



MANUAL DE USO

Autora: Mª Rosario Vázquez Freire

(Orientadora no CEIP “Praia de Quenxe” de Corcubiión - A Coruña)

Proxecto realizado durante unha licenza por formación no curso 2024/25

concedida pola Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional da Xunta de Galicia

1. CONSIDERACIÓNS XERAIS SOBRE O PROXECTO:

“Xa lemos - Sílabas directas e inversas” é un Método de Lectoescritura en lingua galega para alumnado de 1º nivel de Educación Primaria que pretende lograr a consolidación da aprendizaxe do proceso lector mediante actividades interactivas que traballan a secuenciación na adquisición da lectura de sílabas directas e inversas existentes na nosa lingua e, paralelamente, tamén a escritura de todas elas.

As actividades creáronse e desenvólvense mediante o software en liña Genially o que permite que os contidos posúan tanto animación como interactividade.

REQUISITOS:

O sistema operativo que empreguemos vainos ser indiferente.

Precisaremos un navegador e evidentemente sempre será preferible que estea actualizado e que cumpra os últimos estándares pero poderemos escoller libremente cal empregar.

Coñecendo a url do ODE podemos visionalo online para o que será preciso contar cunha conexión a internet.

Non obstante, tamén é posible visionar cada ODE offline, sen conexión a internet, por tanto. Para elo descargaremos o ODE que seleccionemos e obteremos un arquivo ZIP.

Ese arquivo teremos que descomprimilo no dispositivo que queiramos e xa poderemos acceder a todo o contido do ODE executando o arquivo “index”.

Comprobaremos que, aínda que non estamos a usar a conexión a internet, o ODE mantén a súa interactividade e as animacións e, como ningún dos ODE de “Xa lemos - Sílabas directas e inversas” ten contidos externos, non resultará precisa en ningún momento.

En resumo, cada paquete de actividades pódese visionar en calquera tipo de dispositivo e nos principais navegadores mesmo sobre distintos sistemas operativos e con total independencia do software de creación polo que posúen accesibilidade, adaptabilidade, interoperabilidade e portabilidade.

Todos os paquetes de actividades presentan a mesma estrutura e teñen un funcionamento moi intuitivo.

2. ACTIVIDADES.

Os ODE's (Obxectos Dixitais Educativos) dos que consta “Xa lemos - Sílabas directas e inversas” son un total de 10, adicados cada un a varias letras ou dígrafos, co seguinte reparto:

ODE Nº 1	ODE Nº 2	ODE Nº 3	ODE Nº 4	ODE Nº 5	ODE Nº 6	ODE Nº 7	ODE Nº 8	ODE Nº 9	ODE Nº 10
VOGAIS, P, M	L, S, T	D, N, F	R FORTE, R SUAVE	C, QU	Z, C (CE, CI)	G, GU	B, V	H, Ñ, X	LL, CH, NH



Todos os ODE's presentan a mesma pantalla de inicio na que vemos os datos identificativos do material e na que existe un acceso aos documentos técnicos do proxecto así como á Guía Didáctica de cada ODE. Accederemos a todo elo premendo a icona de “Documentación”. Así mesmo veremos un botón central circular e de cor azul que debemos premer para acceder ao menú do ODE que

corresponda.

En cada ODE existen 4 paquetes de actividades de diferentes tipoloxías. Accédese a cada un destes paquetes premendo as iconas que os representan e que se ofrecen nun menú inicial puidendo optar o usuario por desenvolverlas na orde que prefira aínda que suxiro manter a orde de esquerda a dereita e de



arriba a abaixo pois dese xeito desenvolveranse de acordo a unha secuenciación que responde a un nivel de dificultade progresivo.



Asemade, nesta mesma primeira pantalla co menú de actividades temos xa acceso a outro menú baixo a denominación “Atención á diversidade” e no que, premendo na súa icona,

accederemos a un menú con 4 novas tipoloxías de actividades, identificadas cada unha delas cun texto e cunha icona diferente.

