

Guía Didáctica

Orientacións para o profesorado

Os vertebrados - A representación da Terra

Os vertebrados A representación da Terra Lingua Lengua Matemáticas English Computación T. colectivo

UNIDADE DIDÁCTICA INTEGRADA - 3º PRIMARIA

2 Os vertebrados - A representación da Terra

JOSÉ MANUEL BOUZÁN MATANZA

CC BY NC SA

Unidade Didáctica Integrada - 3º Primaria

1. - Introducción:

"Os vertebrados – A representación da Terra" é unha unidade didáctica integrada creada por José Manuel Bouzán Matanza nunha licenza por formación para o curso 2023/24 da Consellería de Educación, Universidade e Formación Profesional da Xunta de Galicia.

Destinatarios: Centrada nos contidos propios do terceiro curso de Educación Primaria pero válida tamén para 4º e 5º de E. Primaria a xeito de repaso e/ou introdución a novos coñecementos sobre os temas aquí tratados.

Áreas e contidos: Abrangue contidos propios das áreas de Ciencias da Natureza, Ciencias Sociais, Matemáticas, Lingua galega e castelá así como conceptos máis propios de temas transversais como o traballo en equipo e contidos pertencentes ás ciencias da computación.

A grandes trazos poderíamos resumir estes contidos como:

Ciencias da Natureza: Os vertebrados. Clasificación e características dos distintos tipos.

Lingua galega e castelá: Lectura comprensiva. A fábula. A personificación. Sinónimos e antónimos. Ortografía (c, qu, z). Onomatopeas. A palabra e a oración. A sílaba. A sílaba tónica. A coma. Sufixos (-ero, -ería...). Os puntos suspensivos.

Nestas dúas áreas, independentemente da utilizada para introducir un determinado concepto, trátanse indistintamente aqueles aspectos comúns a ambas as dúas.

Matemáticas: A multiplicación. Propiedades. Operacións combinadas. Os cartos. Cálculo mental. Taller de problemas. Resolución de problemas. Lóxica matemática.

Ciencias sociais: O globo terráqueo. O mapa mundi. Mapas e planos. O itinerario.

Inglés: Os vertebrados. Vocabulario. Compresión lectora. It's got/It hasn't got.

Computación: Programación: a orde repetir.

Ámbito: Baséase fundamentalmente no uso do ordenador (concretamente dun navegador web recente como mozilla firefox, chrome, opera, ou safari) como soporte básico de toda a unidade.

Recoméndase que a unidade sexa executada baixo un servidor web (aínda que non se conte cunha conexión a Internet, ver documento técnico).

Temporalización: Pensada para, aproximadamente vinte días. Dada a organización máis habitual dos contidos nestes niveis, estímase que o mellor momento durante o curso debería de ser o inicio do mes de outubro (Esta unidade é a número 2 dunha serie de unidades que o mesmo autor creou para o mesmo curso). Non obstante teña presente que calquera dos seus apartados poden constituír un recurso independente e doadamente integrable na súa propia organización.

Interface: Moi sinxelo baseado nun menú despregable, situado na parte superior, dende o cal pódese acceder a cada un dos distintos apartados cun simple clic. Prestouse especial atención a que, nas actividades que puidesen requirir da consulta de texto propio da unidade, aparezan sempre nunha segunda ventá de forma que poida ser minimizada, realizar a consulta oportuna e volver ás actividades.

Nos seguintes apartados realízase unha descrición detallada de cada un dos distintos apartados. Teña presente que, aínda que aquí se presentan na mesma orde que aparece na unidade, esta foi pensada para ser desenvolvida na aula dende distintos flancos.

2.- Os vertebrados:

2.1.- Os contidos:

Neste apartado tense acceso aos contidos propios do tema comenzo cunha pequena descrición dos seres vivos e as “funcións” que os definen como tales. Despois percórrese cada un dos cinco reinos traballando as características máis básicas de cada un.

Poña atención aos botóns que aparecen no fondo e á súa funcionalidade:



Aquí pode ir directamente a calquera dos contidos do tema.



