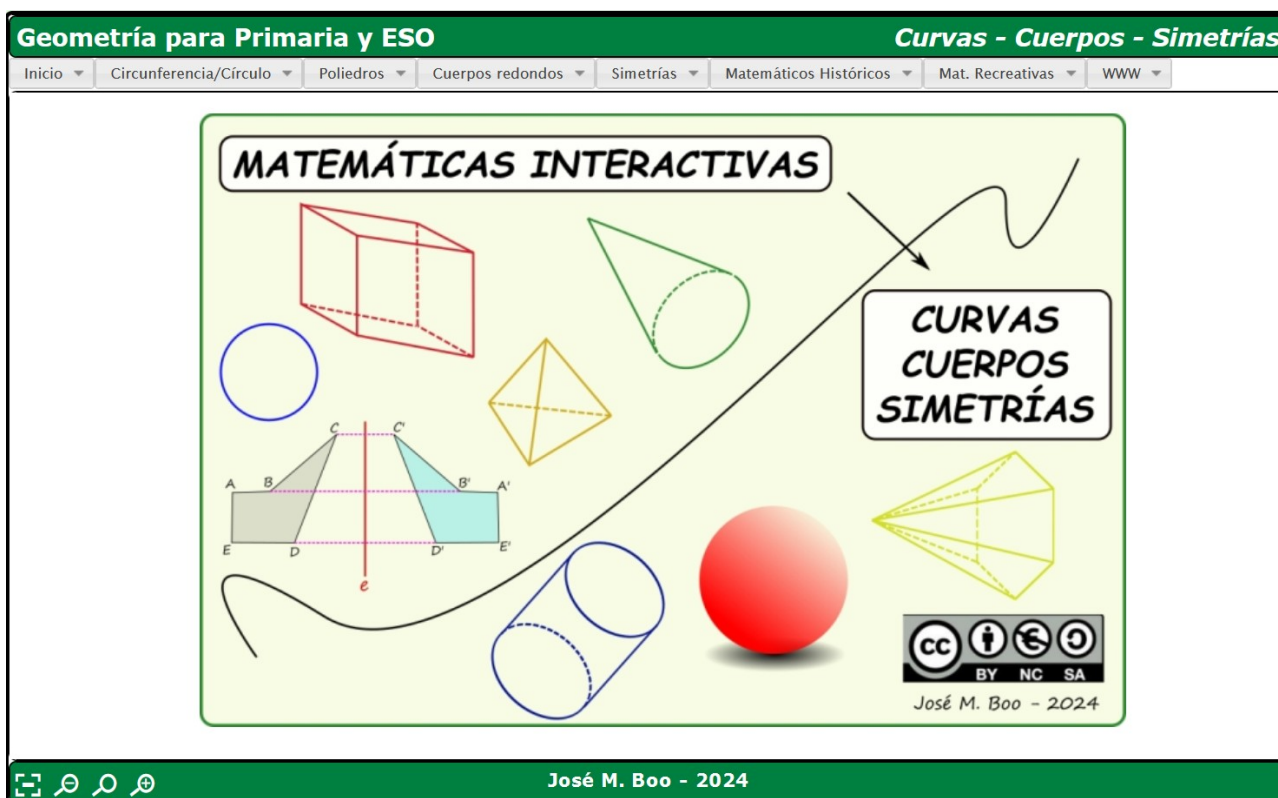


# GUÍA DIDÁCTICA

## Orientacións para o profesorado



Esta unidade didáctica está dirixida única e exclusivamente a alumnado do **terceiro ciclo de Educación Primaria e primeiro ciclo de Educación Secundaria.**

## I - OBXECTIVOS - CONTIDOS - COMPETENCIAS

### **UNIDADE 3: CURVAS**

#### **OBXECTIVOS**

- Desenvolver o interese pola busca de información utilizando tanto a lectura como as novas tecnoloxías.
- Resolver problemas aplicando diferentes técnicas e estratexias.
- Recoñecer e utilizar conexións entre ideas matemáticas e áreas da súa vida cotiá.
- Comunicar e representar conceptos, procedementos e resultados matemáticos utilizando as novas tecnoloxías.
- Desenvolver destrezas persoais que fomenten a confianza nas propias posibilidades, adaptándose a distintas situacións para ir mellorando e desfrutar das matemáticas.
- Desenvolver destrezas sociais participando en actividades colaborativas, creando relacións saudables entre os membros do grupo.
- Afondar no seu coñecemento sobre a xeometría a través de diferentes medios dixitais: vídeos, textos, xogos...

