



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 funcionario docente non universitario e se aproban as bases de concesión.

AUTORÍA: Irene de Concepción Fernández e Manuel Alberto Mesías González

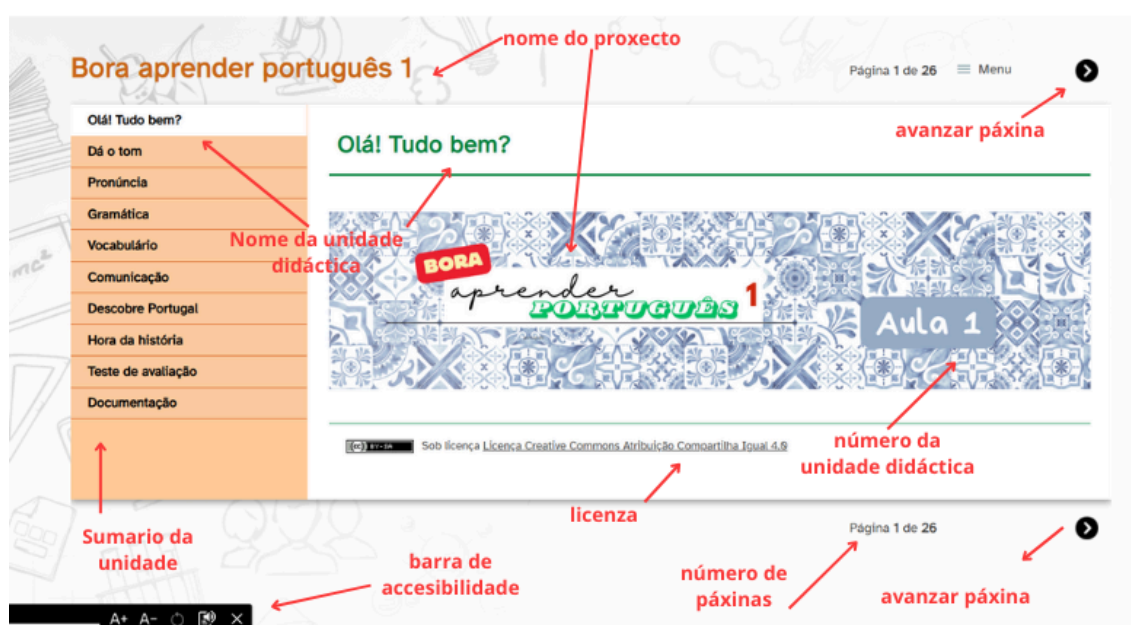
ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	3
ESTRUTURA DAS UNIDADES	4
SECCIÓNS	6
DINÁMICAS DE GAMIFICACIÓN	7
ACTIVIDADES SEN RETROALIMENTACIÓN INMEDIATA	8
BARRA DE ACCESIBILIDADE	9
REQUISITOS TÉCNICOS	9

INTRODUCCIÓN

Bora aprender português 1 é un proxecto de sete unidades didácticas deseñado baixo as orientacións do Marco Común Europeo de Referencia para as Linguas (MCER). O seu obxectivo é introducir o alumnado na aprendizaxe do portugués como lingua estranxeira, seguindo unha progresión coherente e adaptada ao nivel de iniciación. Está especialmente deseñado para o alumnado de 1º da ESO, aínda que tamén pode aplicarse noutros cursos e niveis nos que se inicie a aprendizaxe desta lingua.

A seguinte imaxe amosa a estrutura das páxinas iniciais de cada unidade. Nela aparecen o nome do proxecto, o nome e número da unidade (aula), o número total de páxinas, o sumario, barra de accesibilidade, a licenza do recurso e as iconas de avanzar á páxina seguinte.



No lateral sitúase o sumario, extensible, que permite desprazarse por toda a unidade sen ter que seguir a secuencia páxina a páxina, facilitando un acceso máis rápido e directo ao contido.

Todas as unidades están estruturadas en varias seccións, accesibles desde este menú lateral.



ESTRUTURA DAS UNIDADES

As unidades didácticas denomináronse "aulas", xa que en portugués "aula" é sinónimo de lección ou tema.

No seguinte esquema detállanse os contidos específicos de cada unha das seccións, ofrecendo unha visión ampliada da súa estrutura e dos elementos que as compoñen.