Este botón ten unha intención didáctica importante buscando un afianzamento maior do estudado por parte do alumnado, así para a asimilación das palabras clave, un exercicio interesante pode ser que o alumno lea o contido con esas palabras "ocultas"



As frechas permiten unha navegación (independente do menú) ao seguinte/anterior texto.



Este botón amosa algunha imaxe asociada co apartado que se está a tratar



Botón de accesibilidade, premendo nel aparecen os seguintes botóns:



O primeiro permitir escoitar o contido que se atope en forma de texto no apartado da unidade na que nos atopemos. No caso de ter “seleccionado” algún anaco de texto reproducirase so ese anaco.

O segundo, terceiro e cuarto permiten ampliar, volver ao valor inicial ou reducir o tamaño da fonte do texto.

O quinto permite cambiar o tipo de fonte no que se amosa o texto. O primeiro valor é o valor por defecto e os outros valores son tipografías axeitadas por exemplo para o caso da dislexia (OpenDislesyc).

O sexto abre un menú de tradución de Google para amosar o contido na lingua que se sinala.

Este botón amosará algún dos contidos en formato máis grande e/ou interactivo.

2.2.- As actividades interactivas:

Neste apartado atópanse tamén ligazóns a grupos de actividades interactivas, a súa intención é o afianzamento dos conceptos tratados nos puntos que os preceden. Nestes grupos de actividades compre sinalar a barra de navegación que permite pasar á seguinte ou a anterior actividade, as ligazóns directas no menú de “actividades” e o botón de autoavaliación:

Este botón permítelle a alumnado e profesorado ter un informe detallado do realizado en cada grupo de actividades. Premendo nel aparecerá un informe como o da imaxe:

.: O nome. Clases :: Lingua :.

22 / 1 / 2024

17:26:09 h

Nº	Actividade	Execucións	Estado	intentos:	puntos:
1	1	2	✓	0	1
2	2	2	✓	0	6
3	3	3	⚙️	0	0
4	4	1			0
5	5	0			0
6	6	0			0
7	7	0			0
2 / 7					7

17:39 h

Onde podemos observar que as actividades número 1 e 2 realizáronse unha única vez correctamente. A actividade 3 realizouse 3 veces, acercando o cursor do rato ao número 3 da columna de execucións aparecerá o detalle de cada unha desas tres veces que se entrou; a primeira entrouse ás 17:26 sen haber ningunha interacción (icona da roda dentada), a segunda fixéronse catro intentos non correctos (icona coa admiración) e obtivéronse “-16” puntos.

Ao final da columna “Estado” indica que están 2 actividades resoltas correctamente das 7 que ten o grupo de actividades. Na mesma liña, na derradeira columna indícanos o total de puntos obtidas nas que foron resoltas correctamente.

2.3.- O gran test:

Test no que se percorren os conceptos básicos tratados, está pensado como axuda “autoavaliativa” unha vez foron tratados todos os puntos.

3.- A representación da Terra:



Este apartado presenta unha organización similar ao tema de ciencias naturais.

Procurase tratar un primeiro acercamento do alumnado ás dúas principais formas de representación do planeta, o mapamundi e o globo terráqueo. Así mesmo trabállanse tamén outros tipos de representación como poden ser os rúeiros e planos.

Conta con tres bloques de actividades interactivas e o “gran test” que é un repaso xeral dos conceptos traballados.

4. - Lingua galega:

4.1. Lectura – A tartaruga e a aguia (Samaniego - Adaptación).

Trátase dunha adaptación da fábula de Samaniego do mesmo nome. Pode ser interesante, antes de acometer a lectura, acudir ao apartado de “Lengua” xa que na “Lectura” hai unha pequena explicación do que son as fábulas e as súas características principais.

Para esta lectura existen dous bloques de actividades sobre comprensión lectora e vocabulario. Neste mesmo apartado coméntase tamén a figura da “personificación” cun pequeno grupo de actividades para traballalo.

4.2. - Lembra:

Conxunto de actividades para repaso dos conceptos de xénero e número.

4.3. - Sinónimos:

Concepto, xunto co de antónimos, traballado conxuntamente con “Lengua”, aquí expónse o concepto de sinónimo e mentres que en “Lengua” iniciase o de “antónimo”. Nas dúas linguas existe un grupo de actividades para os sinónimos e outro para o de antónimos.



