

**DOCUMENTO TÉCNICO EN GALEGO**

**PARA**

**UNIDADES DIXITAIS PARA OS BLOQUES DE NÚMEROS E ÁLXEBA DUN**

**CURSO DE MATEMÁTICA DE 2º ESO**

**MATERIAIS ELABORADOS POR RAFAEL FERNÁNDEZ CASADO**

**DURANTE UNHA LICENZA DE FORMACIÓN PARA O CURSO 2013/2014**

Os materiais elaborados durante a licenza de formación para o curso 2013/2014 entréganse en dous soportes diferentes: nun dispositivo de almacenamento USB e nun DVD. A distribución por carpetas é a mesma en calquera dos dous, ofrecendo varias opcións de uso, dende todas as unidades completas, ata só algunha das actividades das mesmas.

Na carpeta “**curso moodle**” atópase unha copia de seguridade do curso elaborado durante a licenza, incluíndo as catro unidades descritas no proxecto. Para a súa instalación e uso é suficiente con seguir os seguintes pasos:

1. Crear un curso moodle ou empregar un xa creado.
2. Cargar o arquivo **copia\_de\_seguranza-mat2cast-11012014-1530.zip** na carpeta backupdata dese curso.
3. Pulsar en restaurar (dentro de las opcións de administración do curso), seleccionar o arquivo anteriormente cargado e continuar cos pasos indicados.

O curso entregado non ten usuarios asociados, así que non se importarán datos innecesarios.

Na carpeta “**secuencias\_exelearning**” atópanse tres arquivos distintos asociados a cada unha das 12 secuencias elaboradas:

- Un paquete **SCORM 1.2** e un paquete **IMS** de cada unha das secuencias, para a súa integración por separado nun curso moodle. Para facelo, non hai máis que cargar o arquivo que se desexe no curso moodle e escoller a opción “inserir un paquete IMS” ou “SCORM”, segundo sexa o caso. No caso dos paquetes IMS, a primeira vez que se execute, aparecerá unha

mensaxe pedindo que se prema o botón “implementar”. Para as seguintes execucións xa non será necesario.

- Un arquivo **elp** de cada unha das secuencias. É o arquivo orixinal no que foron creadas. É necesario ter instalado Exelearning para poder visualizalos. Permiten modificar todos os elementos das unidades e crear novos paquetes SCORM e IMS con ditas modificacións.

Na carpeta “**mapas\_conceptuales**” atópanse tres arquivos para cada un dos mapas conceptuais que acompañan ás unidades. Dous deles son imaxes (formatos **png** y **xcf**) e o terceiro é o tipo de arquivo asociado ao programa CmapsTools (extensión **cmap**), co que foron elaborados ditos mapas. Para editalos é necesario ter instalado CmapsTools.

Na carpeta “**applets\_geogebra**” atópanse os arquivos **ggb** asociados a cada un dos applets geogebra que aparecen nas unidades elaboradas. Para editalos é necesario ter instalado Geogebra. Pódense incorporar a unha secuencia Exelearning mediante o idevice “Applet de java”. Ademais, nesta mesma carpeta pódese atopar un arquivo **html** para cada un dos applets, por se se queren incorporar a un curso moodle sen estar asociados a unha secuencia Exelearning ou para executalos directamente cun explorador web.

Na carpeta “**applets\_scratch**” atópanse os arquivos **sb** asociados a cada un dos applets Scratch que aparecen nas unidades elaboradas. Para editalos é necesario ter instalado Scratch. Pódense incorporar a unha secuencia Exelearning mediante o idevice “Applet de java”. Ademais dos arquivos sb, pódense atopar as imaxes empregadas como fondos e obxectos para cada applet.

Na carpeta “**videotutoriales**” atópanse todos os videotutoriais que aparecen nas unidades, en formato flash (**swf**) e en formato Wink (**wnk**). Os arquivos flash poden ser visualizados cun explorador sen máis que executar o arquivo **html** (co mesmo nome) que os acompaña. Os arquivos wnk permiten editar os videotutoriais. Para poder executalos é necesario ter instalado Wink. Ademais dos anteriores, tamén se incorporan arquivos **sddoc** de cada un dos vídeos. Estes arquivos son o resultado final das imaxes, elaboradas coa tableta gráfica, que foron capturadas con Wink para realizar os vídeos. Para executalos é necesario ter instalado o programa SmoothDraw.

Na carpeta “**imagenes**” atópanse todas as imaxes orixinais elaboradas para as unidades, excepto aquelas propias dos applets Scratch.