

Guía

Didáctica

Orientacións para o profesorado



6

VIVIR CON ARTE

MÓNICA MONTERO PARCERO
BAUTISTA RAMOS SAÍÑAS



1. - INTRODUCCIÓN:

"Vivir con Arte" é unha unidade didáctica creada por Mónica Paula Montero Parcero e Juan Bautista Ramos Saíñas durante un período de licenza por formación, modalidade 1b, concedida pola Consellería de Educación da Xunta de Galicia para o curso 2023/24.

Destinatarios: centrada nos contidos propios do currículo do Programa de Diversificación Curricular do curso 3º ESO, serve como reforzo, consolidación e/ou introdución a novos coñecementos sobre os temas aquí tratados.

Materias, contidos e competencias básicas: abrangue contidos propios das 4 áreas que compoñen o ámbito sociolingüístico: Lingua Inglesa, Lingua Galega, Lingua Castelá e Xeografía e Historia.

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 aparecen propostas concretas nalgunha actividade para o seu desenvolvemento no caderno do alumnado ou outros soportes que o/a docente estime oportuno.

Temporalización: pensada para aproximadamente seis semanas. Na distribución das nosas unidades, esta sería a segunda do terceiro trimestre. 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.

2.- OBXECTIVOS, CONTIDOS E COMPETENCIAS:

a) OBXECTIVOS:

Esta unidade contribúe a desenvolver os seguintes obxectivos propios do currículo:

.- Identificar e comprender a natureza histórica das relacións sociais, das actividades económicas, das manifestacións culturais e dos bens patrimoniais materiais e inmateriais que compartimos, analizando as súas orixes e evolución e identificando

as causas e consecuencias dos cambios producidos, os problemas actuais e os seus valores presentes, para realizar propostas que contribúan a respectar os sentimentos de pertenza, o benestar futuro e o desenvolvemento da sociedade.

.- Comprender as orixes e a evolución dos procesos de integración europea e a súa relevancia no presente e no futuro da sociedade española e das comunidades locais, destacando a contribución do Estado, as súas institucións e as entidades sociais á paz, á cooperación internacional, á cohesión social, á solidariedade territorial, ao desenvolvemento sustentable e á cidadanía global con base nos valores do europeísmo e da Declaración Universal dos Dereitos Humanos, para contribuír a crear un mundo máis seguro, solidario, sustentable e xusto no que se recoñeza a conformación dunha realidade multicultural e se valore a contribución dos movementos en defensa da igualdade e da inclusión evitando discriminacións e violencias.

.- Valorar os principios básicos do sistema democrático e os principios constitucionais que rexen a vida en comunidade, analizando de forma crítica as formulacións históricas e xeográficas, as institucións e as diferentes organizacións políticas e económicas en que se manifestan, para adecuar o comportamento propio ao cumprimento dos devanditos principios.

.- Comunicar en lingua castelá e galega de maneira cooperativa e respectuosa, atendendo ás convencións propias dos diferentes xéneros discursivos e á súa adecuación a diferentes ámbitos e contextos, para dar resposta a necesidades concretas.

.- Seleccionar e contrastar información procedente de diferentes fontes de maneira progresivamente autónoma, avaliando a súa fiabilidade e pertinencia en función dos obxectivos de lectura e evitando os riscos de manipulación e desinformación, e integrala e transformala en coñecemento para comunicala, adoptando un punto de vista crítico e persoal á par que respectuoso coa propiedade intelectual.

.- Ler, interpretar e valorar fragmentos literarios do patrimonio nacional e universal, utilizando unha metalinguaxe específica e mobilizando a experiencia biográfica e os coñecementos literarios e culturais para establecer vínculos entre textos diversos co fin de conformar un mapa cultural, ampliar as posibilidades de gozar da literatura e crear textos de intención literaria.

