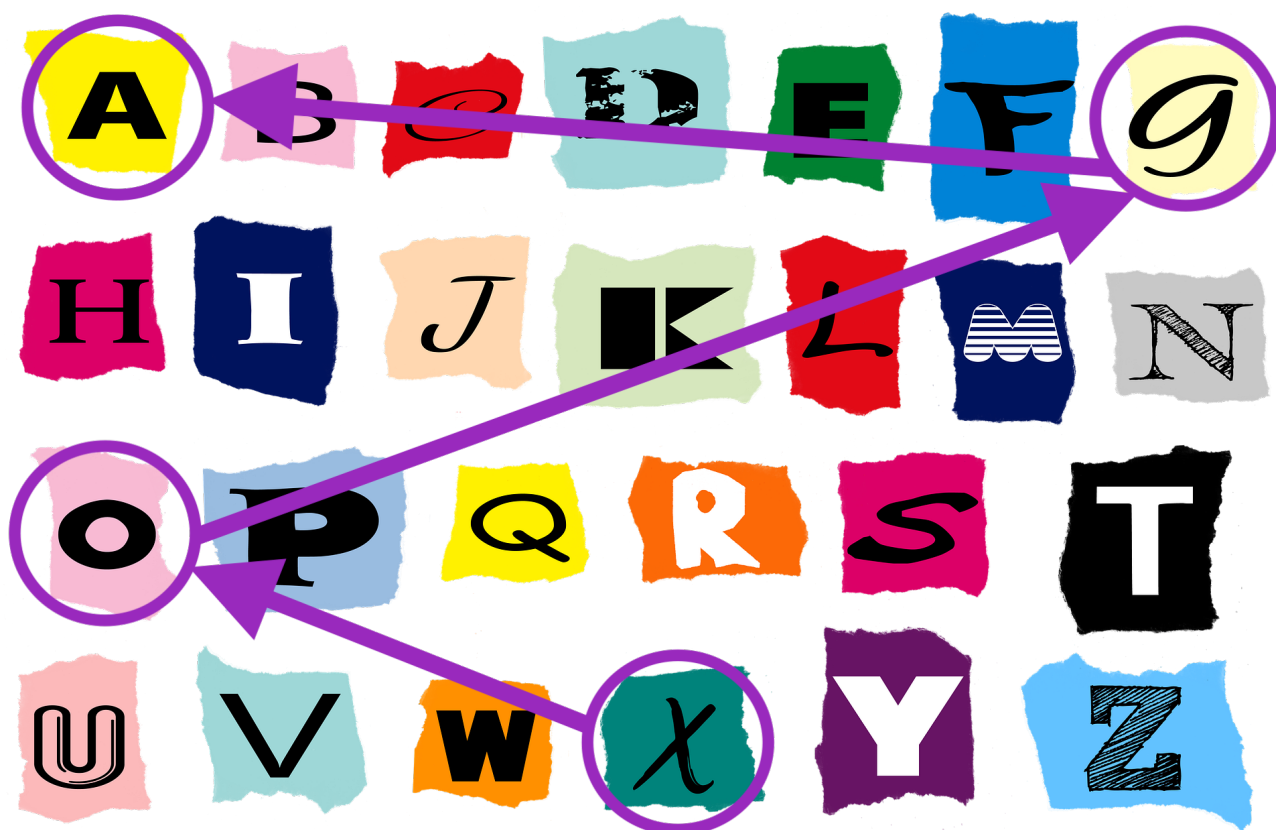


XOGA COAS LETRAS

MANUAL DE USO



Licenza por formación 2023-2024 (2º trimestre)

Consellería de Cultura, Educación, Formación Profesional e Universidades

Xunta de Galicia

Autora: María Reineró González

Materias e cursos aos que se dirixe

Os Obxectos Dixitais Educativos que forman parte do proxecto “XOGA COAS LETRAS” están deseñados principalmente para a aprendizaxe e o tratamento de dificultades na lectoescritura en lingua galega, así como para a ampliación de vocabulario nesta lingua.

Estes materiais poden ser empregados tanto en Educación Infantil coma en Educación Primaria, segundo os diferentes tipos de actividades propostas, aínda que será no primeiro ciclo de Educación Primaria onde maior proveito se poderá obter deles. Para máis indicacións e orientacións no traballo con estes materiais recoméndase consultar a Guía didáctica.

Estrutura do ODE e actividades

O menú de cada ODE está estruturado do seguinte xeito:

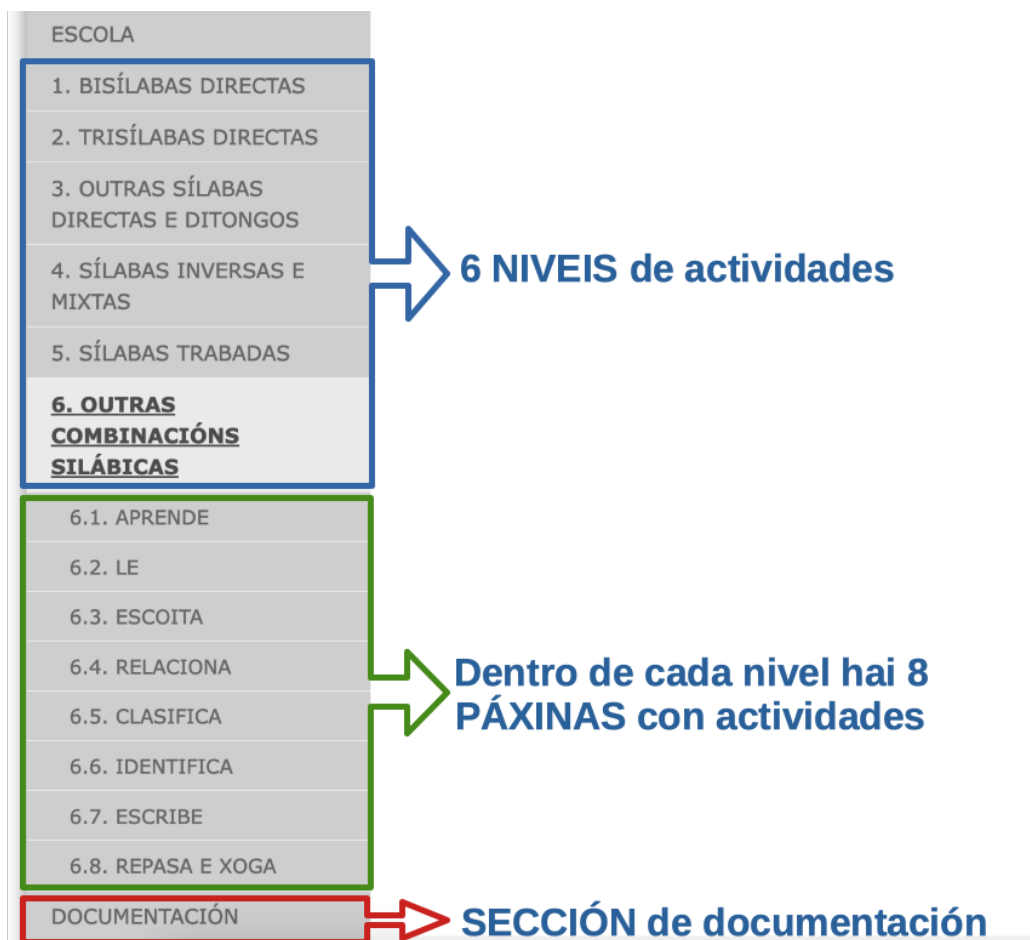


Ilustración 1: Menú – árbore de contidos

Cada nivel do ODE inclúe unha nova dificultade, que se vai acumulando ás dificultades vistas anteriormente.

