

Guía

Didáctica

Orientaciones para o profesorado



Unit 2

Simple Past vs Present Perfect
Sinead o Connor: Nothing compares 2U
Vocabulary: Extreme Sports
Mini quest: Adventure trip
Skeletal & Muscular systems
Real English: Emergency calls
Mind Twisters

BAUTISTA RAMOS SAIÑAS



3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

1. - INTRODUCCIÓN:

"Exploring the limits" é unha unidade didáctica creada por Juan Bautista Ramos Saíñas durante un período de licenza por estudos, modalidade 1, concedida pola consellería de educación da Xunta de Galicia para o curso 2018-19.

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

Materias, contidos e competencias básicas: abarca contidos propios das áreas de Lingua Inglesa, Bioloxía, Educación Física e Matemáticas. Na unidade trabállanse as catro destrezas necesarias para a adquisición dunha lingua estranxeira (Comprensión escrita, Comprensión oral, Producción escrita e Producción oral) 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 Treasure Hunt. 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. Asemade, a sección "Cultural Spot" vai encamiñada a potenciar esa competencia.
- **Aprender a Aprender:** o subapartado "Guide" nas diferentes seccións, 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 sentido crítico.

A unidade divídese en 9 apartados fundamentais:

- **REVIEW:** Esta sección serve para atender á diversidade e para afianzar coñecementos previos deste ou de cursos anteriores. Nesta unidade

3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

reparamos a diferenza entre o presente simple e o presente continuo, os nomes contables e incontables e a diferenza entre o pasado simple e o pasado continuo traballada na unidade 1. Este apartado serve tamén como material de repaso para o alumnado coa materia de lingua inglesa pendente.

- GRAMMAR: Nesta unidade traballaremos co pretérito perfecto (“presente perfecto” en inglés) e a diferenza entre este tempo e o pasado simple.
- SONG: Con esta actividade “lúdica”, refórzase a estrutura gramatical aprendida.
- VOCABULARY: Deportes extremos
- WEB TASK: Caza do tesouro sobre deportes extremos.
- CROSS- CURRICULAR: O aparello locomotor.
- CULTURAL SPOT: Historia dos X-Games.
- REAL ENGLISH: Chamadas a servizos de emerxencias.
- 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 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 estudante ou noutros 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 segunda da primeira avaliación. Con todo, 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 dunha ligazón externa, 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

3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

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 e tamén de repaso de unidades anteriores deste mesmo curso.

1.1 Countable & Uncountable Nouns:

Estas cinco actividades serven para repasar as diferenzas entre nomes contables e incontables.

The screenshot shows an interactive activity interface. At the top, the title "Countable & Uncountable Nouns" is displayed in a blue header bar, accompanied by a small illustration of a person paragliding, a dog, and a person in a boat. Below the header, there is a sidebar on the left with navigation options: "EXTERNAL LINK", "VIDEO", and "ACTIVITIES". The "ACTIVITIES" section shows a list of numbers 1 through 5. The main content area is titled "Activity 3" and contains the instruction: "Click on the buttons and then colour the nouns depending on if they are countable or uncountable:". Below this instruction, a list of nouns is provided: "Bread - Carrot - Pineapple - Coffee - Oil - Mushroom - Strawberry - Meat - Rice - Mayonnaise". To the right of the nouns, there are two status boxes: "ATTEMPTS: 0/4" and "POINTS: 0/10". Below the nouns, there are two buttons: "COUNTABLE" (orange) and "UNCOUNTABLE" (green). At the bottom right of the activity area, there is a blue square button with a white question mark. The interface also includes a footer with the name "Bautista Ramos" and navigation icons (back, forward, search, close).

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**".

3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

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:


Nº	Actividad	Ejecuciones				Estado		intentos:	puntos:
		Nº	Inicio	Fin	Estado	intentos:	puntos:		
1	Activity 1	1						1	9
2	Activity 2	1	1	17:53	17:59	✓		0	10
3	Activity 3	1				✓		0	10
4	Activity 4	1				✓		0	10
5	Activity 5	1				✓		0	10
						5 / 5			49

17:51 h
18:00 h

1.2 Present Simple or Present Continuous:

5 actividades para traballar de novo a diferenza entre o presente simple e o presente continuo.

Present Simple or Present Continuous



Activity 4

EXTERNAL LINKS
MIND MAP
ACTIVITIES
1 2 3 4 5

Choose the right form:

1.- Sarah from the plane at this moment

2.- They usually scuba diving

3.- My friends going surfing.

4.- Where is Sam? He his backpack.

5.- Tom to try bungee jumping

ATTEMPTS: 0/3
POINTS: 0/10

?

1.3 Past Tenses:

Paquete con 5 actividades diferentes para repasar o uso do pasado simple e o pasado continuo (explicado no tema 1)

3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

The screenshot shows a digital activity interface. At the top, the title 'Past Simple vs Past Continuous' is displayed next to a colorful illustration of people participating in various outdoor activities like paragliding, horse riding, and swimming. Below the title, there are navigation tabs for 'EXTERNAL LINK', 'VIDEO', and 'ACTIVITIES'. The 'ACTIVITIES' tab is active, showing a list of five numbered items. The main content area is titled 'Activity 4' and contains the instruction 'Simple Past and Past Continuous. Correct the mistakes:'. It lists five sentences with errors: 1. 'While daddy didn't look, Susan put it in her pocket.' 2. 'I sat in a café when you phoned me.' 3. 'As they walked along the river, they saw something strange in the water.' 4. 'The weather was perfect because the sun was shinning.' 5. 'When he met her, she wore a hat.' To the right of the sentences is a score box showing 'ATTEMPTS: 0/4' and 'POINTS: 0/10'. Below the score box is a question mark icon. At the bottom left, the name 'Baodita Ramos' is visible, and at the bottom right, there are navigation arrows and a close button.

2.- GRAMMAR:

Nesta unidade traballaremos co presente perfecto e a diferenza entre este tempo verbal e o “pasado simple” na lingua inglesa.

2.1.- Reference Material:

2.1.1.- Guide:

Guía explicativa coa formación do presente perfecto e a diferenza co pasado simple. Esta guía constitúe para o alumnado unha axuda de estudo para entender a formación do presente perfecto, e ao profesorado apórtalle unha serie de recursos para explicar as características deste tempo 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 auto-aprendizaxe.

2.1.2.- Video:

Vídeo elaborado coa ferramenta “Powtoon” e subido a Youtube e que ofrece unha explicación máis visual para entender a formación do presente perfecto e a diferenza co pasado simple.

2.1.3.- Mind Map:

3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

Mapa conceptual que permite entender a formación, o uso, os adverbios que acompañan tanto ao pasado simple como ao presente perfecto e a diferenza entre ambos tempos verbais.

2.2 Present Perfect:

Paquete con sete actividades para traballar a formación do presente perfecto:

Present Perfect

Activity 4

Match both halves to make meaningful sentences:

Have you ever swum

in an olympic swimming-pool?

ATTEMPTS: 0/3
POINTS: 0/10

?

Este paquete inclúe no apartado “Help File” unha guía didáctica e un mapa conceptual.

