




A **EF DENDE A PANTALLA** é un proxecto baixo licenza  creado por **Juan Manuel Campos Míguez** durante unha licencia de formación para a creación de materiais curriculares dixitais da – *Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional da Xunta de Galicia*

O proxecto **EF dende a Pantalla** preséntase baixo o formato dun curso de Moodle, facilmente incorporable á aula virtual do centro e consta de 9 Unidades Didácticas Integradas (UDI), agrupadas en tres bolques : A SAÚDE, ACTIVIDADE FÍSICA E CAPACIDADES FÍSICAS BÁSICAS.

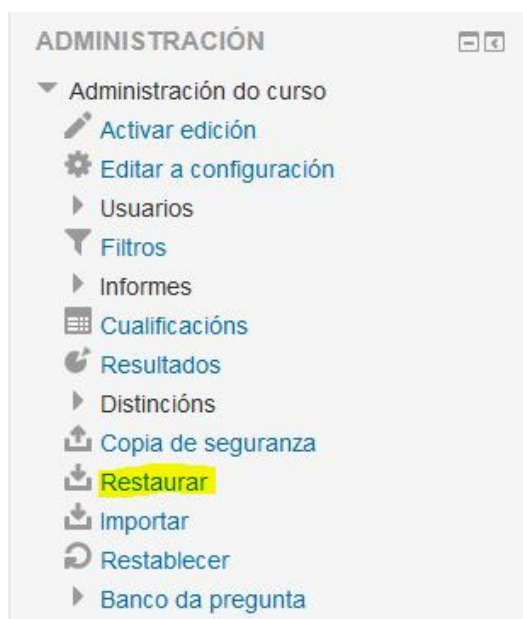
En cada unha das unidades atoparemos diferentes Obxectos Dixitais Educativos (ODE). A maioría destes ODE están incorporados dentro de paquetes *eXeLearning* e *EdiLim*, xunto con outras actividades presentadas directamente en *Moodle*.

Non se trata de actividades pechadas nin secuenciadas en función do currículo, de xeito que será o profesor quen en cada momento decida cal das actividades debe realizar o alumnado en función dos temas que se estean tratando na aula (ximnasio, pavillón ou natureza)

Os paquetes de *eXeLearning* conteñen pequenas explicacións teóricas e algunha actividade que reforza eses contidos, mentres que as actividades de *EdiLim* aínda que o contido é o mesmo a súa proposta de actividades permitirá ao alumnado assimilar e consolidar as aprendizaxes anteriores. Os elementos presentados directamente en *Moodle* limitáanse a aquelas actividades nas cales o alumnado debe facerlle chegar ao profesor ou profesora un ou varios arquivos, que poderán ser enviados directamente a través desta plataforma ou por calquera outra vía que o profesor considere.

## I. INCORPORACIÓN DO CURSO Á AULA VIRTUAL DO CENTRO


- a. No repositorio de materiais didácticos (podes poñer Repositorio de contidos educativos do Espazo Abalar coa ligazón) onde se atopa o proxecto, este figura comprimido nun arquivo .zip. Debemos **descargar o arquivo ao noso ordenador**.
  
- b. Incorporarémolo á **aula virtual do noso centro**, para o cal precisamos simplemente **crear un curso en branco** dentro da mesma. É posible que como profesor non poidamos facelo directamente, así que llo pediremos ao responsable da aula virtual do centro.
  
- c. No bloque de **Administración**, atoparemos unha opción que di, **Restaurar**:



Se prememos sobre ela atoparémonos cunha pantalla similar a esta:

### Importar un ficheiro de copia de seguranza

Ficheiros  Tamaño máximo para novos ficheiros: 700MB



Arrastre e solte aquí os ficheiros para enviar.

Podemos premer en Escolla un ficheiro para seleccionalo dende o noso equipo ou arrastralo directamente ao cadro que nos aparece.

Cargalo pode levarnos uns minutos, en función da nosa conexión a Internet.

d. Unha vez cargado, seleccionámolo e dámoslle a **Restaurar**.

Durante o proceso poderemos cambiar o nome do curso, data de inicio, etc.