PORTADA

Na primeira páxina atopamos a portada, co título do ODE.



Ilustración 2: Portada

Na parte superior das páxinas sitúanse os botóns para ocultar ou ver o MENÚ e para pasar á páxina anterior e seguinte.

Durante toda a navegación atoparase na parte inferior unha icona que dá acceso á ferramenta de accesibilidade para a modificación de tipos e tamaños de fontes de letra, así como para axuda de lectura.

Pulsando sobre esta icona  podemos despregar a barra completa:



Ilustración 3: barra de accesibilidade

NIVEL 1 BISÍLABAS DIRECTAS

Palabras formadas por **dúas sílabas directas** (consoante – vogal). Inclúense os fonemas representados por dígrafos: CH, GU, LL, QU, RR.

NIVEL 2 TRISÍLABAS DIRECTAS

Palabras formadas por **tres sílabas directas**, incluíndo os dígrafos.

NIVEL 3 OUTRAS SÍLABAS DIRECTAS E DITONGOS

En “**Outras sílabas directas**” inclúense palabras cunha única sílaba directa ou con máis de tres, así como palabras con sílabas directas que conteñan **algunha sílaba monolítera** (formada por unha única letra), tamén cando esta sílaba está producida por un hiato.

Dentro de “**Ditongos**” están as palabras con sílabas directas que inclúan algún ditongo.

NIVEL 4 SÍLABAS INVERSAS E MIXTAS

Palabras nas que se inclúe algunha **sílaba inversa** (vogal – consoante) ou algunha **sílaba mixta** (consoante – vogal – consoante).

NIVEL 5 SÍLABAS TRABADAS

Palabras que inclúen algunha **sílaba trabada** (consoante – consoante – vogal).

NIVEL 6 OUTRAS COMBINACIÓNS SILÁBICAS

Palabras con **sílabas máis complexas**, nomes formados por **dúas palabras**, estranxeirismos que inclúan **outras letras** (k, w,...), palabras con **diérese** ou palabras que combinen **varias dificultades**.

SECCIÓN DE DOCUMENTACIÓN

Na derradeira sección de cada ODE atópanse integrados os PDF da guía didáctica, o manual de uso e un documento onde se referencia a multimedia empregada. Ademais inclúese un PDF cos pictogramas e palabras empregadas no ODE, de xeito que se poidan imprimir para empregar de xeito físico e reforzar as aprendizaxes.



Ilustración 4: sección de Documentación

Tamén se inclúe nesta sección a posibilidade de descargar o arquivo fonte de eXeLearning, é dicir, o ficheiro .elp para posibilitar a súa edición ou modificación.

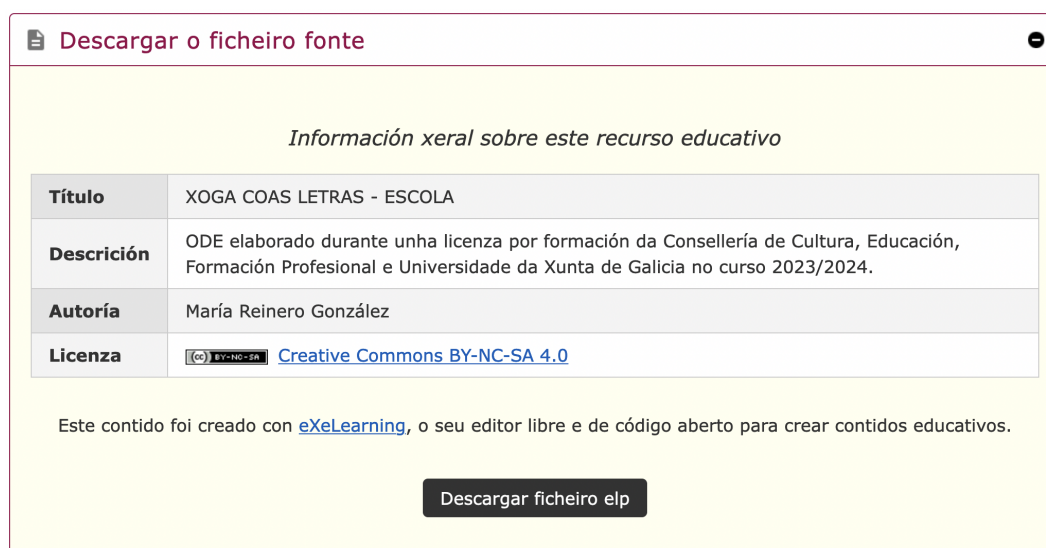


Ilustración 5: sección de Documentación – descarga do arquivo fonte

Cada un dos seis niveis divídese en 8 páxinas con actividades:

1. APRENDE

Está formado por unha galería de imaxes cos pictogramas seleccionados para cada nivel. Poden visualizarse seguidas, como un pase de diapositivas, ou ir pulsando nos elementos que se vaian nomeando. Ao pulsar na imaxe aparece o nome debaixo xunto con opcións de navegación. Nos niveis nos que se fai unha subdivisión establécense dúas galerías separadas.