2.3 Time Expressions:

Paquete con 3 actividades para traballar os diferentes adverbios que son de uso común con cada un dos tempos:

Time Expressions

Activity 1

Classify these expressions by clicking on the right box. You have to think if they are used with "for" or "since":

WEDNESDAY

FOR

SINCE

ATTEMPTS: 0/4
POINTS: 0/10

Bautista Ramos

2.4 Simple Past or Present Perfect:

Paquete con oito actividades para traballar a diferenza entre os dous tempos verbais:

The screenshot shows a software interface titled "SIMPLE PAST vs PRESENT PERFECT". On the left, there is a sidebar with navigation options: "HELP FILES", "GUIDE", "MIND MAP", and "ACTIVITIES". The "ACTIVITIES" section is numbered 1 through 8. The main area is titled "Activity 3" and contains the instruction: "Put the sentences in the right order:". Below this, there are two boxes of text: "rugby game? a watched" and "Have you ever". To the right of these boxes, there are two status boxes: "ATTEMPTS: 0/3" and "POINTS: 0/10". At the bottom right of the main area, there is a question mark icon. The interface also includes a footer with the name "Bauzista Ramos" and navigation arrows.

2.5 Speech Recognition:

Este paquete con tres actividades debe resolverse premendo no micrófono e pronunciando en voz alta a solución (consulte o documento técnico para maior información). Teña en conta que polo momento este tipo de actividades só pode efectuarse cos navegadores Chrome ou Maxthon:

The screenshot shows a software interface titled "SPEECH RECOGNITION" with the subtitle "Present perfect vs Past Simple". On the left, there is a sidebar with navigation options: "1", "2", and "3". The main area is titled "Activity 1" and contains the instruction: "Change these sentences into the negative form. To solve the activity, click on the microphone and pronounce the whole negative sentence out loud:". Below this, there is a warning: "WARNING: This activity only works with a browser like Maxthon or Google Chrome." The main area lists five sentences, each with a text input field and a microphone icon: 1.- They ate a sandwich (they didn't eat a sandwich), 2.- She has played basketball (she hasn't played basketball), 3.- I wrote a poem (I didn't write a poem), 4.- My uncle has come in time. (my uncle hasn't come in time), 5.- We studied English (we didn't study English). To the right of these sentences, there are two status boxes: "ATTEMPTS: 0/4" and "POINTS: 0/10". At the bottom right of the main area, there is a question mark icon. The interface also includes a footer with navigation arrows.

3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

Na seguinte ligazón pode ver a actividade solucionada completamente para comprender o seu funcionamento:

<http://leliadoura.com.es/ingles/3eso/speechgrammar2.mp4>

2.6.- Listening:

Con este paquete traballamos a comprensión oral e afondamos na diferenza entre os dous tempos verbais traballados.

2.7.- Writing:

Traballamos a destreza de expresión escrita. Neste caso a proposta é que o alumnado escriba sobre os seus éxitos ata o momento e/ou dos feitos dos que se senten máis orgullosos.

2.8.- Speaking:

Traballamos a destreza de produción oral. A actividade consiste en atopar alguén na clase que fixera unha serie de accións: *"Have you ever ...?"* Pódese descargar o arquivo para imprimir dende a mesma actividade.

3.- SONG:

O alumnado deberá escoitar a canción "Nothing compares 2U" de Sinead O'Connor, para traballar a destreza de comprensión oral e ao mesmo tempo reforzar as estruturas gramaticais traballadas no apartado "Grammar".

3.1 Video

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

3.2 Activities

Paquete con cinco actividades para ir facendo ao mesmo tempo que se vai escoitando a canción. Fíxese que aproveitamos a "escusa" da canción para seguir afondando nalgún aspecto gramatical, neste caso os diferentes tempos verbais vistos nas dúas primeiras unidades.

Nothing compares 2U

ACTIVITIES

1 2 3 4 5

Activity 4

Listen and fill in the blanks with a verb in the right tense:

I put my arms around every boy I see
But they'd only me of you
I to the doctor and guess what he told me
Guess what he me
He said, "Girl, you better try to have fun no matter what you
.

But he's a fool,
Cause nothing compares, Nothing 2u

ATTEMPTS: 0/4
POINTS: 0/12

?

4.- VOCABULARY: Extreme & Adventure Sports

4.1.- Pictionary.

Premendo neste menú ábrese unha guía do vocabulario que precisa ser aprendido. Amósanse as imaxes a xeito de dicionario visual. Ao premer nelas, as imaxes veñen á fronte. Ao premer na icona coa frecha temos acceso a máis información e ao premer na icona da nota musical, ábrese un reprodutor que permite escoitar como se debe pronunciar dita palabra. Observe a imaxe inferior:

The screenshot shows a software interface with a menu bar at the top containing: Start, Review, Grammar, Song, Vocabulary, Web Task, Cross-curricular, Cultural Spot, Real English, and Mind Twisters. The main content area is divided into two sections. On the left, there is a vertical list of three small images: a person surfing, a person kayaking, and a person climbing. The central section features a large, detailed compass rose with cardinal and ordinal directions labeled: N (North), NW (Northwest), NO (Northeast), W (West), O (East), SW (Southwest), and SO (Southeast). Below the compass, the text reads: "A competitive sport in which runners have to find their way across rough country with the aid of a map and compass." At the bottom of this section is a video player control bar showing "0:00 / 0:02". On the right side, there is a grid of ten small images under the heading "ADVENTURE SPORTS", depicting various activities like mountain biking, snowboarding, and water sports.

A maiores, premendo na icona coa cadea, teremos acceso a un vídeo embebido cunha exhibición de dito deporte.

4.2.- Extreme & Adventure Sports.


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

Extreme & Adventure Sports



ACTIVITIES
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Activity 4
Now, write the names of these extreme sports:



ATTEMPTS: 0/4
POINTS: 0/10


?

Bautista Ramos

4.3.- Listening.








Paquete con 5 actividades onde traballamos a comprensión oral relacionada co vocabulario da unidade:

Listening Activities



ACTIVITIES
1 2 3 4 5

Activity 1
Click the small speaker to listen to the words, then tick the right picture and click on "?" to check your answer:



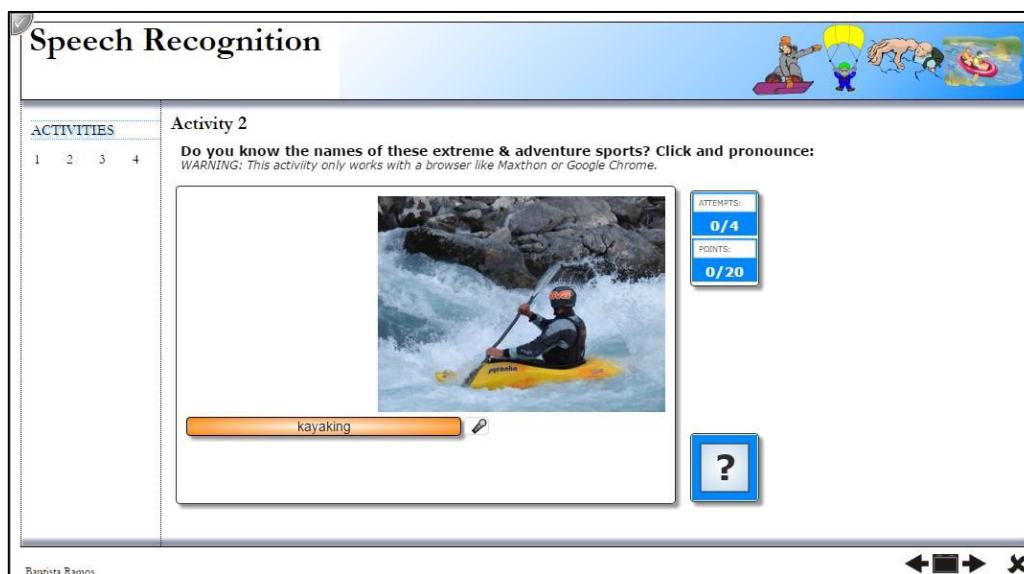
ATTEMPTS: 0/4
POINTS: 0/10

?

Bautista Ramos

4.4 Speech recognition:

Este paquete con 4 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 4 actividades precisa un destes dous navegadores. Ademais, debe darlles permiso para usar o micrófono (no documento técnico ten máis información ao respecto). Na actividade do exemplo, o alumnado debe pronunciar o nome do deporte extremo correctamente en inglés tras premer no micro.



Na seguinte ligazón pode ver a actividade solucionada para comprender o funcionamento da mesma:

<http://leliadoura.com.es/ingles/3eso/speech-XtremeSports.mp4>

Se o fixo ben, o programa inmediatamente escribirá na caixa de texto a palabra. Se cre que é a correcta debe premer na interrogación para comprobalo. Se é incorrecta pode volver a premer no micro e seguir intentándoo.

4.5 Writing

4.5.1 How to write an opinion:

3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

Nunha xanela nova ábrese este gráfico informativo onde ao mover o cursor por cada parágrafo, o alumnado obterá información sobre que incluír para elaborar unha opinión en lingua inglesa:

4.5.2 Writing Activity.

A proposta neste caso é que o alumnado elabore un artigo de opinión sobre as razóns polas que gustan tanto os deportes extremos.

4.6 Speaking.

O alumnado debe preparar un monólogo sobre o acto máis emocionante que levaran a cabo e subilo ao xestor de arquivos.

4.7.- Collaborative Task.

Ao premer neste enlace o alumnado deberá colaborar entre si para entre todas e todos deseñar un percorrido de deportes extremos na nosa área. Isto será o primeiro que vexan:

Writing an opinion essay. Topic: E-learning platforms **Move your mouse over the different paragraphs**

OPENING:
Introduce the topic and
give your opinion

E-Learning platforms usage is at its peak. There are many of them, each with its own set of features and characteristics, and they serve all sorts of purposes. In my view, these platforms are great tools.

It must be acknowledged that e-learning platforms are attractive for students because technology is, supposedly, part of a modern teen's daily life. Besides, these platforms offer the possibility of choosing when and where they study and learn.

Regarding teachers, these platforms include planning tools that help us link all the activities to the curriculum. They also integrate assessment tools which allow us to check a student's progress quite easily. Although some teachers are still reluctant to using a learning platform in the classroom, basically because they don't understand how these platforms work, their use is setting ground steadily because most educators recognize that these tools make learning more interactive and easier.

In short, it's quite clear that e-learning platforms are powerful tools susceptible to misuse and prone to errors, but when used to their full potential they can be very useful for both students and teachers.

3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

Galicia Xtreme

The idea of setting up Galicia Xtreme was not only about doing physical exercise, but also about the wonderful setting in which the exercise would take place. Galicia offers the possibility of practising water sports, air sports as well as mountain sports. And all this in an awesome environment!! So, if you are into enjoyment and adventure sports, welcome to our company. Each group will have to work in designing a different tour. Your information must include:

1.- A brochure or a video promoting the activity. 2.- Extreme sports included. 3.- Where they will be celebrated. 4.- Photographs of the environment 5.- Equipment needed 6.- Price



Premendo no lapis da esquina inferior esquerda o alumnado terá acceso a un control de acceso onde deben poñer o nome e contrasinal facilitado con anterioridade polo profesorado:

Data





Enter

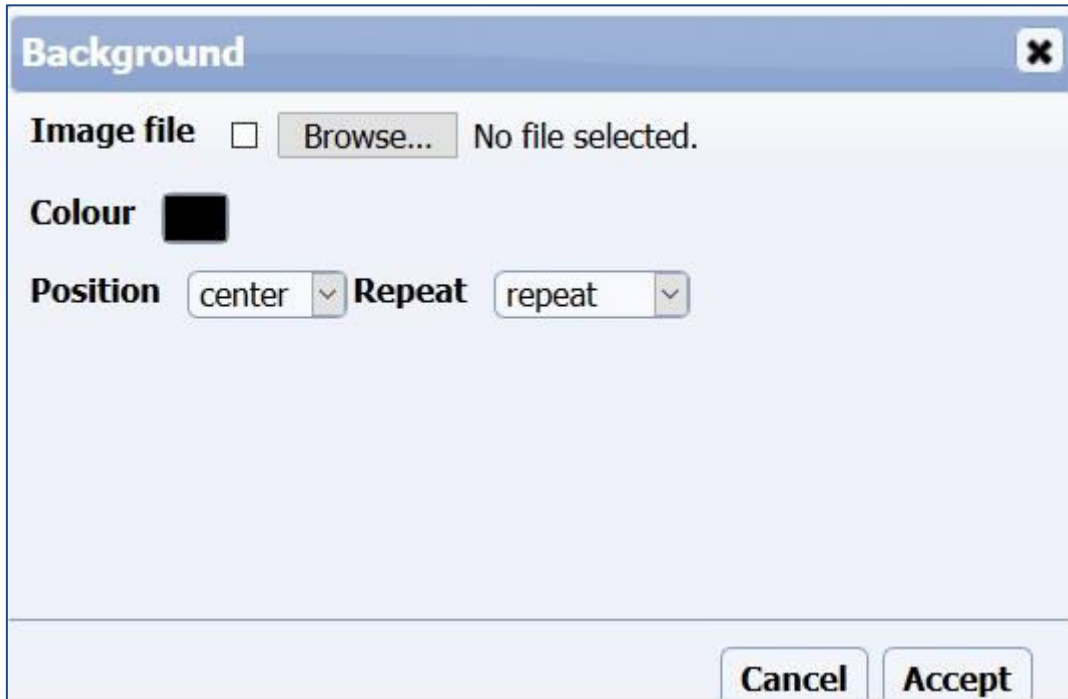
Logo preséntanse unha pantalla na que o usuario ou usuaria pode incluír varios obxectos no seu traballo final. Na esquina inferior terán acceso a unha serie de ferramentas que poden usar:



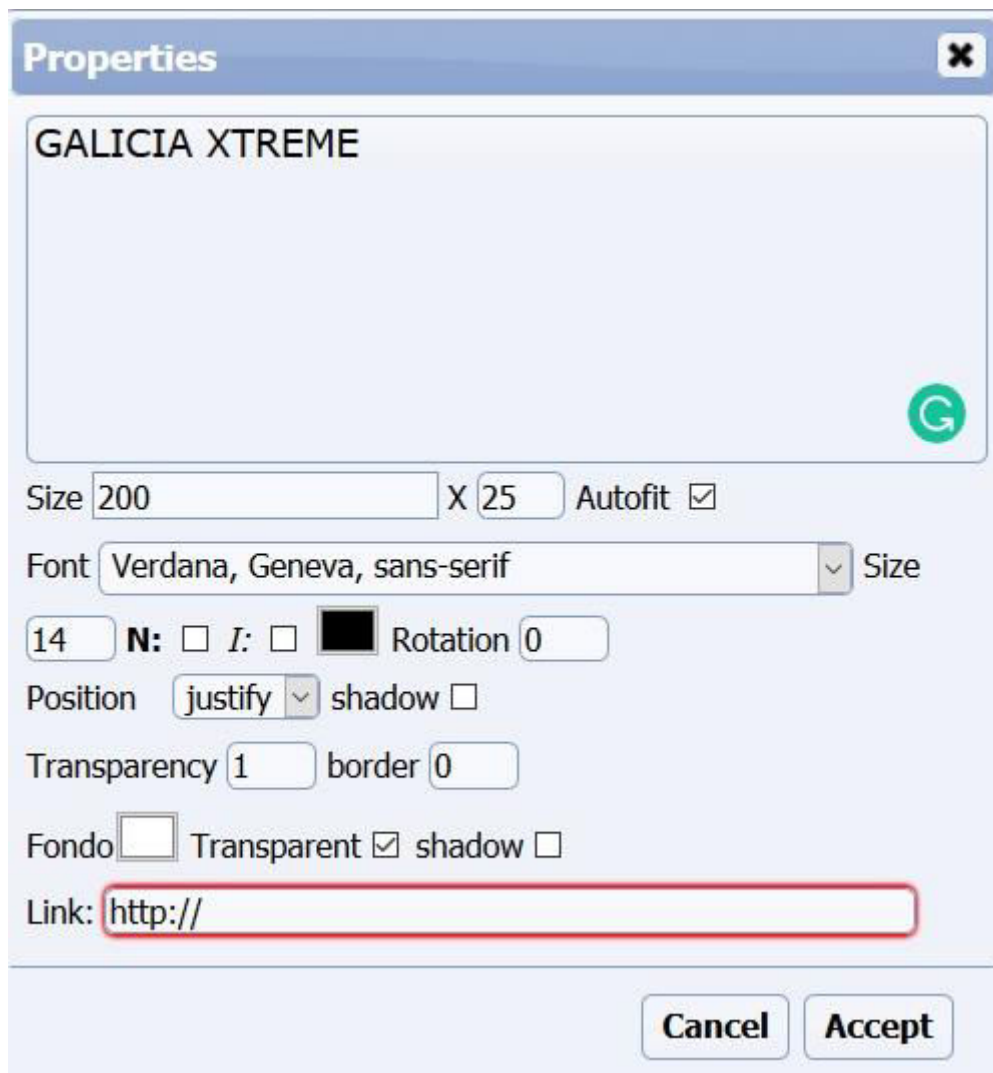
De esquerda a dereita temos as seguintes opcións.

3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

Na primeira podemos incluír unha imaxe ou seleccionar unha cor como fondo do espazo de traballo:



A segunda permítenos engadir texto á nosa área de traballo:



Aquí podemos escribir o texto que figurará no espazo de traballo e seleccionar o tamaño da caixa que contén o texto (e que logo podemos mover), tipo de letra, tamaño, establecer unha ligazón, etc. De todos xeitos estas opcións podemos modificalas con posterioridade (vexa a

imaxe da dereita). Unha vez esté no espazo de traballo podemos usar as frechas para modificar o tamaño, xirallo, se usamos a chave inglesa volvemos ao apartado anterior, e se prememos no botón da zona inferior esquerda ábreanse máis opcións a maiores



3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

para darlle formato ao noso texto. Cando o teñamos listo prememos no botón de validar:



Os seguintes tres botóns permítenos de esquerda a dereita inserir unha imaxe, un arquivo de audio ou un arquivo de vídeo ao noso espazo de traballo. Na imaxe inferior pode ver os campos a definir cunha imaxe:

Properties [X]

Image file No file selected.

