Guía Didáctica

Orientacións para o profesorado

1. - INTRODUCIÓN:

"Technology" é unha unidade didáctica creada por Juan Bautista Ramos Saíñas durante un período de licenza por estudos, modalidade 2, concedida pola consellería de educación da Xunta de Galicia para o curso 2018-19.

Destinatarios: centrada nos contidos propios de 3º da ESO, serve como consolidación e/ou introdución a novos coñecementos sobre os temas aquí tratados.

Materias, contidos e competencias básicas: abrangue contidos propios das áreas de Lingua Inglesa, Programación, e TIC. Na unidade trabállanse as catro destrezas necesarias para a adquisición dunha lingua estranxeira (Reading, Writing, Listening e Speaking) así como conceptos máis propios de temas transversais como o traballo en equipo.

Esta unidade pretende contribuír á adquisición das seguintes competencias clave:

- ***Comunicación Lingüística**:* o conxunto das actividades interactivas e multimedia presentes nesta unidade van encamiñadas a mellorar as 4 destrezas da aprendizaxe da lingua inglesa.
- ***Competencia dixital:*** a unidade preséntase en formato dixital e require do alumnado aprender a manexarse cunha certa soltura.
- ***Competencia social e cívica:*** expresando as propias ideas e escoitando as alleas tanto no traballo cooperativo como na Webquest. Esta competencia favorece tamén a comprensión da realidade histórica e social do mundo.
- ***Conciencia e expresións culturais:*** Fai referencia á capacidade para apreciar a importancia da expresión a través da música e da literatura.
- ***Aprender a Aprender***: o subapartado "Guide" dentro de "Grammar", pretende que o alumnado a use como boa práctica de aprendizaxe.
- ***Autonomía e iniciativa persoal:*** responsabilizándose da elaboración das tarefas e proxectos propostos na unidade xa sexan individuais ou colectivos con confianza, creatividade e espírito crítico.

A unidade divídese en 9 apartados fundamentais:

- REVIEW: Esta sección serve para afianzar coñecementos previos deste ou mesmo de cursos anteriores para atender ao alumnado coa materia pendente.

Nesta primeira unidade repasamos a diferenza entre o presente simple e o presente continuo.

- GRAMMAR: Nesta unidade traballaremos coa diferenza entre o pasado simple e o pasado continuo.
- SONG: Con esta actividade "lúdica", refórzase a estrutura gramatical aprendida.
- VOCABULARY: Novas tecnoloxías
- CROSS- CURRICULAR: Hardware & Software.
- WEB TASK: Webquest → Crear un programa de radio
- CULTURAL SPOT: Xenios da informática: Steve Jobs & Bill Gates.
- REAL ENGLISH: Formular queixas..
- MIND TWISTERS: Sección de actividades máis lúdicas onde se traballa o pensamento lóxico e a competencia matemática.

Ámbito: baséase fundamentalmente no uso do ordenador cun navegador web recente como Mozilla Firefox, Chrome, Opera, Maxthon ou Safari como soporte básico de toda a unidade, aínda que tamén se presentan propostas concretas nalgunha actividade para o seu desenvolvemento no caderno do alumno ou outros soportes que o docente estime oportuno. Só hai un paquete de actividades ("speech recognition") que funciona unicamente en Chrome ou en Maxthon.

Temporalización: pensada para aproximadamente tres semanas. Dada a organización máis habitual dos contidos do terceiro curso da ESO, esta unidade sería a primeira da primeira avaliación. Non obstante teña presente que calquera dos seus apartados poden constituír un recurso independente e doadamente integrable na súa propia organización.

Interface: moi sinxela, baseada nun menú despregable, situado na parte superior, dende o cal se pode acceder a cada un dos distintos apartados cun simple clic. Prestouse especial atención a que nas actividades que puidesen requirir dun enlace externo, xa sexa a unha páxina de consulta ou ben a material embebido como poden ser as cancións, aparezan sempre nunha segunda ventá de forma que poida ser minimizada, realizar a consulta oportuna, ou reproducir / parar e volver ás actividades.

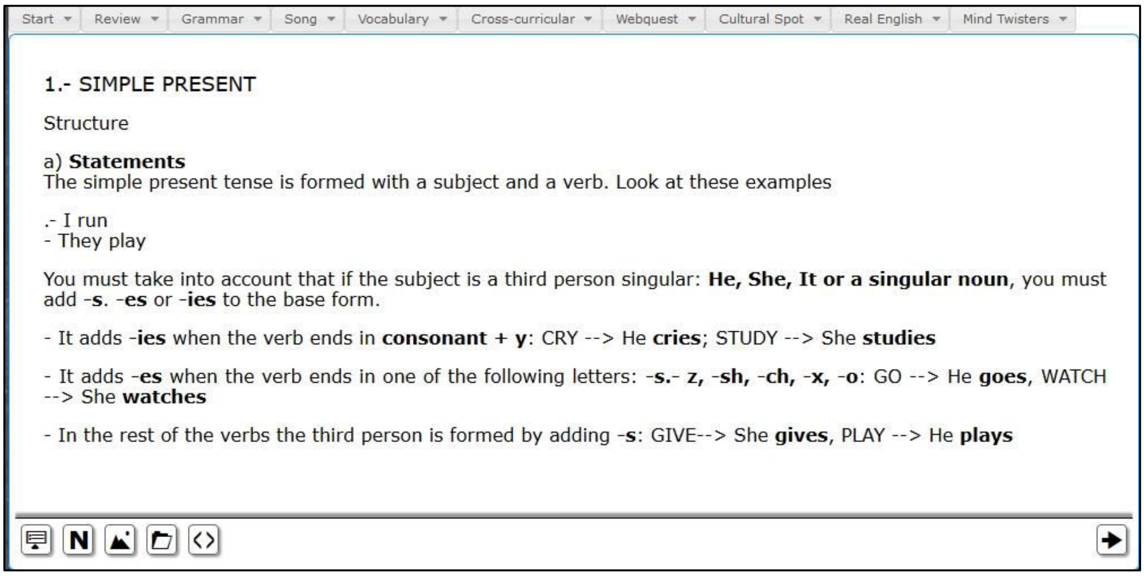
A continuación ten unha descrición dos apartados presentes nesta Unidade Didáctica:

1.- REVIEW:

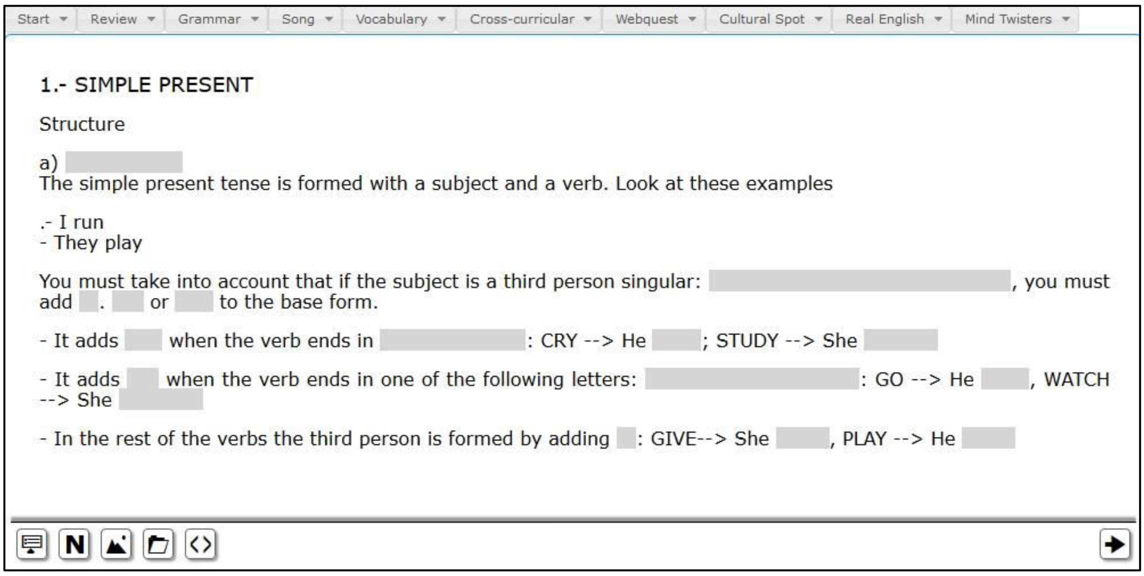
Esta sección servirá para atender á diversidade. Ofreceranse actividades máis propias de cursos anteriores para atender ao alumnado con necesidades educativas especiais ou coa materia de Inglés pendente e tamén serve de repaso en unidades posteriores dos contidos xa vistos.

1.1 Guide:

Guía didáctica para entender a diferenza entre o presente simple e o presente continuo:



Este apartado é para o alumnado unha guía de estudo da formación e dos diferentes usos do presente simple e do presente continuo, e ao profesorado apórtalle unha serie de recursos para explicar as características destas formas verbais dende un ordenador, ben usando un proxector ou ben utilizando un taboleiro dixital como apoio para a explicación. O botón “N” permítenos “agochar” as palabras en negriña que son as palabras chave para ver se o alumnado entendeu a explicación ou para a propia autoaprendizaxe:


Start | Review | Grammar | Song | Vocabulary | Cross-curricular | Webquest | Cultural Spot | Real English | Mind Twisters

1.- SIMPLE PRESENT

Structure

a) ____
The simple present tense is formed with a subject and a verb. Look at these examples

.- I run
- They play

You must take into account that if the subject is a third person singular: ____, you must add ____. ____ or ____ to the base form.

