

MANUAL DE USO

Material elaborado nunha licenza de formación da Consellería de educación, ciencia, universidades e formación profesional convocada na RESOLUCIÓN do 5 de xullo de 2024, da Dirección Xeral de centros e recursos humanos, pola que se convocan licenzas de formación para o curso 2024/25 destinadas ao funcionariado docente non universitario e se aproban as bases de concesión

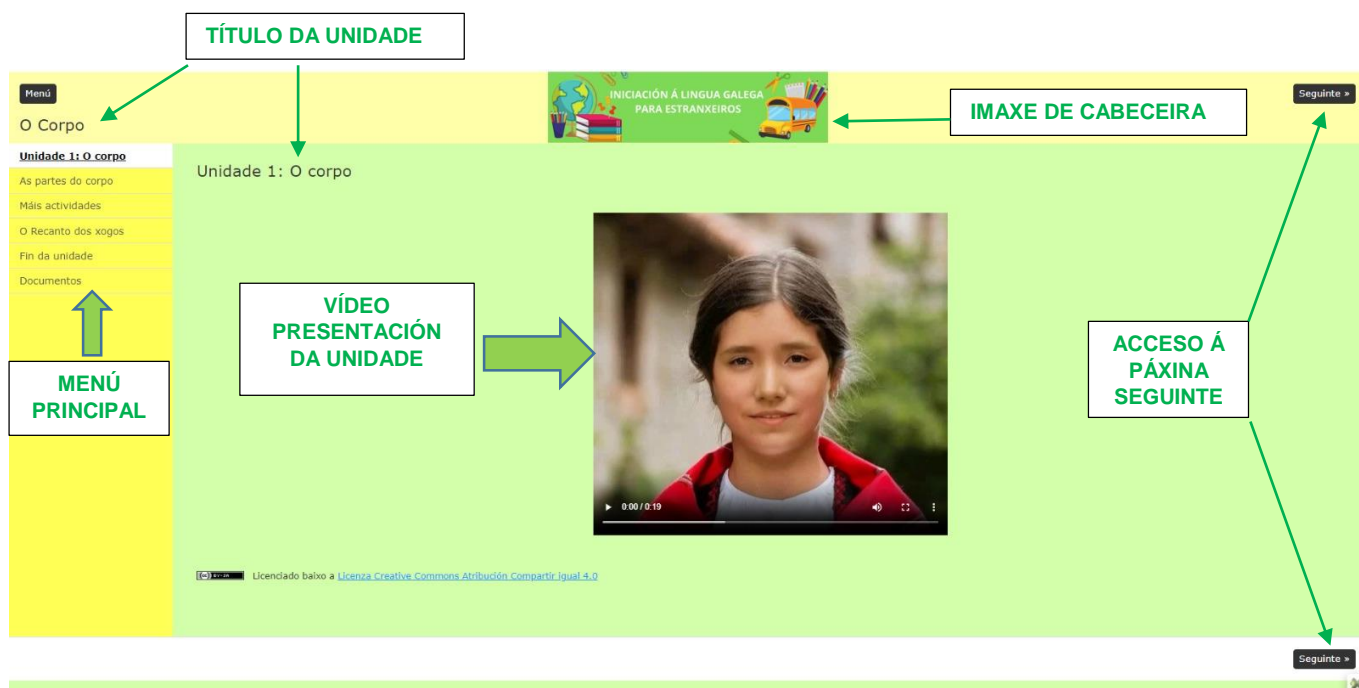
AUTORÍA: Sara Fernández Louro e Fernando Pazos Pérez

ÍNDICE

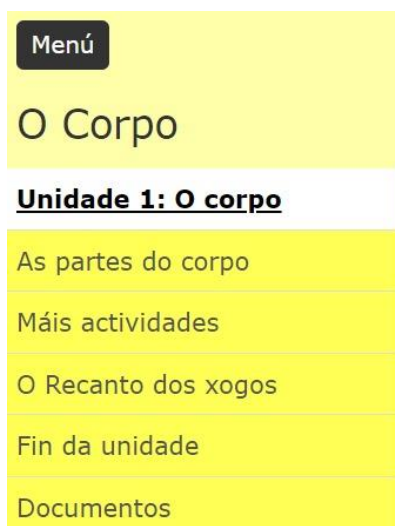
| | Páxina |
|--|---------------|
| 1. O MENÚ PRINCIPAL | 3 |
| 2. AS ACTIVIDADES | 4 |
| 2.1. VÍDEO VOCABULARIO E ACTIVIDADES INICIAIS | 4 |
| 2.2. MÁIS ACTIVIDADES | 5 |
| 2.3. O RECANTO DOS XOGOS | 5 |
| 3. FIN DA UNIDADE | 7 |
| 4. DOCUMENTOS | 7 |
| 5. ACCESIBILIDADE | 8 |
| 6. AVALIACIÓN | 9 |

1. O MENÚ PRINCIPAL

Tal e como se pode ver na imaxe que se presenta a continuación, na marxe esquerda da pantalla atópase o menú principal, dende o que é posible acceder á totalidade dos contidos da unidade.