Size - original **thumb**

Comment

rst option

Rotation **Position**

Transparency **border** **Colour**

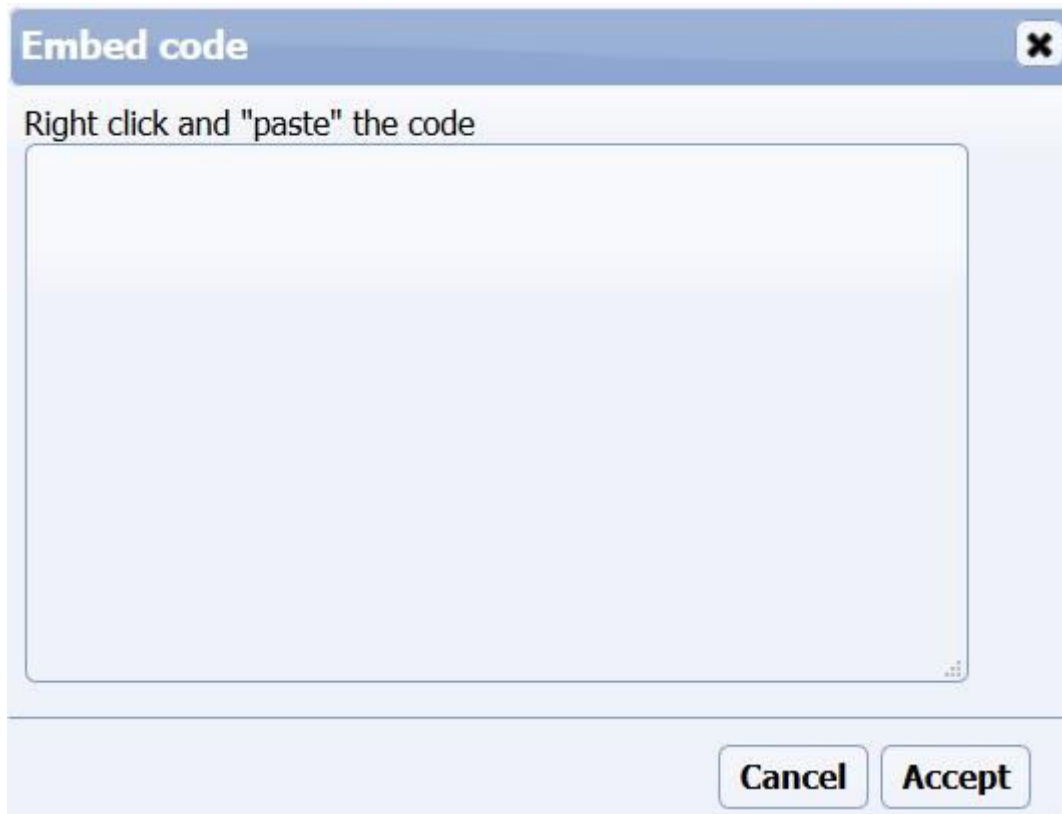
Background **Transparent** **shadow**

Link

3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

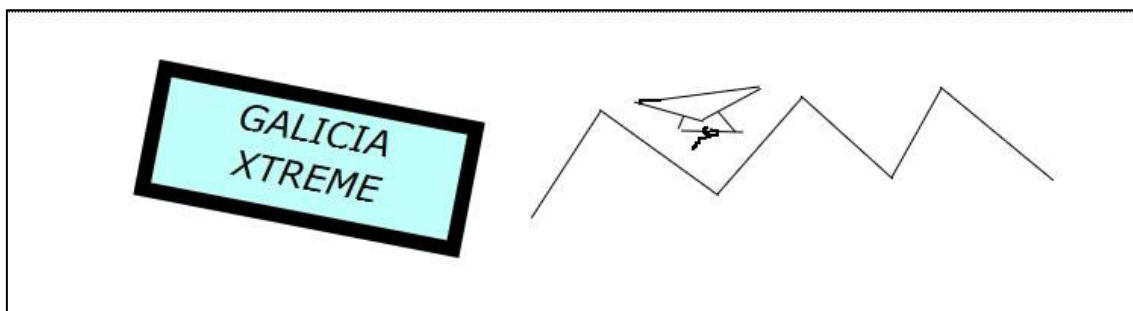
O sexto botón posibilitáanos inserir materiais embebidos (vídeo Youtube, presentación en Slideshare, póster deseñado en Canva, etc) no noso espazo de traballo.

Basta con copiar o código e pegalo no espazo en branco:



A última ferramenta permítenos debuxar ou incluír liñas ao noso antollo. Verá unha barra de ferramentas semellante á que figura na imaxe da dereita.

O número que pode ver debaixo do cadrado en negro (que nos indica a posibilidade de escoller a cor da liña), indica o grosor das liñas que teremos a posibilidade de incluír no espazo de traballo personalizando así dese xeito o noso deseño:

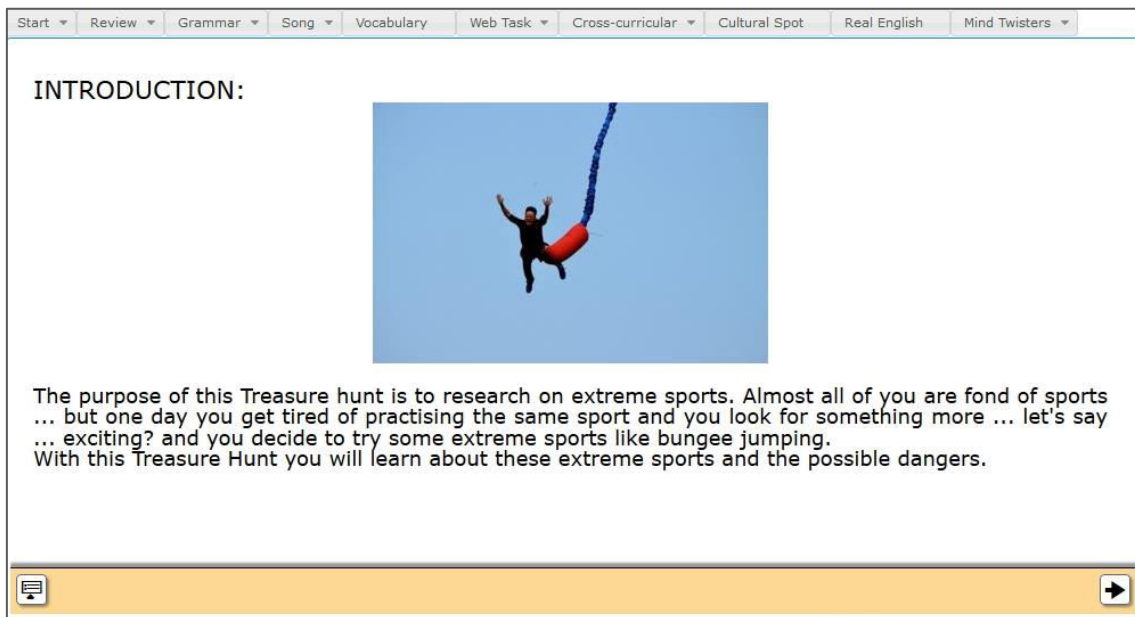


5.- WEB TASK:

Dende este apartado inténtase motivar ao alumnado na realización de tarefas en grupo, realizando unha aprendizaxe construtiva e baseándonos en información dispoñible na web. Neste caso levaremos a cabo unha caza do tesouro que terá como obxectivo final que o alumnado afonde no seu coñecemento dos deportes extremos.

5.1.- Treasure Hunt: Extreme Sports

O alumnado vai buscar información para contestar a 10 preguntas sobre os deportes extremos. Unha vez feito iso, deberá elaborar un artigo de opinión sobre se deberían ser prohibidos ditos deportes. 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.



The screenshot shows a web browser window with a navigation bar at the top containing menu items: Start, Review, Grammar, Song, Vocabulary, Web Task, Cross-curricular, Cultural Spot, Real English, and Mind Twisters. The main content area is titled "INTRODUCTION:" and features a photograph of a person bungee jumping against a clear blue sky. Below the image, the text reads: "The purpose of this Treasure hunt is to research on extreme sports. Almost all of you are fond of sports ... but one day you get tired of practising the same sport and you look for something more ... let's say ... exciting? and you decide to try some extreme sports like bungee jumping. With this Treasure Hunt you will learn about these extreme sports and the possible dangers." At the bottom of the content area, there is a yellow bar with a speech bubble icon on the left and a right-pointing arrow icon on the right.

5.2 File Manager:

Este xestor de ficheiros permítelle ao alumnado aloxar “na nube” os ficheiros que lles sexan solicitados, neste caso os documentos coas respostas.

