

# Achegas dixitais ás



# linguas estranxeiras.

# Introducción

**Benvidos** á parte do curso “as novas tecnoloxías nas linguas estranxeiras en primaria” que eu, Xurxo, impartirei. O obxectivo principal será, a través de un tema central e moi común como son os



animais, ir amosando distintas ferramentas que nos poden resultar útiles á hora de elaborar material multimedia e de compartir este material coa comunidade educativa.

Partiremos desde o máis elemental (correo, blog,...) ata chegar a traballar con aplicacións máis técnicas e específicas pero, eso si, tendo en conta sempre o aspecto didáctico das mesmas.

Á hora de preparar o material para este curso parto de dúas premisas, que para min resultan fundamentais:

A primeira é que non podemos dar a espalda ás novas tecnoloxías xa que son unha realidade que debemos que afrontar e introducir no ámbito educativo e a segunda é que podemos utilizar estas novas tecnoloxías como unha fiestra aberta á comunidade e aproveitar as posibilidades de comunicación que nos facilitan.

# Guión

## **Día 1: 27 de Febreiro do 2012**

**Paso 1:** será, para aqueles que non a teñan, crear unha conta de gmail

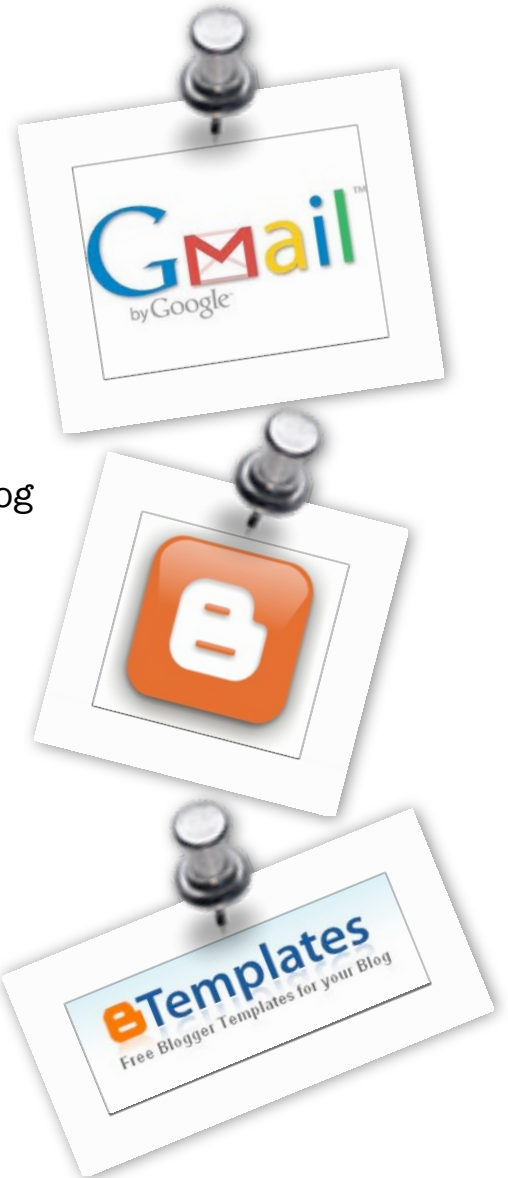
**Paso 2:** Meternos en Blogger e crear o noso Blog

Unha vez que temos creado o noso Blog o primeiro que faremos será cambiarlle a plantilla, para facelo existen distintas posibilidades:

**Paso 3:** Cambiar plantilla utilizando unha das moitas páxinas que nos ofrecen plantillas gratutitas:

- [www.btemplates.com](http://www.btemplates.com)
- [www.premiumbloggertemplates.com](http://www.premiumbloggertemplates.com)
- [www.esblogmania.com](http://www.esblogmania.com)
- [www.blogandweb.com](http://www.blogandweb.com)

A partir deste momento comezaremos a traballar con imaxes, que será o tema principal nesta primeira sesión de docencia. Veremos as distintas posibilidades que temos para elaborar material multimedia coa imaxe como eixo central.



**Paso 4:** Introducir unha imaxe nunha entrada. Veremos as dúas formas que temos de facelo, ocupando ou sen ocupar espacio no noso blog. Iremos á páxina seguinte e primeiro descargaremos a imaxe no noso ordenador e logo copiaremos a dirección da imaxe:

<http://marzjr.com/2010/07/30/alphabet-animals/>



**Paso 5:** Edición de imaxes mediante a utilización da pizarra dixital interactiva.

- Elaboración de contos: Introducción de imaxes propias nos contos.
- Elaboración de imaxes punteadas mediante a transparencia de pantalla.
- Calco de imaxes: Google Earth, Internet e libros multimedia.



**Paso 6:** Exportación e publicación do conto anterior. Distintas posibilidades.

- Como imaxe: Slide, Kizoa, Photopeach, Smilebox, Picturetrail, Vuvoox...
- Como Pdf: Scribd, Calameo, Issuu, Wobook, Youblisher,...