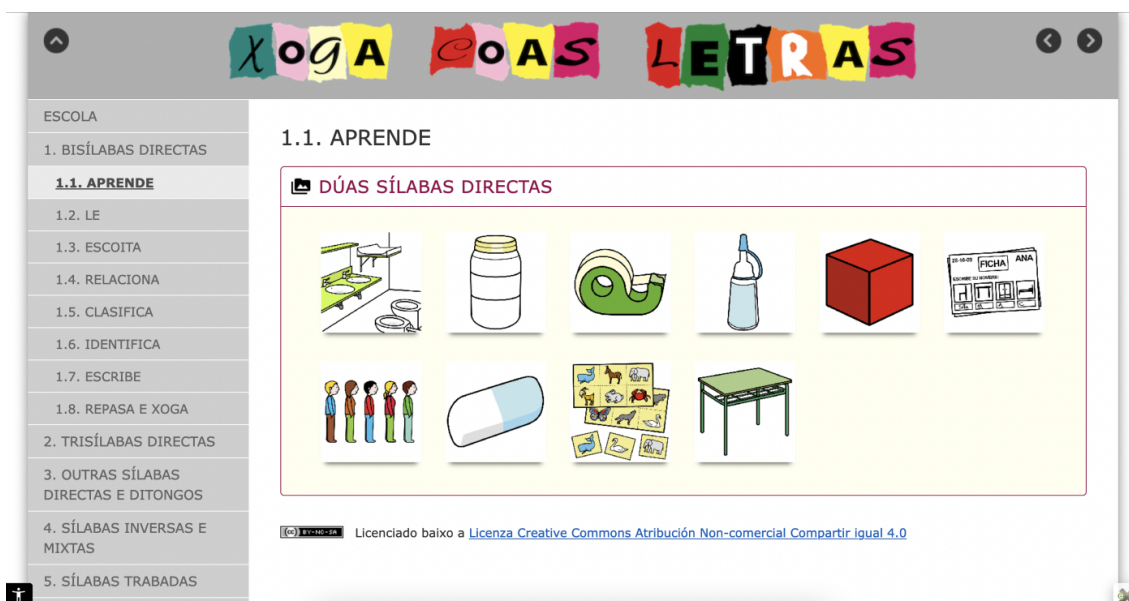


Ilustración 6: galería de imaxes na actividade APRENDE

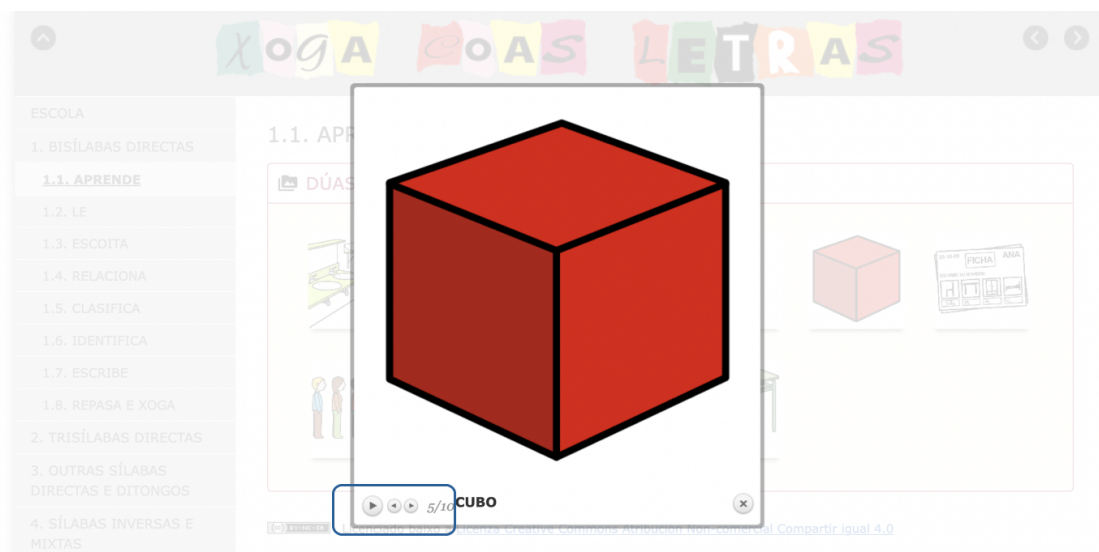


Ilustración 7: actividade APRENDE – imaxe ampliada e opcións de navegación e presentación

2. LE

Esta actividade consta da colección de cartas de memoria xa vistas na actividade 1. A actividade consiste en ir lendo cada palabra e pulsando enriba para comprobar que o pictograma se corresponde coa palabra pronunciada.

As cartas están separadas en bloques nos niveis nos que hai unha subdivisión de palabras pero tamén se dividen en distintos bloques se o número de cartas é superior a 20 para facilitar o manexo da actividade. Non existe tempo para a realización desta actividade.

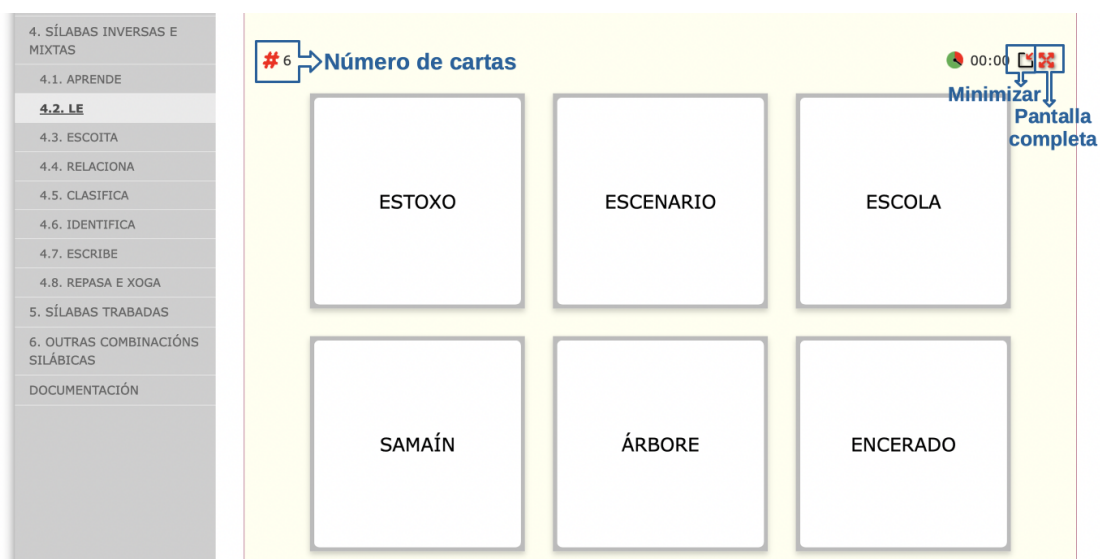


Ilustración 8: actividade LE

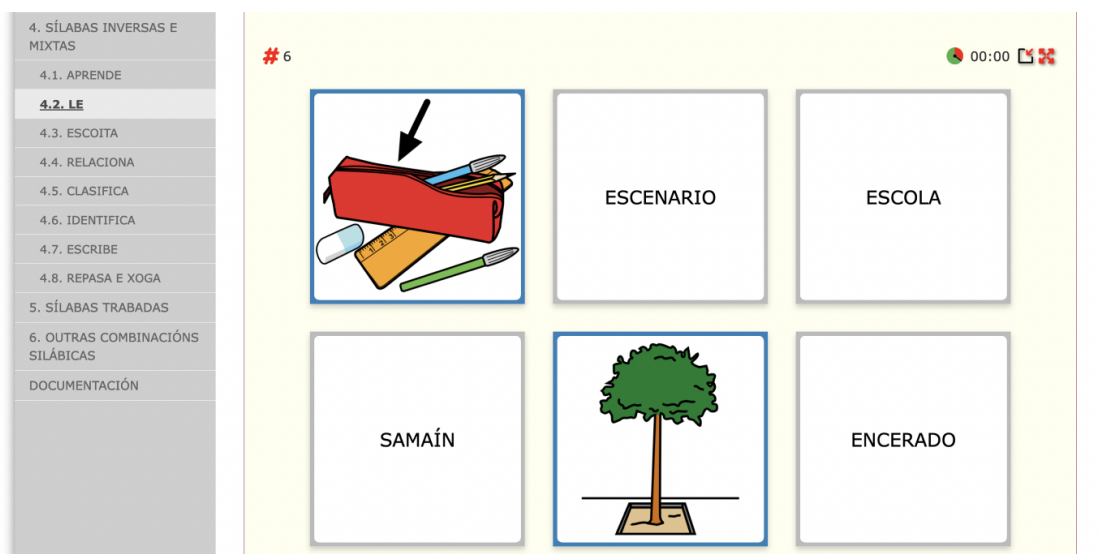


Ilustración 9: actividade LE – cartas xiradas

3. ESCOITA

Nesta actividade preséntanse unha selección de pictograma traballados nese nivel. Para iniciar a actividade hai que pulsar en “CLIC PARA XOGAR” e escoitarse unha palabra. Haberá que pulsar no debuxo correspondente para obter un acerto.