O primeiro que deben facer é identificarse co nome de usuario/a e contrasinal que lles foi facilitado:

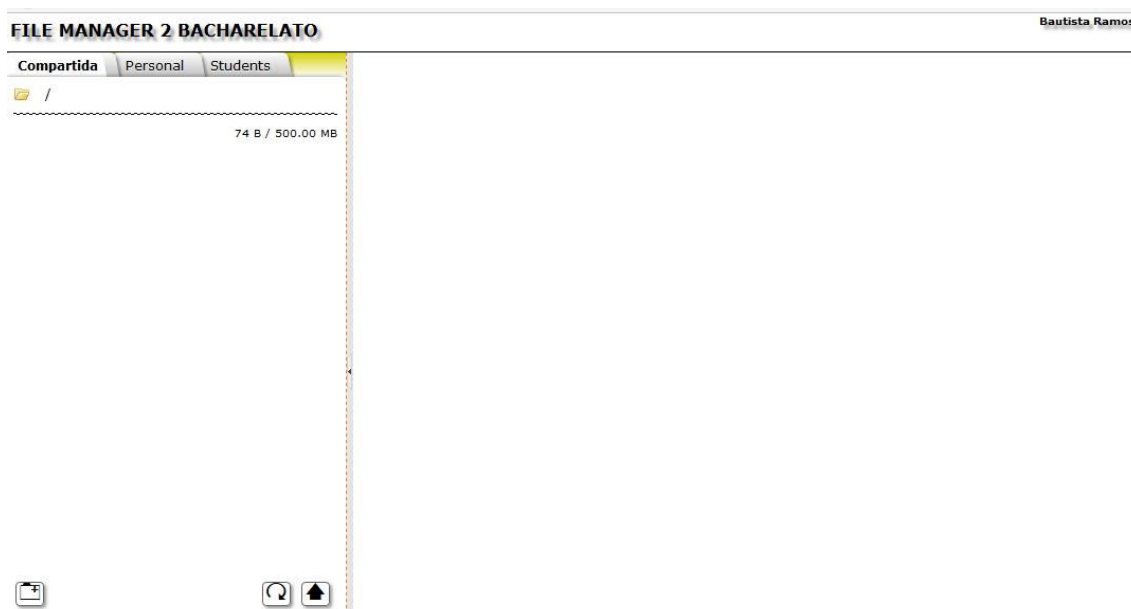
3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

Data



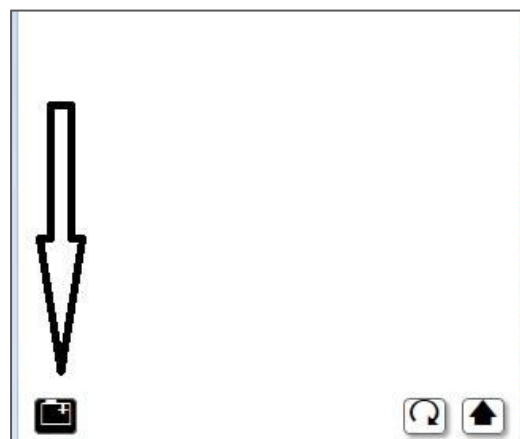


A continuación entrará nun sistema de ficheiros moi doado de usar:



Antes de nada debemos (como profes e como alumn@s) crear un cartafol onde subir os arquivos. Para iso, prememos no botón coa icona do cartafol. (Vexa imaxe dereita)

A continuación ábrese unha ventá emerxente que permite poñerlle nome ao cartafol



3º ESO. Unit 2: Exploring the limits



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

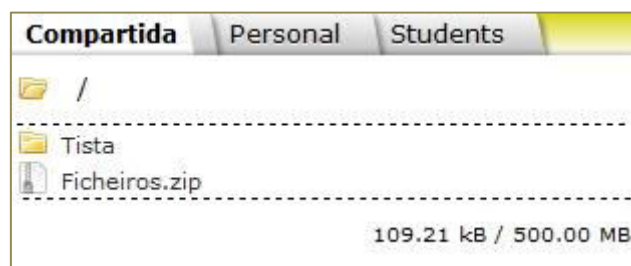
Como observamos na imaxe inferior, o cartafol está creado (círculo azul na imaxe da dereita).

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 localizar o arquivo que imos subir ao xestor.



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



6.- CROSS-CURRICULAR: The Musculoskeletal System.

Dende este apartado inténtase fomentar a multi-disciplinarietà. Neste caso, tocamos un tema que ten que ver coa materia de Bioloxía: O aparello locomotor.

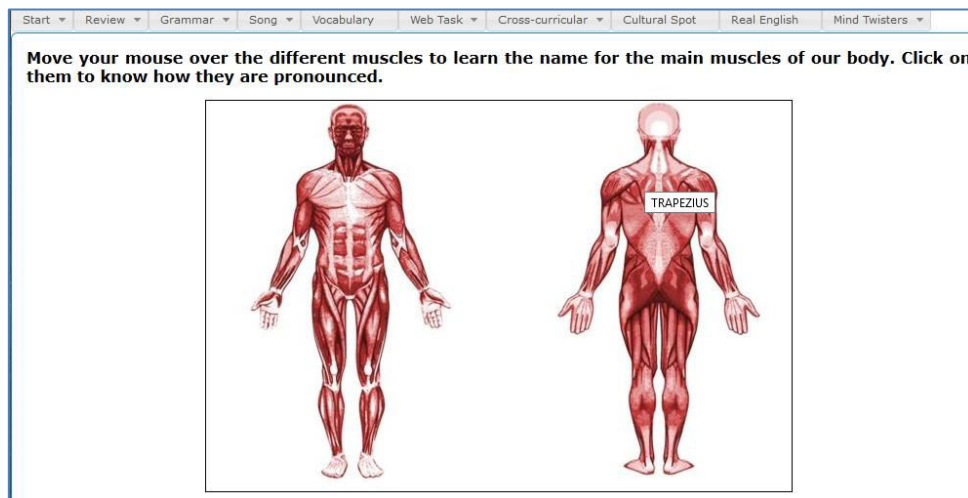
6.1.- Video:

Vídeo explicativo sobre o aparello locomotor.

3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

6.2.- Muscular System:

Con esta ferramenta visual, o alumnado aprenderá os principais músculos. Basta con mover o cursor do rato por riba dun dos músculos e aparecerá o nome. Premendo nel, aprenderemos a pronunciación.

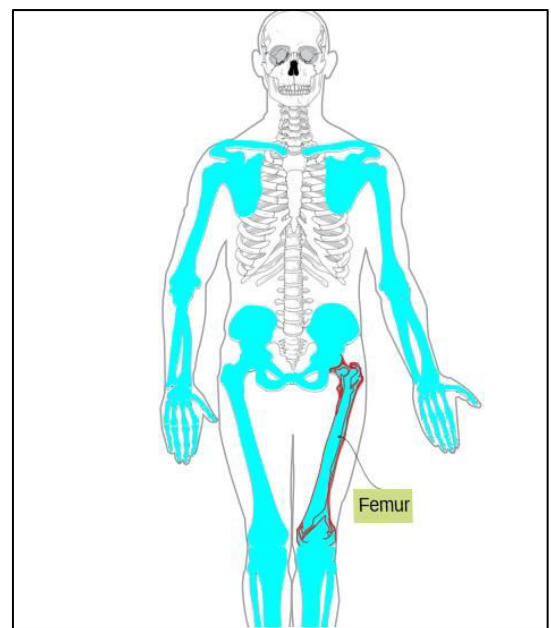


6.3 Skeletal System:

Neste caso ábrese nunha nova xanela un gráfico no que ao pasar o rato por riba dos ósos coloreados en azul veremos o nome en inglés.

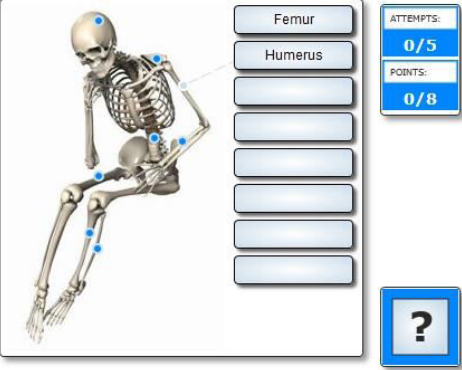
6.4.- Activities.