Facendo clic enriba de cada un dos apartados do menú, despréganse os contidos e actividades de cada un deles.



Cada unidade comeza cun vídeo de presentación protagonizado por Rosalía, unha personaxe creada con Intelixencia Artificial.

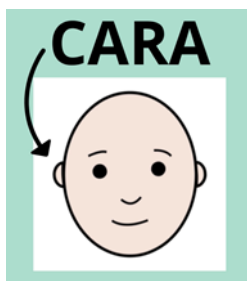


2. AS ACTIVIDADES

Para a realización das actividades que conforman cada unidade únicamente hai que premer naquel apartado que se desexe.

2.1 Vídeo de vocabulario e actividades iniciais

Despois do vídeo de presentación, cada unha das unidades ofrece un vídeo que contén o vocabulario básico de cada unha delas, presentado por tres vías: auditiva, visual ideográfica e visual escrita.

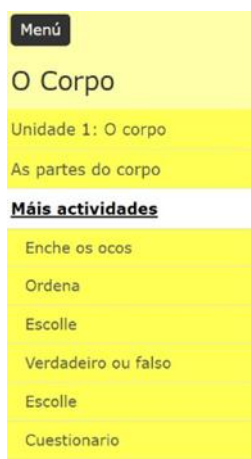


A continuación propóñense (en modo presentación) unha serie de actividades variadas (completar, verdadeiro/falso, asociar imaxe e son...) as cales permiten obter unha corrección inmediata, ver as solucións correctas ou volver a intentalo se así se considera.




2.2 Máis actividades

Premendo no apartado do menú chamado “maís actividades” despréganse diferentes tarefas de escoller a resposta correcta, ordenar, encher ocos, etc. Neste caso, tamén se recibe unha corrección instantánea e hai a opción de realizar novos intentos.



Enche os ocos

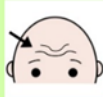


🕒 Completa

 **Le o texto seguinte e escribe as palabras que faltan.**

Na cabeza temos algunhas partes do corpo moi importantes:

- os , que serven para ver.
- o , co que podemos ulir.
- as , relacionadas co sentido do oído.
- os , que rodean a boca.

Ademáis, na cara están:

2.3. O Recanto dos xogos

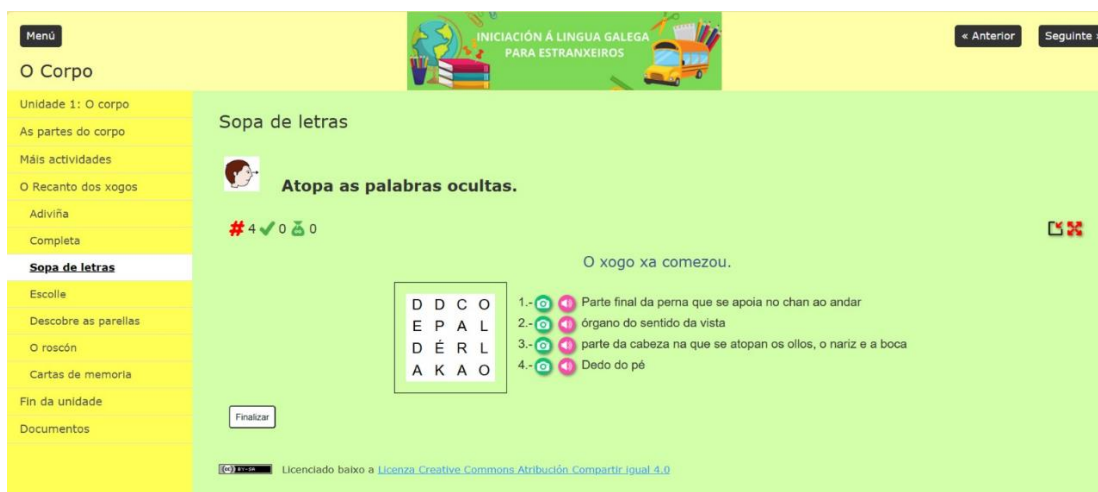
O Recanto dos xogos

Sigue aprendendo as partes do corpo con estes xogos. Esperamos que sexan divertidos!