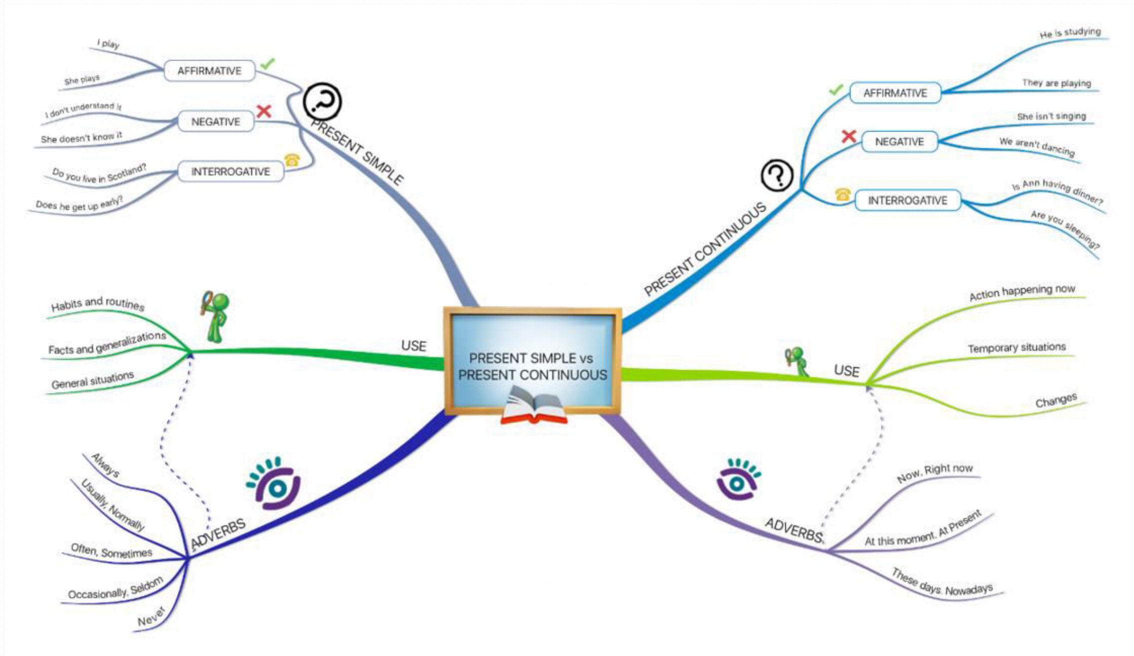
- It adds ____ when the verb ends in ____: CRY --> He ____; STUDY --> She ____

- It adds ____ when the verb ends in one of the following letters: ____: GO --> He ____, WATCH --> She ____

- In the rest of the verbs the third person is formed by adding ____: GIVE--> She ____, PLAY --> He ____

1.2 Mind map:

Outra ferramenta máis para facilitar a aprendizaxe. Neste mapa conceptual amósase de xeito visual a gramática da unidade:

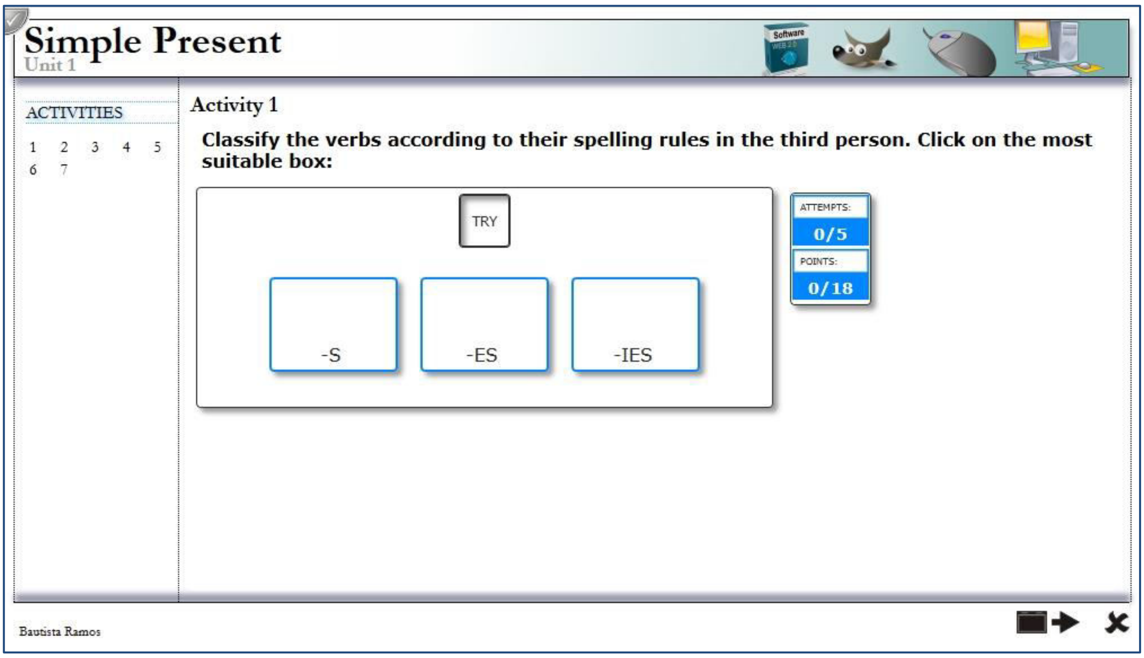


1.3 Frequency adverbs:

8 actividades para traballar o significado, uso e colocación dos adverbios de frecuencia:

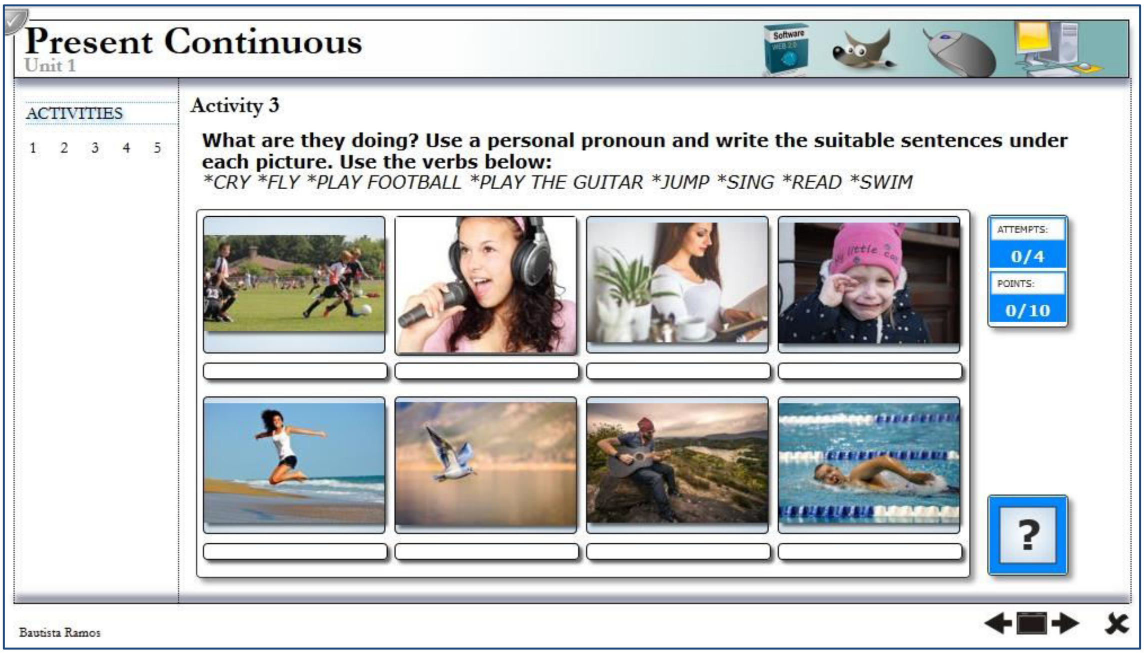
1.4 Present Simple:

Paquete con 7 actividades diferentes para traballar a formación do presente simple:



1.5 Present Continuous:

Paquete con 5 actividades para traballar a formación do Presente Continuo:



1.6 Simple or Continuous:

Para rematar esta sección, traballamos a diferenza entre o presente simple e o presente continuo cun paquete con 7 actividades diferentes, afondando na diferenza entre ambos tempos verbais.

2.- GRAMMAR:

O tema de gramática desta unidade é a diferenza entre o pasado simple e o pasado continuo.

2.1 Guide:

Guía didáctica para entender as diferenzas no uso entre o pasado simple e o pasado continuo en lingua inglesa:

DIFFERENCE BETWEEN SIMPLE PAST AND PAST CONTINUOUS:
If a new action happened in the middle of another action, you need both tenses: Past Simple indicates the **new action** (or the **shortest action**) and Past Continuous for the **action already in progress** (**the longest action**):

SIMPLE PAST	PAST CONTINUOUS
New action: *The phone rang...*	**Action already in progress:** *...while we were having lunch.*

But what happens if there is only one verb? Do you just want to **mention** that an action took place in the past? Or do you want to put emphasis on the **progress**, e.g. that an action was taking place at a certain time?

SIMPLE PAST	PAST CONTINUOUS
Just mentioning : *I uploaded a video*	**Emphasizing progress:** *I was uploading a video yesterday at 17:00 .*

N

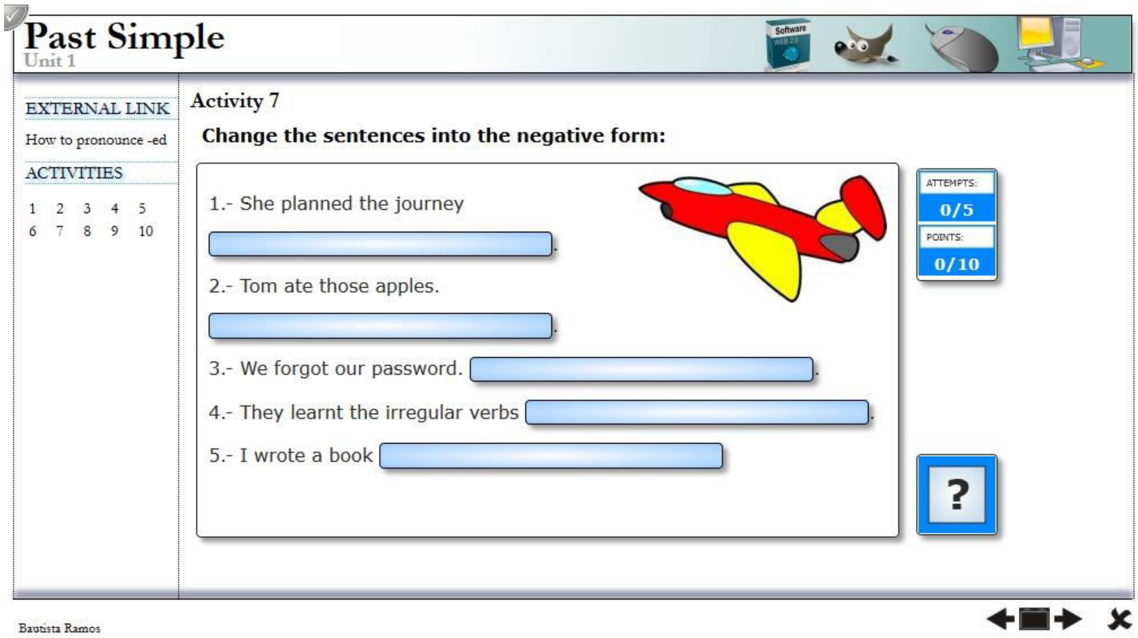
Este apartado é para o alumnado unha guía de estudo do pasado continuo, e ao profesorado apórtalle unha serie de recursos para explicar as características desta forma verbal dende un ordenador, ben usando un proxector ou ben utilizando un taboleiro dixital como apoio para a explicación. O botón "N" permítenos "agochar" as palabras en negriña que son as palabras chave para ver se o alumnado entendeu a explicación ou para a propia autoaprendizaxe.

2.2 Video:

Outra ferramenta máis para facilitar a aprendizaxe. Neste caso un vídeo de elaboración propia en colaboración coa profesora Marisa Triñanes, onde mediante a ferramenta "Powtoon" explicamos a diferenza entre o uso do Pasado Simple e do Pasado Continuo.

2.3 Past Simple:

Paquete con dez actividades para traballar a formación do Pasado Simple en inglés:



O alumnado pode en todo momento "moverse" polas distintas actividades que forman o grupo, ben a través do "índice de actividades" (números na marxe superior esquerda), ben a través das frechas de "seguinte/anterior" (na parte inferior dereita). É importante ter en conta que, en calquera momento de execución deste grupo de exercicios interactivos, podemos obter un informe de avaliación do traballo desenvolvido, "**auto avaliación**", pulsando sobre o botón gris da esquina superior esquerda. Ten máis información sobre os paquetes de actividades no documento "**Manual do Usuario**".