Con este paquete de 10 actividades, o alumnado practica o aprendido nos apartados anteriores sobre os nomes de músculos e ósos e outras características fundamentais do aparello locomotor:



THE MUSCULOSKELETAL SYSTEM

Activity 5
Have a look at the flashing point and write the proper names:



EXTERNAL LINKS
VIDEO
YOUR BONES
MUSCULAR SYSTEM

ACTIVITIES
1 2 3 4 5
6 7 8 9 10

Bautista Ramos

6.5 Listening:

Cinco actividades para seguir aprofundando no coñecemento do aparello locomotor e ao mesmo tempo practicar a comprensión oral:


6.6 Writing:

A proposta neste caso é que o alumnado describa as funcións que desempeña o sistema muscular e que suban o documento ao xestor de arquivos..

6.7 Speaking:

A proposta é facer uso da actividade multimedia de Ardora → zoom. O alumnado ten que nomear os ósos que coñeza. Movendo o recadro en gris da imaxe da esquerda o alumnado pode desprazarse polas diferentes partes da imaxe do esqueleto.

How many different bones can you name?



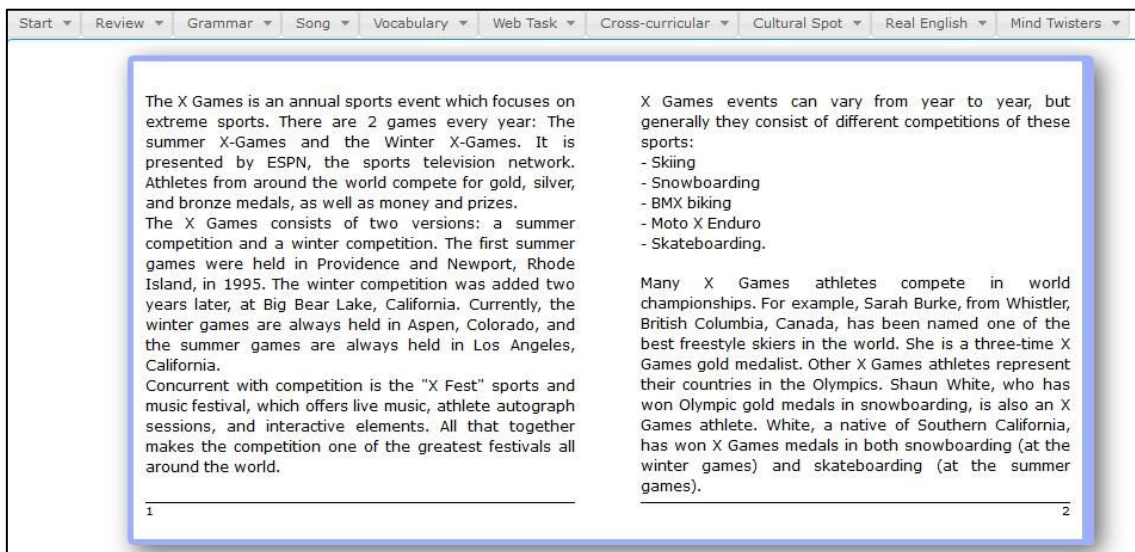
3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

7.- CULTURAL SPOT:

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

7.1.- X-Games:

Lectura con información sobre a historia dos xogos de deportes extremos:



The X Games is an annual sports event which focuses on extreme sports. There are 2 games every year: The summer X-Games and the Winter X-Games. It is presented by ESPN, the sports television network. Athletes from around the world compete for gold, silver, and bronze medals, as well as money and prizes. The X Games consists of two versions: a summer competition and a winter competition. The first summer games were held in Providence and Newport, Rhode Island, in 1995. The winter competition was added two years later, at Big Bear Lake, California. Currently, the winter games are always held in Aspen, Colorado, and the summer games are always held in Los Angeles, California. Concurrent with competition is the "X Fest" sports and music festival, which offers live music, athlete autograph sessions, and interactive elements. All that together makes the competition one of the greatest festivals all around the world.

X Games events can vary from year to year, but generally they consist of different competitions of these sports:

- Skiing
- Snowboarding
- BMX biking
- Moto X Enduro
- Skateboarding.

Many X Games athletes compete in world championships. For example, Sarah Burke, from Whistler, British Columbia, Canada, has been named one of the best freestyle skiers in the world. She is a three-time X Games gold medalist. Other X Games athletes represent their countries in the Olympics. Shaun White, who has won Olympic gold medals in snowboarding, is also an X Games athlete. White, a native of Southern California, has won X Games medals in both snowboarding (at the winter games) and skateboarding (at the summer games).

Para pasar de follas, basta con usar as frechas laterais do teclado.

7.2.- Reading Comprehension:

Como complemento á lectura anterior o alumnado debe facer un exercicio tipo test para demostrar a súa comprensión lectora:


8.- REAL ENGLISH.

Neste apartado intentarase aplicar o uso de inglés ao mundo real. Neste caso expresións relacionadas con chamadas a emerxencias.

8.1.- Emergency calls:

Paquete con cinco actividades para traballar as estruturas e vocabulario necesario para efectuar unha chamada a emerxencias en lingua inglesa:

Emergency Calls



ACTIVITIES
1 2 3 4 5

Activity 1
Match the expressions and the definitions:

Chest	Front part of the body
Fractured	Could cause to die
Life threatening	Fall down
Emergency	Health professionals, not doctors
Resuscitation	Having problems to breathe
Breathing difficulty	A serious happening
Collapse	Bringing back to life
Uncontrollable bleeding	Broken
Paramedics	Bleeding that can't be stopped

ATTEMPTS: 0/5
POINTS: 0/10


?

Bautista Ramos

8.2 Listening:

Nesta actividade de comprensión oral, o alumnado debe escoitar unha conversa dunha chamada a emerxencias e escoller as respostas correctas:

Listen to the conversation below and tick the right answers:



3.- Where's the fire?