#### **CONTIDOS**

Esta unidade inclúe, entre outras cousas, os seguintes contidos da área de matemáticas:

- **A circunferencia:** elementos, lonxitude, posicións relativas de rectas con respecto á circunferencia e de dúas circunferencias.
- **O círculo:** elementos, área...
- **Corpos xeométricos** (poliedros e corpos redondos): nomes, tipos, características, áreas laterais, volumes...
- **Simetrías:** eixe de simetría, figuras simétricas, asimetría, translacións, xiros...

Abrangue ademais dos contidos de matemáticas; libro sobre un famoso matemático histórico con actividades máis propias de lingua e historia, actividades de matemática recreativa (lóxica matemática), actividades de vocabulario en lingua inglesa, ligazóns a xogos e vídeos en liña e un traballo colaborativo.

## COMPETENCIAS

As competencias clave serán as que abordan os decretos 155/2022 e 156/2022, ámbolos 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 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 matemática destaca sobre as outras por motivos obvios, non me vou estender moito aquí neste apartado máis ben teórico (pero non menos importante) falando dos descritores operativos definidos para cada unha das mesmas e a súa relación cos obxectivos a acadar, senón que citarei as relacións máis salientables dos distintos elementos incluídos neste ODE coas respectivas competencias clave. Por exemplo: cando o usuario consulta o elemento de menú "**Teoría**" estaría xa traballando a competencia en comunicación lingüística...

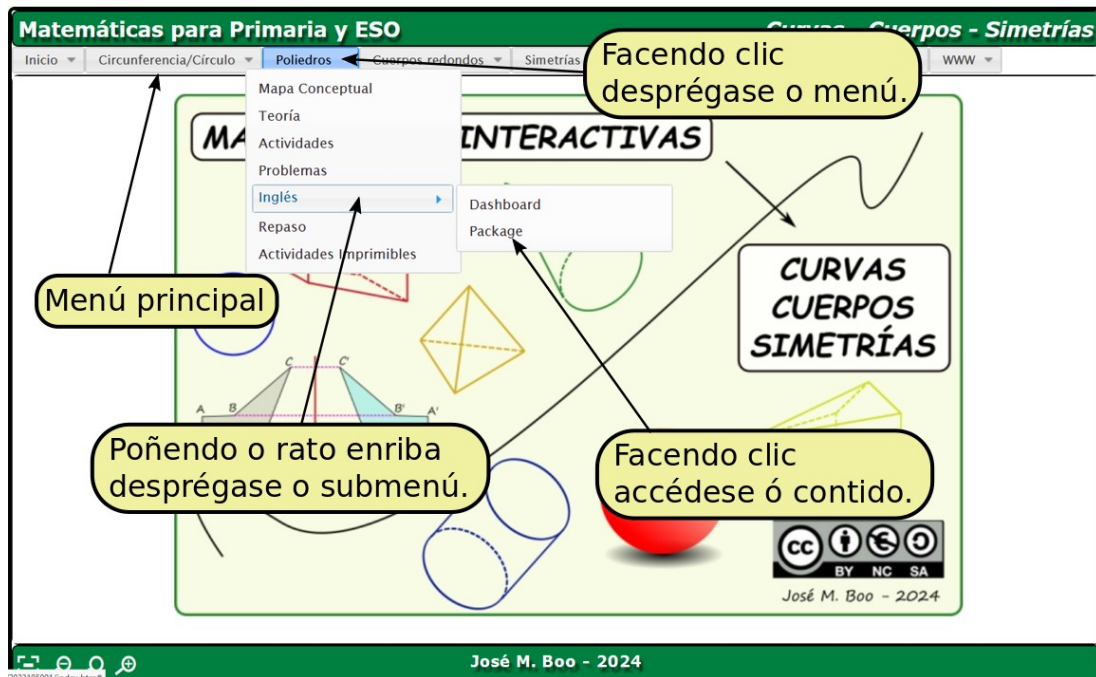
<b>ELEMENTO DE MENÚ</b>	<b>COMPETENCIAS CLAVE</b>
- Mapa conceptual	STEM – CD - CPSAA
- Teoría	CCL – STEM- CPSAA
- Actividades interactivas	CCL - STEM – CD - CE
- Problemas	CCL – STEM - CE
- Inglés > Dashboard	CCL – CP – CD - CCEC
- Inglés > Package	CCL – CP - CCEC