A postos

Cada unidade comeza cunha canción en portugués que introduce algúns dos contidos que se van traballar. O obxectivo é despertar o interese do alumnado e facilitar a aprendizaxe dun xeito entretido.

Pronúncia

Nesta sección trabállase a pronuncia e a entoación do portugués a través de actividades prácticas. Apréndense os sons propios da lingua, a acentuación e o ritmo, favorecendo unha mellor expresión oral.

Gramática

A gramática é fundamental para comprender e utilizar ben a lingua. Aquí preséntanse as regras do portugués de maneira progresiva, con explicacións claras e exercicios prácticos que permiten aplicalas de forma significativa.

Vocabulário

O desenvolvemento do vocabulario é clave para mellorar a comunicación. Esta sección está dedicada á aprendizaxe e

práctica de novas palabras en diferentes contextos, favorecendo a súa fixación e uso natural.

Comunicação O obxectivo desta sección é desenvolver as destrezas comunicativas, tanto orais como escritas. A través de actividades variadas, achégase o alumnado a situacións reais nas que pode poñer en práctica a lingua de maneira funcional.

Descobre Portugal Nesta sección explóranse diferentes aspectos da cultura portuguesa, como a música, o cine ou as tradicións. Aprender unha lingua implica tamén coñecer os costumes e valores da comunidade que a fala.

Na hora da historia A través de historias en vídeo, trabállanse a lectura, a comprensión oral, a pronuncia e a ampliación do vocabulario. O uso de materiais audiovisuais axuda a mellorar a fluidez e a achegarse ao uso real da lingua para mellorar as destrezas lingüísticas e culturais.

Questionário de autoavaliação Ao final de cada unidade inclúese un test de 15 preguntas de opción múltiple para comprobar a asimilación dos contidos. Permite ao alumnado avaliar o seu progreso e recibir retroalimentación.

Documentação Este apartado recolle materiais de apoio, como unha guía didáctica, un manual de uso dirixido ao alumnado e as referencias dos recursos multimedia empregados.

SECCIÓNS

En cada sección do curso, os contidos preséntanse fundamentalmente a través de **presentacións interactivas** e **actividades dinámicas** que favorecen a aprendizaxe activa e participativa.

As **presentacións interactivas** son unha ferramenta clave na exposición dos contidos. Estas inclúen elementos que se poden premer como botóns, fotografías, información complementaria... que permiten ao alumnado interactuar directamente co material. Ao premer nas respectivas iconas, non só

se accede á información que enriquece o recurso de maneira directa, senón que tamén lle permite ao alumnado explorar o contido ao seu ritmo, favorecendo a participación activa.

Eu sou ...

Explicação
Depois de cumprimentar, vamos aprender a falar sobre nós: nome, origem, ...
Lê, ouve e repete. Bora!

Dar e pedir informação pessoal *nome, origem e morada*

QUESTÕES

NOME E APELIDOS

Qual + SER
• Qual é o teu nome?

Como + CHAMAR-SE
• Como te chamas?

ORIGEM

De ONDE + SER
• De onde és / é?

MORADA

ONDE + MORAR / viver
• Onde moras / mora?

Exemplos:
• Eu sou o João.
• O meu nome é Luís.
Chamo-me Sara.
Sou de Lisboa.
Moro em Lisboa.

Expressões de cortesia
• Prazer
• Muito prazer
• Prazer em conhecê-lo/a

Exercícios:
• Eu sou
• Tu és
• Ele é
• Nós somos
• Vós sois
• Eles são

Por outra banda, as **actividades autocorrigibles** son un elemento fundamental do curso, permitindo ao alumnado practicar e consolidar os contidos de forma dinámica e autónoma. Ao finalizar cada actividade, a retroalimentación é proporcionada ao premer no botón de "Verificar". As actividades poden repetirse segundo a necesidade do alumnado, permitindo que os estudantes fortalezan os conceptos traballados e melloren nas habilidades adquiridas.

Escolhe

Instruções
Lê as orações e preenche as lacunas com a forma verbal certa do presente do indicativo do verbo MORAR.

Escolhe a forma correta do verbo.

1. Eu numa casa pequena no centro da cidade.
2. Tu perto da praia?
3. Vocês em Lisboa?
4. Ela num apartamento moderno em Lisboa.
5. Nós num bairro tranquilo.
6. Vós todos na mesma aldeia? (Pouco usado, mas correto.)
7. Eles numa casa grande com jardim.
8. Você numa cidade grande ou pequena?