Ilustración 10: actividade ESCOITA

Cando comeza a actividade aparecerá a icona do altofalante, onde se poderá pulsar as veces necesarias para volver escoitar a palabra. Ademais tamén aparecerá a palabra que hai que buscar escrita na parte superior dos pictogramas.

En caso de acerto aparecerá a mensaxe correspondente e se sumará a puntuación.



Ilustración 11: actividade ESCOITA – Acerto

En caso de erro pasarase automaticamente a escoitar a seguinte palabra despois da correspondente mensaxe.



Ilustración 12: actividade ESCOITA – Erro

Ao rematar a actividade aparece unha mensaxe co resumo do xogo (puntuación, número de preguntas, acertos e erros) e a opción de repetir a actividade.



Ilustración 13: actividade ESCOITA – resumo e opcións de repetición

4. RELACIONA

Neste apartado as actividades consisten en escoitar cada unha das palabras pulsando nos diferentes altofalantes e, neste caso, relacionala coa palabra escrita.

6.4. RELACIONA

ESCOITA E RELACIONA

ESCOITA E ELIXE A PALABRA CORRECTA

4 ✓ 0 ✗ 0 🕒 0

Puntuación

Erros

Acertos

Número de preguntas

COMPROBAR

CLIP

PLASTILINA

GRAMPA

GRAMPADORA

Ilustración 14: actividade RELACIONA

Unha vez relacionados os audios coas palabras púlsase en “COMPROBAR” e amosaranse os acertos en verde e os erros en vermello, así como a puntuación e a opción de xogar outra vez.

ESCOITA E RELACIONA

ESCOITA E ELIXE A PALABRA CORRECTA

0 ✓ 1 ✗ 3 🕒 2.50

FIN. TES 2.50 PUNTOS
XOGAR OUTRA VEZ

PLASTILINA

GRAMPADORA

CLIP

GRAMPA

Ilustración 15: actividade RELACIONA – correccións e opción de repetición

5. CLASIFICA

Nesta páxina as actividades propostas consisten en clasificar as imaxes segundo a súa sílaba inicial, final ou intermedia.



Ilustración 16: actividade CLASIFICA

Hai que pulsar “CLIC PARA XOGAR” para que se amosen as imaxes e poder arrastralas ás caixas correspondentes.



Ilustración 17: actividade CLASIFICA – cartas xiradas

Ao rematar de clasificar as imaxes pulsaremos en “COMPROBAR” para que nos amose a autocorrección.



Ilustración 18: actividade CLASIFICA – cartas clasificadas e botón de COMPROBAR

Rodearanse en verde as imaxes que sexan acertos e en vermello os erros. Tamén se ofrece a posibilidade de repetir o xogo.



Ilustración 19: actividade CLASIFICA – correccións e opción de repetición

6. IDENTIFICA

Neste apartado atópanse diferentes actividades interactivas e autocorrixibles, nas que ao rematar cada unha poderán comprobarse os acertos e erros. As actividades propostas son de tres tipos:

A) **Relaciona sílabas**: preséntase o pictograma e debaixo o nome, no que falta unha sílaba que haberá que arrastrar de entre as que se propoñen. Nesta actividade tamén se pode optar por escribir a sílaba no cadro, simplemente pulsando no mesmo. Normalmente esta sílaba que falta será a que presenta a dificultade traballada en cada nivel (inversa, trabada, mixta...). Ao rematar pulsárase no botón “COMPROBAR” para obter os acertos e os erros e tamén aparecerá un botón para repetir a actividade.

The screenshot shows the '1- RELACIONA SÍLABAS' activity interface. At the top, it says 'ARRASTRA OU ESCRIBE AS SÍLABAS'. On the left, there's a 'Número de preguntas' section with a '# 6' and a 'Puntuación' section with 'Acertos' (0) and 'Erros' (0). In the center, there's a 'Sílabas para arrastrar' section with a list of syllables: BLE, BRA, BRO, DRO, GRA, TRA. Below this, there are six items with missing syllables: ALFOM, RE, ESCUA, MES, LI, ENCAIXA. At the bottom, there's a 'COMPROBAR' button with an arrow pointing to it, labeled 'Botón para corrixir e comprobar'.

Ilustración 20: actividade IDENTIFICA – relaciona sílabas

B) **Relaciona palabras**: neste caso preséntase o pictograma e haberá que arrastrar o nome correspondente dos que se propoñen. Igual que na anterior, poderase optar por escribir a palabra simplemente pulsando no cadro.

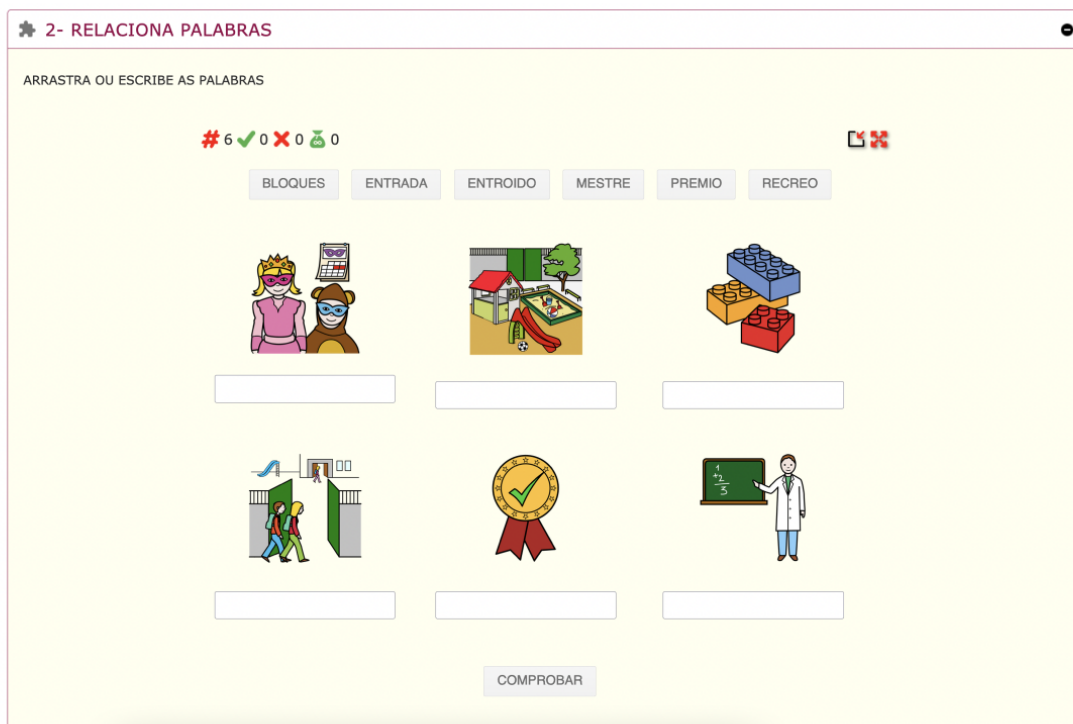


Ilustración 21: actividade IDENTIFICA – relaciona palabras

C) **Elixer palabras:** nesta actividade preséntanse os pictogramas cun despregable debaixo no que se propoñen catro nomes e só un é o correcto.