Premendo no apartado do menú chamado “O recanto dos xogos” despregaranse distintas tarefas de repaso do vocabulario traballado anteriormente dende unha perspectiva máis lúdica: adiviñas, xogos de memoria, sopas de letras, roscón tipo “papapalabra”, etc.

A continuación amósanse algún expemplos destas actividades:



Cómpre salientar que nalgunhas das ODES é posible atopar, ademáis das actividades referidas, algún material complementario de apoio cuxa autoría está debidamente referenciada na documentación deste proxecto. Referímonos a vídeos de curta duración relacionados co centro de interese traballado.



#DígochoEu Aprende os números en 1 minuto!
6,6 K visualizaciones • hace 3 años

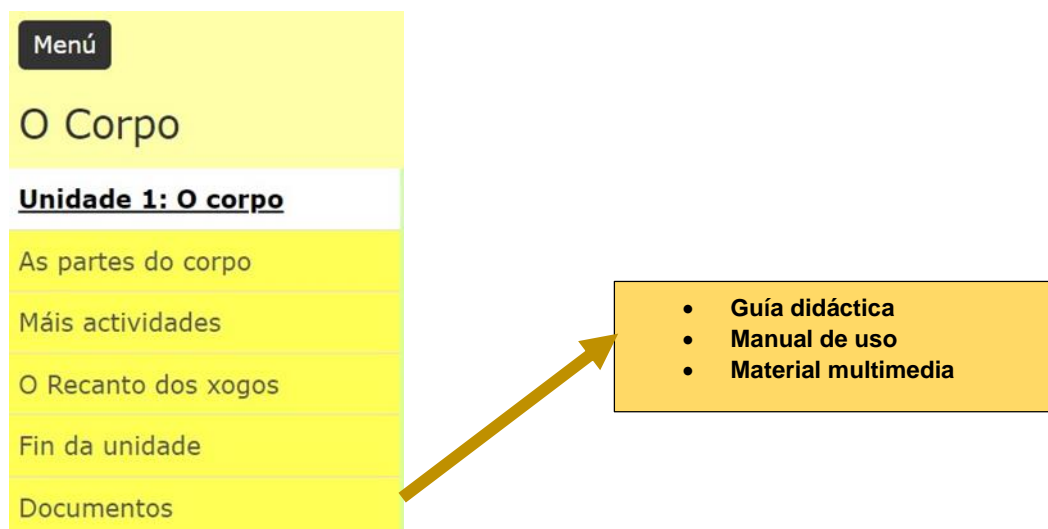
3. FIN DA UNIDADE

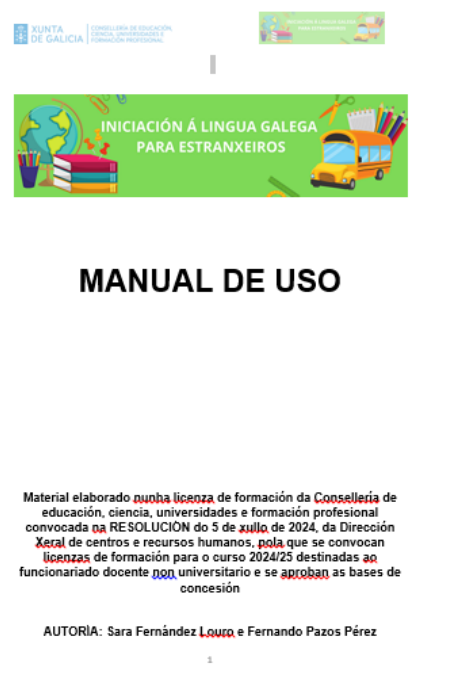
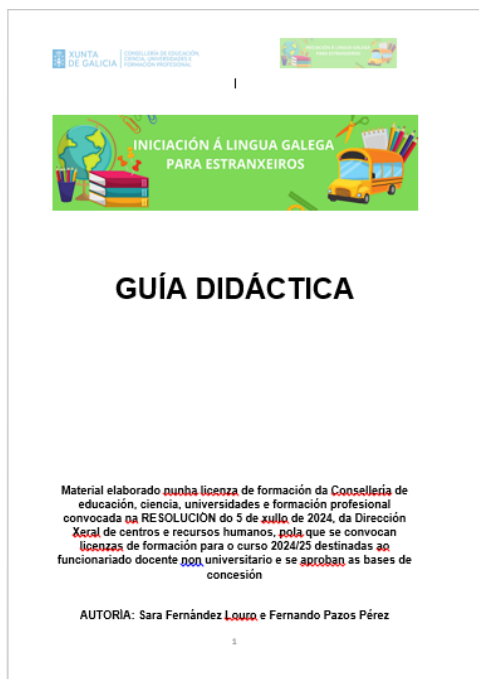
Para rematar a unidade, e premendo na opción do menú da marxe esquerda chamado “fin da unidade”, atopamos un vídeo de despedida protagonizado novamente por Rosalía.