.- Mobilizar o coñecemento sobre a estrutura da lingua e os seus usos e reflexionar de maneira progresivamente autónoma sobre as eleccións lingüísticas e discursivas,

coa terminoloxía adecuada, para desenvolver a conciencia lingüística, aumentar o repertorio comunicativo e mellorar as destrezas tanto de produción oral e escrita como de recepción crítica.

.- Comprender e interpretar, en lingua estranxeira, o sentido xeral e os detalles máis relevantes de textos expresados de forma clara e na lingua estándar, buscando fontes fiables e facendo uso de estratexias como a inferencia de significados, para responder a necesidades comunicativas concretas.

.- Producir, en lingua estranxeira, textos orixinais, de extensión media, sinxelos e cunha organización clara, usando estratexias tales como a planificación, a compensación ou a autorreparación, para expresar de forma creativa, adecuada e coherente mensaxes relevantes e responder a propósitos comunicativos concretos.

.- Interactuar en lingua estranxeira con outras persoas con crecente autonomía, usando estratexias de cooperación e empregando recursos analóxicos e dixitais, para responder a propósitos comunicativos concretos en intercambios respectuosos coas normas de cortesía.

.- Mediar en situacións cotiás entre distintas linguas, usando estratexias e coñecementos sinxelos orientados a explicar conceptos ou simplificar mensaxes, para transmitir información de maneira eficaz, clara e responsable.

.- Ampliar e usar os repertorios lingüísticos persoais entre distintas linguas, reflexionando de forma crítica sobre o seu funcionamento e tomando conciencia das estratexias e coñecementos propios, para mellorar a resposta a necesidades comunicativas concretas.

CONTIDOS

Esta unidade inclúe, entre outras cousas, os seguintes contidos curriculares:

- INGLÉS: Os relativos. Pronomes e Cláusulas. Vocabulario: Instrumentos musicais.

- GALEGO: Textos da vida cotiá. Cultismos e Semicultismos. Preposicións, adverbios e locucións. "S" ou "X". Curros e Pondal. A lenda de Breogán.

- CASTELÁN: Textos formais. Familias Léxicas. Cláusulas simples o complexas.

Uso de "G" e "J". A Ilustración. As viaxes de Gulliver.

- XEOGRAFÍA E HISTORIA: Goya. A arte en España nos séculos XIX e XX. A arte en Europa nos séculos XIX e XX.

COMPETENCIAS

As competencias clave serán as que abordan os decretos 155/2022 e 156/2022, ambos os dous do 15 de setembro polo que se establecen a ordenación e os currículos das educacións primaria e secundaria respectivamente en Galicia:

Competencias clave: comunicación lingüística (CCL), competencia plurilingüe (CP), competencia matemática e competencia en ciencia, tecnoloxía e enxeñería (STEM), competencia dixital (CD), competencia persoal, social e de aprender a aprender (CPSAA), competencia cidadá (CC), competencia emprendedora (CE) e competencia en conciencia e expresións culturais (CCEC).

Aínda que nestas unidades a competencia dixital (CD) e a competencia en comunicación lingüística (CCL) destaca sobre as outras por razóns obvias, as demais competencias están presentes en diferentes apartados. Para facernos unha idea da presenza das demais competencias clave na unidade, podemos mencionar algúns dos subapartados que axudan a desenvolverlas:

ELEMENTO DA UNIDADE	COMPETENCIA CLAVE
- Guías didácticas en cada un dos subapartados das diferentes materias do ámbito.	CPSAA
- Exercicio mediación. Situación de aprendizaxe. Macro proxecto.	CP
- Nas seguintes seccións do apartado "Ludoteca": Reto visual. Competencia matemática. Pentominós. Programando. Tamén en "Situación de aprendizaxe" e "Macro proxecto".	STEM