Ilustración 22: actividade IDENTIFICA – elixe palabras

7. ESCRIBE

Esta actividade está deseñada con H5P e consiste nunha serie de tarxetas didácticas nas que hai que escribir o nome de cada debuxo presentado. Para facilitalo poderase pulsar enriba da icona de información e darase unha pista (“Comeza por PE-”). Pódese comprobar se cada palabra que se escribe está ben escrita pulsando en “COMPROBAR”.



Ilustración 23: actividade ESCRIBE

En caso de que a palabra estea ben escrita aparecerá a seguinte mensaxe:

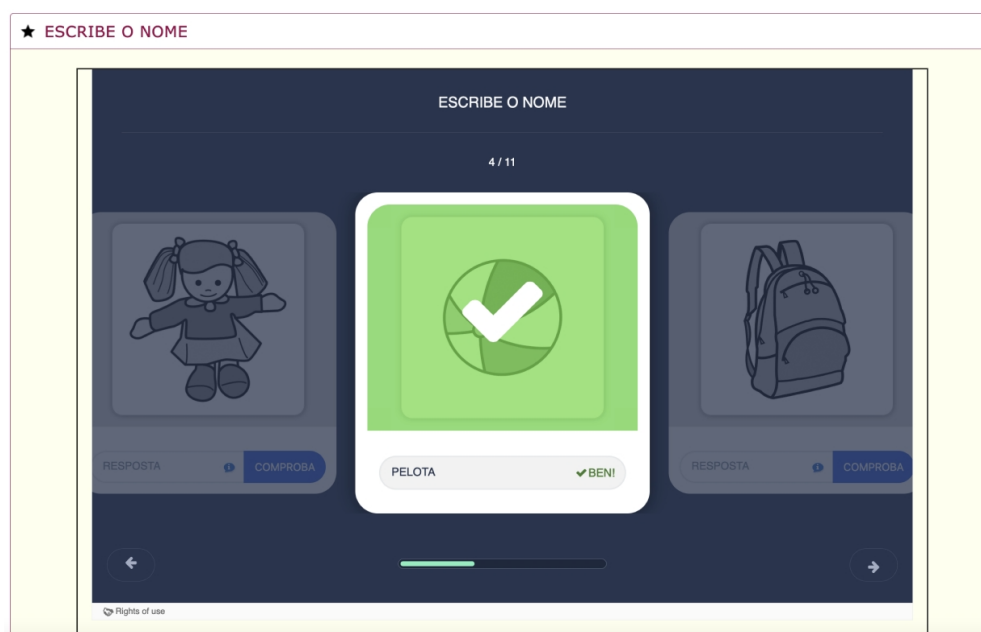


Ilustración 24: actividade ESCRIBE – palabra ben escrita

En caso de que a palabra non estea ben escrita aparecerá outra mensaxe, incluíndo a palabra correcta. Nesta actividade pódese escribir tanto en maiúsculas coma en minúsculas.

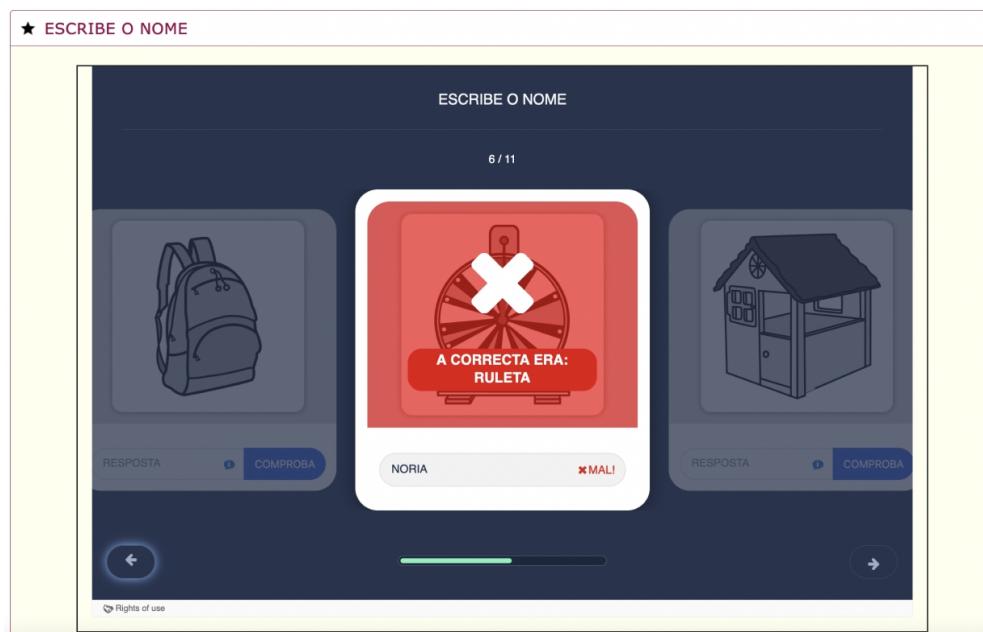


Ilustración 25: actividade ESCRIBE – palabra mal escrita

Por último, ao completar todas as palabras amósanse os resultados totais, permitindo revisar os acertos e os erros, así como a opción de repetir a actividade.

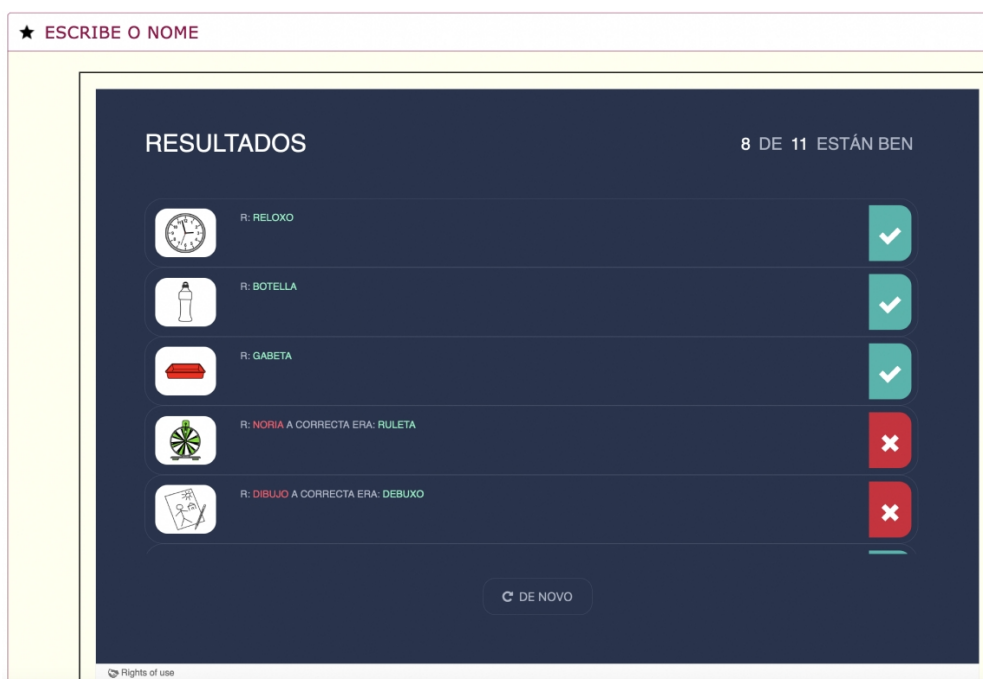


Ilustración 26: actividade ESCRIBE – resumo de resultados e opción de repetición

8. REPASA E XOGA

Neste apartado inclúense tres tipos de actividades segundo o nivel.