- In his kitchen
- In his bedroom
- In his apartment

ATTEMPTS: 0/3
POINTS: 4/10

8.3.- Writing:

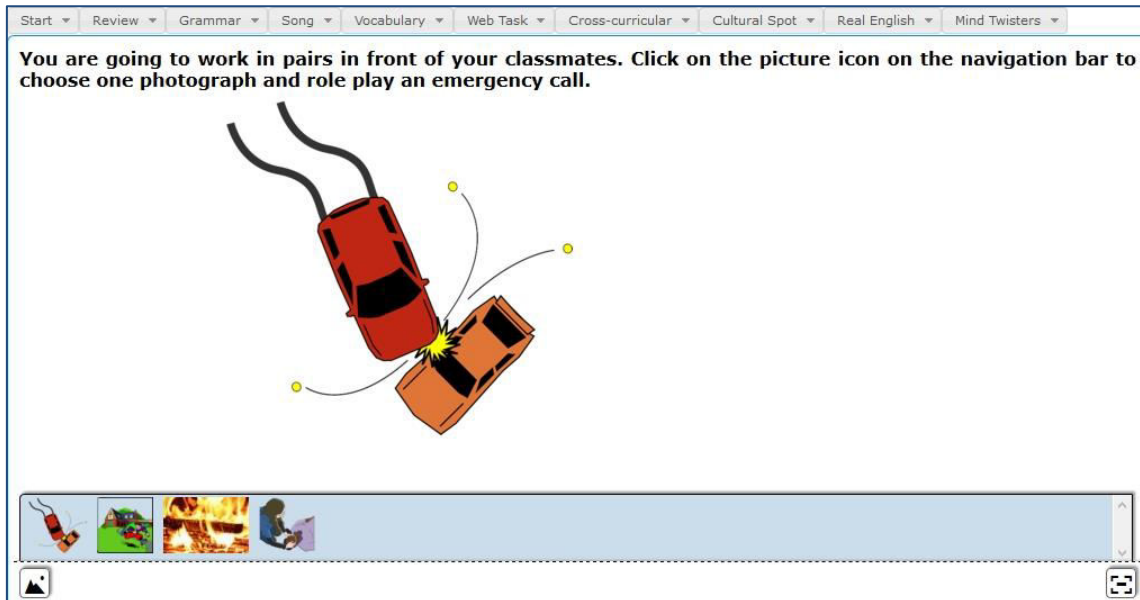
Ofrécense tres situacións diferentes para as cales o alumnado debe redactar un diálogo simulando unha chamada a emerxencias. O documento debe subirse ao xestor de arquivos anteriormente explicado.

8.4 Speaking:

Neste caso, o alumnado efectuará en parellas un role play diante dos seus compañeiros e compañeiras, simulando novamente unha chamada a emerxencias.

3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

Premendo na icona da barra de navegación o alumnado (ou mesmo o docente) pode incorporar unha imaxe ilustrativa da situación que deben representar:



8.5 A short film.

Para rematar dun xeito máis lúdico este apartado, o alumnado debe visualizar esta curta cinematográfica sobre unha chamada a emerxencias. Unha vez rematada a visualización procederá a facer unha reflexión en grupo sobre a chamada en cuestión.

9.- MIND TWISTERS

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

9.1.- Brain teasers:

Tres probas doadas para agudizar o enxeño para comezar:

BRAIN TEASER 1:

A man died on January 23rd and was buried on January 22nd. How is that possible?

BRAIN TEASER 2:

I went to France with something that stopped when we got to the airport. Despite this, it was still with me when I returned. What is it?

BRAIN TEASER 3:

My friends and I did skydiving last month. We got on the plane and it took us 20 minutes to reach 15,000 feet. When we were ready, we all took our parachutes. They were all in a row. Mine was the fourth from one end and the ninth away from the other end of the row. How many parachutes were there?

3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

9.2.- Logical game:

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

9.3.- Wordoku:

O wordoku é unha variante do Sudoku só que usando nove letras diferentes. Esas letras forman unha palabra completa que deben inserir na zona coloreada. A palabra ten relación co vocabulario visto na unidade:

A wordoku works like a Sudoku but with letters. That is to say, in each row, column and 3x3 grids there will be 9 different letters. In the coloured boxes you will be able to read the word to be revealed.

	P			L			X	O
R			X		O	P		L
	O	L		R			E	N
N	L		G	P				
X	P		O		I		G	
	R		I	E	N			
	E	R		I	L	N		X
			R	G			O	
O		G	N	X		L	P	

POINTS:
0/10

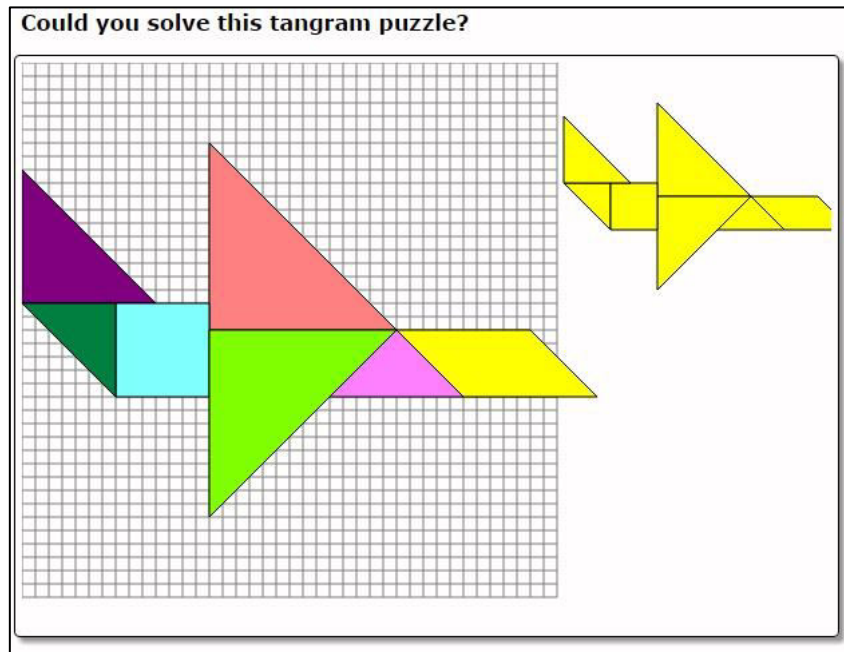
?

9.4.- Picture Puzzle:

Con actividade desenvolvemos a lóxica matemática. A proposta é buscar a “lóxica” entre as diversas operacións que leven a solucionar a última.

9.5.- Tangram:

O tangrán é un crebacabezas que consta de 7 pezas coas que temos que construír un modelo. Neste caso, un avión. 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, prememos nunha das esquinas da figura:



9.6.- 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:

Start Review Grammar Song Vocabulary Web Task Cross-curricular Cultural Spot Real English Mind Twisters

Sudoku is easy to play and the rules are simple. Fill in the blanks so that each row, each column, and each of the nine 3x3 grids contain one instance of each of the numbers from 1 to 9.

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
4	3	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	5	6
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	4	3	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>
5	<input type="text"/>	3	4	8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
6	<input type="text"/>	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>	5	2	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>
<input type="text"/>	7	6	3	9	<input type="text"/>	5	4	<input type="text"/>
<input type="text"/>	5	9	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>	8
<input type="text"/>	8	<input type="text"/>	5	7	<input type="text"/>	3	9	2

ATTEMPTS:
0/5

?

9.7.- 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 que o cadrado vermello atrape ao branco usando un máximo de 6 bloques de programación:

3º ESO. Unit 2: Exploring the limits

Start ▾ Review ▾ Grammar ▾ Song ▾ Vocabulary ▾ Web Task ▾ Cross-curricular ▾ Cultural Spot ▾ Real English ▾ Mind Twisters ▾

Give the necessary instructions so that the red circle reaches the position of the white one. Be careful, you can only use 6 blocks!!

ATTEMPTS: 0/4
POINTS: 0/10

?

Palmeira, 08 de xuño de 2019