**Pase 7:** Edición de imaxe utilizando ferramentas Web.

- Picnik.
- Splashup.
- Photoshop.
- Aviary.
- Fotoflexer

**Paso 8:** Elaborar un libro interactivo online mediante distintas ferramentas:

- Animated book.
- Bookr.
- Tika tok.
- Mixbook.

**Paso 9:** Elaboración de libro enteractiva Pop-up.

- Zooburst.

**Paso 10:** Retoque de fotografías con efectos simpáticos.

- Pizap.
- Photofunia.

**Paso 12:** Elaboración de un comic online.

- Stripgenerator.



# APLICACIONES

As aplicacións permítenos publicar contido no noso blog dun xeito máis visual, ameno e divertido. Existen aplicacións para publicar case calquera tipo de documento e veremos as máis aplicables á función docente.

Publicacións de documentos: Pdfs, Word, Powerpoints,....

Existen diversas aplicacións para a publicación de documentos con distintos aspectos visuais.

- 1.- Powerpoint:** Slideshare, Mypllick, Slideserve, 280slides, Sliderocket, Slidesix
- 2.- Pdf's:** Scribd, Calameo, Issuu, Wobook, Youblisher,...
- 3.- Presentaciones de fotos:** Slide, Kizoa, Photopeach, Smilebox, Picturetrail...
- 4.- Video:** Youtube, Teachertube, Schooltube, Vimeo,..
- 5.- Retoque fotografías:** Pizap, Photofunia.
- 6.- Música:** Mixpod.
- 7.- Libros online:** Animated book, Bookr, Tika tok, Mixbook.
- 8.- Cuestionarios:** Quizrevolution.
- 9.- Karaoke:** Lyricstraining.
- 10.- Podcast:** Ivoox.
- 11.- Libros pop-up:** Zooburst.
- 12.- Carteles:** Glogster, Scrapblog, Blockposters,..
- 13.-Edición video:** Pixorial.
- 14.- Edición imaxe:** Picnik, Splashup, Photoshop, Aviary, Fotoflexer.
- 15.- Elaboración cómics:** Stripgenerator.
- 16.- Enquisas:** Polldaddy
- 17.- Mapas conceptuales:** Mindomo, Prezzi, Popplet.
- 17.- Outras aplicacións:** Vuvoox, iWix.

# Guión día 2(29 febreiro)

Neste segundo día traballaremos as distintas posibilidades que o audio nos facilita, practicando a súa descarga, gravación e edición.

## **Gravación de audio:**

O primeiro paso será gravar o audio que imos a utilizar nas distintas actividades. O programa que utilizaremos será o **Audacity**, de descarga gratuita e moi intuitivo.

Con este programa practicaremos a edición de audio e a mezcla e edición do mesmo.



## **Utilización do audio na Pdi**

Unha vez gravado o audio veremos como insertalo na pizarra dixital interactiva e construír actividades con él.

- Afina o oído.
- Sigue as direccións.
- Conto ou narración.



## **Descarga de audio da rede.**

Veremos como descargar audio da rede. A primeira das opcións será da páxina do ministerio:

- <http://recursostic.educacion.es/bancoimagenes/web/>

E a segunda opción será a de descargar o audio dun vídeo de Youtube para editalo posteriormente.



### **Publicación de audio no blog:**

Probaremos unha aplicación web coa que podemos publicar o audio creado e editado por nos no Blog e deste xeito veremos tamén a posibilidade de crear un listening.

- Soundcloud.
- Ivoox



### **Práctica de vocabulario mediante o uso de cancións.**

Veremos o interesante e ameno que resulta practicar vocabulario mediante cancións que todos coñecemos.

Para facelo utilizaremos unha aplicación online:

<http://es.lyricstraining.com/>



### **Creación de cuestionarios:**

Por último, este día veremos como crear un cuestionario no que podemos introducir son e imaxe.

Unha forma moi sinxela de practicar cos nosos alumnos a pronunciación de vocabulario seleccionado por nos.



# Guión día 1 Marzo

## Gravación de vídeo.

O primeiro paso será gravar o vídeo que imos a utilizar posteriormente. Para facelo utilizaremos unha cámara de fotos, que nos servirá perfectamente para esta tarefa.



## Descarga de vídeo da rede:

Utilizaremos unha das múltiples aplicacións que podemos atopar na rede para descargar un vídeo de Youtube e para a súa posterior edición.



## Creación de movemento e introdución de vídeo na Pdi.

Veremos de que xeito tan sinxelo podemos crear unha escena animada nunha páxina da pizarra dixital interactiva.

Despois veremos tamén como meter ese vídeo que baixamos de Youtube nunha das páxinas do Notebook.



## Edición de vídeo:

Cos dous vídeos que temos pasaremos a editalos utilizando primeiro unha aplicación online: **Pixorial**

Logo traballaremos a edición mediante un programa moi sinxelo como é o **Windows Movie Maker**.