de aprendizaxe
EFB1.1.1 Recoñece a estrutura básica dunha sesión
EFB1.1.2 Prepara quecementos e fases finais das sesións
EFB1.2.1 Aмосa tolerancia e deportividade no papel de espectador
EFB1.3.1 Coñece e identifica as posibilidades que ofrece o seu contorno próximo
EFB1.3.3 Analiza criticamente os estilos de vida relacionados co tratamento do corpo
EFB1.4.1 Identifica as características das actividades físico-deportivas
EFB1.5.1 Utiliza as tecnoloxías da información e da comunicación
EFB3.1.1 Distingue o impacto que pode ter a alimentación no estilo de vida
EFB3.1.3 Identifica características que deben ter as actividades físicas para ser saudables
EFB4.1.2 Describe a forma de realizar os movementos implicados nos modelos técnicos

Como podemos intuír, existen moitos estándares en Educación Física que non poden ser traballados fóra do ámbito dos procedementos, de aí que resulte tan importante levar a cabo sempre as sesións prácticas, pero isto en ocasións non é viable. Porén, podemos observar na táboa que hai outros estándares que si son susceptibles de ser traballados, de aí a importancia de non deixar pasar a oportunidade e empregar todos os recursos dispoñibles para que o alumnado complemente a súa formación.

2.5.4. Competencias clave

No relativo ás competencias (que buscan o saber, o saber facer, e saber estar), podemos dicir que os materiais elaborados repercuten directamente en cinco das sete contempladas no currículo de ensino secundario.

- **Comunicación lingüística (CCL):** O feito de que a información se adquira de xeito individual mediante a lectura e a observación de vídeos fai que o alumnado mellore a súa competencia lingüística.
- **Competencia dixital (CD):** O propio emprego da ferramenta de xeito autónomo garante a mellora no uso das novas tecnoloxías. O alumnado practicará e incorporará ao seu repertorio o emprego do libro multimedia de tal xeito que sexa quen de traballalo e assimilar o seu uso como algo complementario ás clases ordinarias de Educación Física.

- **Aprender a aprender (CAA):** Como consecuencia da metodoloxía empregada, o alumnado mellorará a súa autonomía e por tanto a capacidade de aprender de xeito individual. De feito, neste punto é onde reside o espírito do proxecto, pois o que buscamos fundamentalmente é que os estudantes consigan seguir o ritmo das clases, dos contidos e cumpran así cos obxectivos, por si mesmos, para que o profesor poida continuar as clases co resto dos alumnos de forma convencional, sen ter que pararse excesivamente cos que non realizan as sesións prácticas.
- **Competencia social e cívica (CSC):** Entendendo esta competencia como a capacidade de relacionarse cos demais, respectando ao grupo e mantendo unha relación axeitada a cada momento do proceso educativo, podemos sinalar que o feito de poder seguir o ritmo da clase, traballar en parellas ou pequenos grupos, non distorcer o ritmo dos compañeiros, assimilar o rol asignado e seguir as pautas marcadas son claros indicativos de que realmente esta competencia está sendo traballada.
- **Sentido de iniciativa e espírito emprendedor (CSIEE):** Se temos en conta que esta iniciativa resulta ser a capacidade para acometer accións sen dudar e asumindo responsabilidades, é doado comprender que a través do traballo que presentamos, o alumnado mellorará este aspecto, pois será responsabilidade súa o seguimento do programa establecido e con iso o consecución ou non dos obxectivos.

2.5.5. Tipo de páxinas que figuran nos libros dixitais

O contorno do libro multimedia é moi sinxelo. Cando abrimos o mesmo, as páxinas amosan a seguinte estrutura:

- Unha barra superior co logotipo, o título e o número de unidade.
- Un cadro central onde se amosa a información ou actividade da páxina
- Unha barra lateral que presenta:
 - Botón de pantalla completa
 - Botón de información sobre número de acertos nas actividades
 - Número de páxina
 - Botón de retroceder páxina
 - Botón de avanzar páxina
- Algunhas páxinas teñen unha barra inferior con algún tipo de instrución
- Algunhas páxinas de actividades teñen abaixo un botón de verificación, para comprobar se a resposta é correcta. Ao premer sairá unha mensaxe.

Todos os cadernos teñen unha estrutura moi similar, se ben existen diferentes tipos de páxinas dentro de cada un segundo cal sexa o seu obxectivo. Algunhas permiten ao alumno informarse da configuración da propia unidade; outras ofrecen información sobre contidos propios da materia, outras, no entanto, permiten a realización de actividades, etc.