Ao premer na auto-avaliación, podemos observar o número de intentos que realizou o alumnado, se rematou a actividade con éxito, cantos intentos precisou e os puntos obtidos. Se poñemos o cursor enriba do número aparecerá unha subtáboa, dándonos máis detalles desa actividade concreta. Pode solicitar que o alumnado faga unha captura de pantalla cos resultados e que lla envíe, ou ben pode crear o seu propio control de usuarios e usalo cos paquetes de actividades propostos. Dese xeito, sempre e cando as actividades estean aloxadas nun servidor web, vostede terá acceso en todo momento a ese informe:

20:22 h

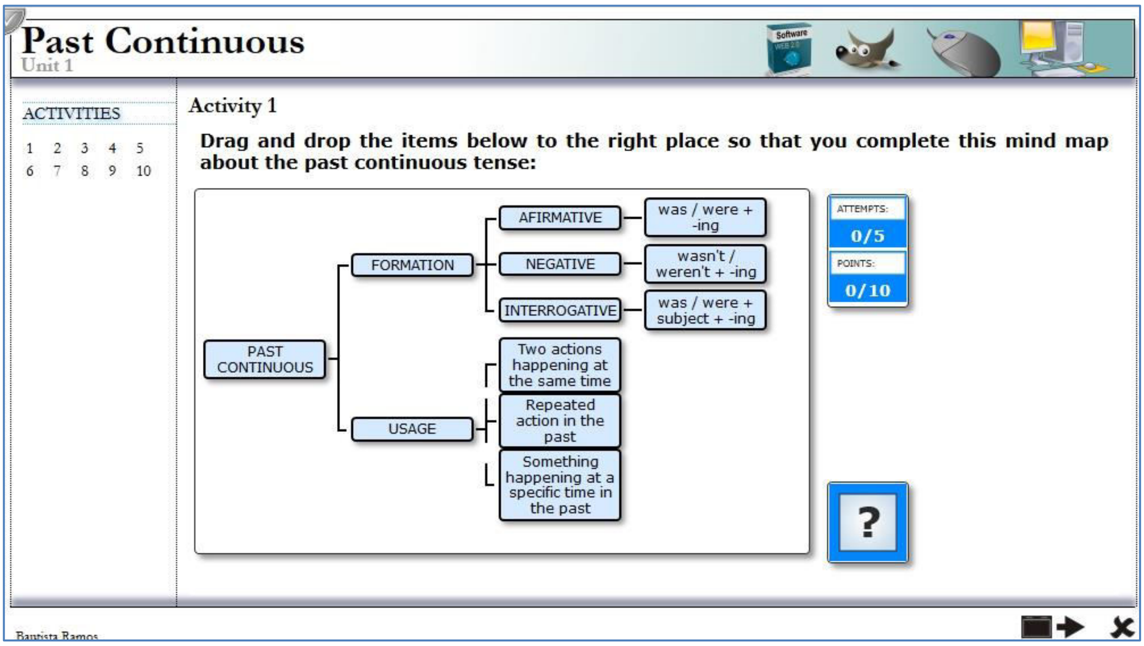
N.	Activity	Executions	State	attempts:	points:
1	Activity 1	2	✓	1	9
2	Activity 2	2	✓	0	10
3	Activity 3	2	✓	0	10
4	Activity 4	2	✓	18	10
5	Activity 5	1		0	10
6	Activity 6	2		0	10
7	Activity 7	2		1	9
8	Activity 8	2	✓	0	8
9	Activity 9	1		0	0
10	Activity 10	0		0	0
			8 / 10		76

N.	Start	End	State	attempts:	points:
1	20:23	xx:xx		0	0
2	20:31	20:32	✓	1	9

20:33 h

2.4 Past Continuous:

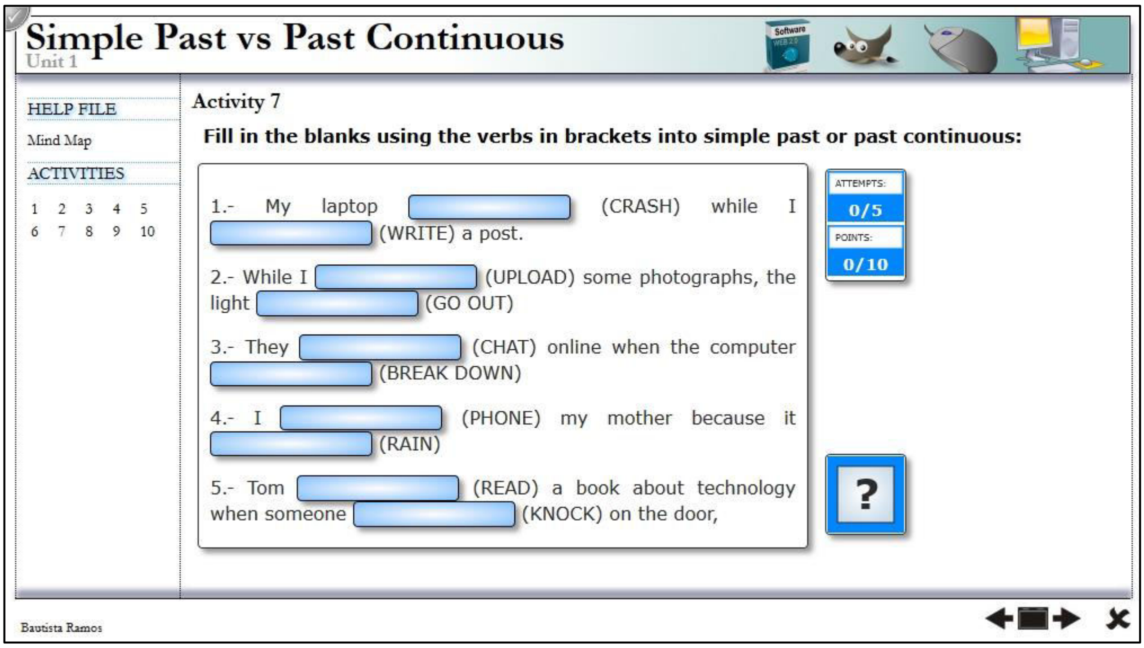
Paquete con 10 actividades para traballar a formación do Pasado Continuo:



2.5 Simple or Continuous:

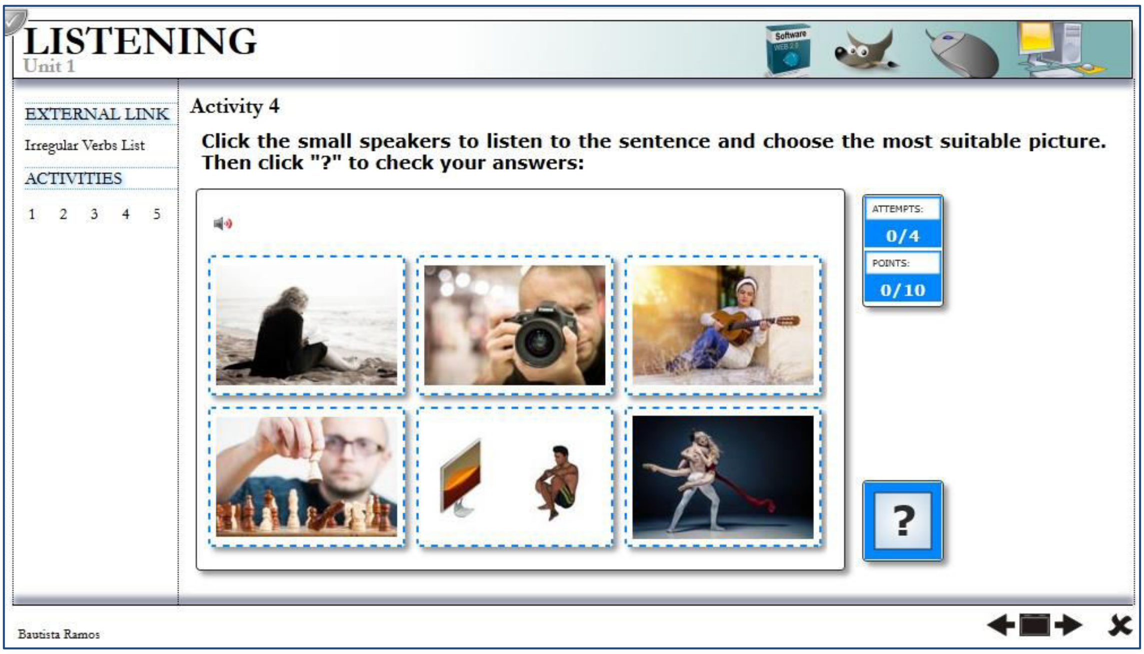
Paquete con 10 actividades diferentes para traballar o contraste entre o pasado simple e o pasado continuo.

O mencionado paquete incorpora un mapa conceptual de elaboración propia para seguir estudando a diferenza entre ambos tempos verbais:



2.6 Listening:

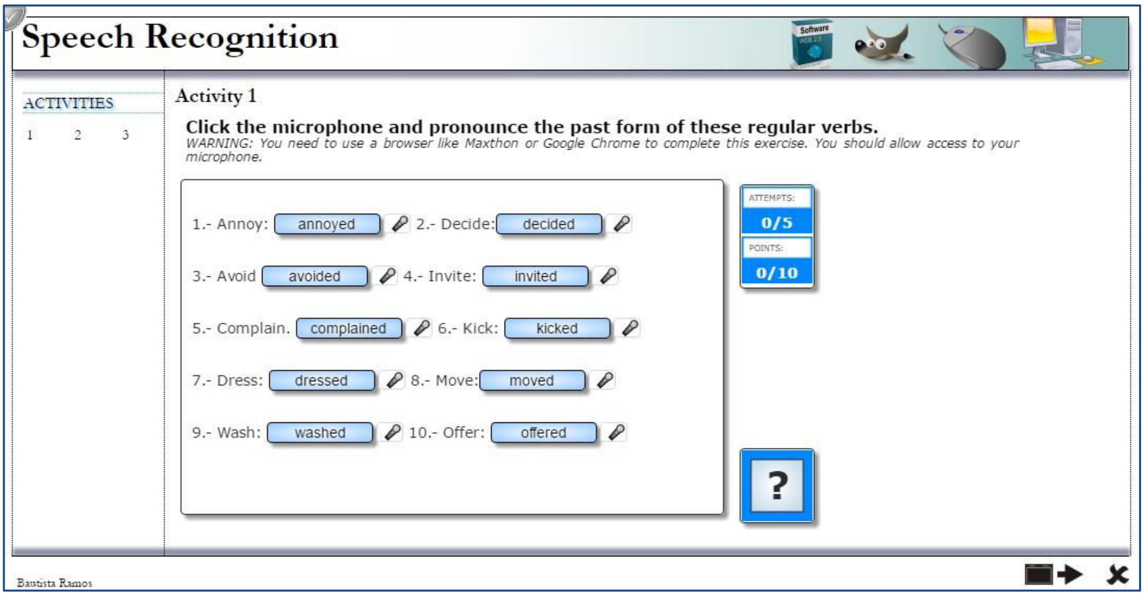
Paquete con 5 actividades onde se traballa a destreza de comprensión oral, e ao mesmo tempo afondamos no traballo co pasado simple e co pasado continuo:



2.7 Speech Recognition:

Paquete con 3 actividades na que o alumnado mellora a súa pronunciación e ao mesmo tempo a súa competencia en expresión oral. Tal e como comentamos no

documento técnico, este tipo de actividades usa código propio de Google, co cal só funcionan de momento con navegadores con motores Google, como Chrome ou Maxthon. Aínda así, dada os beneficios que na miña opinión causaría ao alumnado, decidiuse incluír este tipo de actividades. Na imaxe inferior vemos como o alumnado ten que pronunciar correctamente os pasados regulares dos verbos propostos:



Dende esta ligazón pode visualizar o solucionado completo da actividade en vídeo: http://leliadoura.com.es/ingles/3eso/pastsimple-pastcontinuous.mp4

2.8 Writing:

Traballamos a destreza de expresión escrita. Neste caso a proposta é que o alumnado continúe unha historia que comeza así: "***It was a cold night when suddenly...***" Dese xeito, obrigámoslles a traballar co pasado simple e o pasado continuo.