4. DOCUMENTOS

Premendo no derradeiro apartado de cada unha das unidades chamado “Documentos” pódense atopar a guía didáctica, o manual de uso e o material multimedia empregado na unidade (imaxes, sons, vídeos, etc.)





Referencias Multimedia: Iniciación á Lingua Galega para estranxeiros.

- ODE 1: O corpo.

| Captura | Nome | Autoría | Repositorio/URL | Licenza |
|---------|--------------------------------------|-----------------------|---|--|
| | Imaxe Portada | Propia | https://www.canva.com/ | https://www.canva.com/policies/content-license-agreement/ C00 |
| | Vídeo presentación ODE 1 | Autoría propia con IA | https://aiapp-es.vidnoz.com/ | C00 |
| | Vídeo ODE 1 O Corpo | Propia | https://www.canva.com/ | https://www.canva.com/policies/content-license-agreement/ C00 |
| | Portada actividade interactiva ODE 1 | Propia | https://www.canva.com/ | https://www.canva.com/policies/content-license-agreement/ C00 |
| | Partes corpo | Sergio Palao ARASSAC | https://arasaac.org/pictograms/es/29145/partes%20del%20cuerpo | Licencia Creative Commons BY-NC-SA BY-NC-SA |
| | Ollo | Sergio Palao ARASSAC | https://arasaac.org/pictograms/es/6573/ojo | Licencia Creative Commons BY-NC-SA BY-NC-SA |

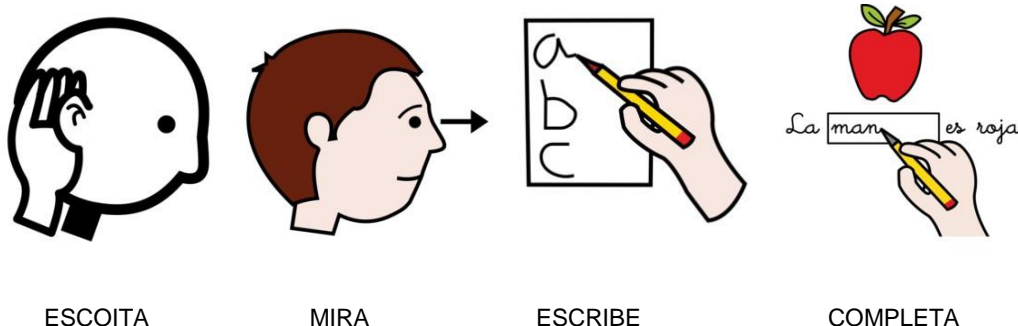
5. ACCESIBILIDADE

En primeiro lugar, é preciso salientar que para a presentación da información abordada en cada unha das situacións de aprendizaxe planificadas empréganse distintos formatos (imaxe, vídeo e son) coa intencionalidade de ter en consideración as diferentes capacidades de percepción e de comprensión así como do uso da linguaxe que poidan existir entre o alumnado potencialmente destinatario do material.

Por outra banda, tamén foi tido en conta á hora do deseño que o material dixital resultase accesible para alumnos e alumnas con distintos niveis de competencia tecnolóxica e que permita que a persoa docente que decida empregalo teña tamén acceso ás posibles modificacións no tamaño do texto, axustes de son ou contrastes de iluminación e brillo entre outros.

Outras das accións implementadas coa finalidade última de favorecer a accesibilidade do recurso son as que se refiren a continuación:

- Inclusión de pictogramas asociados aos textos para seren máis accesibles ás persoas con TEA., tal e como pode apreciarse nas imaxes de exemplo.



- Apoio textual nas audicións para aqueles casos nos que o alumnado puidera presentar problemas de hipoacusia.
- Emprego dunha fonte tipo "Arial", acorde coa "Lectura Fácil" e axeitada para alumnado con dislexia.

Xa por último, destacar que o amplo abano de actividades e tarefas que se propoñen en cada unha das unidades que compoñen o proxecto produce tamén unha gran adaptabilidade á diversidade do alumnado destinatario do material.

6. AVALIACIÓN

O propio recurso dixital educativo xa funciona de por si como instrumento de avaliación, pois aquelas alumnas e alumnos que realizan as distintas actividades e tarefas que se propoñen van visualizando os erros e os acertos, é dicir, obtense un *feedback* de carácter directo e instantáneo ao ter a posibilidade de ir comprobando por si mesmos e mesmas se van completando correctamente as actividades. Neste sentido, cómpre destacar a versatilidade do material, que permite en todos os casos realizar cantos novos intentos se consideren necesarios para afianzar os novos coñecementos.