- Repaso	STEM – CD – CPSAA
- Actividades Imprimibles	CCL – STEM - CD
- Matemáticos Históricos > Libro	CCL – CCEC - CD
- Matemáticos Históricos > Actividades	CCL – CPSAA – CCEC - CD
- Matemáticas Recreativas > Instruccións	CCL - CPSAA
- Matemáticas Recreativas > Actividades	STEM – CPSAA – CE - CD
- WWW > Xogos e Vídeos	CD – CPSAA - CC
- WWW > Traballo Colaborativo	STEM – CPSAA – CC – CE – CCEC - CD

**II - ESTRUCTURA DA UNIDADE**

A unidade divídese en 8 apartados básicos: Inicio, Circunferencia/Círculo, Poliedros, Cuerpos redondos, Simetrías, Matemáticos Históricos, Matemáticas Recreativas e WWW. Excepto nos menús de Matemáticos Históricos, Matemáticas Recreativas, World Wide Web e Inicio, cada un dos apartados conta con zona de teoría, mapa conceptual, actividades, problemas, inglés, repaso e actividades imprimibles.

Cando se abre a páxina principal temos acceso a:



### III – PÁXINAS WEB NO MARCO PRINCIPAL

En ocasións pode que se presenten contidos en formato HTML dentro do marco principal do espazo web. Algunhas veces bastará con usar a barra de desprazamento vertical para acceder á parte inferior das páxinas. Noutras ocasións na parte inferior pode aparecer unha barra de menús indicando un conxunto de páxinas agrupadas no mesmo espazo. En ditos casos podemos facer uso destes controis situados na barra inferior:



*Este botón desprega un menú emerxente para acceder directamente a calquera das páxinas do conxunto.*



*Cos botóns de frechas podemos pasar á páxina anterior ou á seguinte.*

### IV – AS LECTURAS

A unidade conta con lecturas que teñen un aspecto semellante ao da imaxe. Para “pasar as follas” só debemos de por o rato nun 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.

Matemáticas para Primaria y ESO Curvas - Cuerpos - Simetrías


Inicio | Circunferencia/Círculo | Poliedros | Cuerpos redondos | Simetrías | Matemáticos Históricos | Mat. Recreativas | WWW

---

**Matemáticos Históricos** Arquím Mes

### EL PERSONAJE

Arquímedes fue un filósofo y matemático griego nacido en Siracusa (Italia, isla de Sicilia) en el año 287 a. de C. Fue uno de los más destacados personajes de la época helenística: etapa de la Edad Antigua que va desde la muerte de Alejandro Magno hasta la muerte de Cleopatra VII de Egipto, en la cual se produjo un extraordinario desarrollo de la cultura y las ciencias en la antigua Grecia. En los inicios de aquella época helenística apareció Euclides, de quien ya hablamos en la primera de las 4 unidades de este proyecto dedicado a la geometría, quien nos legó una magnífica obra sobre los conocimientos de su tiempo que se convirtió en un referente hasta la Edad Contemporánea.