2.9 Speaking:

Traballamos a destreza de expresión oral, adaptando un xogo clásico (Alibi). A proposta neste caso é dividir á clase en 5 grupos diferentes, dos cales 1 deles serán os/as detectives. O resto son sospeitosos de cometer un roubo así que terán que preparar a súa coartada. Este tipo de actividades reforza o traballo proposto na sección posto que as preguntas típicas que xorden soen ser do tipo:

"What were you wearing?"

"What did you do?"

3.- SONG:

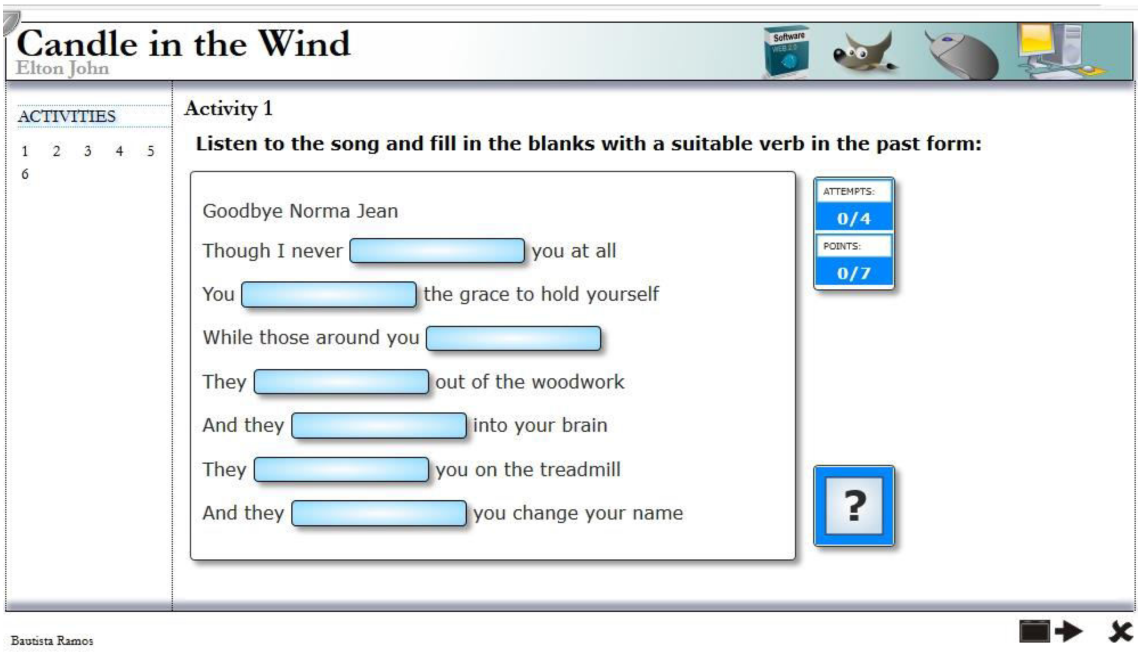
O alumnado deberá escoitar a canción "Candle in the Wind" de Elton John, para traballar a destreza de "listening" e ao mesmo tempo reforzar unha das estruturas gramaticais traballadas: O uso do pasado simple.

3.1 Video

Premendo nesta opción accedemos ao vídeo aloxado en youtube para poder escoitar a canción.

3.2 Activities

Paquete con seis actividades que deben ir facéndose ao mesmo tempo que se vai escoitando a canción. Fíxese que aproveitamos a "escusa" da canción para seguir afondando no aspecto gramatical que se traballa nesta unidade, como xa se explicou con anterioridade.



4.- VOCABULARY: Technology

4.1.- Pictionary.

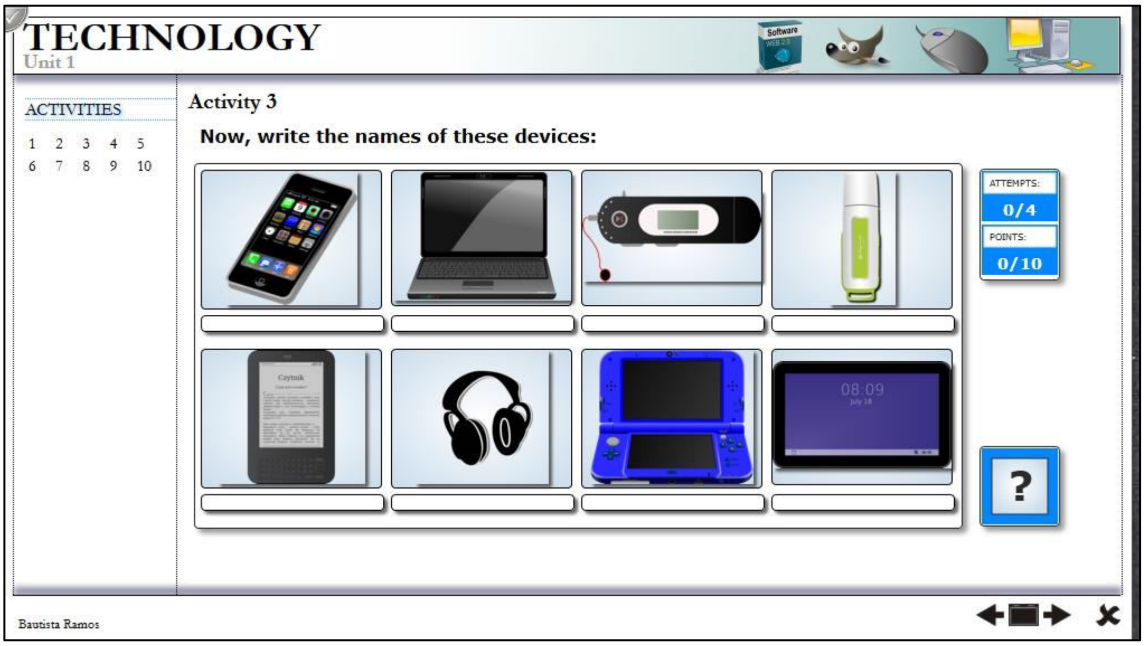
Premendo neste enlace ábrese unha guía do vocabulario que precisa ser aprendido. Amósanse as imaxes a xeito de dicionario visual. Ao pasar o rato por riba veremos o

nome do dispositivo e ao facer clic, podemos escoitar a súa pronunciación. Recoméndase que o alumnado repita en voz alta as palabras para adquirir a forma de pronuncialas xa que lles vai resultar moi útil nas actividades de comprensión e expresión oral e escrita que compoñen as diferentes seccións desta unidade.

.

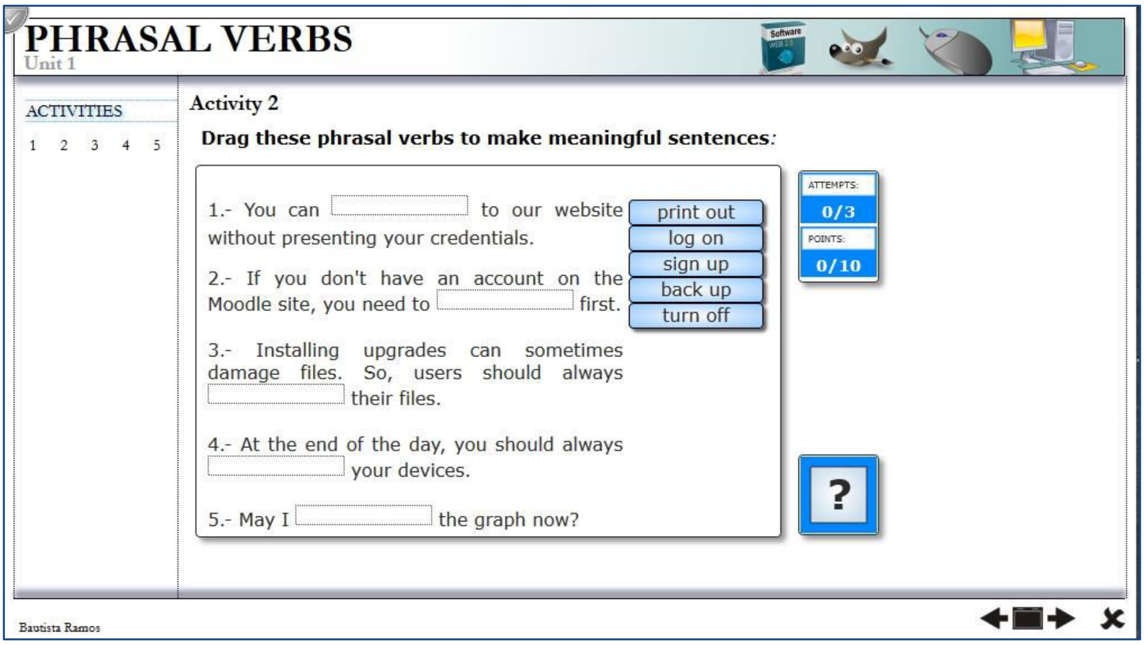
4.2.- Technology.

Dez actividades diferentes para traballar a adquisición e practicar a forma escrita do vocabulario traballado:



4.3.- Phrasal verbs.