1.8.	Bisílabas directas	ELIXE
2.8.	Trisílabas directas	SOPA DE LETRAS
3.8.	Otras sílabas directas e ditongos	ESCOITA E ELIXE
4.8.	Sílabas inversas e mixtas	ELIXE
5.8.	Sílabas trabadas	SOPA DE LETRAS
6.8.	Otras combinacións silábicas	ESCOITA E ELIXE

A) **ELIXE**: nos niveis 1 e 4 a actividade proposta consiste na presentación dun pictograma acompañado do audio correspondente e 4 palabras para elixir. Para reforzar o aspecto lúdico do xogo, inclúense tres vidas e por cada erro perderase unha delas. Tamén existe un tempo “máximo” por cada imaxe de 3 minutos.

Iníciase a actividade pulsando “CLIC PARA XOGAR”.



Ilustración 27: actividade REPASA E XOGA – xogo de ELIXE

Unha vez iniciada a actividade pódese reproducir cada audio as veces necesarias pulsando na icona do altofalante.

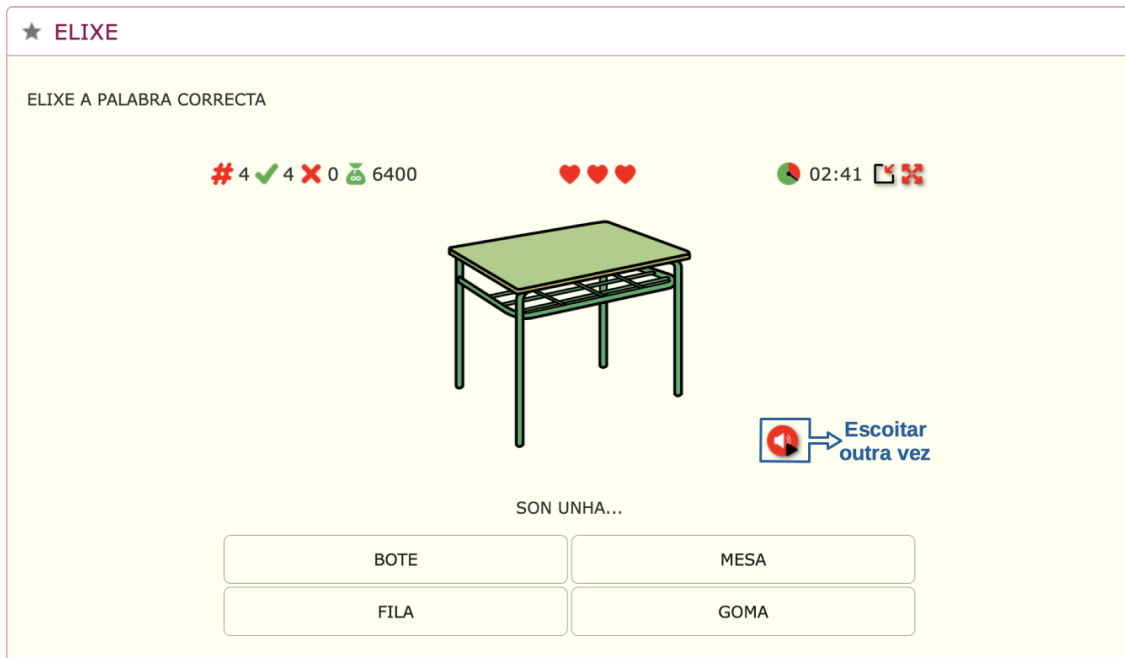


Ilustración 28: actividade REPASA E XOGA – xogo de ELIXE

Despois de ler as catro opcións haberá que pulsar na que se corresponde co audio. En caso de acerto aparecerá a mensaxe correspondente e asígnanse os puntos.

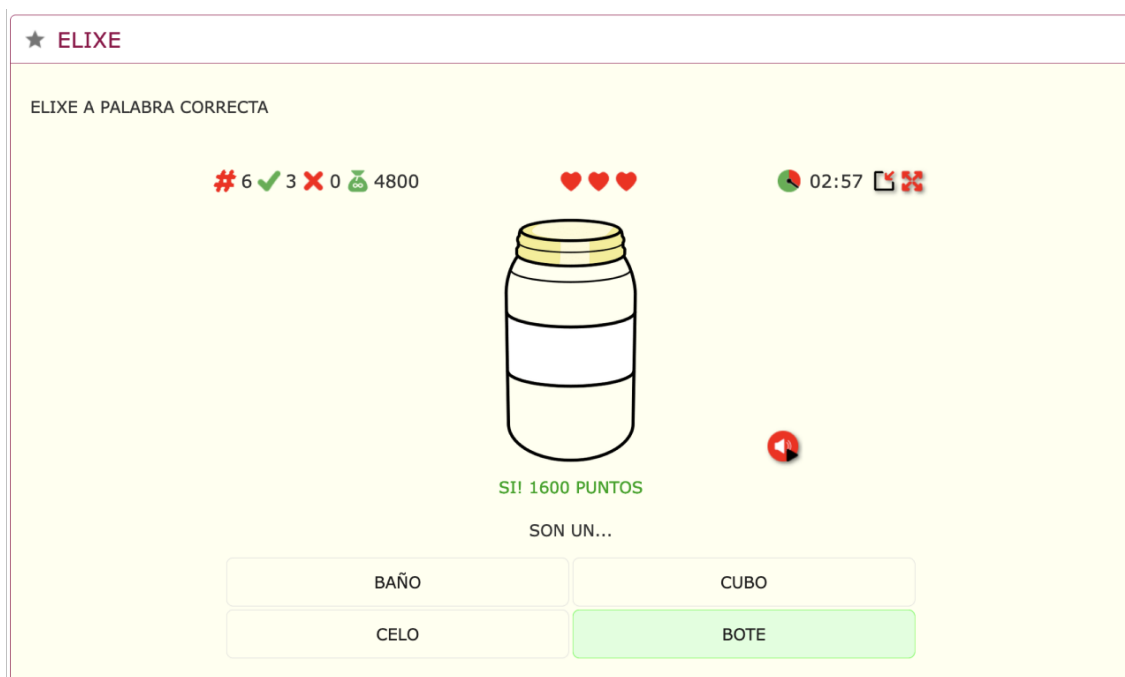


Ilustración 29: actividade REPASA E XOGA – xogo de ELIXE – acerto

En caso de erro ilumínase a resposta correcta e na mensaxe infórmase da perda dunha das vidas.

