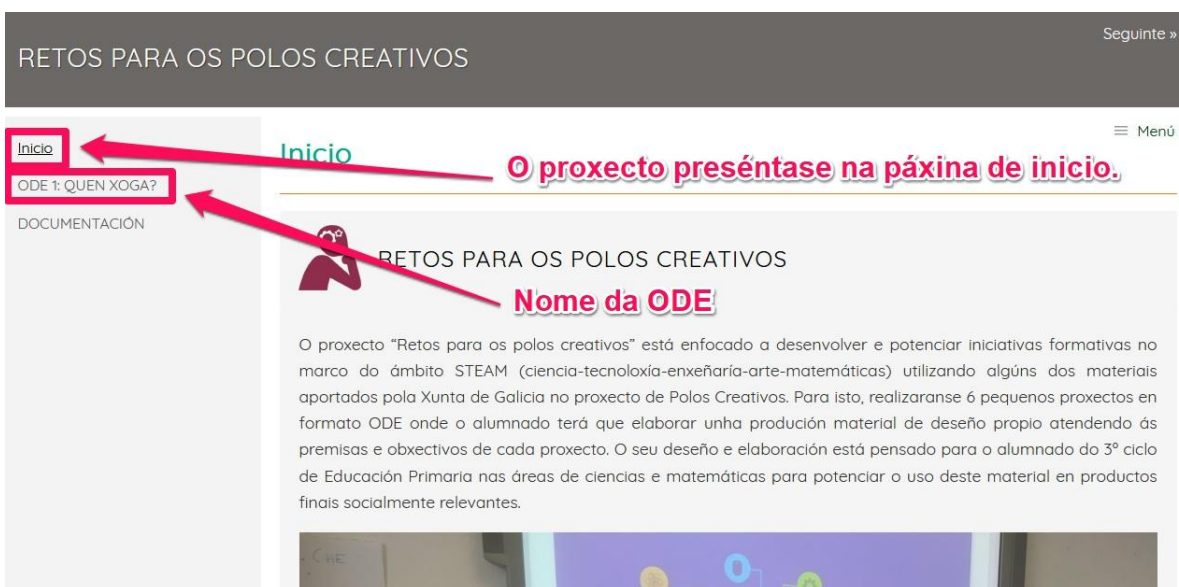


MANUAL DE USO.

GALEGO

O proxecto **“Retos para os polos”** ten unha organización sinxela e intuitiva.

- Para acceder a calquera dos contidos ou actividades, basta con premer na sección correspondente.
- Preséntase cun menú no lateral esquerdo da pantalla, encabezado polo inicio onde se presentan os aspectos básicos do proxecto tal e como se pode ver a continuación:



- Dentro de cada ODE atoparás as actividades a realizar en orde de execución e dificultade. Cada ODE ten unha serie de actividades de diferentes tipos como vídeos de apoio, presentacións interactivas dos contidos, actividades interactivas de comprensión e repaso, xogos, actividades de avaliación, cuestionarios... Pódese agochar o menú lateral premendo no botón menú. Para navegar, pódese utilizar o menú lateral ou tamén cos botóns de anterior e seguinte.

RETOS PARA OS POLOS CREATIVOS

« Anterior Seguinte »

Inicio

ODE 1: QUEN XOGA?

1. Empatizar

2. Definir

3. Idear

4. Prototizar

5. Testear

Prácticas descargables

DOCUMENTACIÓN

ODE 1: QUEN XOGA?

1. Para navegar podes premer no menú lateral ou ben nos botóns de anterior / seguinte.

2. Podes agochar o menú lateral premendo no botón de menú.

3. Dentro de cada ODE atoparás cada unha das actividades a realizar en orde.

Aprendo xogando.

Para levar a cabo os retos de Polos Creativos propostos ao longo deste recurso dixital imos seguir os pasos da metodoloxía "design thinking" xa que nos axuda a resolver problemas complexos e desenvolver solucións centradas nas necesidades dos usuarios.

