

XUNTA DE GALICIA | CENTRO GALEGO DA INNOVACIÓN DA FORMACIÓN PROFESIONAL CENTRO EDUARDO BARREIROS

Curso formación VETINEN

Contenido

Curso formación VETINEN 2
1. Contextualización do proxecto VETINEN. 3
2. Metodoloxía. 3
3. Guia de eXeLearning. Esta guía establece o procedemento para o aceso aos recursos didácticos interactivos na plataforma eXeLearning e como subilos a aula virtual. 6
Paso 1: Descargar a aplicación eXe no teu PC 7
Paso 2: Debes entrar en Platega coas túas credenciais e: 7
Paso 3: Materiais. 8
Paso 4: Descargas. 8
PLATAFORMA eXeLEARNING 9
Como subir o arquivo a aula virtual. 10
Paso 1: eXe. 10
Paso 2:Aula Virtual. 11
Paso 3: Arquivo. 12
Paso 4: Paquete. 12
Paso 5: Paso Final. 12
4. Laboratorio de IA para o aprendizaxe de inglés na FP – LabAiFp 14

1. Contextualización do proxecto VETINEN.

O Proxecto VETINEN é unha nova metodoloxía pioneira no ámbito educativo de aprendizaxe de inglés profesional que establece **3 Liñas de actuación:**

- **Liña 1** Recursos didácticos interactivos baseados nas competencias lingüísticas propias de cada familia profesional. Plataforma eXeLearning
- **Liña 2** Laboratorio de aprendizaxe de inglés baseado en intelixencia artificial e contornas inmersivas de realidade virtual.
- **Liña 3** Capacitación especializada do profesorado.

2. Metodoloxía.

Dende setembro de 2024 impártese o módulo de inglés en todos os ciclos das 26 familias de Formación Profesional (FP). Isto implica unha adaptación do profesorado a importación da lingua inglesa en ciclos, tanto respecto ao alumnado como á especialidade da lingua á que terán que facer fronte.

A vida cotiá mudou de forma considerable nas últimas décadas, e a tecnoloxía tivo, e ten, un papel fundamental nestes cambios. Despois de todo, esta ferramenta facilita o acceso a recursos dunha forma practicamente instantánea, de modo que son os propios usuarios os que buscan as respostas as súas necesidades, en lugar de agardar a recibir a información de forma pasiva. En consecuencia, a adquisición de coñecementos tampouco é a mesma do que era antes. Hoxe non só se obteñen as respostas inmediatamente, senón que se ten unha parte activa na adquisición das mesmas.

Os métodos tradicionais de ensino e aprendizaxe non responden ás necesidades dos estudantes, que van perdendo a motivación co paso dos anos pois non ven o seu avance na materia. Para tratar de paliar esta problemática e volver a captar a atención dos alumnado, é preciso aplicar unha metodoloxía activa. Con este enfoque didáctico o estudante é o actor principal, é dicir, a responsabilidade de aprender e de adquirir os coñecementos de forma autónoma e participativa.

As vantaxes da metodoloxía activa son numerosas:

- Axuda a desenvolver habilidades de resolución de problemas, o que permite enfrontar desafíos e atopar solucións creativas a situacións complexas, tras a análise do problema dende distintas perspectivas.
- Mellora as habilidades de comunicación e polo tanto a interacción e a conexión entre os estudantes e tamén co docente. Saber comunicarse eficazmente permite transmitir ideas con claridade e evitar malentendidos.
- Favorece un ensino adaptado e personalizado ao alumno/a, pois este utiliza os recursos que se lle achegan para facer as conexións lóxicas ao ritmo que necesita.

- Mellora os resultados académicos e reduce o abandono escolar. O alumno/a aprende inglés usándoo como unha ferramenta de comunicación e non o ten que estudar.
- Estimula a creatividade, a capacidade de análise, a autonomía e a responsabilidade.
- Aumenta o grao de satisfacción dos estudantes e a forma de involucrarse na aprendizaxe.
- Facilita o uso de técnicas e recursos máis aliñados co entorno laboral.
- Incrementa o grao de retención dos coñecementos.

A introdución da metodoloxía VETINEN GALICIA obriga ao alumnado a adquirir un papel activo na aprendizaxe.

A metodoloxía de aprendizaxe de inglés profesional non é só unha ferramenta máis: é unha oportunidade estratéxica para dotar ao noso profesorado e ao noso alumnado de recursos reais, vinculados directamente coas necesidades de cada familia profesional.

Falamos de materiais específicos, de contidos prácticos e adaptados que permiten anticipar os retos do mercado laboral e responder con garantías ás demandas emerxentes.