Atendendo a esa orde paso a explicar en que consiste cada paquete de actividades que o usuario atopará tendo presente que en todo momento podemos premer o botón de inicio que nos levará ao menú principal ou mesmo cambiar ao paquete de actividades de atención á diversidade premendo a icona correspondente:



- “CLASIFICO”: Paquete de actividades nas que se ofrecen en cada pantalla 6 imaxes, pero únicamente 4 das



cales representan alguna palabra que contén algunha sílaba formada con alguna das letras dese ODE e que por tanto forman parte do vocabulario a traballar. A un tempo vemos un cronómetro que ao iniciar a actividade



comeza unha conta atrás. O alumnado debe premer só as imaxes que se lle indican no enunciado, pudiendo ser palabras que comezan, rematan ou conteñen unha letra ou sílaba en concreto. Se prememos unha imaxe incorrecta ou non prememos todas as correctas dentro do tempo que nos aportan teremos un feedback negativo e poderemos realizar un novo intento. Se, pola contra, atopamos todas as imaxes que cumpren coas indicacións aportadas dentro do tempo permitido, teremos un feedback positivo e poderemos pasar á seguinte pantalla onde nos agardará un novo grupo de imaxes e un novo enunciado. O alumnado verá ademais un contador 0/4 que irá anotando os acertos que realice premendo



imaxes. A un tempo, cada imaxe correcta desaparecerá cando se preme. Unha pantalla informa de ter chegado ao remate da presentación e ofrece o acceso á seguinte actividade que, seguindo a orde que xa coñecemos no



menú inicial, será “LEO SÍLABAS” así como a posibilidade de realizar de novo a mesma actividade.

- “LEO SÍLABAS”: Paquete de actividades consistentes en formar unha palabra, que contén unha ou máis sílabas formadas coas letras a traballar neste ODE. Mediante o arrastre das sílabas correctas, que ademais se deben ordenar convenientemente, poderemos resolver a actividade pero entre as sílabas que se ofrecen



existen varias incorrectas. A actividade ofrece apoio visual e auditivo da palabra a construír.

Nesta actividade o alumnado pode realizar a súa propia autoavaliación premendo o botón “Comprobar” que lle ofrecerá como “feedback” unha mensaxe de felicitación se a actividade foi resolta correctamente e premendo a cal accederá a unha nova pantalla e outra indicativa de erro

en caso contrario. Ademais neste caso as sílabas que se tiveran colocado erroneamente volverán á súa posición inicial deixando ocos baleiros na palabra a formar, mantendo en cambio no seu lugar as sílabas que estiveran acertadas e o alumno ou alumna poderá continuar intentando construír correctamente a palabra. Cando ao premer o botón “Comprobar” se reciba un feedback positivo porque a palabra estea ben completada poderemos ir resolvendo novas pantallas e novas palabras ata recibir a mensaxe que informa de que a actividade rematou e poderemos entón optar por pasar á seguinte que, segundo a orde que temos organizado, será “LEO PALABRAS”, realizar de nova a mesma actividades ou ben, como sempre e en todo momento, acceder ao menú de inicio ou ao das actividades de atención á diversidade. Se o alumnado ten dúbidas sobre cal é o



significante que debe formar en cada pantalla, ademais de contar co apoio visual da imaxe, pode optar por escoitar o audio de axuda que acompaña a cada significado premendo a icona da orella.

- “LEO PALABRAS”: Actividade que consiste en arrastrar as palabras correctas ata candansúa imaxe de xeito que unamos significativo e significado. Débese seleccionar a palabra correcta de entre todas as ofrecidas. Apórtase

apoio visual das palabras a buscar pero ademais apoio auditivo ao que se accede premendo a icona dunha orella que acompaña a cada imaxe. Cando o alumno ou alumna remate realizará a súa autoavaliación premendo o botón “Comprobar” recibindo entón

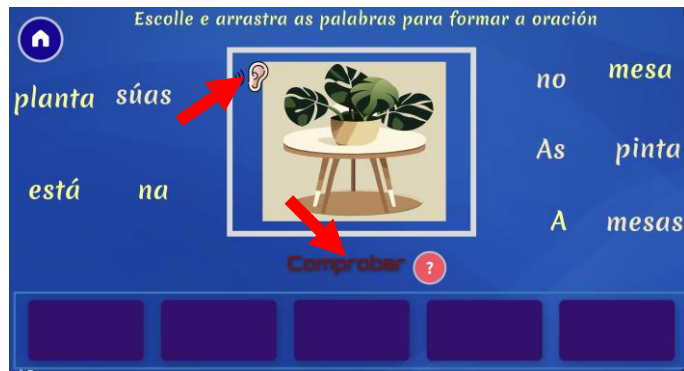


feedback positivo se todo está correcto e negativo se non é así pero ademais neste caso as palabras situadas en lugares incorrectos deixarán os lugares baleiros e volverán ás súas posicións de inicio e o alumno ou alumna poderá continuar realizando outra escolla ata resolver correctamente a actividade.