- Expresando as propias ideas e escoitando as alleas tanto no traballo cooperativo como na situación de aprendizaxe e no macro proxecto.	CC
- En varias das actividades propostas, o alumnado terá que desenvolver a súa creatividade e orixinalidade para crear contidos atractivos e innovadores. Tamén deben explorar a posibilidade de crear diferentes oportunidades de difusión.	CE
- Nos diferentes subapartados de literatura e comprensión escrita (en Galego e Castelán), reforzando a curiosidade lectora e estimulando a escritura creativa. Ademais en todo momento faremos fincapé no respecto á propiedade intelectual e en que expresen a súa propia identidade cultural.	CCEC

2.- ESTRUCTURA DA UNIDADE:

A unidade divídese en 8 apartados fundamentais:

- **INGLÉS: Grammar:** Relative pronouns and relative clauses. **Vocabulary:** Musical Instruments. **Game- based learning:** Taboo
- **GALEGO: Tipoloxía textual:** Textos da vida cotiá. **Léxico:** Cultismos e semicultismos. **Morfoloxía:** Preposicións, adverbios e locucións. **Ortografía:** Uso de "S" ou "X". **Literatura:** Curros e Pondal. **Comprensión lectora:** A lenda de Breogán. **Aprendizaxe baseada en xogos:** Quiz Curros e Pondal.
- **CASTELÁN: Tipoloxía textual:** Textos formales. **Léxico:** Familias Léxicas. **Sintaxis:** Cláusulas simples y complejas. **Ortografía:** Uso de "G" o "J". **Literatura:** La Ilustración. **Comprensión lectora:** Los Viajes de Gulliver. **Aprendizaxe baseado en xogos:** Quiz Ilustración.

- **SOCIAIS: Goya. A arte en España; séculos XIX e XX. A arte en Europa; séculos XIX e XX. Aprendizaxe baseada en xogos: Quiz Arte.**
- **SITUACIÓN DE APRENDIZAXE: Mulleres e Arte.**
- **MACRO PROXECTO: PROXECTARTE!**
- **LUDOTECA:** Actividades máis lúdicas para rematar a unidade. Esta sección é independente e ao mesmo tempo complementa as diferentes seccións de “aprendizaxe baseada en xogos” presentes nas primeiras catro seccións. Ademais ofrécese tarxetas de puntos e de recompensas por se vostede, como docente, quere utilizar a unidade nun proxecto gamificado.
- **SALA DE FUGA:** Escape Room para repasar os diferentes contidos vistos na unidade. O alumnado debe superar unha serie de misións. Ao rematar cada unha delas obterá un contrasinal que lle permitirá desbloquear a seguinte misión. Se chegan ata o final obterán como recompensa unha carta sorpresa!

Ao abrir a unidade temos acceso a un sistema de menús. Vexamos como funciona:



Nos catro primeiros apartados que fan referencia aos contidos do currículo das diferentes materias que compoñen o ámbito sociolingüístico, o alumnado terá acceso a unha serie de guías didácticas coa explicación dos ditos contidos e a continuación poderá facer unha serie de actividades interactivas directamente relacionadas con ese contido. En total, a unidade conta con 225 actividades.

Prestouse especial atención a que, ao acceder ás actividades, en todo momento o alumnado poida volver a consultar a teoría simplemente minimizando a ventá que contén o paquete de actividades.

4.- AS GUÍAS DIDÁCTICAS:

VIVIR CON ARTE UNIDADE 6 ÁMBITO SOCIOLINGÜÍSTICO

INICIO ENGLISH GALEGO CASTELLANO SOCIAIS SITUACIÓN DE APRENDIZAXE PROXECTO LUDOTECA SALA DE FUGA

TERCEIRA ETAPA:

A obra deste período está moi marcada pola **Guerra de Independencia**.

Vemos nos seus cadros e gravados un gran dramatismo, centrándose en temas como o sufrimento e a **morte**.

A este período pertence:

[El 3 de mayo de 1808 en Madrid.](#)

[El 2 de mayo en Madrid \(1814\).](#)

[A serie de gravados Los Desastres de la guerra.](#)



Autor : Goya
Título orixinal: "El 3 de mayo de 1808 en Madrid"
Descrición: Un pelotón de fusilamento anónimo está a piques de disparar contra un protagonista destacado que alza en cruz os brazos e viste de radiante branco e amarelo, e iconograficamente remite a figura de Cristo.