Paquete con 5 unidades onde traballamos co uso e significado de diferentes phrasal verbs de uso común á hora de falar de tecnoloxía:



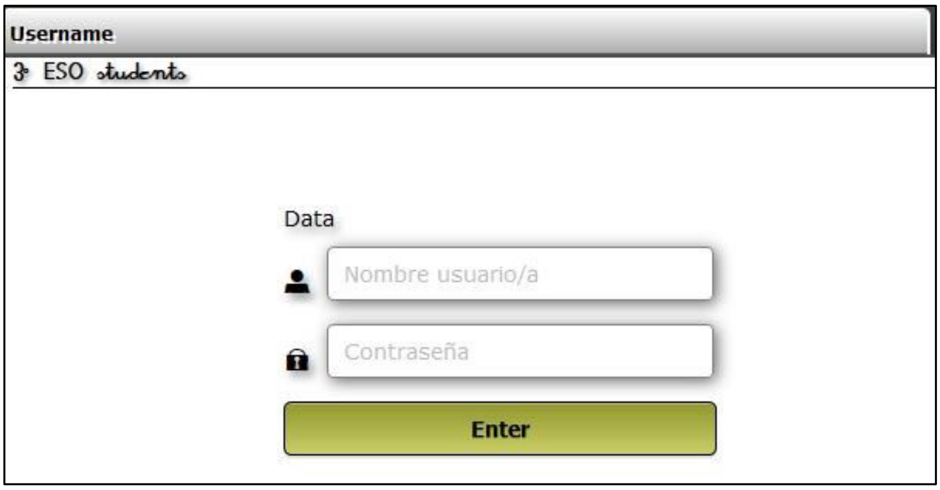
4.4.- Listening.

Paquete con cinco actividades interactivas para traballar a comprensión oral relacionada co vocabulario da unidade:

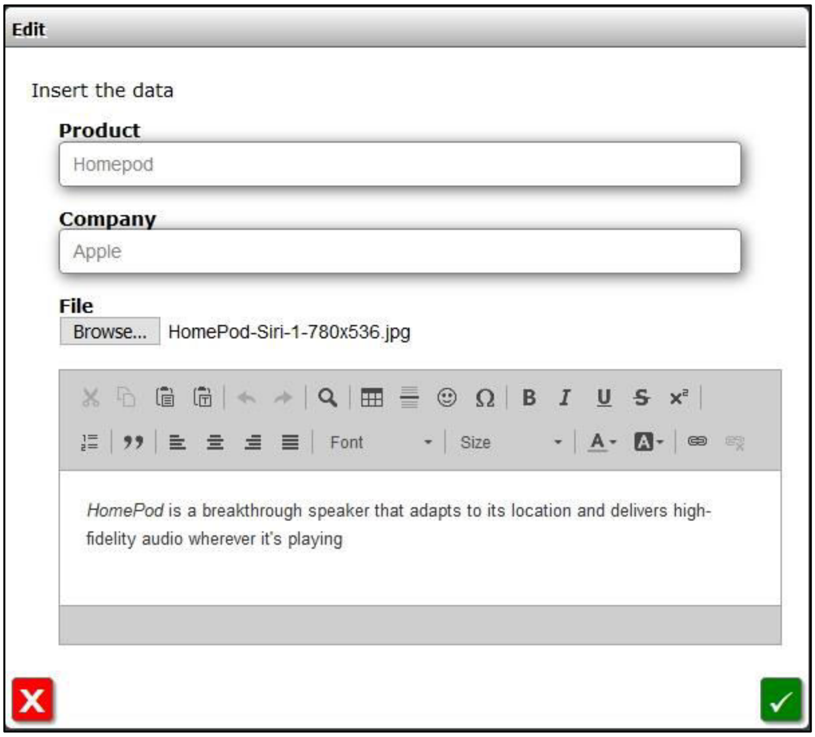
4.5.- Collaborative Task.

No documento técnico, ofrécese máis información sobre este tipo de actividade. A proposta neste exemplo é que o alumnado investigue e describa os últimos avances tecnolóxicos.

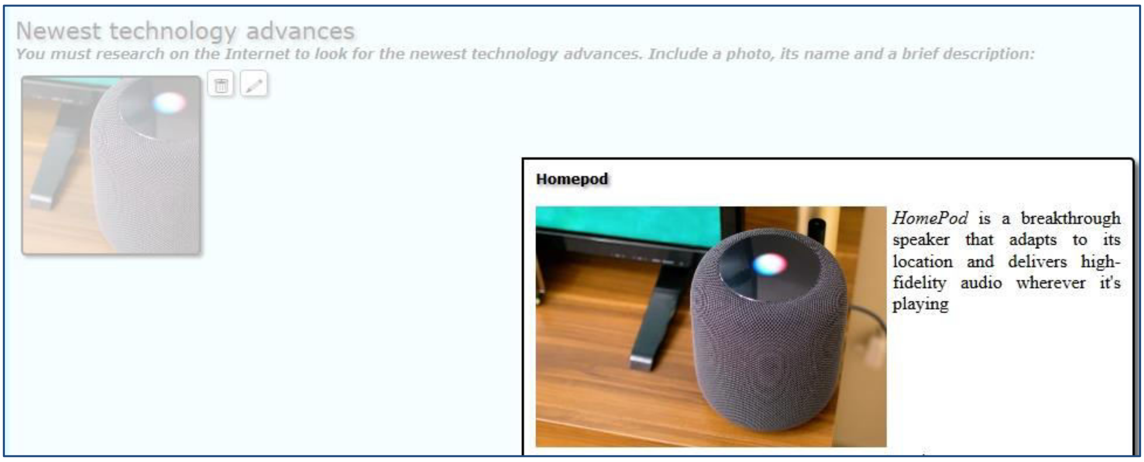
Para iso, o primeiro que debe facer é premer nas opcións da esquina inferior dereita e escoller a opción coa icona persoal para identificarse usando o nome de usuario e contrasinal facilitado polo docente:



A continuación preséntase unha pantalla cunha serie de campos a cubrir: O produto escollido, a compañía e unha breve descrición. Ademais podemos inserir unha imaxe:



Unha vez gardado, vemos na pantalla principal unha imaxe en miniatura. Ao premer nela, veremos a información inserida:



4.6 Writing activity.

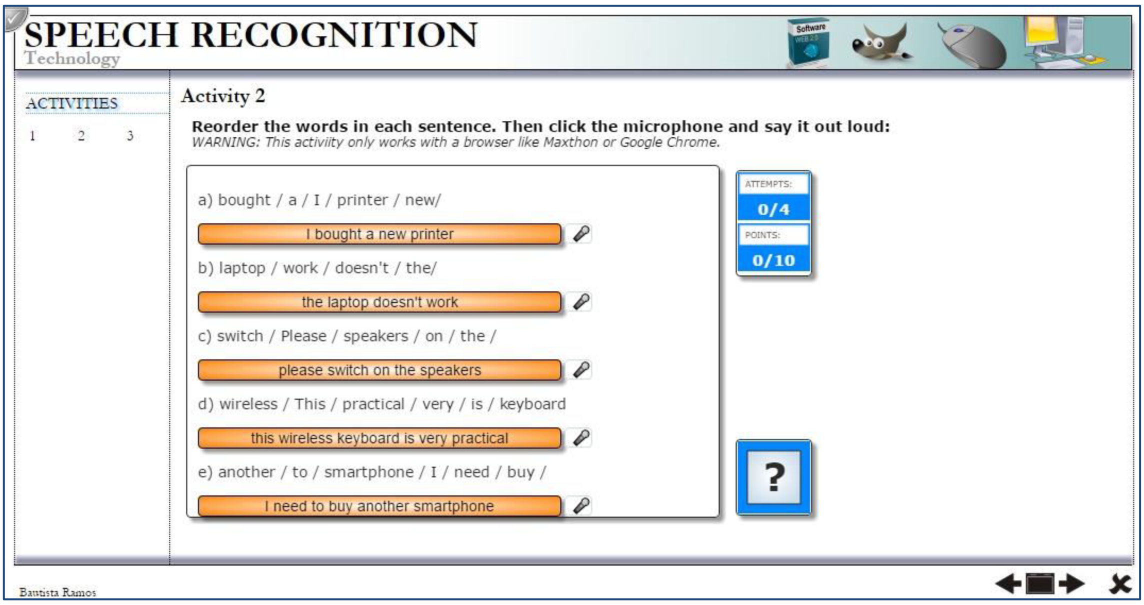
A proposta neste caso é que o alumnado reflexione sobre se é mellor usar libros tradicionais en papel ou ben ebooks. Suxírese subir o documento ao xestor de arquivos creado (falaremos del no apartado 6)

4.7 Speech recognition:

Este paquete con 3 actividades está pensado para a mellora da produción oral e da pronunciación. Polo momento os únicos navegadores que soportan este tipo de actividades son Chrome e Maxthon, polo tanto para realizar estas 3 actividades precisa un destes dous navegadores. Ademais debe darlles permiso para usar o micrófono (no documento técnico ten máis información ao respecto).

Na seguinte ligazón ten un vídeo coa resolución da actividade para entender o seu funcionamento:
http://leliadoura.com.es/ingles/3eso/SpeechTechnoSolved.mp4

Na imaxe inferior hai unha das actividades resoltas; o alumnado debe ordenar correctamente a frase e pronunciala correctamente en inglés tras premer no micro. Se o fixo ben, o programa inmediatamente escribirá na caixa de texto a frase. Se cre que é a correcta debe premer na interrogación para comprobalo. Se é incorrecta pode volver a premer no micro e seguir intentándoo.



4.8 Speaking.

Role Play onde o estudante A, trata de convencer a seu pai/nai (estudante B) de comprar un dispositivo de último modelo convencéndoo co uso educativo que lle vai dar. Pola súa banda, o estudante B débelle ofrecer alternativas máis baratas e tamén válidas.

5.- CROSS-CURRICULAR: Hardware and Software.

Dende este apartado inténtase fomentar a interdisciplinariedade. Neste caso, tocamos a diferenza entre hardware e software coa materia de TIC.

5.1.- Video:

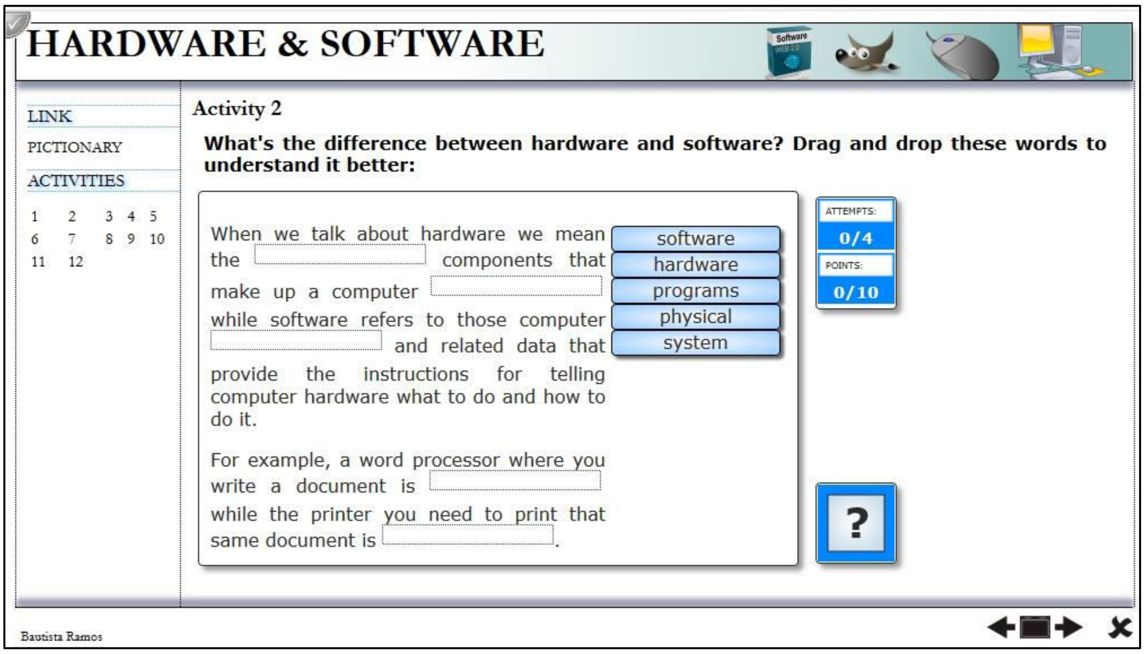
Vídeo explicativo para entender as diferenzas entre Hardware e Software

5.2.- Basics:

Mapa conceptual elaborado con gráfico de vectores. Ao pasar o rato sobre os números aparecerá o nome dos compoñentes.