A continuación presentamos un resumo do tipo de páxinas que podemos atopar e do funcionamento de cada unha delas.

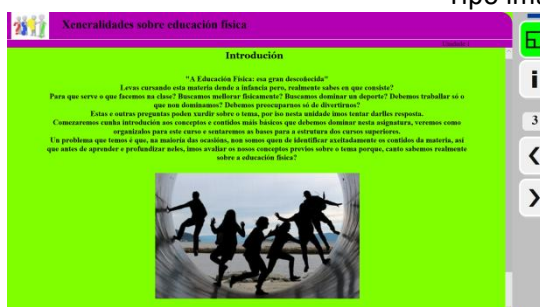
INFORMATIVAS

Tipo panel



Algunhas ofrecen información referida á configuración do propio libro, como é o caso das páxinas de índice. Nestas o usuario pode avanzar ata o contido desexado premendo o recadro correspondente.

Tipo imaxe e texto



Outras presentan información sobre os contidos que se van traballar, e no seu formato inclúese, habitualmente, unha imaxe e un texto

Tipo ficha



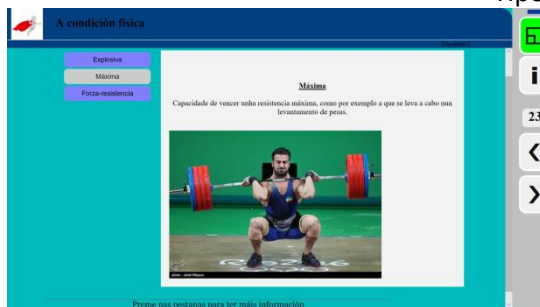
Todas as unidades están organizadas por sesións, as cales veñen explicadas ao principio por medio dunha táboa. Esas sesións son as prácticas que se levarán a cabo de xeito convencional mentres o alumnado lesionado traballa as correspondentes actividades co libro dixital.

Tipo esquema



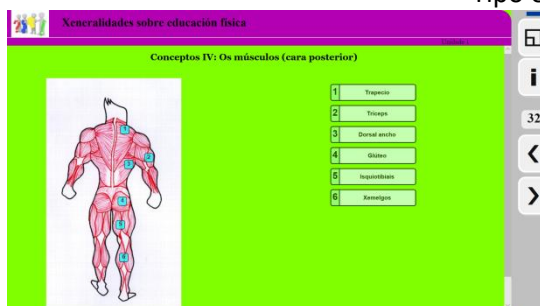
A información é amosada por medio dun esquema de árbore. Serve para introducir unha clasificación que será ampliada posteriormente.

Tipo menú



Cando a información dos contidos precisa unha explicación esquemática, os páxinas empregadas son as de tipo menú, onde podemos obter máis información premendo na pestana correspondente.

Tipo etiquetas



Os conceptos son presentados por medio dun debuxo ou foto con números que corresponden a unha etiqueta. Trátase de mellorar a percepción e a memoria visual.

Tipo vídeo



Nalgúns casos a información ven aportada por medio dun vídeo. O único que debemos facer é premer o botón de inicio da reprodución e, se queremos, picar nas frechas para visualizalo a pantalla completa

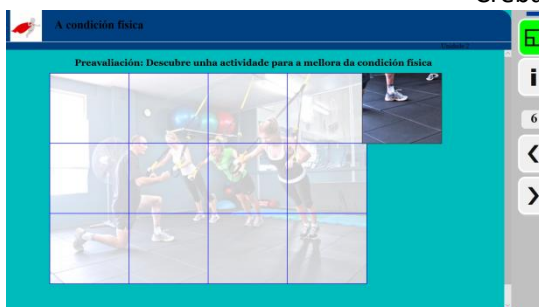
Tipo audio



Noutros casos a páxina amosa uns cadros con debuxos. Para obter máis información basta con picar dentro deles e abrírase outra ventá e a información será aportada mediante o son.

ACTIVIDADES

Crebacabezas



Ao inicio das unidades sempre hai un xogo de colocar pezas para formar unha foto, coa intención de introducir a unidade, e mellorar a predisposición do alumnado.

Sopa de letras



En ocasións as pistas do xogo son imaxes, noutros casos son definicións, mais o obxectivo é sempre o mesmo: achar as palabras dentro da sopa. Unha vez atopadas picaremos a primeira e a derradeira letra, e xa quedará marcada a palabra.

Clasificar imaxes



Aparecen unhas caixas cuns textos e unhas fotos que deberemos arrastrar dentro das mesmas segundo a súa correspondencia.