Dámoslle a **Continuar**, ao final da pantalla de opcións..., prememos o botón de **Restaurar curso agora, Continuar**, de novo e o curso estará xa dispoñible.

## II. ELECCIÓN, OCULTADO OU INCORPORACIÓN DE ACTIVIDADES.

O profesor ou profesora, deberá agora moverse polos diferentes módulos para comprobar que actividades considera do seu interese e cales non. Un dos motivos de que estes materiais estean neste formato de curso Moodle, é que, simplemente premendo o botón de Activar Edición, pódense ocultar módulos e/ou actividades, modificar enunciados ou engadir todos os elementos que se consideren oportunos.

Como se comenta na guía didáctica, moitas das actividades preséntanse en varios niveis de dificultade, polo que é interesante que o docente preste especial atención ás mesmas para ocultar aquelas que non sexan necesarias e modificar os enunciados en función das súas necesidades.

### III. NAVEGAR POLAS ACTIVIDADES eXeLearning

Todas as actividades eXeLearning teñen un menú de contidos, que nos permitirá ir ao apartado que desexemos directamente, ou tamén premendo nos botóns **Seguinte** ou **Previo** poderémonos ir movendo a través das diferentes páxinas de xeito ordenado.

LESIÓNS

menú

Que é?

LESIÓNS

Que é?

Clasificación das Lesións

Prevenición de Lesións

Autoría e Licencia

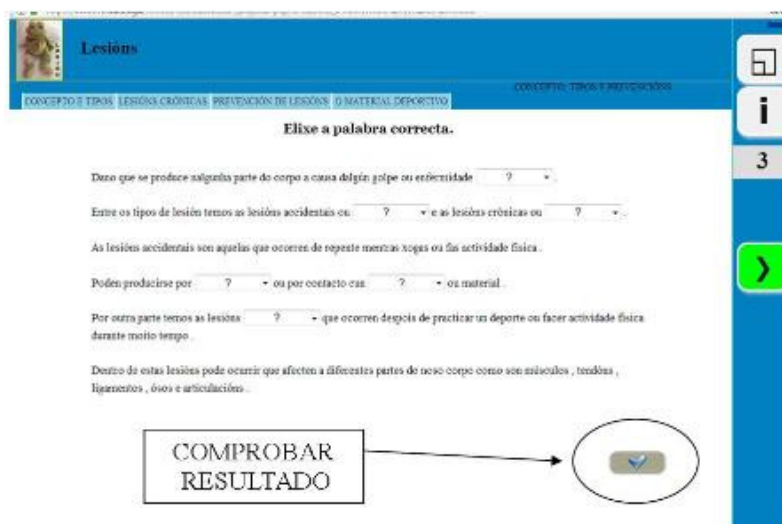
**LESIÓN:** Dano que se produce nalgunha parte do corpo a causa dalgún golpe ou enfermidade.

LESIÓN

Pencho Campos, Gustavo Lezión (CC BY-NC-SA)

#### IV. NAVEGAR POLAS ACTIVIDADES EdiLim

Todas as actividades EdiLim teñen un menú de contidos, que nos permitirá ir ao apartado que desexemos directamente, ou senón tamén premendo nos botóns “<” ou “>” poderémosnos ir movendo a través das diferentes páxinas de xeito ordenado. Aínda que nalgunhas non nos permitirá retroceder (coma podemos observar na imaxe que aparece a continuación). Despois de rematar o exercicio comprobar o resultado premendo na pestana azul que se indica na imaxe



Este curso foi creado sobre Moodle2.6.11 e **eXeLearning 2.1.3.** e **EdiLim 5.0**

Todos os módulos e actividades foron testadas dende os navegadores

**MozillaFirefox, Google Chrome e Microsoft Edge.**

Para calquera dúbida que lle poida xurdir sobre o proxecto pode contactar co autor a través do correo electrónico [jpencho@edu.xunta.es](mailto:jpencho@edu.xunta.es)

Instrucións de uso dos materiais do proxecto **A EF na Pantalla**, creado por **Juan Manuel Campos Míguez** baixo licenza CC BY-NC- SA, durante unha licencia de formación para a creación de materiais curriculares dixitais da

DOCUMENTO TÉCNICO EN GALEGO  
EF DENDE A PANTALLA

[Año]

