



GUÍA DO CURSO

LIM e o proxecto XOGAMOS, emprego didáctico



Índice

| | |
|---|---|
| ■ Descripción do curso..... | 3 |
| ■ Persoas titoras..... | 3 |
| ■ Obxectivos..... | 3 |
| ■ Competencias profesionais do profesorado..... | 3 |
| ■ Contidos..... | 4 |
| ■ Correlación das competencias básicas cos contidos do curso..... | 4 |
| ■ Metodoloxía..... | 4 |
| ■ Seguimento e desenvolvemento do curso..... | 5 |
| ■ Comunicación coas persoas titoras..... | 6 |
| ■ Avaliación..... | 6 |
| ■ Aplicación práctica nas aulas..... | 7 |
| ■ Requirimentos para seguir o curso..... | 7 |



Descrición do curso

Ademais de coñecer as ferramentas de creación de contidos LIM e Xogamos?, o principal obxectivo do curso é que os empregues aplicados á túa realidade de aula.

Persoas titoras



María Belén Junquera
Méndez



Xosé Antón Vicente
Rodríguez



Feliciano José Couto
Escanciano



Francisco Javier Macías
Puente

Obxectivos

Ademais de coñecer estas ferramentas de creación de contidos, o principal obxectivo do curso é que os empregues aplicados á túa realidade de aula.

Unha vez rematado o curso, todas e todos os asistentes serán capaces de crear unha actividade multimedia para visualizar no ordenador, ben de xeito local ou aloxado na internet

Competencias profesionais do profesorado.

- *Competencia dixital*
- *Integra as TIC na aula atendendo á programación curricular*
- *Elabora actividades multimedia para os seus alumnos*



Contidos

Os contidos do curso están divididos en 4 módulos:

Módulo 1. RECURSOS.

Neste módulo trataremos de mellorar a competencia na procura e identificación de recursos na rede Internet. Prestaremos especial atención ao tipo de licenza dos materiais e as consecuencias que iso implica na utilización para elaborar recursos educativos. O alumnado ten dispoñible un foro para propoñer sitios web con materiais multimedia (imaxes, sons, animacións, vídeos, etc)

Módulo 2 . LIM

Neste módulo trataremos as cuestións relativas a LIM: o funcionamento do programa, os tipos de páxinas, o proceso de “exportar”. Ademais de aspectos técnicos, incidiremos no uso didáctico e animaremos ao alumnado a compartir estratexias e uso dos libros-LIM. Dividimos o módulo en tres seccións, ao final de cada unha delas os participantes deberán completar unha tarefa.

2A (Imaxe texto...exportar...integrar)

2B (parellas ... Mover imaxes, Matemáticas)

2C (Matemáticas, Completar ... esquema)

Módulo 3. “Xogamos?”

Este módulo está dedicado ao proxecto “Xogamos?”. Os temas serán o deseño de taboleiros de xogo e a preparación de arquivos con preguntas.

Do mesmo xeito que coa parte de LIM , animamos aos participantes a experimentar co recurso na aula.

Módulo 4. Proxecto final.

Esta parte corresponde coa tarefa final, e está descrita no apartado de tarefas.

Correlación das competencias básicas cos contidos do curso

Aínda que de xeito tanxencial cos recursos creados con LIM e o Proxecto Xogamos? Podemos atender a todas e cada unha das competencias básicas pola flexibilidade de adaptarse ás diferentes áreas do currículo, é innegable que a súa utilización incide dun xeito especial na competencia 4 do “tratamento da información e competencia dixital”

A utilización das tecnoloxías da información e a comunicación como elemento esencial para informarse, aprender e comunicarse; o dominio de linguaxes específicas básicas (textual, numérico, icónico, visual, gráfico e sonoro) e sobre todo o uso habitual dos recursos tecnolóxicos dispoñibles para resolver problemas reais de modo eficiente.



Metodoloxía

No curso terás un titor e uns compañeiros, que che poden axudar ante unha dificultade, algo que non comprendes ou que non che sae ben desde o principio. Ademais do titor, pide axuda ao grupo, xa que as túas dúbidas poden servir para resolver as de outros (porque seguro que non es ti o único). Lembra a túa experiencia como mestre e o útil que pode chegar a ser a axuda dos compañeiros de clase ou cando aproveitas a pregunta dun alumno para explicarllo a todo o grupo.

Trátase dun novo espazo, o aula virtual, con novos recursos, novas formas de facer as cousas, novos xeitos de relacionarse... o traballo colaborativo, aprendizaxe en rede e a participación activa no curso, serán o noso sinal de identidade.

Os cursos a distancia teñen moitas vantaxes, entre outras, a súa flexibilidade en canto a horarios e a espazos. Podes elixir o momento e o lugar: cando tes un ratinho libre, en casa ou na escola, non tes que te desprazar, ...

Pero, ás veces, a posibilidade de facelo máis tarde fai que se nos vaia acumulando o traballo ata que chega un momento en que é demasiado e non temos tempo material de realizalo.