4.4. - C – Qu - Z:

Apartado para o afianzamento da ortografía destas letras.

4.5.- Autoditado:

Actividade sinxela na que o alumnado debe de escribir a frase, relacionada co debuxo que amosa. Ademais da ortografía de palabras traballadas na unidade búscase tamén o inicio dos cativos na escritura en computadora (colocación de puntos, espazos entre palabras...) polo que é importante comentar cos pequenos e pequenas estes detalles antes de iniciar o ditado.

4.6.- Onomatopeas.

Apartado que tamén aparece en “Lengua”.

4.7.- A palabra e a oración.

Pequena aproximación a este concepto, pode ser tratado conxuntamente co apartado de “Lengua” no que se fala da sílaba.



4.8.- Sufixos.

Exercicios sobre formación de palabras con -eira e -eiro.

4.9.- A coma.

Traballase o uso da coma nas enumeracións.

5.- Lengua:

Apartado cunha estrutura similar ao de “lingua”. De aí que nos apartados de iguais características xa non se comente nada ao respecto.

5.1.- Lectura – La fábula:

Explicación das principais características deste tipo de textos.

5.2.- Lectura – El burro y el lobo:

Adaptación da fábula de Samaniego do mesmo nome.

5.3.- Recuerda:

Repaso dos conceptos de xénero e número.



5.4.- Sinónimos e antónimos. C, qu, z, k. Autodictado. Onomatopeya.

Estes apartado son análogos aos xa comentados no apartado de "Lingua".

5.5.- La sílaba:

Concepto de sílaba e clasificación das palabras atendendo ao seu número de sílabas. Conta ademais cun grupo de actividades para traballar a sílaba tónica

5.6.- Sufijos:

Neste caso trátase da formación de palabras mediante os sufixos -ero, -era, -ar e -ería.

5.7.- Los puntos suspensivos:

Preténdese a súa iniciación nos tres casos máis comúns.



6.- Matemáticas:



6.1.- Recordamos:

Empezamos por traballar o concepto da multiplicación como unha suma repetitiva do mesmo número.

6.2.- Las tablas:

Apartado que pretende a memorización das táboas de multiplicar mediante varios grupos de actividades.

6.3.- Multiplicamos por 1 cifra:

Iníciase o algoritmo da multiplicación así como os conceptos de dobre e triplo.

6.4.- Propiedades:

Iníciase o concepto de “conmutativa”.

6.5.- Operaciones combinadas:

Tratamento da prioridade das operacións.

6.6.- Multiplicamos por 2 cifras:

Traballo do algoritmo así como da multiplicación pola unidade seguida de ceros.

6.7.- El dinero:

Afianzamento do traballo con moedas e billetes. Nos distintos grupos de exercicios, ademais de formar distintas cantidades de cartos con moedas e/ou billetes hai un apartado “Vamos de compras” no que se prantexan situacións como as da vida real á hora de mercar e pagar ou devolver cartos da compra feita.

6.8.- Problemas:

Consta de catro grupos de “problemas”, nos dous primeiros grupos búscase o afianzamento no alumnado do concepto da multiplicación e o seu uso para a solución de distintas situacións.

Problemas exprés e un conxunto de problemas cuxa resolución require de cálculos moi sinxelos e nos que se prima máis o razoamento e a aplicación da lóxica matemática. A nena ou neno debe de ir resolvendo un total de oito problemas que van incrementando a súa dificultade ata chegar á meta.

Taller de problemas. A partir dunha imaxe de diverso material escolar no que aparecen diversos precios de cousas o traballo céntrase en saber que poderíamos saber e/ou calcular cos datos que hai nesa imaxe.

6.9.- Lógica:

Exercicios que, partindo de diversas pistas debemos de averiguar datos.

Commutativa Estos niños han pegado los dibujos de seis mamíferos en una cartulina de forma distinta.

Yo hice dos filas con tres mamíferos cada fila.

Yo preferí hacer tres filas con dos mamíferos en cada fila.