Nesta primeira ODE coa que arranca o proxecto imos tentar crear un xogo de mesa guiando ao alumnado en cada unha das etapas deste método. Deste xeito:

1. Empatizaremos xogando, entendendo as necesidades, intereses e preferencias de nós mesmos e dos demais como xogadores.
2. Definiremos o tipo de xogo a crear establecendo obxectivos claros en función dos nosos gustos.
3. Idearemos variedade de alternativas de xogo, tendo en conta as ideas e perspectivas dos propios creadores

- Ao final de cada ODE, despois do apartado 5 testear, temos a sección **"Prácticas descargables"** onde se poden descargar varios documentos:

- ❖ *ODE Retos en PDF (profesorado)*. ODE completa para o profesorado con obxectivos, contidos, materiais, proposta do proxecto, criterios de avaliación... específicos de cada ODE.
- ❖ *ODE Retos en PDF paso a paso (alumnado)*. Este documento está enfocado para a consulta (online ou pdf) do alumnado ao longo da realización práctica do proxecto.
- ❖ *Rúbricas de avaliación en PDF, para Additio e iDoceo*.

RETOS PARA OS POLOS CREATIVOS

« Anterior Seguinte »

Inicio

ODE 1: QUEN XOGA?

1. Empatizar

2. Definir

3. Idear

4. Prototizar

5. Testear

Prácticas descargables

DOCUMENTACIÓN

Prácticas descargables

1. ODE completa con obxectivos, contidos...

2. Información de apoio do reto para consulta do alumnado.

3. Rúbricas de avaliación.

Reto 1. Quen xoga?

A continuación, amósanse unha serie de recursos descargables para o profesorado onde comprobar o correcto funcionamento da ODE.

- [ODE 1 retos en PDF \(profesorado\)](#)
- [ODE 1 retos en PDF paso a paso \(Alumnado\)](#)
- [Rúbrica ODE 1 en PDF](#)
- [Rúbrica ODE 1 en iDoceo](#)
- [Rúbrica ODE 1 en Additio](#)
- [Rúbrica defensa oral en PDF](#)
- [Rúbrica defensa oral en iDoceo](#)

- Na sección lateral “Documentación” pódense atopar aqueles documentos teóricos e técnicos tales como a guía didáctica, documento técnico, manual de uso, ferramentas empregadas...

RETOS PARA OS POLOS CREATIVOS « Anterior Seguinte »

Inicio

ODE 1: QUEN XOGA?

DOCUMENTACIÓN

- Guía didáctica
- Documento técnico
- Manual de uso
- Ferramentas web
- Tutoriais
- Créditos e atribucións

DOCUMENTACIÓN

Información teórica do proxecto.

- [GUÍA DIDÁCTICA](#)
- [DOCUMENTO TÉCNICO](#)
- [MANUAL DE USO](#)
- [FERRAMENTAS WEB](#)
- [CRÉDITOS E ATRIBUCIÓN](#)

Aquí están os documentos teóricos como a guía didáctica, o manual de uso, o documento técnico, as ferramentas web...

Barra de accesibilidade

Licenciado baixo a Licenza Creative Commons Atribución Non-comercial Compartir igual 4.0

Material elaborado nunha licenza por formación da Consellería de Educación, Ciencia, Universidades e Formación Profesional da Xunta de Galicia no curso 2023/24.

Autoría: Verónica Camiña García e Miguel Otero Bernárdez



MANUAL DE USO.

CASTELLANO

El proyecto **“Retos para los polos”** tiene una organización sencilla e intuitiva.

- Para acceder a los contenidos o actividades, basta con seleccionar la sección correspondiente.
- Se presenta con un menú en el lateral izquierdo de la pantalla, encabezado por el inicio donde se presentan los aspectos básicos del proyecto tal y como se puede ver a continuación:



- Dentro de cada ODE encontrarás las actividades a realizar en orden de ejecución y dificultad. Cada ODE tiene una serie de actividades de diferente tipo como vídeos de apoyo, presentaciones interactivas de los contenidos, actividades interactivas de comprensión y repaso, juegos, actividades de evaluación, cuestionarios... Puedes ocultar el menú lateral haciendo clic en el botón de menú. Para navegar puedes usar el menú lateral o utilizar los botones anterior y siguiente.

RETOS PARA OS POLOS CREATIVOS

« Anterior Seguinte »

Inicio

ODE 1: QUEN XOGA?

1. Empatizar

2. Definir

3. Idear

4. Prototizar

5. Testear

Prácticas descargables

DOCUMENTACIÓN

ODE 1: QUEN XOGA?