Para poder aplicala con éxito é necesario elaborar e adaptar as dinámicas e actividades aos distintos enfoques de metodoloxía activa, como son:

1. A **gamificación**, ou emprego de xogos na aula, pódese aplicar a todos os grupos de idade. Consiste na utilización de xogos, físicos ou virtuais, para explorar novo contido e animar os estudantes a colaborar entre eles dentro dun enfoque lúdico e competitivo.

   O obxectivo é que os alumnado asimilen os coñecementos que se imparten na clase dunha maneira lúdica pero efectiva. En definitiva, que adquiran unha nova habilidade a través dunha experiencia positiva.

2. O modelo de **aula invertida** ou *flipped classroom*, no que a aprendizaxe se realiza principalmente fóra da aula grazas ao material que o docente pon a disposición dos estudantes para que estes analicen e razoen na casa. Este modelo ten dúas fases, a primeira individual e a segunda, colectiva.

   Por un lado, a **fase individual**, onde cada alumno/a/a aprende de maneira independente e autónoma dende a súa casa e trata de resolver as dúbidas que lle xorden. Cada alumno/a adquire os coñecementos ao ritmo que necesita. Nesta fase favorécese a capacidade crítica de análise e polo tanto aumenta a capacidade de retención dos contidos.

   Por outra parte, a **fase colectiva**, ou fase de resolución de dúbidas na aula. Aquí os alumnado poden tratar de dar resposta ás preguntas dos seus compañeiros

para crear un ambiente de colaboración ou ser o docente o que explica os puntos máis complicados.

3. As técnicas de **aprendizaxe baseadas en problemas** propoñen a busca colaborativa da mellor solución a un problema expresado na aula, por medio dun modelo que trata de emular situacións do mundo laboral. O docente é o guía e, por veces, o facilitador de pistas ou liñas de traballo para que os alumnado, normalmente en grupos, investiguen, compilen datos e os analicen ata chegar á resolución do problema de forma efectiva.

   Coa aplicación deste modelo trabállanse habilidades tan importantes como o razoamento lóxico e a creatividade, ademais das técnicas de debate, negociación e persuasión para poder chegar a unha solución en conxunto ao problema. O grao de asimilación dos contidos é moi alto, e o alumno/a está implicado na tarefa polo que a súa motivación tamén aumenta.

4. O método de **aprendizaxe baseados en proxectos** busca a indagación, a reflexión, o traballo colaborativo e a interpretación e avaliación de datos por parte dos alumnado. Os estudantes necesitan aplicar os coñecementos iniciais na materia e noutras áreas e aprenden a interrelacionalos.

   O feito de teren que crear un proxecto e levar a cabo un labor de investigación vai implicar que eles mesmos se fagan preguntas sobre o tema. Cando os alumnado se involucran de maneira activa na aprendizaxe, a adquisición dos coñecementos afiánzase e permanece máis tempo.

5. A **aprendizaxe baseada en contidos** é un proceso polo cal o alumno/a aprende inglés a través dun tema do seu interese grazas a un proceso de integración da lingua cos contidos.

   Este método está baseado en dúas ideas fundamentais. Por un lado, aumentar a motivación do alumno/a para aprender inglés porque o fai a través dun contido que comprende e que lle gusta, e por outro, enfocar a actividade cara a unha situación real de xeito que se faga unha verdadeira adquisición da competencia lingüística.

3. **Guia de eXeLearning. Esta guía establece o procedemento para o aceso aos recursos didácticos interactivos na plataforma eXeLearning e como subilos a aula virtual.**

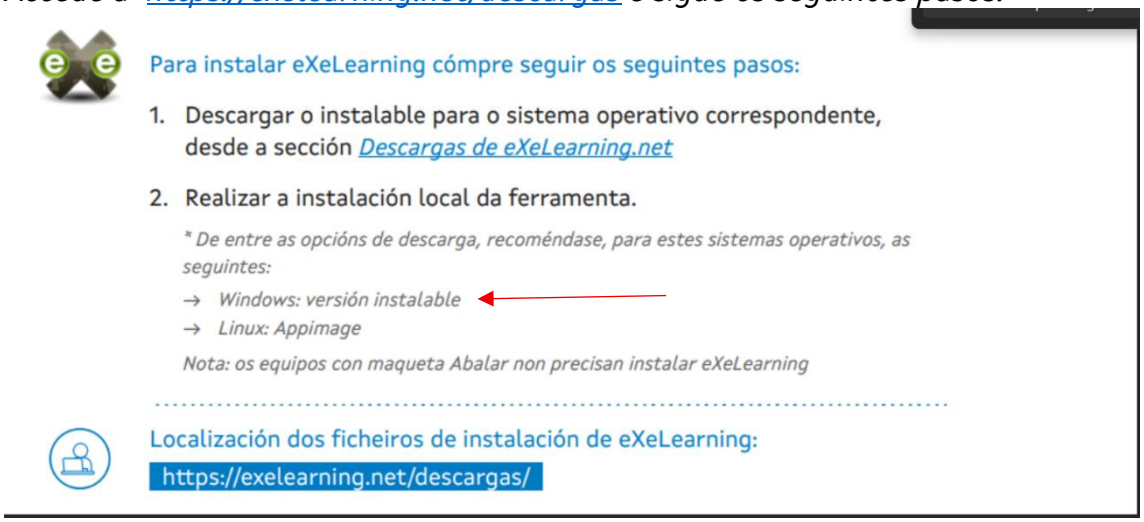
Paso Previo: Desde o Centro Galego da Innovación da FP Eduardo Barreiros, precisamos que os coordinadores TIC ou que a persoa responsable nesta area de cada centro nos remitan un listado ao email cgifp.formacion@xunta.gal coa seguinte información:

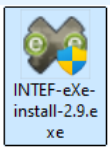
- Centro educativo
- Nome e apelidos
- Email
- Familia profesional
- Ciclo formativo

É imprescindible que este paso se complete correctamente antes de continuar. Unha vez verificado e confirmado o envío e a corrección do listado, os docentes poderán proceder co Paso 1 e os seguintes.

Paso 1: Descargar a aplicación eXe no teu PC

Accede a https://exelearning.net/descargas e sigue os seguintes pasos:



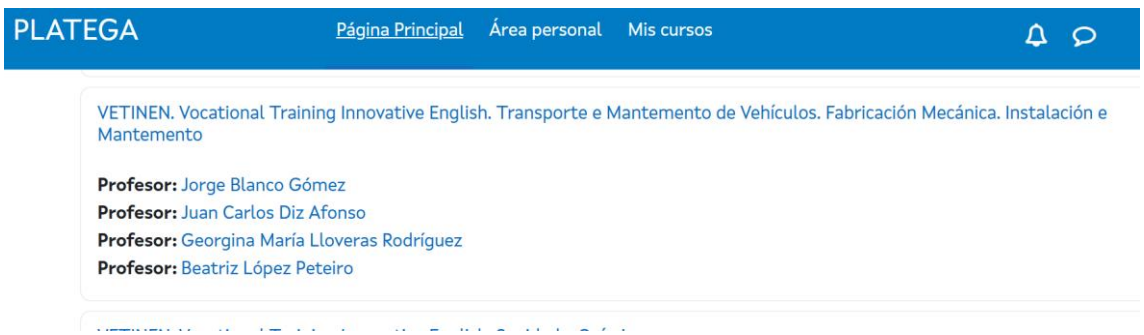


Nota: Ve a descargas e fai dobre clic no arquivo executable para proceder a instalación.
No caso de que se soliciten permisos de administrador debedes contactar co administrador do voso centro.

Paso 2: Debes entrar en Platega coas túas credenciais e:

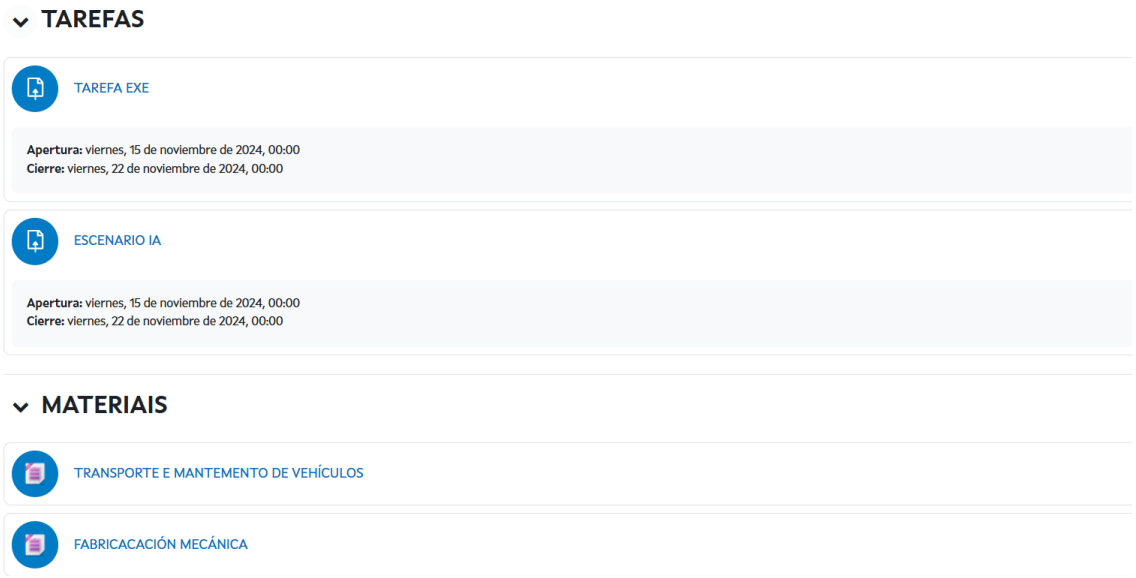
Acceder aos meus cursos onde atoparás o Curso: VETINEN. Vocational Training Innovative English e entrar no curso da nosa familia profesional.





