

GUÍA DIDÁCTICA

Orientacións para o profesorado



I - INTRODUCCIÓN

“Xeografía de Galicia: Poboación e economía” é unha das unidades didácticas creadas por José M. Boo nunha licenza por actividades de formación para o curso 2013-14 outorgada pola Consellería de Cultura, Educación e Ordenación Universitaria da Xunta de Galicia. É a penúltima de 4 unidades destinadas a cubrir na súa totalidade os aspectos do currículo que atinxen á xeografía de Galicia: relevo, ríos, vexetación, fauna, clima, poboación, economía, goberno, símbolos e tradicións de Galicia.

II - DESTINATARIOS

Vai dirixida fundamentalmente a alumnado do 3º ciclo de Educación Primaria, aínda que pode ser perfectamente aproveitable por profesorado de 1º ciclo da Educación Secundaria como material de repaso e/ou apoio-reforzo.

III - CONTIDOS - COMPETENCIAS

UNIDADE 3: POBOACIÓN E ECONOMÍA

A poboación urbana e rural – Distribución da poboación – Densidade de poboación – Evolución da poboación en Galicia – Poboación activa e non activa – Pirámides de poboación – O sector primario: agricultura, gandería e pesca – O sector secundario: a industria – O sector terciario: comercio, turismo e transportes.

Abrangue ademais dos contidos de xeografía; contidos de lingua inglesa, lingua galega e matemáticas. As competencias básicas serían:

Coñecemento e interacción co mundo físico

- Garántense a través dos diversos contidos arriba expostos que se van desenvolver ó longo das distintas unidades.

Competencia Social e Cidadá

- Recoñecer a achega das distintas actividades económicas ao benestar da sociedade.
- Valorar a necesidade de facer un uso sustentable da auga.
- Asumir a nosa responsabilidade individual e colectiva na protección do medio natural.

Tratamento da información e competencia dixital

- Analizar e interpretar gráficas e mapas.
- Consultar información na WWW.
- Analizar pirámides de poboación e distintos tipos de gráficos.

Comunicación lingüística

- Definir termos relacionados co medio físico de Galicia.

Aprender a aprender

- Resumo e consolidación dos contidos traballados.

- Reflexionar sobre o aprendido.
- Repasar os contidos traballados e autoavaliar as aprendizaxes.

Competencia artística e cultural

- Apreciar a diversidade do noso patrimonio natural e promover a súa conservación e protección.
- Coñecer as distintas tradicións da cultura galega e valorar a riqueza do noso patrimonio cultural e artístico.

Autonomía e iniciativa persoal

- Sopesar cal é a opción correcta entre diversas posibilidades.
- Tomar decisións que permitan resolver problemas propostos nas distintas unidades.
- Planificar pequenas investigacións.
- Facer deducións a partires da información traballada.

Competencia matemática

- Comprender a escala de representación dun mapa.
- Estimar valores expresados en diversas unidades de medida (climograma).
- Calcular a densidade de poboación.
- Aplicar razoamentos matemáticos para comprender e comparar a representación de valores en distintos tipos de gráficos.
- Utilizar expresións numéricas para indicar referencias cronolóxicas.

IV - TEMPORALIZACIÓN

A unidade está pensada para ser traballada nunhas 4 sesións de 50 minutos, polo que se levamos ó alumnado á aula de informática unha vez por semana teríamos cuberto arredor dun mes de traballo.

V - ESTRUTURA DA UNIDADE

A unidade divídese en 7 apartados básicos: inicio, comunidades autónomas, festas e tradicións, goberno de Galicia, símbolos de Galicia, animacións e web. Excepto nos menús web e inicio, cada un dos apartados conta con zona de contidos, mapa conceptual, actividades, actividades en inglés, galería de imaxes e repaso.

Cando se abre a páxina principal temos acceso á barra de menús:



5.1.- Menú Inicio.

Despregando este menú teremos acceso para amosar a portada da páxina de inicio e a unha serie de documentos en PDF como este mesmo que está vostede lendo. Para

repregar o menú basta con facer clic de novo sobre o botón.

5.2.- Menú Web.

Neste menú temos acceso a unhas páxinas nas que atoparemos enlaces a sitios web con xogos interactivos en liña relacionados coa temática da unidade e tamén a vídeos diversos. Para usar este menú é preciso dispor de conexión a Internet.

5.3.- Menú Animacións.

Aquí aparecerán unha serie de animacións que se presentarán na xanela principal do espazo relacionadas coa temática da unidade.

5.4.- Resto de menús.