Navigation icons: back, home, forward, search, and a person icon.

A teoría relativa aos diferentes contidos traballados na unidade está presentada a través de guías didácticas. Funcionan do seguinte xeito:

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



Este menú permítelle 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/a 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.



Aquí podemos visualizar un vídeo relacionado co tema.



Botón de accesibilidade, premendo nel aparecen os seguintes botóns:



Ten unha explicación máis detallada deses botóns no apartado "[Accesibilidade web](#)" nesta mesma guía didáctica.

5.- AS LECTURAS:

A unidade conta con lecturas que teñen un aspecto semellante ao da imaxe inferior. Para "*pasar as follas*" só debemos de achegar o rato a un dos dous bordes laterais e facer clic; fai un efecto como se se levantase a folla. Tamén podemos pasar as follas empregando as frechas do cursor dereita e esquerda do teclado:

MIL ESPÁINE:

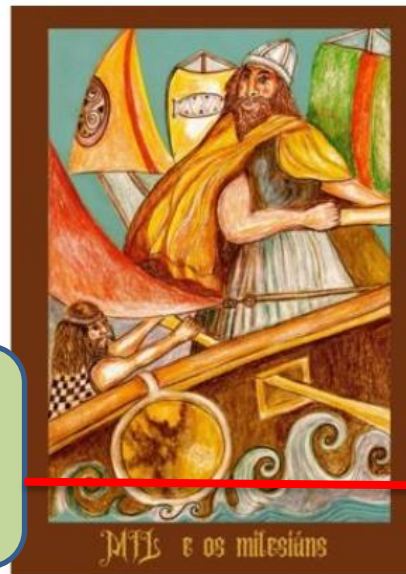
Era neto de Breogán, fillo de Bile, irmán de Ith.

Mil, xunto cos seus 9 irmáns e os seus 8 fillos (os milesiáns) parten a Irlanda en 36 naves e conquistan a Illa.

Desembarcan no condado de Kerry e chegan ó Outeiro de Tara, onde manteñen unha reunión cos tres reis.

Estes retan aos milesiáns (fillos de Mil): deberán regresar ás súas naves a unha distancia de 9 ondas. Se son quen de desembarcar a súa.

Os Tuatha Dé Danann practican a magia dos druidas e provocan un terremoto que é contrarrestada coa magia de Amergin.



Facendo clic cerca dos laterais, podemos pasar as páxinas.

Na parte inferior atopará os seguintes botóns:



De esquerda a dereita, estes botóns permítenlle:



Abrir un menú que o leva ao inicio de cada capítulo.



Inserir o número de páxina ao que queremos ir se prememos na frecha.



Escoitar o texto presente en pantalla.

6.- OS PAQUETES DE ACTIVIDADES:

Na esquerda hai un índice cos números das distintas actividades; se poñemos o rato enriba dun número veremos o nome da actividade, e facendo clic iremos directamente a esa actividade.

Cando se realiza unha actividade correctamente, de forma automática o programa pasa á seguinte actividade sen necesidade de facer clic en ningún

lado, se pola contra cometemos erros e debemos repetir o exercicio, este recargarase automaticamente. Fíxese no gráfico inferior:

The screenshot shows a web application interface for a language activity. The main title is "S ou X". Below it, there is a navigation menu with "Informe de avaliación." and a logo for "Ámbito Sociolingüístico". The activity is titled "Actividade 6" and the instruction is "Escribe o nome que corresponda debaixo de cada imaxe. Ten en conta que todas as palabras comezan con 'S' ou con 'X':". There is a grid of 6 images: a pig, a snake, a postage stamp, chess pieces, an ice cream cone, and a traffic light. Below each image is an input field. To the right of the grid is a box with "INTENTOS: 0/4" and "PUNTOS:". Below the grid are buttons for "Anterior" and "Seguinte". At the bottom right, there are accessibility icons (left arrow, person, right arrow, close) and a close button (X). Callouts point to: "Índice de actividades." (pointing to the activity grid), "Informe de avaliación." (pointing to the top right), "Botón de comprobar solución." (pointing to the check solution button), "Anterior" (pointing to the previous button), "Seguinte" (pointing to the next button), "Botóns de accesibilidade." (pointing to the accessibility icons), and "Pechar o paquete." (pointing to the close button).