P  
n  
p  
r  
a  
a  
i  
r  
p  
f  
t  
C  
  
F  
o  
E  
U  
S  
c  
d  
é  
l  
e

Pág. Siguiente

**Arquímedes de Siracusa.**

1 3 4

Facendo clic cerca dos laterais podemos pasar as follas.


José M. Boo - 2024

Accesibilidade: na parte inferior esquerda da páxina temos certos controis para desenvolver funcións accesibles para todo tipo de usuarios:

Matemáticos Históricos Arquímedes

### EL PERSONAJE

Arquímedes fue un filósofo y matemático griego nacido en Siracusa (Italia, isla de Sicilia) en el año 287 a. de C. Fue uno de los más destacados personajes de la época helenística: etapa de la Edad Antigua que va desde la muerte de Alejandro Magno hasta la muerte de Cleopatra VII de Egipto, en la cual se produjo un extraordinario desarrollo de la cultura y las ciencias en la antigua Grecia. En los inicios de aquella época helenística apareció Euclides, de quien ya hablamos en la primera de las 4 unidades de este proyecto dedicado a la geometría, quien nos legó una magnífica obra sobre los conocimientos de su tiempo que se convirtió en un referente hasta la Edad Contemporánea.



2

**Arquímedes de Siracusa.**

- El personaje
- La Corona de Oro
- Su Muerte
- El Tornillo de Arquímedes
- La Garra de Arquímedes
- El Rayo de la Muerte**
- El Número Pi

1 | < | > | ↑ | ↓

Neste sentido, poderemos acceder á páxina que queiramos tan só con facer clic no elemento da barra do menú correspondente, acceder á páxina que queiramos co botón da frecha ou escoitar o texto do libro que apareza en pantalla se usamos o botón da parte dereita.

## **V – OS PAQUETES DE ACTIVIDADES**

Nalgúns paquetes de actividades podemos atoparnos na parte superior con unha ou dúas ligazóns que se prememos levarannos a algún lugar de Internet onde poderemos consultar algo relativo ás actividades que se están a desenvolver como por exemplo un dicionario ou outras veces ligazóns a páxinas con máis actividades interactivas relacionadas co tema.

Na esquerda hai un índice cos números das distintas actividades; se poñemos o rato enriba de cada 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.

**CIRCUNFERENCIA Y CÍRCULO**  
 Primaria: **Informe de avaliación** Act. en línea (I) Act. en línea (II) Act. en línea (III)

**CALCULADORA**  
 Calculadora

**ENLACES**  
 1 2 3 4 5  
 6 7 8 9 10  
 11 12 13 14

**Actividad 2**  
 ...nferencia señalados en la imagen y arrastra los  
 números de la parte derecha a sus corres...

Área de traballo da actividade

Botón de verificación

Act. Anterior José M. Boo - 2024 Act. Seguinte

Algunhas actividades como os crebacabezas rematan automaticamente cando todo está correcto; noutras o usuario realiza as operacións necesarias na área de traballo e cando cre que todo está correcto pulsará no botón de verificación, momento no que aparecerá unha mensaxe indicando se está ben resolta ou non. Outras actividades (moi poucas; só xogos de memoria ou algunha sopa) están limitadas por tempo; se o usuario non as remata no tempo estipulado e desexa repetilas, recargaranse de forma automática ou bastará con pulsar o número correspondente no recadro de ligazóns para reinicialas.

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

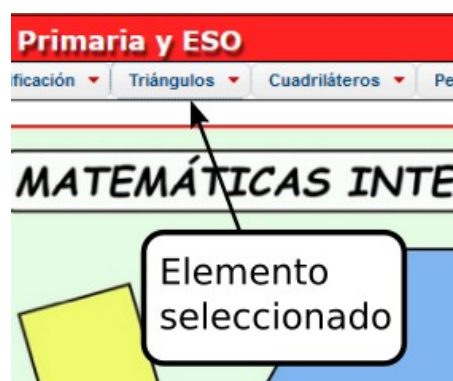


## VII – ACCESIBILIDADE

### 7.a - 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, practicamente a totalidade dos contidos e actividades interactivas da unidade poden ser accedidos empregando só o teclado. Mediante a tecla de "tabulador" poderás moverte de un contido ou zona a outra, a "barra espaciadora" ou o "enter" para "abrir" ou "acceder" a un determinado contido ou a tecla de "escape" para pechar, por exemplo, unha imaxe "ampliada" ou presentar temporalmente a solución dos puzzles. Vexamos algúns exemplos:

Se prememos a tecla de "tabulador" (tab en moitos teclados) poderemos ir pasando dun menú ao 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 "tabulador": na pantalla aparecerá o elemento "remarcado", premendo na barra espaciadora seleccionárase de forma permanente. Premendo "esc" deseleccionárase:

**CIRCUNFERENCIA Y CÍRCULO**  
 Primaria:1-6 Secundaria:7-14

Act. en línea (I) Act. en línea (II) Act. en línea (III)

**Actividad 6**  
 Ve seleccionando los tipos de circunferencias que se indican en la parte superior.

Calculadora  
 ENLACES  
 1 2 3 4 5  
 6 7 8 9 10  
 11 12 13 14

Selecciona las circunferencias concéntricas

Elemento seleccionado

ACIERTOS: 0/6  
 PUNTOS: 0/6

← José M. Boo - 2024 →

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

**CIRCUNFERENCIA Y CÍRCULO**  
Primaria:1-6 Secundaria:7-14

Act. en línea (I) Act. en línea (II) Act. en línea (III)

**Actividad 6**  
Ve seleccionando los tipos de circunferencia

Calculadora  
ENLACES  
1 2 3 4 5  
6 7 8 9 10  
11 12 13 14

Selecciona las circunferencias concéntricas.

Elementos seleccionados

parte superior.

ACIERTOS: 0/6  
PUNTOS: 0/6

Finalmente, seguiremos usando o tabulador ata que quede seleccionado o botón de verificación (as cores do mesmo invértense) e pulsamos "Intro" para solucionar a actividade:

**CIRCUNFERENCIA Y CÍRCULO**  
Primaria:1-6 Secundaria:7-14

Act. en línea (I) Act. en línea (II) Act. en línea (III)

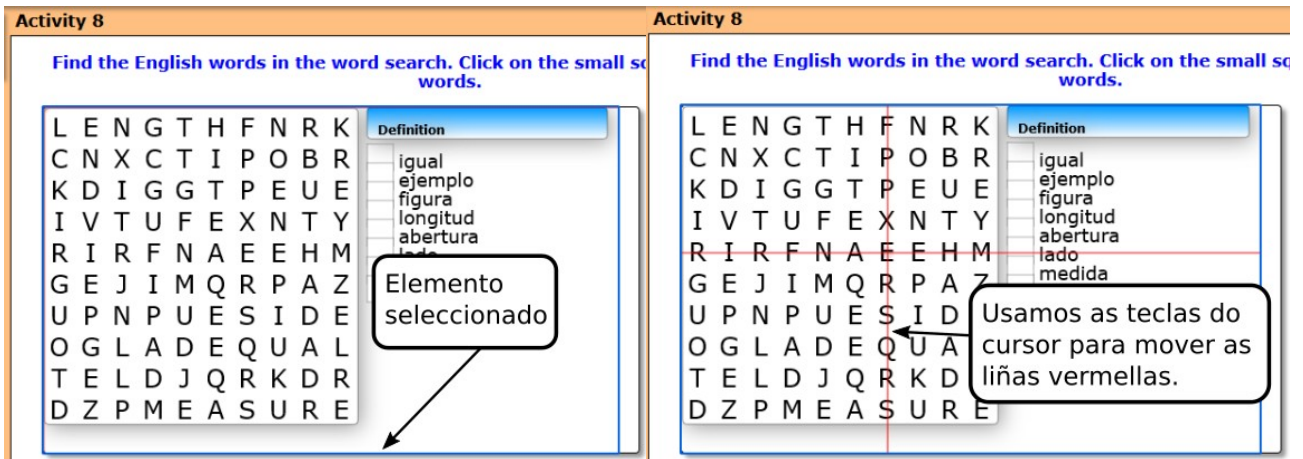
**Actividad 6**  
Ve seleccionando los tipos de circunferencias que se indican en la parte superior.