Comprovar

Esta retroalimentación instantánea favorece o proceso de aprendizaxe, xa que permite ao alumnado identificar os seus erros e corrixilos nun momento clave.

Cada actividade inclúe unha icona que indica o tipo de tarefa a realizar (arrastrar, responder a preguntas tipo test, escribir, seleccionar a resposta correcta, completar espazos, escoitar, falar, ...) e unhas instrucións detalladas e ben visibles, que guían o alumnado paso a paso na resolución da tarefa.

DINÁMICAS DE GAMIFICACIÓN

Dentro das actividades, destacan as que incorporan a gamificación (identificadas coa icona dunha consola) , unha técnica de aprendizaxe que adapta as mecánicas dos xogos ao contexto educativo, e emprega elementos como puntuacións, táboas de clasificación, niveis e ..., creando un ambiente de aprendizaxe no que os estudantes se motivan a mellorar de forma continua.

A gamificación busca non só pór en práctica e reforzar os contidos académicos, senón tamén fomentar a competencia sa entre os estudantes, favorecendo o benestar emocional do alumnado, facendo o proceso de aprendizaxe máis ameno e divertido.



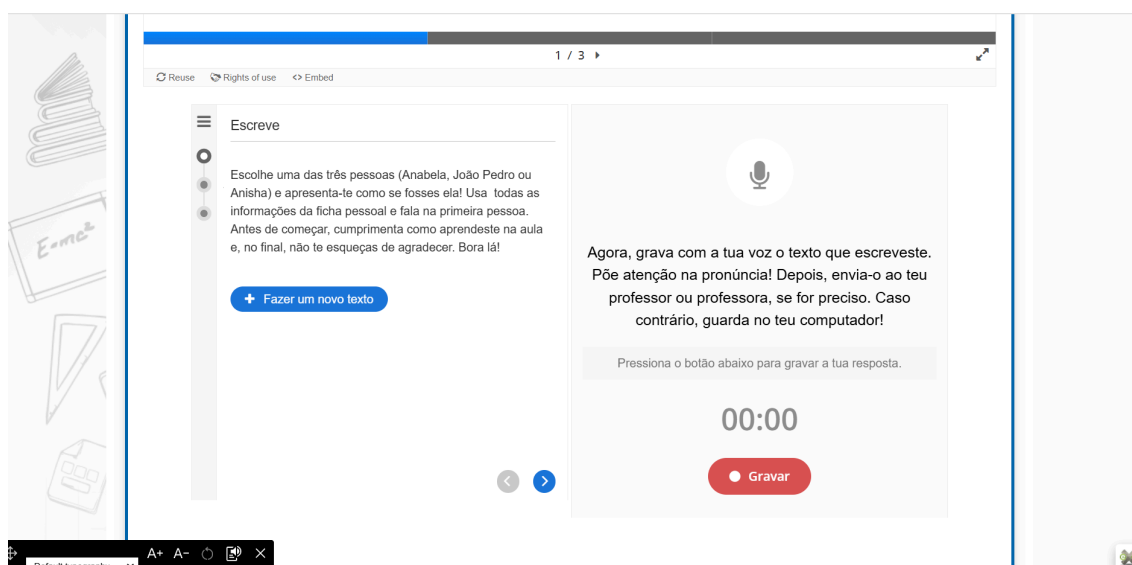
ACTIVIDADES SEN RETROALIMENTACIÓN INMEDIATA

Un pequeno grupo de actividades non son autocorrigibles, xa que son de resposta aberta e están deseñadas para fomentar a expresión individual do alumnado, tanto escrita como oral. Estas actividades están estreitamente vinculadas coa competencia comunicativa, xa que traballan as habilidades de escribir e falar, e ofrecen ao estudante a oportunidade de expresarse de forma libre e reflexiva.

Neste tipo de actividades, os estudantes dispoñen dunha caixa de texto para escribir as súas respostas escritas ou poden acceder a unha gravadora de audio para rexistrar as contestacións orais. A principal diferenza respecto a outras actividades autocorrexibles é que, neste caso, non se proporciona retroalimentación inmediata, o que permite ao alumnado elaborar as súas respostas de forma máis pausada e detallada.