Cando se superan todas as pantallas somos informados de que a actividade rematou e poderemos pasar á seguinte, neste caso “FORMO ORACIÓNS”, comezar de novo a mesma actividade, ou ben premer o botón que nos leve ao menú de inicio ou ao menú do paquete de actividades de atención á diversidade.

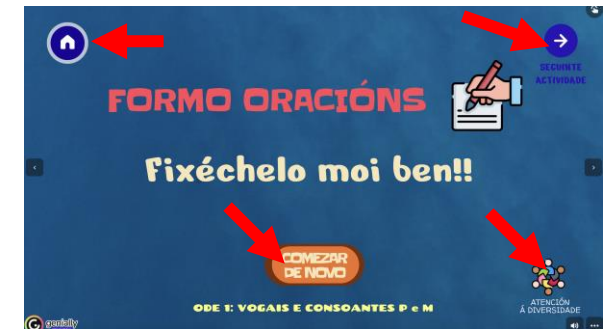


- “FORMO ORACIÓNS”: Actividade consistente en seleccionar de entre as palabras ofrecidas as adecuadas para



formar, mediante arrastre, unha oración alegórica a unha imaxe que se mostra e que se acompaña dun audio no que poder comprobar cal é a oración correcta a construír. Apórtanse tanto palabras de máis como determinantes e conectores de diverso xénero e número para que o alumnado non só deba seleccionar o vocabulario adecuado senón tamén levar conta de realizar a concordancia gramatical correcta. Cando o alumno ou alumna

remate debe premer o botón “Comprobar” para recibir feedback positivo se a oración está ben construída e negativo en caso contrario pero ademais entón se algunha palabra non debía ser escollida ou foi colocada nun lugar indebido deixará o lugar baleiro e volverá á súa posición de partida, permanecendo sen moverse as palabras que estean correctamente colocadas e o alumno ou alumna poderá realizar novos intentos ata resolvelo correctamente. Unha vez rematada completamente a actividade chégase a unha mensaxe que ofrece as opcións de comenzar de novo a mesma actividade ou acceder aos menús de inicio ou de atención á diversidade.

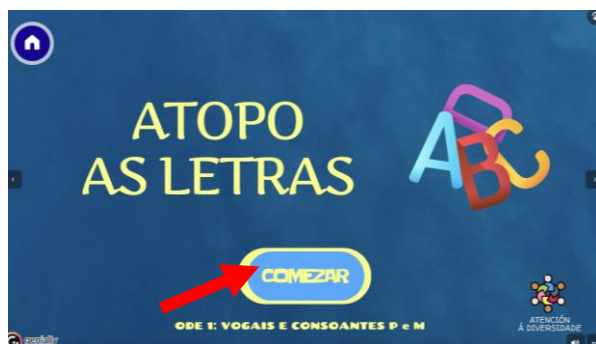


- **ICONA DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE:** Premendo esta icona accedemos a un novo menú con 3 tipos diferentes de actividades para a atención á diversidade do noso alumnado. Igualmente temos sempre a opción de premer o botón que dá acceso ao menú principal de inicio.

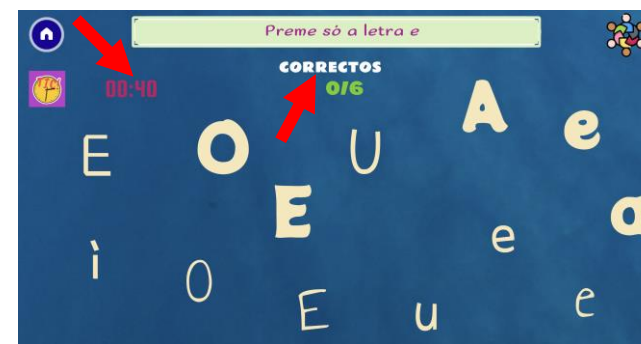


Dentro do menú dos paquetes de actividades de “Atención á diversidade” atopamos os seguintes:

- **“ATOPO AS LETRAS”:** Mediante a gamificación nesta actividade o alumnado identifica algunha letra en concreto ou as letras que conforman unha palabra indicada mediante a presentación visual da mesma e un audio explicando o enunciado. Xunto coas letras da palabra indicada e buscada ofrécense outras moitas que,



obviamente, non se deben premer pois cometerase un erro. Para remarcar o aspecto lúdico da actividade dende o inicio vemos unha conta atrás nun cronómetro e un



contador que nos mostra os acertos que se van contabilizando de entre todos os totais posibles. O alumnado únicamente debe premer as letras que considere correctas e se preme unha opción incorrecta a actividade verase interrompida por unha mensaxe de feedback negativo pero entón poderá comezar de novo a actividade. Se, pola contra, o alumno ou alumna preme todas as opcións correctas dentro do tempo disponible, chegará