Calculadora  
ENLACES  
1 2 3 4 5  
6 7 8 9 10  
11 12 13 14

Selecciona las circunferencias concéntricas.

ACIERTOS: 0/6  
PUNTOS: 0/6

Para rematar só comentar 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 de premer o tabulador ata que a área estea "seleccionada":



Despois debemos premer nalgunha das frechas 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 se explica no gráfico debemos mover coas frechas as liñas vermellas ata situar a súa intersección no punto que desexemos, aí tan só teremos que premer "enter". No caso da sopa, unha vez seleccionada a primeira letra debemos ir movendo as liñas coas frechas ata que a súa intersección coincida coa última letra que compón a palabra e rematamos pulsando "enter":

Activity 8

Find the English words in the word search. Click on the small words.

Activity 8

Find the English words in the word search. Click on the small words.

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

### 7.b - Botoeira despregable








Moitos dos elementos asociados a este espazo web, tales como paquetes de actividades, páxinas web, etc. teñen asociado un botón que pretende facilitar aínda máis a accesibilidade no que á utilización dos mesmos se refire; polo xeral colocado preto da parte inferior esquerda da pantalla:



Cando facemos clic nese botón despréganse á súa esquerda máis botóns:



A función de cada un deles é:

	Escoitar o texto que aparece na páxina. (Todo, ou podemos seleccionar o texto a escoitar)
	Aumentar o tamaño da fonte.
	Restaurar o tamaño da fonte ao orixinal. (O que tiña cando se abriu a páxina por 1ª vez)
	Diminuír o tamaño da fonte.
	Desprega unha lista para elixir outros tipos de fontes para os textos da páxina.
	Chama ao tradutor de Google para traducir os textos das páxinas web.
	Oculto tódolos botóns anteriores deixando só este á vista.

## VIII – SECUENCIACIÓN DAS ACTIVIDADES

Neste ODE sobre "*Curvas - Corpos Xeométricos - Simetrías*", nos paquetes de actividades, estas aparecerán sempre secuenciadas de menor a maior dificultade. Aínda que as persoas que decidan utilizar este recurso de forma responsable terían que previamente explorar as súas características antes de presentalo ao seu alumnado e, como queira que na maioría dos paquetes existen actividades que puideran ser aproveitadas por alumnado de Ed. Primaria e/ou Ed. Secundaria, en todos e cada un dos paquetes de actividades aparecerá na cabeceira, xusto debaixo do título do paquete, unha indicación ao respecto sobre a cantidade, número e localización das actividades que poden dirixirse a unha ou outra etapa educativa (na imaxe, remarcado en verde):

**CIRCUNFERENCIA Y CÍRCULO**

Primaria:1-6 Secundaria:7-14

Act. en línea (I)

**CALCULADORA**  
Calculadora

**ENLACES**

1 2 3 4 5  
6 7 8 9 10  
11 12 13 14

**Actividad 6**

Ve seleccionando los tipos de circunferencias que

Selecciona las circunferencias concéntricas.

Esas indicacións poden interpretarse como que o autor considera que as actividades da 1 á 6 son apropiadas para educación primaria, e que as actividades da 7 á 14 son apropiadas única e exclusivamente para educación secundaria; mais isto non quere dicir que as actividades da 1 á 9 non poidan ser aproveitadas tamén por docentes de educación secundaria, por iso e, como xa apuntei no anterior parágrafo, e a pesares destas indicacións, sempre será conveniente a exploración previa por parte do/a docente para avaliar o número e tipo de actividades que utilizará segundo os seus criterios e ás que poderán acceder os usuarios de forma directa simplemente facendo clic no número correspondente do menú "ENLACES" da parte esquerda.

*José M. Boo - xuño 2024*