7.- AVALIACIÓN:

De todo o traballo con cada un dos paquetes de actividades, elabórase un informe que nos pode servir de informe de avaliación; se o desexamos ver só temos que facer clic no pequeno botón gris da esquina superior dereita: en pantalla aparecerán as actividades, o tempo empregado en cada unha, as veces que foron feitas, se foron correctas ou non, etc...

Nº	Actividad	Ejecuciones	Estado	intentos:	puntos:
1	Activity 1	<u>1</u>	✔	1	9
2	Activity 2	<u>1</u>	✔	0	10
3	Activity 3	<u>2</u>	✔	0	10
4	Activity 4	<u>2</u>	✔	0	10
5	Activity 5	<u>1</u>	✔	1	8
6	Activity 6	<u>1</u>	✔	0	10
7	Activity 7	<u>2</u>	✔	0	10
8	Activity 8	<u>1</u>	✔	0	10
9	Activity 9	<u>1</u>	✔	0	10
10	Activity 10	<u>1</u>	✔	0	10

Se vostede como docente quere dispoñer dese informe de avaliación, dispón de varias opcións:

- a) Solicitar que lle envíen unha captura de pantalla do citado informe.
- b) Subir o espazo web (ou un paquete de actividades concreto, no caso de precisar só ese paquete) a un servidor web. Nese caso debe incorporar un [xestor de usuari@s](#) creado con Ardora.
- c) Subir o espazo web (ou un paquete de actividades concreto) a un [escritorio virtual](#) creado con Ardora. Nese caso pode dar de alta aos usuari@s a través da propia aplicación do escritorio virtual.
- d) Realizar un paquete SCORM e subilo á aula virtual do seu centro.
- e) A partir da versión 10.0 Ardora incorpora a posibilidade de incluír os contidos xerados en Moodle. Para iso precisa ter instalado na súa aula virtual o plugin correspondente.

8.- INTERACCIÓN MEDIANTE O TECLADO:

Aínda que a unidade é totalmente operativa mediante o emprego dun rato e teclado poden darse casos nos que o uso do rato non sexa posible. Neste caso, pódese acceder practicamente a totalidade dos contidos e actividades interactivas da unidade empregando só o teclado. Mediante a tecla de "tabulador" poderase mover dun contido ou zona a outra; usaremos a "barra espaciadora" ou o "enter" para "abrir" ou "acceder" a un determinado contido;

a tecla de "escape" para pechar, por exemplo, unha imaxe "ampliada" ou presentar temporalmente a solución dos quebracabezas. Vexamos algúns exemplos:

Se prememos a tecla de "tabulador" (tab en moitos teclados) poderemos ir pasando dun menú a outro. As liñas de puntos que o arrodean indican que se agora prememos "enter" despregarase o menú.

Agora, co menú despregado, só temos que empregar as frechas do cursor para escoller a opción que desexemos e logo premer "enter" para acceder a ese contido ou actividade.

Xa dentro do contido, podemos pasar dun "elemento" a outro premendo na tecla "tabulador": na pantalla aparecerá o elemento "remarcado", e premendo na barra espaciadora seleccionarase de forma permanente. Premendo a tecla "Esc" deseleccionarase:



Logo poderemos seguir usando o tabulador para movernos polo resto de elementos e ilos seleccionando de forma permanente se fora preciso usando, coma antes, a barra espaciadora.

Nalgúns casos ademais de seleccionar o elemento teremos que movelo (como no exemplo da imaxe superior). Para iso usamos as frechas do teclado.