As actividades están deseñadas para que o estudante poida gardar a súa resposta provisional seleccionando a opción "Gardar", que lle permite modificar a súa resposta máis adiante se o desexa. Este enfoque tamén posibilita que a tarefa sexa realizada por etapas, como buscar información, escribir a resposta, revisar e mellorar o texto, ... Para facilitar o traballo, as instrucións son máis amplas e detalladas, e en moitos casos inclúense modelos ou guías que orientan á creación dos textos, tanto orais como escritos.

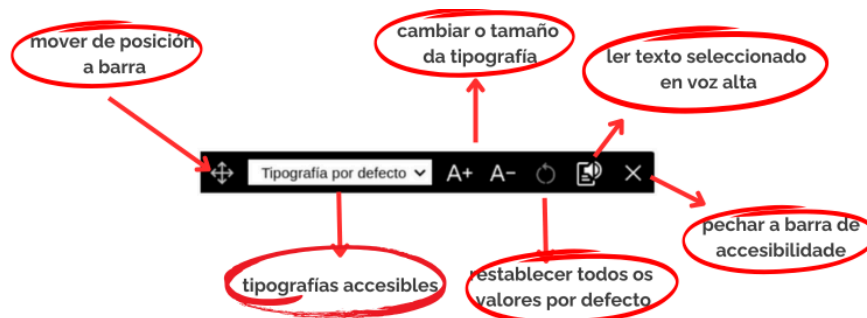
Unha vez gravadas as respostas, os estudantes poden enviar o seu traballo ao profesor-a a través do aula virtual ou gardar a gravación para realizar unha autoavaliación ou revisión posterior de maneira máis cómoda e reflexiva.



BARRA DE ACCESIBILIDADE

Como se pode ver nas pantallas anteriores, o recurso incorpora por defecto unha barra de accesibilidade. Con esta funcionalidade, o usuario poderá elixir entre a tipografía co estilo co que se creou o material e outras tres: OpenDyslexic, Atkinson Hyperlegible e Montserrat. Igualmente, poderase aumentar ou reducir o tamaño da letra ou utilizar un botón para ler en voz alta a pantalla ou o texto seleccionado.

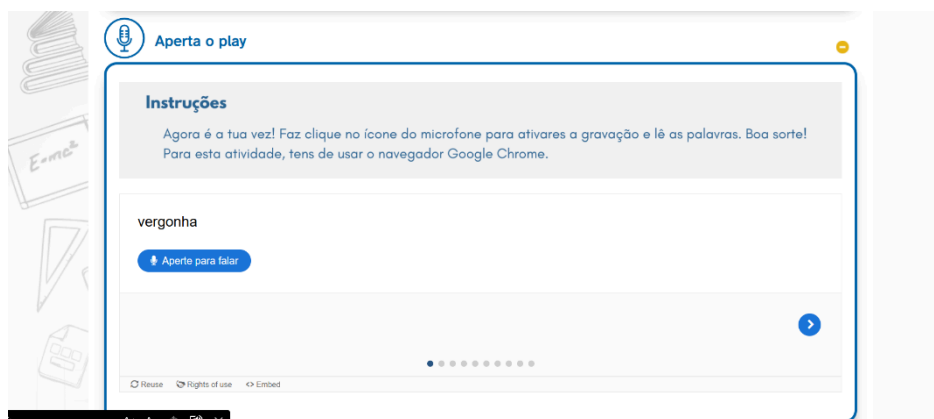
No seguinte gráfico explícanse as distintas opcións e aplicacións da barra de accesibilidade.



REQUISITOS TÉCNICOS

Os recursos do curso foron creados utilizando aplicacións multiplataforma, o que garante que poidan funcionar en calquera sistema operativo e reproducirse en calquera navegador web.

Porén, existe unha actividade oral específica (identificada cun micrófono e denominada *Aperta o play*), que é autocorrixible. Esta actividade está baseada en recoñecemento de voz mediante HTML5, permitindo aos usuarios responder ás preguntas coa súa propia voz. Para que a actividade funcione correctamente é preciso empregar o navegador **Google Chrome**. O motor de recoñecemento de voz actualmente utilizado só está dispoñible nese navegador.



Se o alumnado utiliza un navegador diferente, aparecerá unha mensaxe de erro indicando que a actividade non pode ser completada. Esta información xa se lembra nas instrucións da propia actividade.