Aforcado



Atendendo á pista que nos ofrecen, deberemos ir marcando letras para completar a palabra ou frase. Só dispoñemos de seis posibles erros

Relacionar



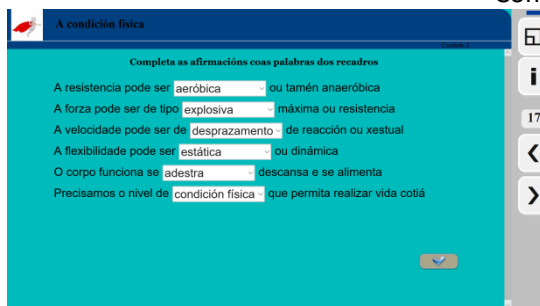
Deberemos picar nun recadro dunha columna e o seu correspondente da outra columna. Os cadros quedarán ligados por unha liña. No caso de querer borrar, picaremos enriba da liña e desaparecerá.

Preguntas



Consiste en responder cunha palabra á pregunta formulada. Debido ás restricións do programa, é moi importante ter en conta as maiúsculas e as faltas de ortografía.

Completar



Deberemos premer na pestana e escoller a palabra axeitada no menú que aparece.

Preguntas test



Poden ser de resposta única ou múltiple. Haberá que prestar atención ao enunciado de presentación da páxina para sabelo.

Escoller imaxes



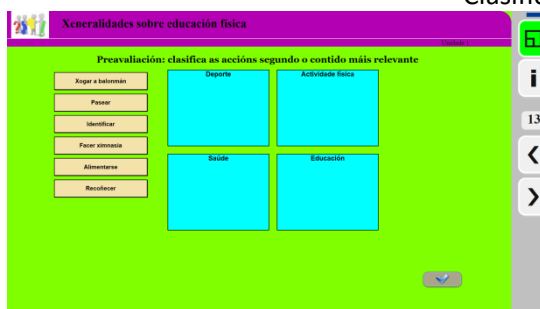
Aparecen unha serie de imaxes das cales algunhas delas corresponden co enunciado. Deberemos marcalas e verificar se son correctas ou non.

Unir textos



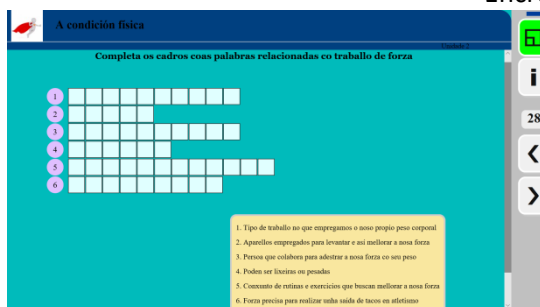
Os textos da columna esquerda complétanse cos da dereita, os cales deberemos arrastrar para formar as afirmacións.

Clasificar textos



Neste caso aparecen unha serie de palabras que deberemos arrastrar dentro duns cadrados cun título.

Encrucillado



O obxectivo é descubrir as palabras definidas e colocalas dentro dos cadrados numerados. Coidado coas faltas de ortografía.

Arrastrar imaxes



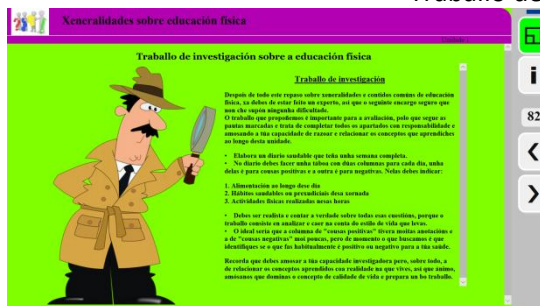
A páxina presenta unha serie de imaxes colocadas en dúas filas. Deberemos asociar e arrastrar as da fila inferior dentro do recadro correspondente da fila superior.

Identificar imaxes



Deberemos colocar as etiquetas amosadas na parte inferior da páxina dentro dos cadros das fotografías.

Traballo de investigación



Aparece ao final de cada unidade, antes das actividades de avaliación. É a explicación dunha proposta de traballo sobre a unidade para completar a nota do alumno en substitución do exame práctico.

Colocar etiquetas



Actividade moi visual onde é preciso colocar a punta de cada etiqueta no número correspondente. Coidado de non solapar as etiquetas, pois de ser así o resultado sería incorrecto.

Completar secuencias



Empregada co fin de memorizar conceptos dunha clasificación. Deberemos colocar as fotos repetindo a secuencia ata o final.