Finalmente, se fose preciso, seguiríamos usando o tabulador ata que quedase seleccionado o botón de verificación (as súas cores invértense) e pulsariamos "Intro" para solucionar a actividade:



Comentar tamén aqueles casos nos que a actividade precise de facer clic nalgún lugar dunha imaxe ou escoller algo, por exemplo unha letra nunha "sopa de letras". Nestes casos debemos premer o tabulador ata que a área estea "seleccionada":



Elemento seleccionado

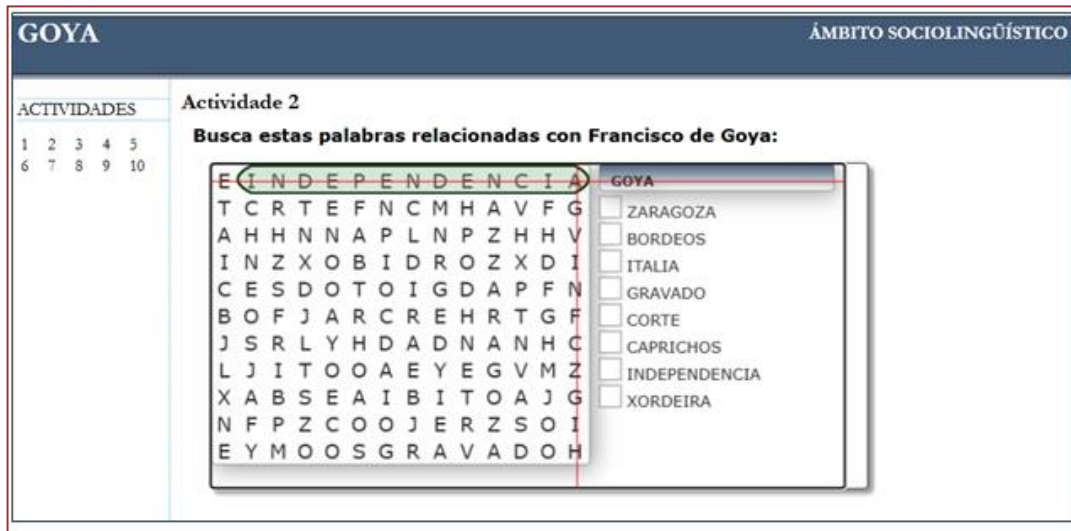
A continuación, deberemos premer nalgunha das frechas do teclado para que aparezan as liñas vermellas (dereita ou abaixo poden ser as máis aconsellables, xa que no principio as liñas atópanse na esquina superior esquerda). Logo, como vemos na imaxe inferior, debemos mover coas frechas as liñas vermellas ata situar a súa intersección no punto que desexemos: no noso exemplo no "I" da palabra "INDEPENDENCIA".



Unha vez que a intersección estea no principio da palabra que buscamos, tan só teremos que premer "Enter". No caso da sopa, unha vez seleccionada a primeira letra deberemos ir movendo as liñas coas frechas ata

que a súa intersección coincida coa última letra que compón a palabra e rematamos pulsando "enter":

Fíxese na imaxe inferior:



Como xa se comentou anteriormente, no caso dunha actividade de tipo "quebracabezas", se desexamos amosar temporalmente a solución, bastará con usar a tecla "TAB" para seleccionar algunha das casas do quebracabezas e premer na tecla "Esc" para que se presente en pantalla a imaxe a formar.

9.- Accesibilidade web.

Tanto os paquetes de actividades como as guías didácticas conteñen, na parte inferior dereita, o botón de accesibilidade:



Ao premer nel accedemos novamente ás distintas funcionalidades que detallamos a continuación:



De esquerda a dereita, o primeiro botón permite 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 só ese anaco.

O segundo, terceiro e cuarto botóns 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 (OpenDislexyc).

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

Finalmente, o sétimo botón pecha a botoeira despregable.

Mónica Montero & Bautista Ramos. Xuño 2024