5.3 Hardware & Software:

Doce actividades interactivas para practicar sobre a diferenza entre Hardware e Software dende diferentes vertentes:



5.4.- Listening.

O alumnado debe escoitar un vídeo e responder a 10 preguntas tipo test..

5.5.- Writing.

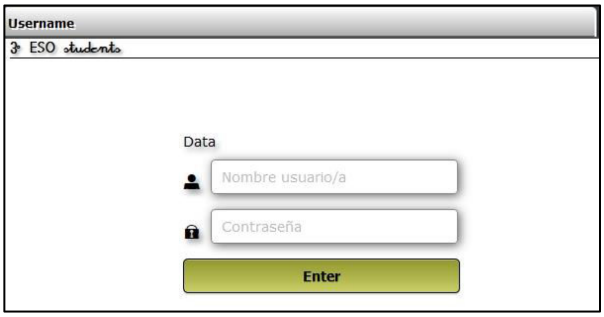
O alumnado debe elaborar un texto falando do seu videoxogo favorito.

5.6 Speaking:

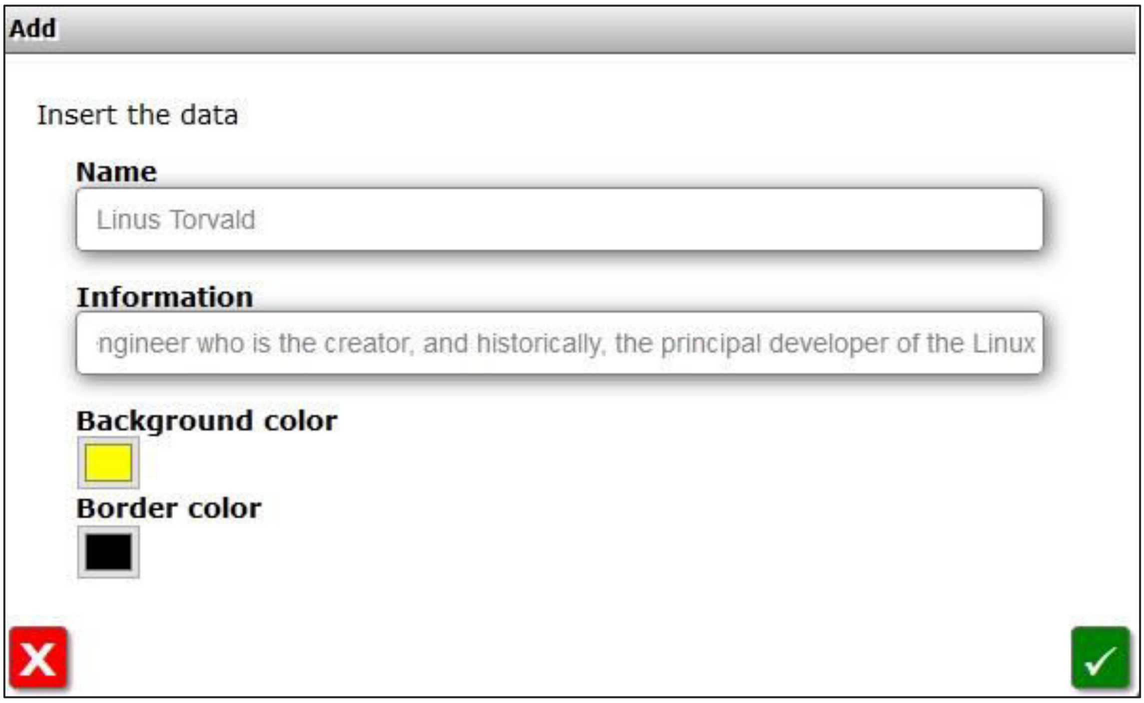
A proposta é que o alumnado prepare un monólogo respondendo ás preguntas que se ofrecen na actividade e suba o audio ao xestor de usuarios (ver apartado 6).

5.7 Collaborative Task:

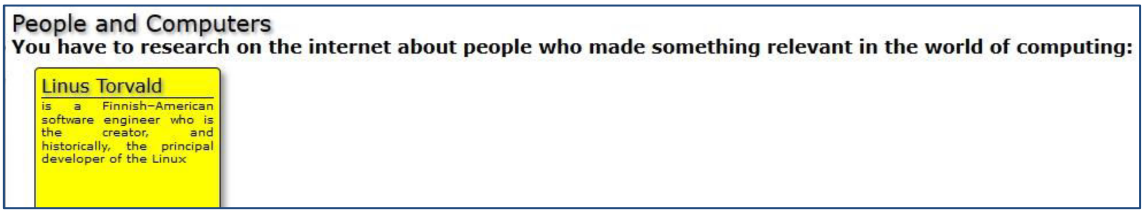
O alumnado debe investigar na rede sobre as personaxes que cambiaron o mundo da informática. Para iso, o primeiro que debe facer é premer nas opcións da esquina inferior dereita e escoller a opción coa icona persoal para identificarse:



Premendo de novo nas opcións da barra inferior dereita, escollemos o lapis para editar a información e cubrimos os campos:



As cores de “background” e ”border” determinarán as cores do ´”post-it” no que aparecerá reflectida a información.



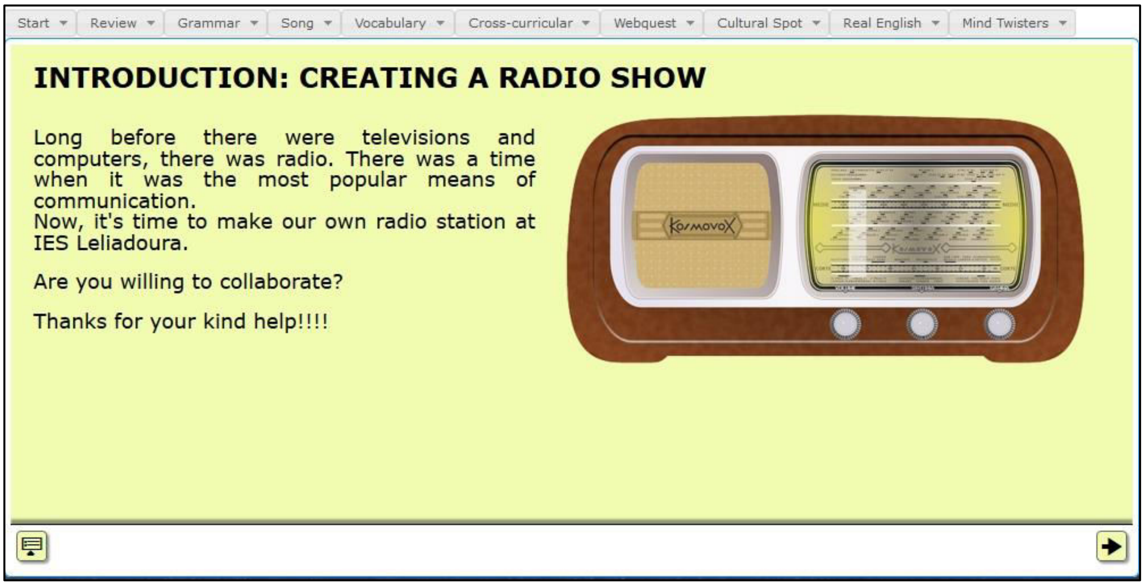
6.- WEB TASK:

Dende este apartado inténtase motivar ao alumnado na realización de tarefas en grupo, realizando unha aprendizaxe construtiva e baseándonos en información dispoñible na rede. Neste caso levaremos a cabo unha investigación que terá como obxectivo final que os/as alumno/as elaboren un programa de radio.

6.1.- Webquest: Create a radio show

O alumnado vai aprender a crear un programa de radio, e ese precisamente, será o produto final. Os recursos xa están seleccionados para evitar confusas pescudas e

proporcionan exactamente a información que queremos que lean, e non só a páxina principal dun sitio que os podería levar a perder demasiado tempo e enerxía. No apartado “Evaluation” facilítanse os criterios sobre os cales o alumnado será avaliado.

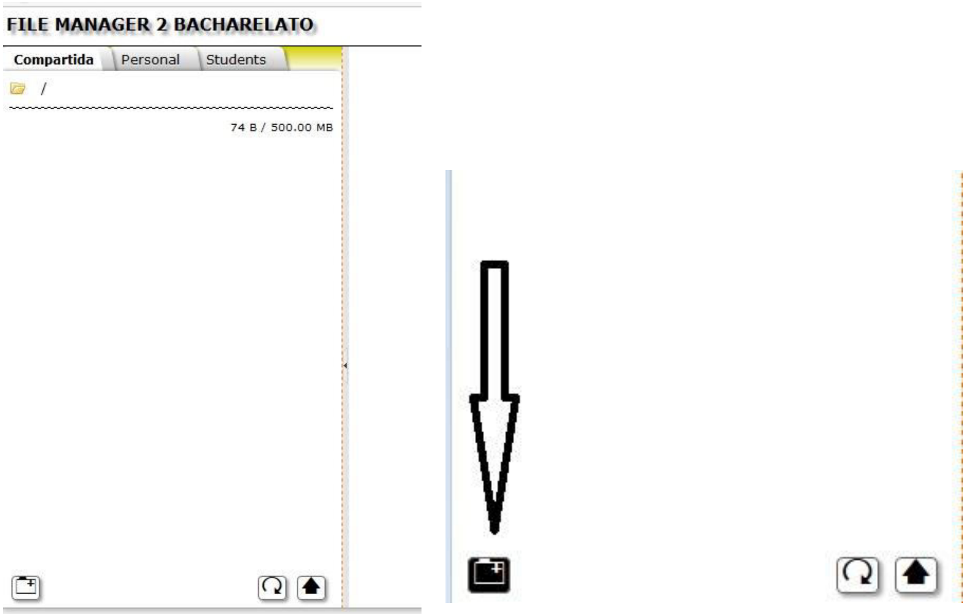


6.2 File Manager:

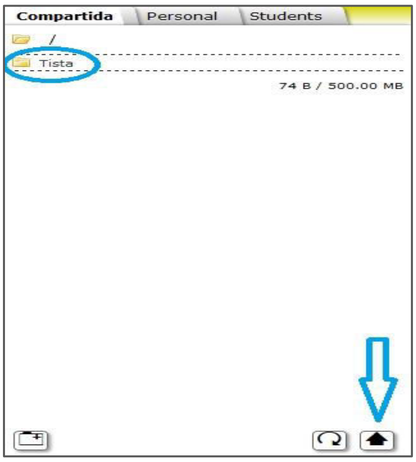
Este xestor de ficheiros permítelle ao alumnado aloxar “na nube” os ficheiros que lles sexan solicitados, neste caso o produto da webquest.