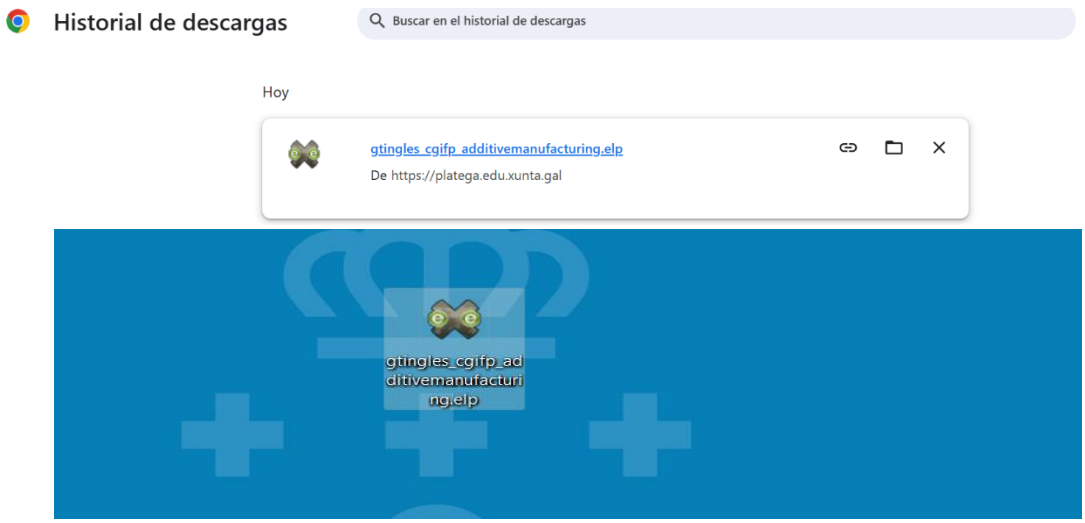
Paso 3: Materiais.

A continuación debes ir a lapela de materiais e clicar nos materiais que queremos descargar.



Paso 4: Descargas.

Unha vez descargado o arquivo, deberá ir á carpeta de Descargas e mover o ficheiro ao Escritorio.



Se a descarga se realizou correctamente, ao facer dobre clic sobre o ficheiro no Escritorio, este debería abrirse sen problemas.

PLATAFORMA eXeLEARNING



Podes empezar a traballar cos materiais. Neles atoparas catro capítulos distintos con distintos nomes dependendo da familia profesional.

En cada capítulo van a desenvolverse as seguintes seccións:

- **Vocabulario específico:**
  Nesta sección preséntase o vocabulario propio do sector utilizando formatos visuais e interactivos, tales como galerías de imaxes, vídeos explicativos, pósters, tarxetas de vocabulario ou xogos.
  A parte de adquisición de vocabulario precisa de certo traballo independente por parte do alumno/a, polo que o formato de aula invertida ten bastante presenza nesta sección.

- **Expresións da industria:**
  A segunda fase de adquisición de vocabulario específico faise interiorizando o uso do mesmo nun contexto. Xa non son palabras soamente, senón que se trata de ver en que situacións comunicativas se utilizan.
  Nesta fase trabállase sobre actividades de lectura e escoita de material real da profesión ou de material adaptado para a aprendizaxe de linguas estranxeiras. A aprendizaxe por proxectos e as dinámicas de grupos son os formatos máis comúns nesta sección.

- **Comunicación profesional:**
  O propósito desta sección é que o estudante adquira as habilidades comunicativas que lle axuden a desenvolver a súa traxectoria profesional. O alumno/a aprende a expor as ideas con claridade e de maneira ordenada, tanto nun discurso oral como escrito, facendo que a mensaxe sexa eficaz e a comunicación se realice de forma satisfactoria.

Trabállanse producións textuais profesionais do eido concreto da área de estudo respectiva, como por exemplo, situacións tales como unha entrevista, unha presentación, unha chamada telefónica, etc.

- **Habilidades técnicas:**
  A formación profesional busca en última instancia a integración do alumnado no mundo laboral. Nesta sección trabállanse as habilidades comunicativas necesarias para buscar emprego, como son a redacción dun CV e unha carta de presentación ou a preparación dunha entrevista de traballo.