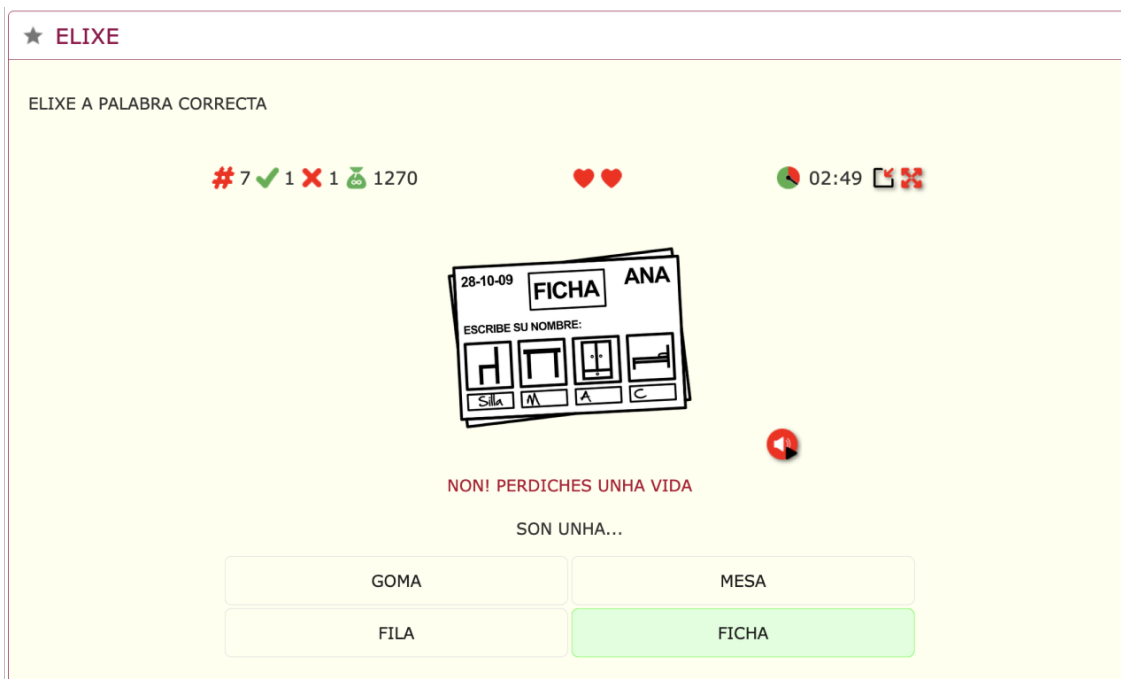


Ilustración 30: actividade REPASA E XOGA – xogo de ELIXE – erro

Ao rematar a actividade aparece unha mensaxe co resumo da puntuación, os acertos e os erros, así como a opción de repetir o xogo.



Ilustración 31: actividade REPASA E XOGA – xogo de ELIXE – resumo e opcións de repetición

B) **SOPA DE LETRAS:** nos niveis 2 e 5 a actividade proposta consiste nunha sopa de letras cunha selección de palabras traballadas nese nivel. Este xogo non ten tempo límite.

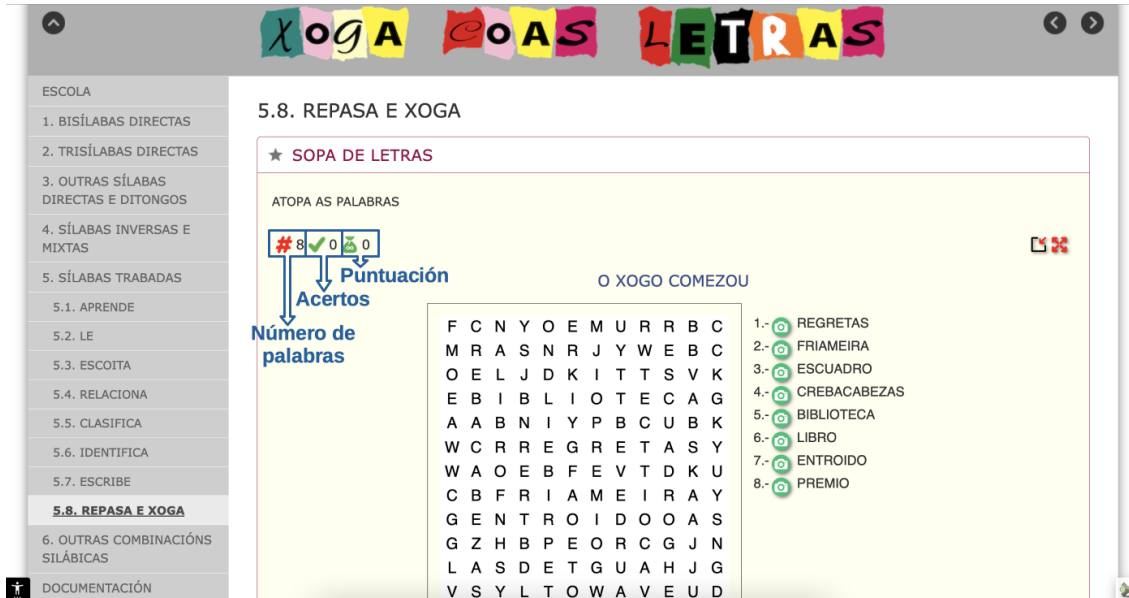


Ilustración 32: actividade REPASA E XOGA – xogo de SOPA DE LETRAS

Pódese pulsar na icona da imaxe que está a carón de cada palabra para ver o pictograma correspondente.