*Por iso, o noso primeiro consello é que **intentas cumprir os prazos** que se fixan para realizar as actividades. Estes límites de tempo non son rigorosos pero si constitúen unha orientación para que organices o teu traballo da forma máis levadeira posible. Se che surxe algún problema non dubides en poñerte en contacto co teu titor.*

Seguimento e desenvolvemento do curso.


| CADRO DE TEMPORALIZACIÓN DO CURSO | | |
|-------------------------------------|--|---------------------------|
| Módulo 1: RECURSOS (3 horas) | | |
| Nº | Actividade | Datas |
| | Preséntate no Foro | Do 13 ao 20 de febreiro |
| | Procura de Recursos | Do 13 ao 26 de febreiro |
| Módulo 2: LIM (17 horas) | | |
| Nº | Actividade | Datas |
| | 2A: Crear LIM con Imaxe-texto, exportar, integrar 5h | 27 febreiro a 10 de marzo |
| | 2B: Crear LIM con Parellas, Mover imaxes, Matemáticas 7h | 12 marzo a 1 de abril |
| | 2C: Crear LIM con Matemáticas, Completar ... esquema 5h | 2 abril a 15 de abril |



| Módulo 3: XOGAMOS? (5 horas) | | |
|------------------------------------|--|---------------------------|
| Nº | Actividade | Datas |
| | Elaborar un Xogo 5h | 16 de abril a 29 de abril |
| Módulo 4: PROXECTO FINAL (5 horas) | | |
| Nº | Actividade | Datas |
| | Construír un libro LIM e xustificación didáctica | 20 de abril a 4 de maio |

Comunicación coas persoas titoras

Cada vez que comeza un curso de formación a través de PLATEGA, unha das primeiras cousas que debes de facer é presentarte á comunidade de aprendizaxe. Para iso atoparás en todos os cursos no primeiro módulo un Foro de presentación de participantes.

 [Foro de presentación de participantes](#)

Esta primeira mensaxe servirá de presentación tanto co resto da comunidade de aprendizaxe, coma cos titores e titoras do curso.

Existen varias opcións de comunicación co seu titor:

- ➔ A través dos foros existentes en cada curso, por exemplo, o foro do módulo ou foro de avisos e anuncios. A comunicación que se realiza nos foros é pública, é dicir, calquera participante no curso poderá ler as súas intervencións no foro ou *posts*.
- ➔ A través do sistema de mensaxería interna da plataforma tamén coñecido como Chat. As mensaxes enviadas por este medio son privados entre vostede e o seu comunicante, xa sexa o titor ou calquera outro participante.

Avaliación

Criterios de avaliación:

- *Acadou unha competencia técnica axeitada para realizar traballos sinxelos con LIM e Xogamos?.*

- *Realiza as tarefas programadas no tempo previsto*

- *Aplica os coñecementos adquiridos á súa realidade de aula.*

- *Participa activamente e amosa interese nos foros do curso.*

- *Axuda aos compañeiros con dificultades.*

En cada módulo plantexaremos unha tarefa para poder determinar o grado de asimilación dos conceptos traballados, asignándolle un tempo axeitado para realizalo (xeralmente de 3 ou 4 días).

Se por algunha causa o alumno/a non puidese rematala e enviala nese intervalo (ou a súa cualificación non fose favorable) debería poñerse en contacto co profesor-titor para ver a posibilidade de ampliar o prazo se fose posible.



Aplicación práctica nas aulas

O curso esixe a realización dun proxecto final do emprego do aprendido nos distintos módulos

O máis importante é a aplicación práctica na túa aula ou, no seu defecto, nunha simulación dun contexto de aula determinado.

Así mesmo, os cursos nos que sexa posible, pódese dar a opción que os materiais realizados durante o curso poidan formar parte do portal de contidos favorecendo así unha masa de material que se poida empregar pola comunidade educativa. Neste caso haberá que asinar a cesión do material ademais de deixar claro que poderá formar parte do portal de contidos (non será por defecto).

Requirimentos para seguir o curso

Requisitos de hardware (equipo) e software (aplicacións informáticas):

EdiLIM: PC con sistema operativo Ms **Windows** , **Linux** ou Mac (xa existe unha versión nativa para osx, pero tamén se pode utilizar sobre Wine <http://www.winehq.org/> ou WineBottler <http://winebottler.kronenberg.org/> [Mais información](#)).

Edipre: PC con sistema operativo Ms **Windows** ou **Linux**.

DEX: PC con sistema operativo Ms **Windows** co activex **flash** player.

Os libros-LIM e os xogos de Xogamos? poden reproducirse en calquera **navegador** de Internet co **plug-in flash** player (pódese obter de xeito gratuíto desde <http://www.adobe.com/es/products/flashplayer/>), independentemente do sistema operativo (**linux, windows, mac**).

*DEX tamén permite o uso on-line mediante un **navegador** de Internet co **plug-in flash** player.*