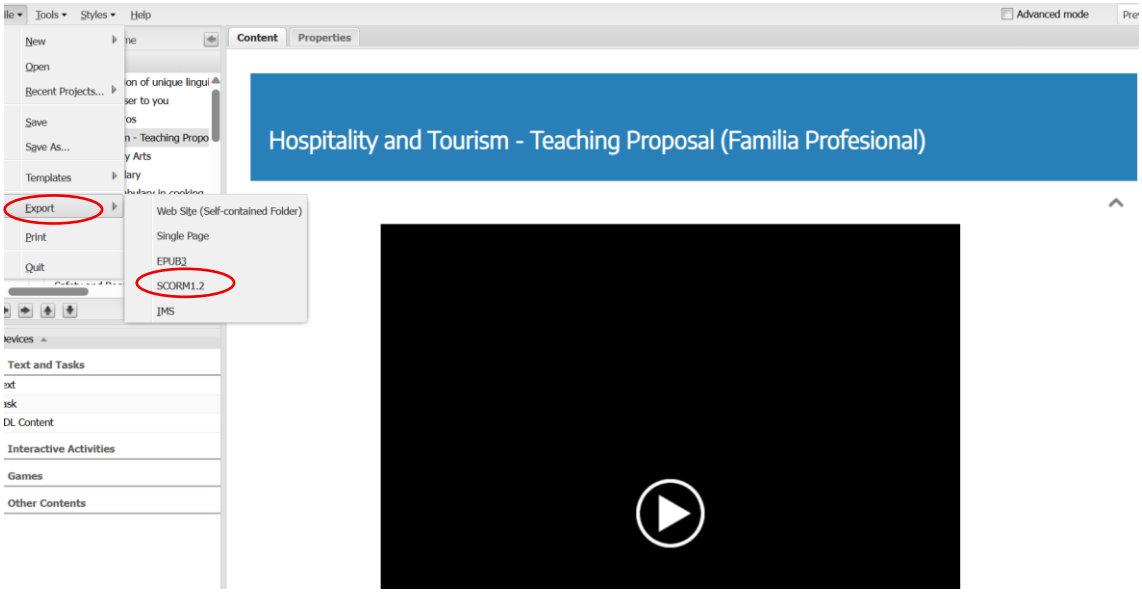
- **Seguridade e normativa:**
  Este capítulo aborda os aspectos relacionados coa materia de seguridade e normativa na familia profesional. Trabállase a comprensión oral e escrita de textos extraídos de materiais reais como son os relatorios ou as normas relacionados coa súa profesión.
  Tamén se fai referencia aquí ao concepto de responsabilidade social corporativa nas empresas do sector.

- **Casos prácticos:**
  Este capítulo abrangue todos os coñecementos lingüísticos adquiridos durante a unidade e a súa conexión e interrelación cos coñecementos técnicos da familia profesional correspondente. É o capítulo máis importante en canto á avaliación do alumnado pois require un gran esforzo a nivel académico e achega a oportunidade dunha practica relacionada coa empresa privada.

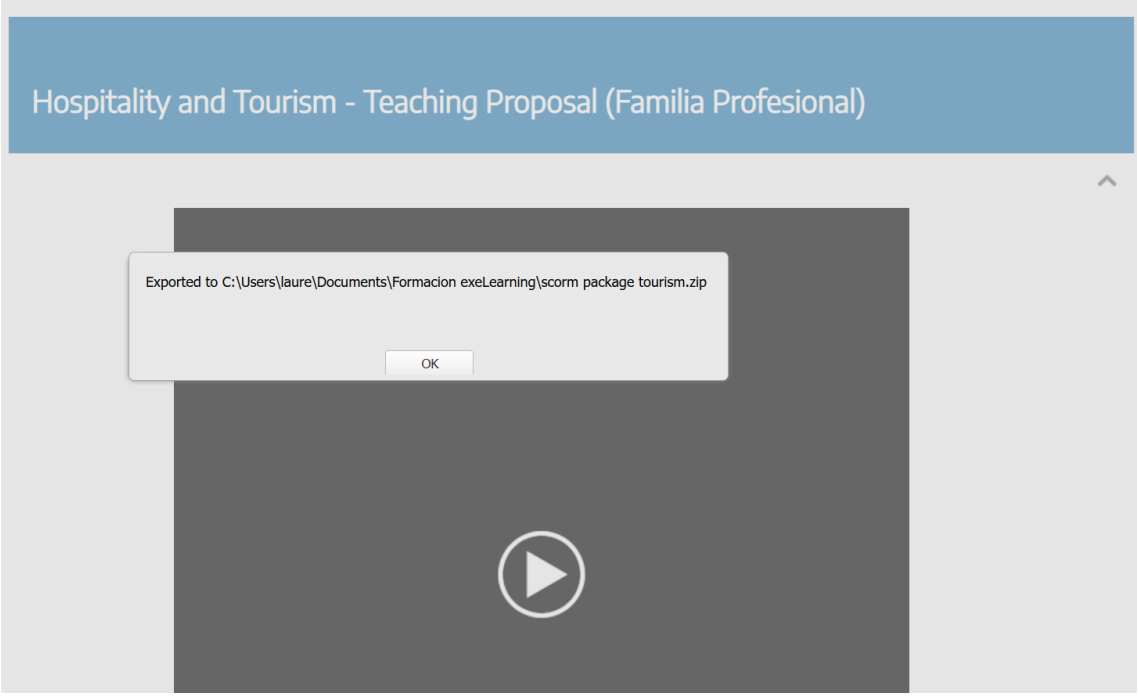
Como subir o arquivo a aula virtual.