Despregando estes menús aparecerán os seguintes submenús:

- **Contidos.**

Neste apartado o usuario pode consultar a información necesaria para logo realizar as actividades. Ábrese na xanela principal e podemos escoller entre o formato libro:

TURISMO

En Galicia o turismo ten moita importancia, pois cada vez visitanos máis xente e xéranse máis postos de traballo por mor disto.

Galicia ten moitos atractivos turísticos, como a catedral de Santiago ou as murallas romanas de Lugo por poñer uns exemplos. Conta ademais co camiño de Santiago e un excepcional patrimonio natural, gastronómico e cultural. Entre as paraxes naturais destacan:

- **A serra dos Ancares**, cun relevo que alterna vales encaixados en montañas de máis de 2.000 m, grandes bosques e construcións típicas como as pallozas.
- **O Parque Nacional Marítimo-Terrestre das Illas Atlánticas**, do que xa falamos na unidade sobre o clima, vexetación e fauna.
- **As rías baixas**, cunha atractiva paisaxe e un clima suave. Salientan os centros turísticos de Sanxenxo, A Toxa e Baiona.

En canto a zonas culturais destaca Santiago de Compostela, con moitos edificios e monumentos con séculos de antigüidade, conventos, igrexas, pazos, etc.

A catedral de Santiago atrae a moitos turistas a Galicia.



No que basta con achegar o rato ó borde dereito ou esquerdo das páxinas e facer clic para pasar de páxina.

Para aqueles navegadores que non soporten este tipo de formato (como IE) temos a opción de escoller "HTML" para abrir unha páxina clásica:

GANDARÍA

Tradicionalmente en Galicia os gandeiros criaban os animais aproveitando os pastos dos prados; sacábanos certas horas ós montes ou vales e recollíanos preto do solpor. Hoxe en día é máis habitual a cría en granxas e alimentar ós animais a base de piensos. As especies de gando máis utilizadas son:

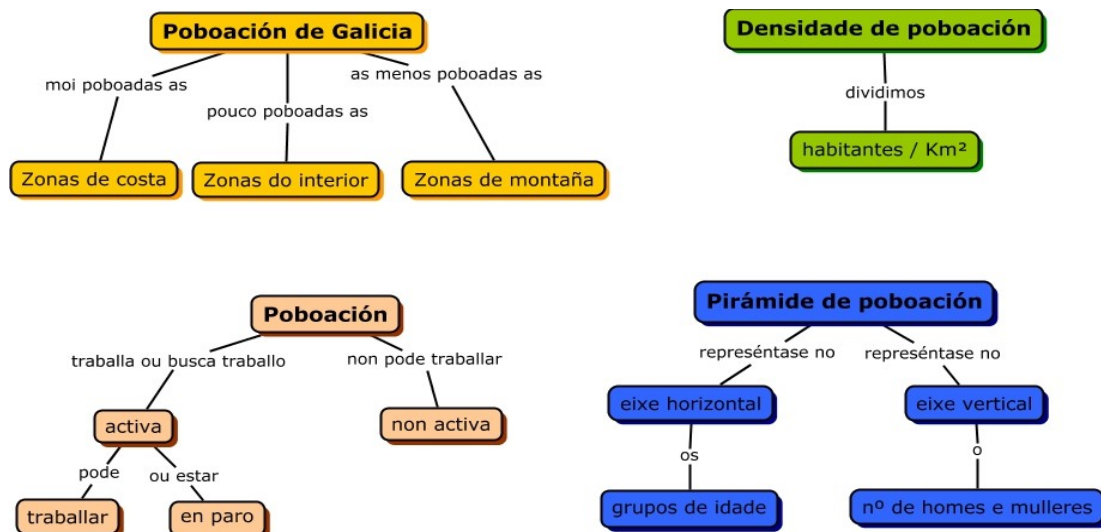
- ✕ Gando ovino > Cría de ovellas para obtención de la, leite e carne (año).
- ✕ Gando bobino > Cría de vacas para obtención de leite, carne (tenreira), coiro...
- ✕ Gando porcino > Cría de porcos para obtención de carne e friames.
- ✕ Granxas avícolas > Cría de aves para obtención de carne e, sobre todo, ovos.



Tanto un coma outro tipo de información, abrírase sempre na xanela principal debaixo da barra de menús.

- Mapa conceptual.

Aparecerá na xanela principal un esquema-resumo coa distribución e relacións entre os contidos que se traballan en cada un dos apartados:



- Actividades.

Abrirase unha actividade ou un paquete de actividades Ardora que versarán sobre os contidos previamente expostos. Este paquete abrirase sempre nunha nova xanela ou pestana para que os usuarios poidan minimizalo e ter acceso rápido á información dos contidos que estará nun segundo plano na xanela principal. O manexo da contorna é fácil e intuitivo:



Cando abrimos un paquete aparece a actividade 1. Poderemos acceder rapidamente a cada unha das actividades do paquete mediante o menú de ligazóns da parte superior esquerda. Coas frechas das esquinas inferiores esquerda e dereita avanzaremos ou retrocederemos unha actividade, incluso se a que temos en pantalla non está rematada.