Raios X



Empregando o rato moveremos o círculo que aparece enriba do panel escuro e iremos vendo a imaxe que está por debaixo. Á dereita temos unha pista. Debemos escribir a palabra correctamente. Coidado coas faltas.

Parellas I



Actividade visual que consiste en achar as parellas de fotos. O obxectivo é asociar ás fotos aos contidos da unidade ao tempo que melloramos a memoria visual. Non te entreteñas porque o tempo é limitado.

Parellas II



Neste caso deberemos asociar á imaxe ao texto correspondente, co que o emparellamento resulta máis complicado. Coidado co tempo.

2.6. Temporalización

As unidades están elaboradas para 1º de ESO, e deseñáronse coa idea de abarcar o total das sesións do ano. Como media, un curso académico en educación física, tendo en conta que son 2 sesións semanais, ten unhas 65 horas. A nosa proposta ten a seguinte distribución:

Unidade	Título	Número de sesións
1	Xeneralidades sobre educación física	9
2	Condición física	9
3	Iniciación aos deportes individuais	8
4	Iniciación aos deportes de adversario	8
5	Iniciación aos deportes de equipo	8
6	Iniciación aos deportes colectivos	8
Total de sesións das unidades		50
Exames teóricos		6
Ex. Prácticos (1 sesión máis por unidade)		6
Imprevistos (1 por trimestre)		3
Total de sesións do curso		65

2.7 Metodoloxía

En principio o material foi concibido para empregar seguindo a metodoloxía de asignación de tarefas, onde o profesor marca o número de actividades ou páxinas e o alumnado realiza de xeito autónomo as propostas mentres o resto realiza a sesión do xeito convencional. O elevado número de obxectos dixitais educativos (en adiante ODEs) fai que o alumnado poida seguir sen problema os contidos da materia, relacionalos coa práctica dos compañeiros e resolver as cuestións e xogos.

Neste caso, tendo en conta a organización das sesións prácticas e a correspondencia coas actividades dos libros interactivos, haberá situacións nas que o alumno lesionado teña que facer tarefas sobre actividades xa realizadas polos compañeiros nalgunha sesión anterior ou, incluso, sobre outras aínda non abordadas. É por iso polo que o proceso tamén segue a liña marcada na metodoloxía das “flipped classroom”, onde transferimos parte dos procesos de ensino-aprendizaxe fóra da aula (neste caso dentro, mais sen a acción directa do profesorado, mediante a visualización de vídeos, esquemas ou fotos) co fin de que empregar o tempo útil para a realización das actividades de maior dificultade, e así favorecer unha aprendizaxe máis significativa.

Porén, tendo en conta a natureza do material, podemos destacar que os contidos tamén poden ser abordados seguindo a metodoloxía da gamificación, é dicir incorporando mecánicas e dinámicas de videoxogos en contornos non lúdicos co fin de potenciar a motivación, a concentración, o esforzo e a fidelización. Neste caso as propostas serían para todo o alumnado, empregando momentos ou situacións puntuais que serían escollidas en función dos contidos.

2.7.1 Atención á diversidade:

Neste apartado, debemos ter en conta que a natureza dos materiais é precisamente a atención á diversidade, pois a través deles pretendemos implicar a aqueles alumnos que en ocasións quedan illados da clase por mor dunha lesión, indisposición ou similar. Entendendo as medidas de atención á diversidade como os pilares sobre os que poder sustentar a educación en igualdade de oportunidades para todos, é doado comprender que a metodoloxía que pretendemos empregar facilitará esta universalidade, pois a diferenza da metodoloxía convencional, onde o alumnado atende ás explicacións na clase de xeito pasivo, aquí o que se pretende é todo o contrario: Ler, investigar e visualizar vídeos relacionados coas unidades traballadas de xeito autónomo, para resolver as actividades complementarias e poder integrarse novamente na clase ordinaria cando finalice a convalecencia. Deste xeito, incluso aqueles alumnos con dificultades de comprensión ou relación de contidos poden ter o apoio do profesorado ou dos compañeiros implicados nestas actividades á hora de resolver as tarefas.

Se temos en conta os diferentes perfís que poden presentar os alumnos, cómpre resaltar que este tipo de ferramenta permitirá a adquisición e a avaliación de contidos para todos aqueles alumnos que presenten dificultades de tipo psicomotor, tanto permanentes como transitorias, co cal estaremos facilitando a integración nas clases de educación física de moitos rapaces que debido a lesións inoportunas non poden realizar as sesións de xeito convencional, e que supoñen trastornos no momento da avaliación. De igual xeito, o alumnado con dificultades sensoriais, poderá superar as súas limitacións grazas aos medios audiovisuais e as novas tecnoloxías, polo que nese senso, o emprego desta ferramenta que pretendemos elaborar pode ser moi produtivo.