Paso 1: eXe.

Dende o exeLearning, imos a arquivo>exportar>SCORM1.2.

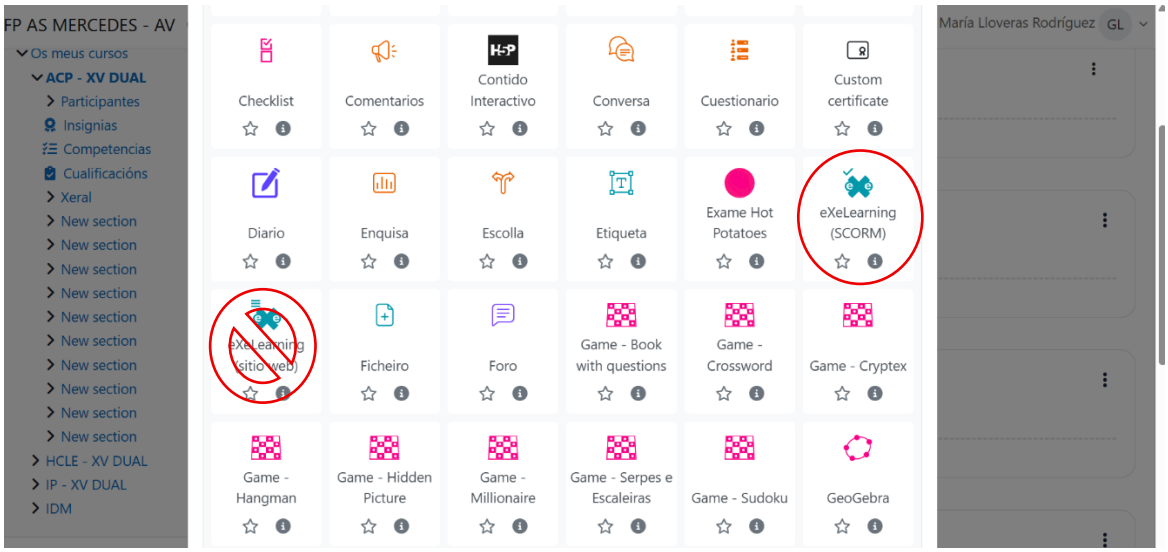


Eliximos un nome para o arquivo e onde gardalo e descargamos. Unha vez descargado, aparece unha mensaxe indicándonos a localización do arquivo.



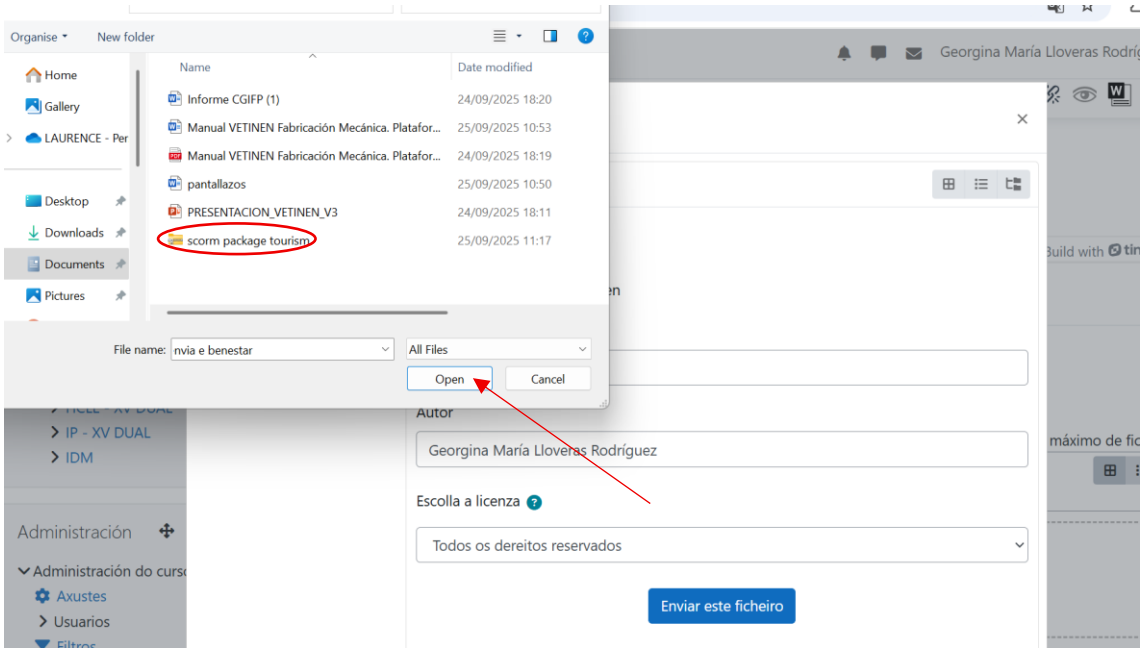
Paso 2:Aula Virtual.