El orden en el que multiplicamos dos números **no** cambia el resultado.

A esto se le llama **propiedad conmutativa** de la multiplicación.

$2 \times 3 = 6$ $3 \times 2 = 6$

Las monedas

CÉNTIMOS: son las monedas más pequeñas que 1 euro.

1 céntimo 2 céntimos 5 céntimos 10 céntimos 20 céntimos 50 céntimos

Para obtener 1 euro necesitamos 100 céntimos.

$1 \text{ €} = 100 \text{ cént.}$

MONEDA DE 1 EURO

MONEDA DE 2 EUROS

Recuerda, "euro" es el nombre de las monedas y billetes que usamos. Se representa por el símbolo "€".

Taller de problemas MATEMÁTICAS

Si lo necesitas puedes hacer clic sobre él para aumentarlo.

Observa con atención el dibujo e indica qué podríamos saber o calcular viendo el dibujo.

- El precio de dos mapas.
- Cuanto costarían tres globos terráqueos.
- Cuánto pagaríamos por ocho pinturas de las más grandes.
- Cuántas pinturas tendríamos si compramos tres botes de pinturas como el que tiene el corazón dibujado.
- Cuánto costarían cuatro libros como el que pone "Spain".
- Cuánto me devolverían si entrego un billete de 20 euros para pagar el bote de pinturas gris.
- Cuánto me devolverían si, para pagar el mapa, entrego un billete de 50 euros.

0/1
0/2
0/1

?

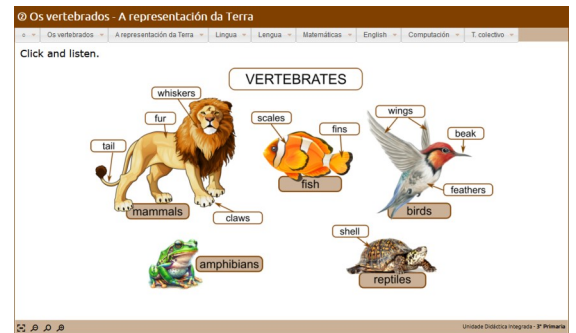
Unidad Didáctica Integrada - 3º Primaria

7. - English:

Este apartado é un complemento ao tema de ciencias naturais. Conta con son para o vocabulario. Con facer clic sobre os nomes poderemos escoitar a súa pronunciación.

Conta con actividades de adquisición de vocabulario así como a estrutura “It’s got” e exercicios de audición.

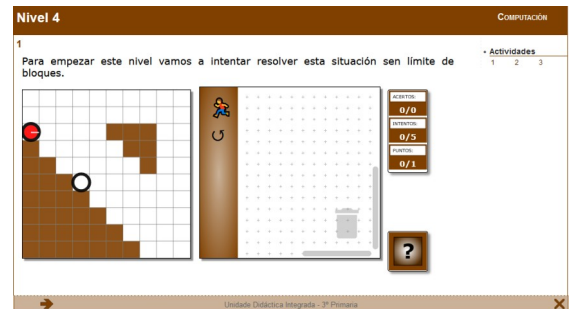
Teña presente que, ao contrario do que ocorre nas outras áreas, neste caso non se pretende facer un “prantexamento completo”. Este apartado so pretende ser un nexo de unión entre a unidade e a materia.



8. - Computación:

Apartado que intenta acercar ao alumnado ao mundo do pensamento computacional e á programación de computadoras mediante un xogo-programa moi simple onde o alumno debe de solucionar unha situación mediante a construción dun programa ao igual que se faría en ferramentas moi coñecidas como Scratch.

Neste apartado trabállanse a orde de “repetir un número de veces” e preséntanse dous grupos de actividades (niveis) nos que a dificultade vai medrando.



9. - T. colectivo:

Este traballo colectivo é unha proposta para iniciar ao alumnado na procura de información. Proponse un traballo individual onde deberán de investigar sobre un vertebrado non doméstico. A investigación debe de centrarse exclusivamente nos datos pedidos coa idea de que o alumnado vaia sabendo extraer información dos medios consultados.

Proponse, como presentación final, sobre un mapamundi situar cada un dos animais no seu hábitat máis habitual.