Primeiro de todo deben identificarse co nome de usuario/a e contrasinal que lles foi facilitado:

A continuación entrará nun sistema de ficheiros moi doado de usar:



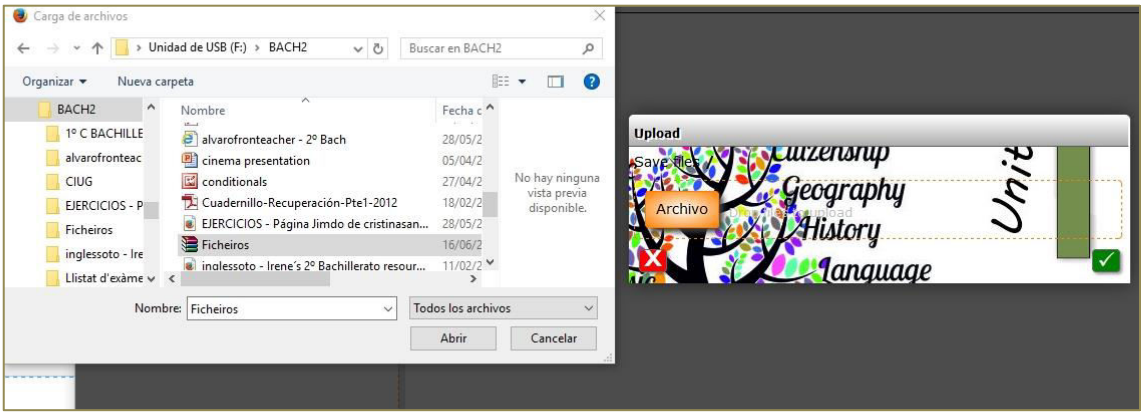
Antes de nada debemos (como profes e como alumnos) crear un cartafol onde subir os arquivos. Para iso, prememos no botón co cartafol que pode ver na imaxe superior. A continuación ábrese unha ventá emerxente que permite poñerlle nome ao cartafol:



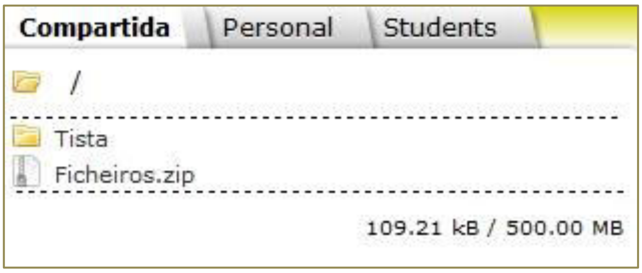
Só nos quedaría premer no botón verde, e o noso cartafol estará creado:

Como observamos nesta imaxe, o cartafol está creado (círculo azul).

Agora só queda subir arquivos a ese cartafol, para iso prememos na frecha sinalada na parte inferior da imaxe: Logo de premer na frecha, ábrese un explorador de arquivos que nos permite escoller o arquivo que queremos subir:



Ao premer no botón verde de validar, vemos que que xa está incorporado o arquivo:

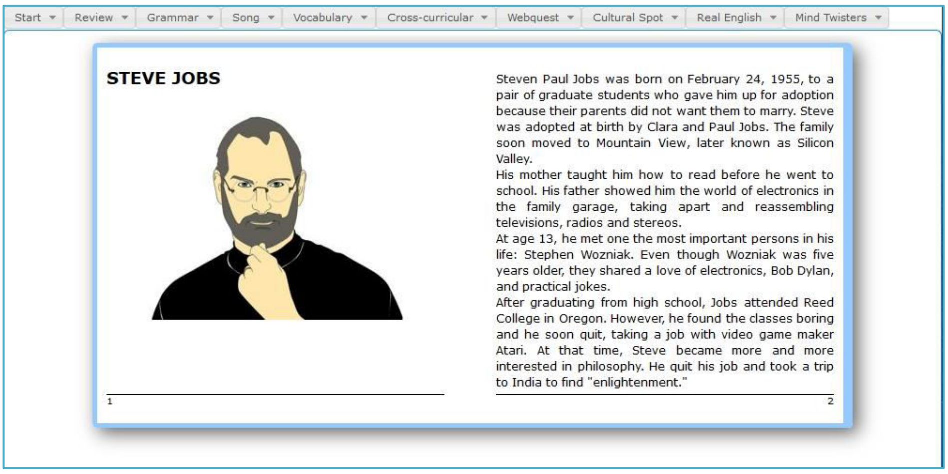


7.- CULTURAL SPOT: Computer geniuses:

Nesta sección traballaremos aspectos culturais que teñan unha relación directa cos temas tratados na unidade.

7.1.- Two computer geniuses:

Lectura sobre dous dos personaxes máis relevantes no eido da informática: Steve Jobs e Bill Gates. Traballamos a súa biografía para entender a súa importancia neste campo:



STEVE JOBS

Steven Paul Jobs was born on February 24, 1955, to a pair of graduate students who gave him up for adoption because their parents did not want them to marry. Steve was adopted at birth by Clara and Paul Jobs. The family soon moved to Mountain View, later known as Silicon Valley.

His mother taught him how to read before he went to school. His father showed him the world of electronics in the family garage, taking apart and reassembling televisions, radios and stereos.

At age 13, he met one the most important persons in his life: Stephen Wozniak. Even though Wozniak was five years older, they shared a love of electronics, Bob Dylan, and practical jokes.

After graduating from high school, Jobs attended Reed College in Oregon. However, he found the classes boring and he soon quit, taking a job with video game maker Atari. At that time, Steve became more and more interested in philosophy. He quit his job and took a trip to India to find "enlightenment."

1 2

Para pasar de follas, basta con premer no número de páxina nas esquinas inferiores ou usar as frechas laterais no teclado.

7.2.- Writing:

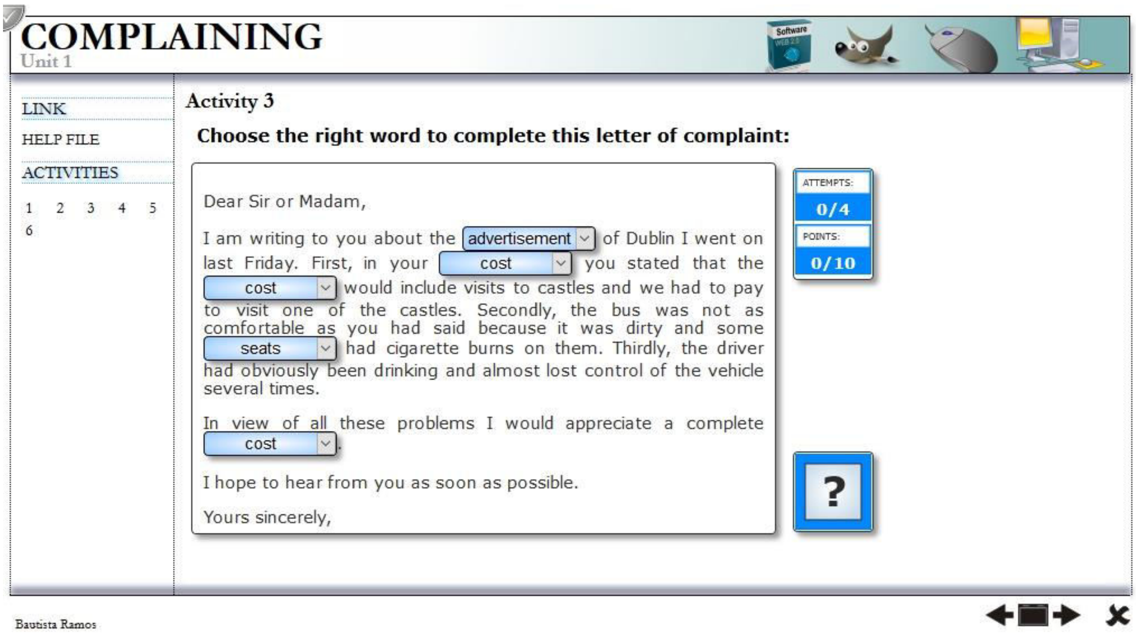
O alumnado debe investigar na rede e escribir a biografía doutra persoa relacionada co eido da informática.

8.- REAL ENGLISH: Making complaints.

Neste apartado intentarase aplicar o uso de inglés ao mundo real. Neste caso formular queixas.

8.1.- Making complaints:

Paquete con 6 actividades para traballar vocabulario e frases útiles que nos permitan formular e poñer queixas.



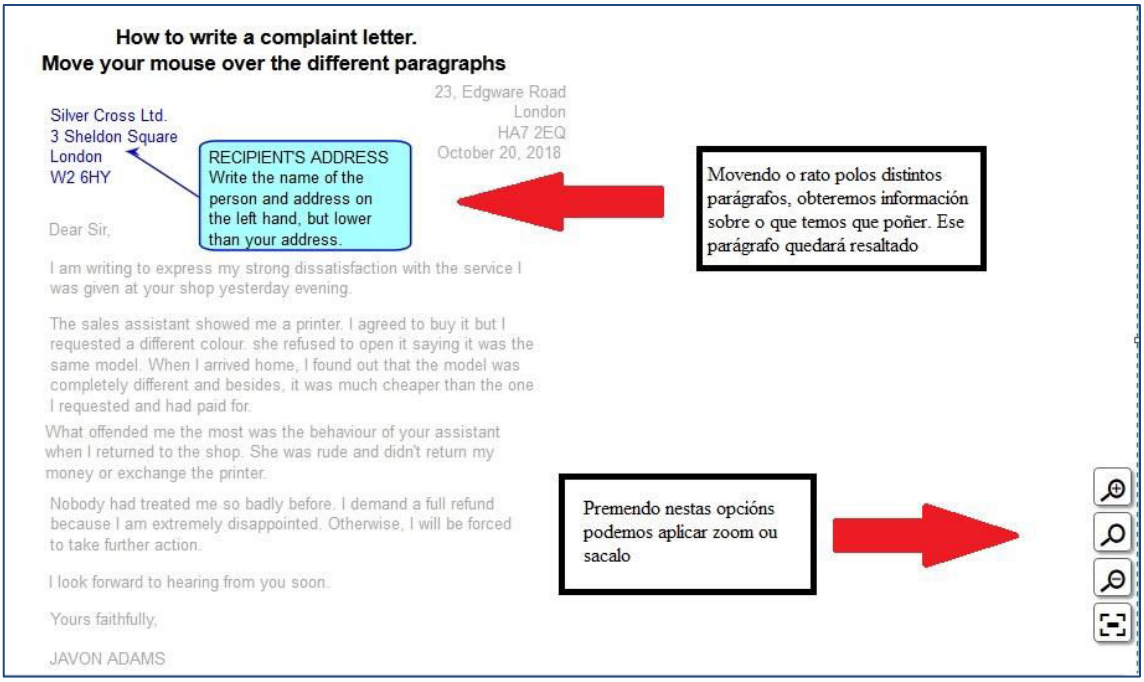
8.2.- Listening:

O alumnado escoita un vídeo con información básica sobre como poñer unha queixa e contesta a un test de 10 preguntas.