Imos a aula virtual do noso centro e entramos no curso no que queremos que empreguen os materiais.
Engadimos actividade ou recurso e eliximos exeLearning (SCORM)



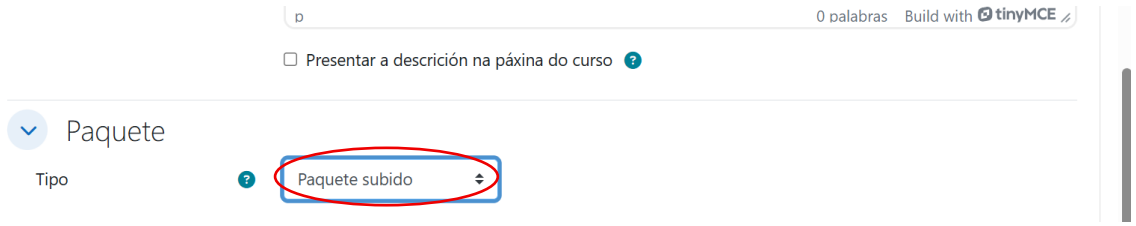
Paso 3: Arquivo.

Buscamos o arquivo no noso equipo e abrímolo.



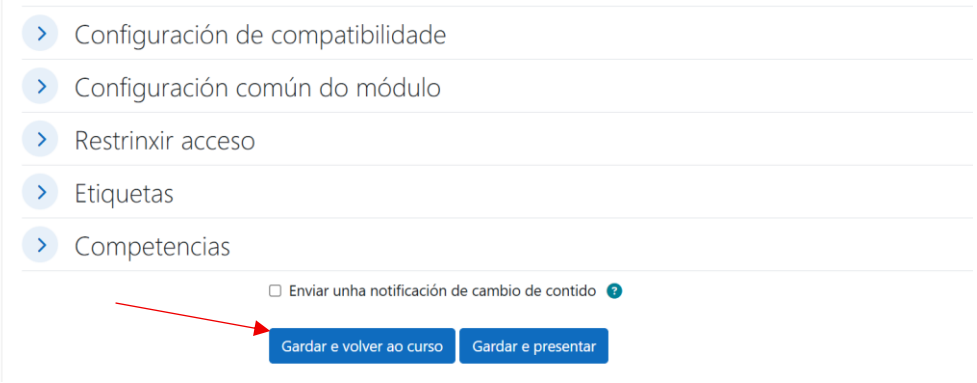
Paso 4: Paquete.

En "tipo de paquete" eliximos "paquete subido".

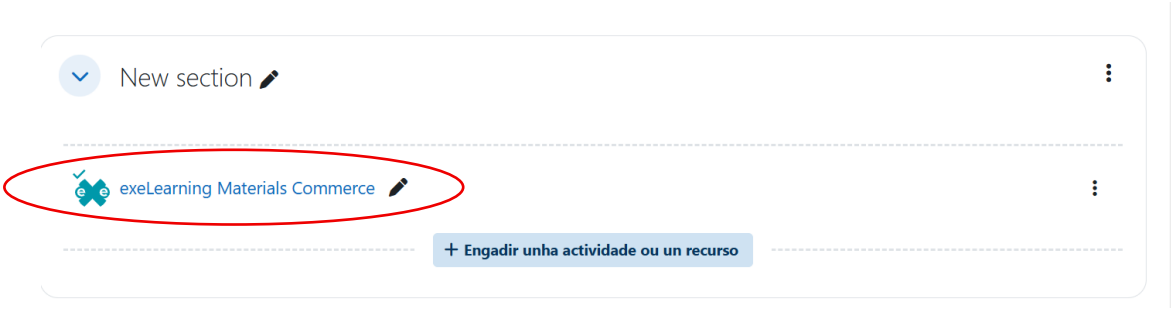


Paso 5: Paso Final.