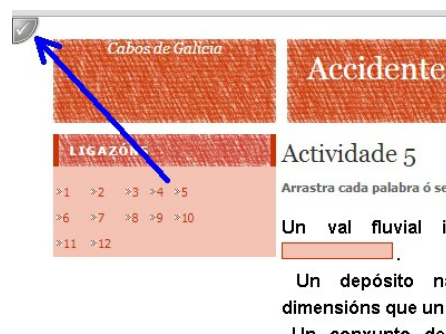
Algunhas actividades como os puzzles rematan automaticamente cando todo está correcto; noutras como a da imaxe, o usuario realiza as operacións necesarias na área de traballo e cando cre que todo está correcto pulsará no botón de verificación, momento no que aparecerá unha mensaxe indicando se está ben resolta ou non.

Outras actividades (moi poucas; só xogos de memoria) están limitadas por tempo; se o usuario non as remata no tempo estipulado e desexa repetilas, bastará con pulsar o número correspondente no recadro de ligazóns.

A frecha da esquina superior dereita serve para saír e pechar a pestana ou o navegador, pero funcionará ou non dependendo do tipo de navegador que esteamos usando ou de como o teñamos configurado. (Ver documento técnico)

Con respecto ás actividades en si mesmas, a maioría traballan os contidos que se presentan no libro ou na páxina HTML da sección de contidos. As últimas catro ou cinco actividades do paquete traballan contidos de lingua e matemáticas relacionados co tema que se está traballando (gramática, ortografía, problemas...), o que confire un carácter máis globalizado ó traballo. En todo momento o usuario terá acceso ó menú de ligazóns ou as frechas de avance ou retroceso para saltarse calquera das actividades se non é de interese.

Unha vez rematadas as actividades, o docente pode acceder a un amplo resumo sobre a avaliación das mesmas facendo clic na pequena icona da parte superior esquerda:



A descrición e manexo dos diferentes tipos de actividades está explicado con detalle no documento “manual do usuario”, accesible desde o menú “Inicio”.

- Activities.

Como no apartado anterior, abrírase un paquete de actividades Ardora, esta vez actividades en lingua inglesa, relacionadas co tema a traballar nese momento. Sería conveniente que o/a docente tivera previamente expostas na pizarra a tradución dalgunhas palabras que non son moi usuais (chemicals, smelting...). De todas maneiras a maioría desas actividades contan cunha páxina de axuda que se abre de forma automática nunha nova pestana cando o usuario comete algún erro e na que atopará toda a información necesaria para solucionar correctamente a actividade:

PLANTAS FORRAXEIRAS FORAGE PLANTS	HORTALIZAS VEGETABLES	FROITAS FRUITS
alfalfa => alfalfa centeo => rye cebada => barley avea => oats	leituga => lettuce tomate => tomato cebola => onion fabas => beans chícharos => green peas	mazá => apple pera => pear pexego => peach ameixa => plum cereixa => cherry

Ó igual que no apartado anterior, a descrición e manexo dos diferentes tipos de actividades está explicado con detalle no documento “manual do usuario”, accesible desde o menú “Inicio”.


- Repaso.

Unha vez traballadas as actividades, neste apartado pode accederse a unha serie de preguntas tipo test para avaliar o aprendido e/ou afianzar coñecementos:

Marca a resposta que contesta correctamente a cada unha das cuestións e logo pica no botón de verificación.

Cal destas actividades pertence ó sector secundario?

- ☐ comercio
- ☐ transportes
- ☐ educación
- ☐ enerxía



ACERTOS:
0/10

?

José M. Boo

- Galería.

Desde esta opción do menú accederemos a unha páxina na que se presentan unha serie de fotografías en miniatura:

Algunhas das actividades vencelladas ó sector primario.



José M. Boo

Cando situamos o rato enriba dunha delas, aparece unha breve descrición da mesma:



Facendo clic nunha das miniaturas, expandirase a fotografía, e o usuario terá acceso a unha serie de funcións:



Na parte superior dereita temos os botóns para pechar a imaxe ampliada e volver á páxina de miniaturas, avanzar á seguinte imaxe ampliada ou retroceder á anterior.

Na parte inferior dereita temos unha frecha que desprega un texto na base da imaxe amosando comentarios sobre a mesma, curiosidades, etc. Pulsando outra vez na frecha ocultaremos o texto.

Na parte inferior esquerda aparece o título da imaxe ou descrición do que representa.

José M. Boo - Xuño 2014