2.8 Recursos

Materiais técnicos empregados para a elaboración do libros dixitais:

O material consta de 6 libros dixitais elaborados coa ferramenta EDILIM versión 5.1.

Cada libro consta de múltiples páxinas nas que incluímos diferentes presentacións e actividades de elaboración propia para as que empregamos aplicacións como:

- Audacity 2.3.1
- Gimp 2.10
- Paint 3D
- VideoScribe 3.2.1 PRO
- HandBrake 1.2.2

As fotografías incluídas son, na súa grande maioría, de outros autores, aínda que todas elas son de licenza libre e están perfectamente referenciadas no documento adxunto de cada un dos libros dixitais. Todos aqueles materiais que non figuran no documento de referencias de autores é porque son de produción propia.

2.9 Avaliación

2.9.1 Avaliación de alumnado no emprego dos materiais

Todos os libros teñen varios puntos que fan referencia a este apartado:

- Preavaliación: Ao inicio de cada unidade hai sempre un conxunto de entre 5 e 10 actividades encamiñadas a que o propio alumno verifique o grao de coñecemento do tema que vai comezar.
- Avaliación continua: Ao longo de cada unidade sempre hai actividades de traballo despois de cada bloque de información que permiten comprobar a asimilación deses contidos.
- Avaliación final: Ao finalizar cada tema propoñemos entre 10 e 20 preguntas e actividades de todos os apartados do mesmo co fin de avaliar o conxunto da unidade. Tamén incorporamos unha actividade de investigación relacionada coa materia traballada, na que os alumnos deben relacionar os conceptos coa realidade do lugar onde viven, que será avaliada e tida en conta como complemento ao exame teórico, en substitución do práctico que realizan os compañeiros e que eles non poden facer.

2.9.2 Avaliación dos propios materiais por parte do profesorado

A enquisa que presentamos a continuación ten como obxecto avaliar o grao de satisfacción dos usuarios do material multimedia titulado “Materiais multimedia de educación física para alumnos lesionados”, creado durante unha licenza de estudos no curso 2018-2019.

As cuestións están agrupadas en bloques referentes a diferentes aspectos da UDIs presentadas. Lea con atención e marque cunha cruz a puntuación que considere axeitada, segundo a seguinte escala: 1.Nada/2.Pouco/3.Bastante/4. Moito

ASPECTOS TÉCNICOS	1	2	3	4
Considero que uns coñecementos mínimos de informática son suficientes para manexar o libro multimedia				
A guía didáctica é o suficientemente sinxela para o seu manexo				
A información para a súa execución é suficiente				

INTERACTIVIDADE	1	2	3	4
As instrucións para os exercicios son suficientemente claras				
O conxunto de actividades permite a participación activa do usuario				
Os elementos multimedia (vídeos, sons, fotos) están ben integradas				
O contorno dos materiais favorece a motivación, o esforzo e a aprendizaxe significativa				

UTILIDADE	1	2	3	4
A ferramenta proposta resulta en xeral útil para o emprego que foi pensada				
Os elementos integrados están adaptados ao nivel e características do alumnado ao que vai dirixido				
Os botóns de navegación permiten acceder rapidamente á parte desexada				
A distribución dos contidos por sesións permite ao profesorado buscar eficazmente os temas				

CONTIDOS	1	2	3	4
Os contidos seleccionados son axeitados para o curso ao que está dirixido				
Os contidos están ben estruturados e organizados				
A presentación dos contidos favorece a motivación e o traballo de xeito autónomo				
A información presentada e os elementos de apoio como fotos e vídeos son o suficientemente actuais				

AVALIACIÓN	1	2	3	4
O apartado de preavaliación ao inicio de cada UDI resulta acertado				
O feedbacks aportados tras os acertos ou erros son amables, motivadores e serven de reforzo				
O número de actividades e a dificultade das mesmas están acordes ao nivel ao que van dirixidas				
O programa ofrece un rexistro dos acertos e erros realizados				

EN XERAL O NIVEL DE SATISFACCIÓN DOS MATERIAIS É				

PUNTOS FORTES	PUNTOS FEBLES
PROPOSTAS DE MELLORA	

Adaptado de García de la Fuente, Iria (2011) Luz e son. Enerxía Multimedia. Licencia por estudos. Xunta de Galicia