8.3 Writing:

8.3.1.- How to write a complaint letter:

Ábrese nunha ventá nova unha explicación feita con Ardora e aplicando gráficos vectoriais. Fíxese que ao pasar o rato por riba de calquera dos parágrafos que compoñen a redacción, @ estudante obterá información sobre o que debe poñer en cada parágrafo. Ademais, na esquina inferior dereita ten a opción de aplicar ou diminuír o zoom que está usando. A imaxe inferior amosa o seu funcionamento:



8.3.2 Exercise.

Traballase a destreza de expresión escrita. A proposta neste caso é expresar unha queixa, xa que se comprou unha impresora, e ao chegar a casa o modelo empaquetado non era o previsto.

8.4 Speaking.

A proposta de actividade para a mellora da expresión oral, é neste caso un role play no que cada alumno ou alumna debe interpretar un rol diferente. Unindo conceptos xa traballados, un dos membros da parella interpreta a un cliente que entra na tenda a facer unha reclamación (complaints), por un dispositivo (vocabulario) que comprou a semana pasada (Simple Past). O outro membro da parella é un/unha dependente que debe atender dita reclamación.

9.- MIND TWISTERS

Dende esta sección preténdense traballar outras competencias como a matemática ou o desenvolvemento do pensamento lóxico con varios exercicios máis "lúdicos" para rematar a unidade.

9.1.- Brain teaser:

Tres probas doadas para agudizar o enxeño para comezar:

Start ▾ | Review ▾ | Grammar ▾ | Song ▾ | Vocabulary ▾ | Cross-curricular ▾ | Webquest ▾ | Cultural Spot ▾ | Real English ▾ | Mind Twisters ▾

BRAIN TEASER 1:

Johnny's mother had three children. The first child was named April. The second child was named May. What was the third child's name?

BRAIN TEASER 2:

Billie was born on December 28th, yet her birthday always falls in the summer. How is this possible?

BRAIN TEASER 3:

What word in the English language is always spelled incorrectly?

9.2.- Logical game:

Con esta proba preténdense desenvolver o pensamento lóxico, así como mellorar a comprensión escrita en lingua inglesa:

Read these clues so that you can complete the activity below. (You can print the document by clicking on the icon on the navigation bar).

1.- Ingrid is leaving one hour later than the person flying from Peru.
2.- Robert is leaving earlier than Olga
3.- Ingrid is leaving one hour earlier than the person flying from New Zealand.
4.- The person leaving at 4:30 is either the traveller flying from Ukraine or Ingrid.
5.- Ingrid is leaving one hour earlier than Robert
6.- Jane is travelling from Peru

TIMES	TRAVELLER	DEPARTURE
2:30		
3.30		
4:30		
5:30		

ATTEMPTS: 0/4

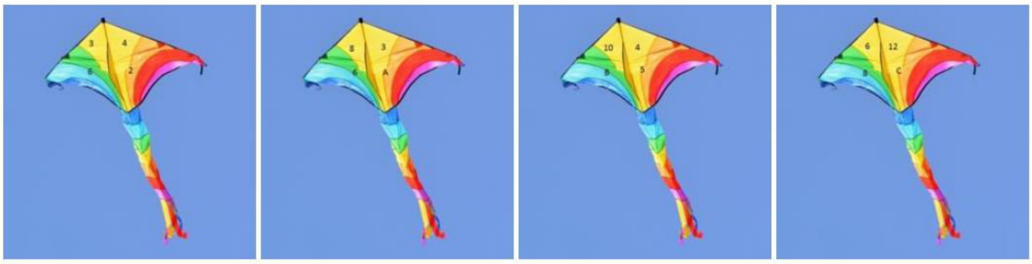
POINTS: 0/10

?

9.3. Picture Puzzle:

Nesta actividade desenvolvemos a agudeza visual e a competencia matemática. A proposta é atopar as relacións entre os 4 números da cometa “1” para a continuación nas outras e cometas substituír as letras “A, B, C”.

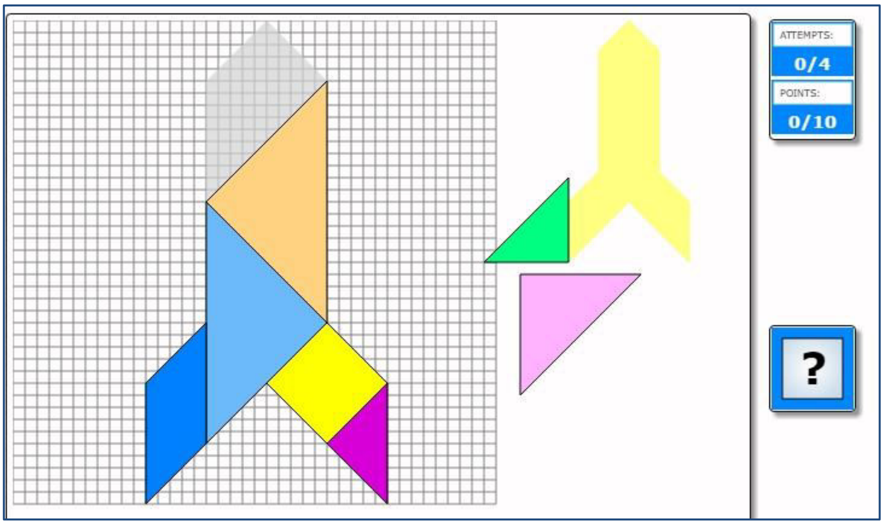
Look at the kites below. Think about the number succession in the first picture and try to replace the letters "A", "B" and "C" by numbers. Can you guess the numbers? You can double click each picture to get a large image.



Fíxese que ao premer en calquera das cometas, esa imaxe virá á fronte agrandada para poder visualizala en detalle.

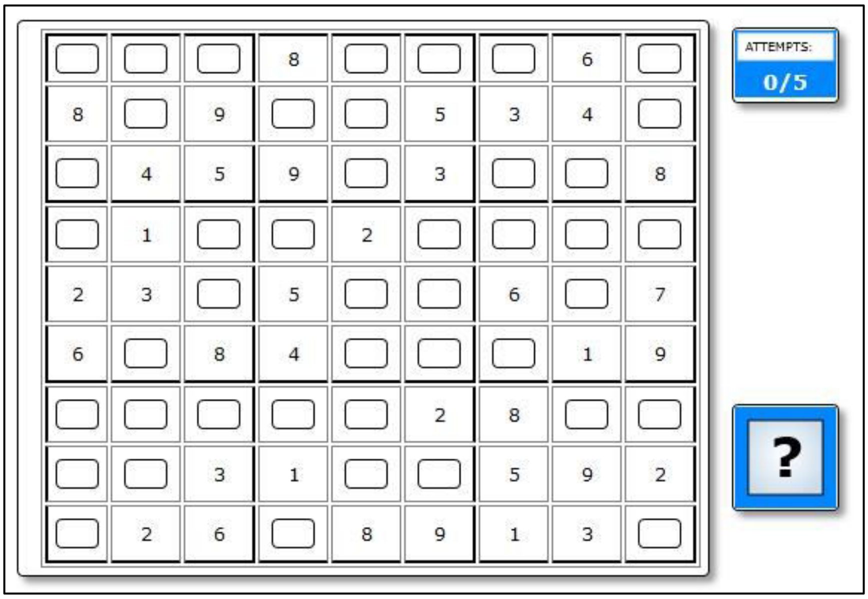
9.4. Tangram:

O Tangrán é un crebacabezas que consta de 7 pezas coas que temos que construír un modelo. Neste caso, un foguete. É un xogo que require de enxeño, imaxinación e, sobre todo, paciencia. Téntase así mellorar o pensamento espacial e a competencia matemática (figuras xeométricas). Para arrastrar as figuras ao lenzo, hai que premer co rato nelas e arrastralas. Se queremos facelas xirar, facemos clic sobre unha das esquinas da figura.



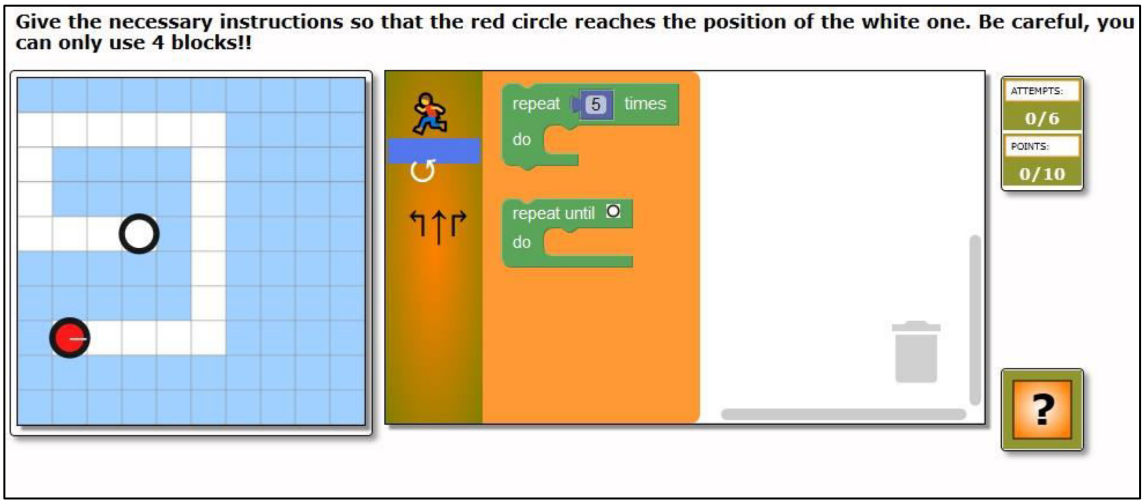
9.5 Sudoku:

Trátase do típico xogo xaponés onde debemos colocar sen repetir os números 1 ao 9 en cada unha das filas, en cada unha das columnas e en cada un dos cadrados 3x3:



9.6 Computing

Neste derradeiro apartado, traballamos coa lóxica que se deriva da linguaxe de programación. Para iso, no primeiro apartado ("Guide") ofrécense unha serie de conceptos e claves a ter en conta á hora de comezar a programar. No segundo exercicio o alumnado debe dar a ordes pertinentes para mover o círculo vermello ata o círculo branco. Só pode usar 4 bloques!! Os bloques pódense obter premendo nas figuras do rectángulo verde:



Palmeira, 20 de maio de 2019