1. Para navegar podes premer no menú lateral ou ben nos botóns de anterior / seguinte.

2. Podes agochar o menú lateral premendo no botón de menú.

3. Dentro de cada ODE atoparás cada unha das actividades a realizar en orde.

Aprendo xogando.

Para levar a cabo os retos de Polos Creativos propostos ao longo deste recurso dixital imos seguir os pasos da metodoloxía "design thinking" xa que nos axuda a resolver problemas complexos e desenvolver solucións centradas nas necesidades dos usuarios.

Nesta primeira ODE coa que arranca o proxecto imos tentar crear un xogo de mesa guiando ao alumnado en cada unha das etapas deste método. Deste xeito:

1. Empatizaremos xogando, entendendo as necesidades, intereses e preferencias de nós mesmos e dos demais como xogadores.
2. Definiremos o tipo de xogo a crear establecendo obxectivos claros en función dos nosos gustos.
3. Idearemos variedade de alternativas de xogo, tendo en conta as ideas e perspectivas dos propios creadores

- Al final de cada ODE, después del apartado 5 testear, tenemos la sección **"Prácticas descargables"** donde se pueden descargar varios documentos:
 - ❖ *ODE Retos en PDF (profesorado)*. Aquí tenemos la ODE completa para profesores con objetivos, contenidos, propuesta del proyecto, materiales, criterios de evaluación... específicos de cada unidad.
 - ❖ *ODE Retos en PDF paso a paso (alumnado)*. Este documento está destinado a la consulta (online o pdf) por parte de los alumnos durante la realización práctica del proyecto.
 - ❖ *Rúbricas de evaluación para Additio, iDoceo y en PDF*.

RETOS PARA OS POLOS CREATIVOS

« Anterior Seguinte »

Inicio

ODE 1: QUEN XOGA?

1. Empatizar

2. Definir

3. Idear

4. Prototizar

5. Testear

Prácticas descargables

DOCUMENTACIÓN

Prácticas descargables

1. ODE completa con obxectivos, contidos...

2. Información de apoio do reto para consulta do alumnado.

3. Rúbricas de avaliación.

Reto 1. Quen xoga?

A continuación, amósanse unha serie de recursos descargables para o profesorado onde comprobar o correcto funcionamento da ODE.

- [ODE 1 retos en PDF \(profesorado\)](#).
- [ODE 1 retos en PDF paso a paso \(Alumnado\)](#).
- [Rúbrica ODE 1 en PDE](#).
- [Rúbrica ODE 1 en iDoceo](#).
- [Rúbrica ODE 1 en Additio](#).
- [Rúbrica defensa oral en PDE](#).
- [Rúbrica defensa oral en iDoceo](#).

- En la sección lateral "Documentación" se pueden encontrar aquellos documentos teóricos y técnicos tales como la guía didáctica, documento técnico, manual de uso, herramientas utilizadas...

The screenshot shows a website interface with a dark header containing the title 'RETOS PARA OS POLOS CREATIVOS' and navigation links '« Anterior' and 'Seguiente »'. Below the header is a sidebar on the left with a 'Menú' icon on the right. The sidebar contains a 'DOCUMENTACIÓN' section with a red box around it, listing: 'Guía didáctica', 'Documento técnico', 'Manual de uso', 'Ferramentas web', 'Tutoriais', and 'Créditos e atribucións'. A red arrow points from this sidebar to a main content area titled 'DOCUMENTACIÓN' which has a sub-header 'Información teórica do proxecto.' and a list of links: 'GUÍA DIDÁCTICA', 'DOCUMENTO TÉCNICO', 'MANUAL DE USO', 'FERRAMENTAS WEB', and 'CRÉDITOS E ATRIBUCIÓN'. A red box highlights this list, and a red arrow points from it to a text box that reads: 'Aquí están os documentos teóricos como a guía didáctica, o manual de uso, o documento técnico, as ferramentas web...'. At the bottom left, a red arrow points to a small icon labeled 'Barra de accesibilidade'. At the bottom right, there is a Creative Commons license logo and the text 'Licenciado baixo a Licenza Creative Commons Atribución Non-comercial Compartir Igual 4.0'.

Material elaborado en una licencia por formación de la Consellería de Educación, Ciencia, Universidades y Formación Profesional de la Xunta de Galicia en el curso 2023/24.

Autoría: Verónica Camiña García y Miguel Otero Bernárdez