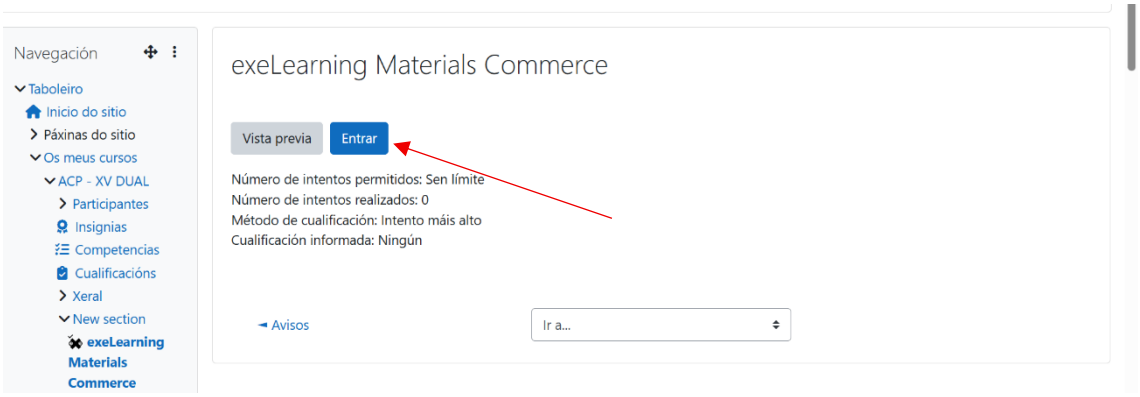
Prememos en "gardar e volver ao curso".



O noso alumnado pode acceder aos materiais dende a aula virtual. Están visibles na páxina do curso.

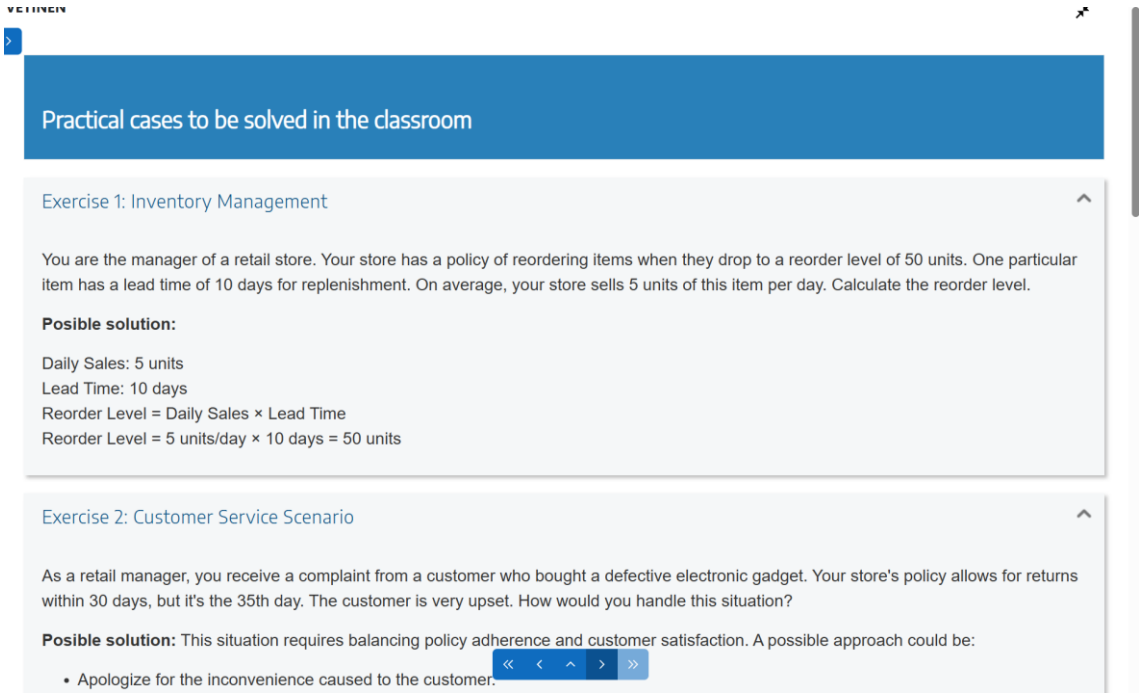


Despois de premer no recurso, so teñen que premer en "entrar".



Os materiais poden verse en pequeno ou a pantalla completa.





4. Laboratorio de IA para o aprendizaxe de inglés na FP – LabAiFp

Esta nova metodoloxía de aprendizaxe pioneira no eido educativo, permitirá ao profesorado a creación de escenas reais de xeito que poderá incorporar situacións personalizadas propias de cada familia profesional nas que o alumando manterá unha conversación fluída con avatares en 3D.

O alumnado verase inmerso en multitude de situacións e problemáticas planeadas polo profesorado ás que deberá dar resposta en inglés.

Nestes momentos está dispoñible para as familias de:

- Hostalaría e Turismo
- Fabricación Mecánica

Para habilitar os accesos, dende o Centro Galego da Innovación da FP Eduardo Barreiros, precisamos que os coordinadores TIC ou que a persoa responsable nesta area de cada centro nos remitan un listado ao email cgifp.formacion@xunta.gal coa seguinte información:

- Centro educativo
- Nome e apelidos
- Email
- Familia profesional
- Ciclo formativo