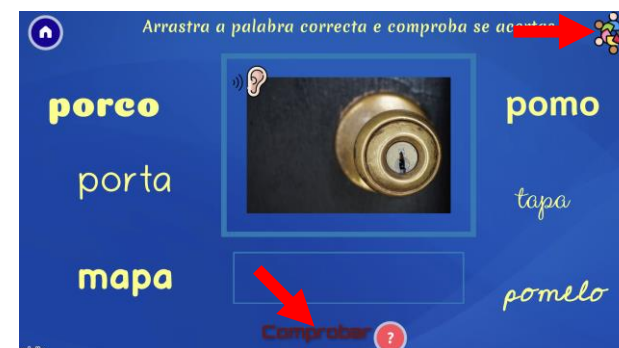
ao final do cómputo total no contador e aparecerá unha mensaxe de feedback positivo e poderá pasar á seguinte pantalla onde lle agardará un novo enunciado indicando unha nova palabra da que hai que identificar e seleccionar as letras de entre as ofrecidas. Chegando ao remate da actividade, a pantalla que nos indica esa circunstancia ofrécenos un botón co que acceder á seguinte actividade destinada á atención á diversidade que neste caso será “ATOPO A PALABRA”, ou ben

as opcións xa coñecidas de realizar de novo a actividade que vimos de rematar, acceder ao menú de inicio principal ou ao propio menú de actividades de atención á diversidade.

- “ATOPO A PALABRA”: Actividade consistente en identificar a palabra correcta de entre varias ofrecidas en diferentes tipografías. Coñecemos a palabra a seleccionar porque se nos



ofrece tanto a súa imaxe como un audio. A palabra seleccionada débese arrastrar ata colocala baixo a imaxe e entón xa podemos premer o botón “Comprobar”. Novamente o alumnado terá unha



autoavaliación pois recibirá unha mensaxe de feedback positivo ou

negativo. No primeiro caso poderá pasar a unha nova pantalla e no segundo a palabra que tiña arrastrado



volverá á súa posición de inicio xa que era incorrecta e poderá realizar un novo intento. Logo de sucederse varias actividades chegarase á pantalla que informa do remate da actividade e ofrece as opcións de realizala novamente, acceder á seguinte, que será “ATOPO A ORACIÓN” ou ir directamente aos menús, ben de inicio, ben de atención á diversidade.

- “ATOPO A ORACIÓN”: Nestas actividades interactivas o alumnado debe seleccionar de entre 4 oracións que se ofrecen, a que expresa algo relativo a unha imaxe que se mostra, e que ademais teña non só unha correcta construción sintáctica senón tamén coherencia gramatical, por exemplo, na concordancia de número e xénero.

A oración seleccionada débese arrastrar ata colocala como pé da imaxe que se amosa e entón o

alumnado poderá comprobar se escolleu a opción correcta premendo o botón “Comprobar” puidendo avanzar de pantalla se así foi ou, pola

contra, puidendo realizar un novo intento se a oración seleccionada volve ao seu lugar inicial porque non era a correcta. Ao mesmo tempo, ademais do apoio visual o alumnado pode premer a icona que dá acceso a un audio onde



escoitar a formulación correcta da oración.



Chegando á pantalla que indica o remate destas actividades podemos optar por realizalas de novo, acceder aos menús, tanto principal como de atención á diversidade ou premer o acceso á seguinte actividade pero, neste caso, levaranos a unha pantalla que nos indica o remate de todo o ODE ao completo. Unha vez máis, temos a opción de premer o botón  que nos levará ao menú principal de inicio co que poderemos realizar de novo calquera dos paquetes de actividades a fin de reforzar a aprendizaxe.

Como temos comprobado, sempre e en calquera momento do desenvolvemento das actividades o alumnado ten opción de premer o botón de ir ao inicio dese ODE mediante ese botón redondo que mostra unha icona dunha casa sobre un fondo azul escuro. De facelo, mostraráselle o menú inicial con acceso ás iconas que levan a cada un dos diferentes tipos de actividades e do mesmo xeito tamén poden optar por premer o botón indicativo do menú de acceso ao paquete de actividades de atención á diversidade. 

É de interese mencionar que as actividades non marcan ao alumnado límite algún no número de intentos.