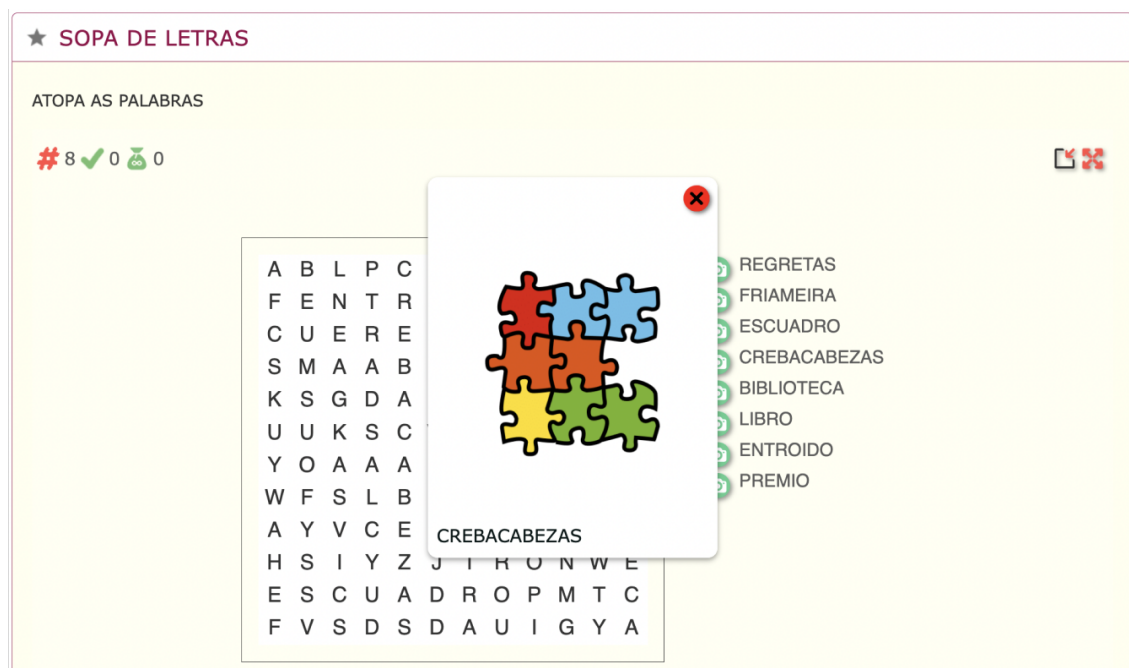


Ilustración 33: actividade REPASA E XOGA – xogo de SOPA DE LETRAS – imaxes

As palabras soamente aparecen en horizontal e en vertical, nin en diagonal nin ao revés. Para seleccionar a palabra na sopa soamente haberá que pulsar nas letras que a compoñen, sempre comezando dende a primeira letra da palabra.

★ SOPA DE LETRAS

ATOPA AS PALABRAS

8 ✓ 3 🕒 3.75

XENIAL! 1.25 PUNTOS

A	B	L	P	C	S	O	E	H	E	Y	E
F	E	N	T	R	O	I	D	O	O	W	K
C	U	E	R	E	G	R	E	T	A	S	B
S	M	A	A	B	K	F	R	U	V	C	I
K	S	G	D	A	P	R	E	M	I	O	B
U	U	K	S	C	W	I	T	Y	T	S	L
Y	O	A	A	A	O	A	L	I	N	N	I
W	F	S	L	B	E	M	I	C	O	M	O
A	Y	V	C	E	V	E	B	G	M	C	T
H	S	I	Y	Z	J	I	R	O	N	W	E
E	S	C	U	A	D	R	O	P	M	T	C
F	V	S	D	S	D	A	U	I	G	Y	A

- 1.- REGRETAS
- 2.- FRIAMEIRA
- 3.- ESCUADRO
- 4.- CREBACABEZAS
- 5.- BIBLIOTECA
- 6.- LIBRO
- 7.- ENTROIDO
- 8.- PREMIO

Ilustración 34: actividade REPASA E XOGA – xogo de SOPA DE LETRAS – palabras atopadas

★ SOPA DE LETRAS

ATOPA AS PALABRAS

8 ✓ 8 🕒 10

MOI BEN! FIN! TES 10.00 PUNTOS

A	B	L	P	C	S	O	E	H	E	Y	E
F	E	N	T	R	O	I	D	O	O	W	K
C	U	E	R	E	G	R	E	T	A	S	B
S	M	A	A	B	K	F	R	U	V	C	I
K	S	G	D	A	P	R	E	M	I	O	B
U	U	K	S	C	W	I	T	Y	T	S	L
Y	O	A	A	A	O	A	L	I	N	N	I
W	F	S	L	B	E	M	I	C	O	M	O
A	Y	V	C	E	V	E	B	G	M	C	T
H	S	I	Y	Z	J	I	R	O	N	W	E
E	S	C	U	A	D	R	O	P	M	T	C
F	V	S	D	S	D	A	U	I	G	Y	A

- 1.- REGRETAS
- 2.- FRIAMEIRA
- 3.- ESCUADRO
- 4.- CREBACABEZAS
- 5.- BIBLIOTECA
- 6.- LIBRO
- 7.- ENTROIDO
- 8.- PREMIO

Ilustración 35: actividade REPASA E XOGA – xogo de SOPA DE LETRAS rematado

C) **ESCOITA E ELIXE**: nos niveis 3 e 6 a actividade proposta consiste na presentación dunha carta cun pictograma. Hai que facer CLIC na carta para escoitar e ler a palabra. Neste momento haberá que decidir se se corresponde a imaxe co son e pulsar no botón correspondente.



Ilustración 36: actividade REPASA E XOGA – xogo de ESCOITA E ELIXE

Se ambas caras da carta fan referencia á mesma palabra, tanto o pictograma como o son e a palabra, pulsárase no botón verde. En caso contrario na cruz vermella.

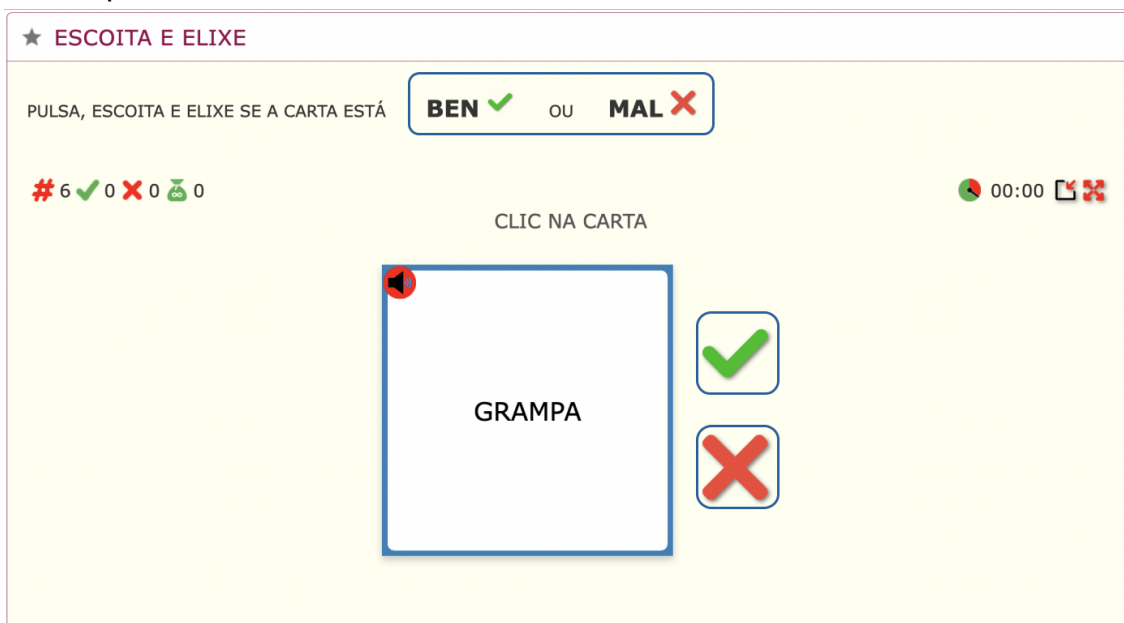


Ilustración 37: actividade REPASA E XOGA – xogo de ESCOITA E ELIXE

Aparecerán as mensaxes de acerto ou erro, segundo corresponda, e se sumará ou non a correspondente puntuación.



Ilustración 38: actividade REPASA E XOGA – xogo de ESCOITA E ELIXE – acerto



Ilustración 39: actividade REPASA E XOGA – xogo de ESCOITA E ELIXE – erro

Ao rematar a actividade aparece o resumo co número de cartas, os acertos e erros, a puntuación e a opción de repetir o xogo.



Ilustración 40: actividade REPASA E XOGA – xogo de ESCOITA E ELIXE – resumo e opción de repetición