

# Guía Didáctica

Orientacións para o profesorado



Unit 9

Grammar: Future tense  
Vocabulary: ICT  
Web Task: Computer History  
Extra-Curricular: Computer components  
Functions: Computer Programming  
Celebrities: Computer Pioneers  
Special Dates: World Refugee Day  
Cities: Liverpool

BAUTISTA RAMOS SAINÁS



## Unit 9: Computing World

---

### 1. - INTRODUCCIÓN:

"Computing World" 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.

**Destinatarios:** centrada nos contidos propios de 1º da ESO, serve como consolidación e/ou introdución a novos coñecementos sobre os temas aquí tratados.

**Areas, contidos e competencias básicas:** abrangue contidos propios das áreas de Lingua Inglesa, TIC e . 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 Miniquest. 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 sentido crítico.

A unidade divídese en 9 apartados fundamentais:

- GRAMMAR: Nesta unidade traballaremos coa diferenza entre o futuro con will e o futuro con going to..
- SONG: Con esta actividade "lúdica", refórzase a estrutura gramatical aprendida.
- VOCABULARY: Computer Basics

## Unit 9: Computing World

---

- WEB TASK: A historia da informática
- EXTRA-CURRICULAR: Compoñentes dun ordenador
- FUNCTIONS: Programming basics
- CELEBRITIES: Os pioneiros da informática
- SPECIAL DATES: World Refugee Day
- CITIES: Liverpool

**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..

**Temporalización:** pensada para aproximadamente tres semanas. Dada a organización máis habitual dos contidos do primeiro curso da ESO, esta unidade sería a penúltima do curso. 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:

## Unit 9: Computing World

### 1.- GRAMMAR:

O tema de gramática desta unidade é o Pasado Simple

#### 1.1 Guide Simple Past:

Guía didáctica para entender as diferentes formas afirmativa, negativa e interrogativa do pasado simple. No exemplo inferior, vemos como se pronuncia a terminación –ed nos verbos regulares.

**Computing World** Unit 8

Start Grammar Song Vocabulary Web Task Extra-curricular Functions Celebrities Special Dates Cities

### GOING TO FUTURE:

**A) STRUCTURE:**

**AFIRMATIVE:**

SUBJECT	AUXILIARY VERB	GOING TO	BASE FORM
I / HE / THEY / ANN / MY FRIENDS ...	AM / IS / ARE	GOING TO	PLAY

**NEGATIVE:**

SUBJECT	AUXILIARY VERB	GOING TO	BASE FORM
I / HE / THEY / ANN / MY FRIENDS ...	AM NOT / IS NOT (ISN'T) / ARE NOT (AREN'T)	GOING TO	PLAY

**INTERROGATIVE:**

SUBJECT	AUXILIARY VERB	GOING TO	BASE FORM
AM / IS / ARE	I / HE / THEY / ANN / MY FRIENDS ...	GOING TO	PLAY

Navigation icons: back, forward, search, and other controls.

Este apartado é para o alumnado unha guía de estudo dos futuros, 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


#### 1.2 Future tenses:

Paquete con nove actividades interactivas para traballar o uso e a diferenza entre o futuro con will e o futuro con going to.

## Unit 9: Computing World

### Future Tenses

Unit 9



ACTIVITIES

1 2 3 4 5  
6 7 8 9

#### Activity 5

Choose the right future:

1.- ANN. The computer doesn't work properly!  
SHEYLA: Oh! Don't worry, I  it tomorrow

2. I  to Ireland next summer

3.- SAM: Oh! There is no paper in the printer!  
TIM: Ok! I  some in a minute!.

4.- She  her uncle next weekend.

5.- 5.- I think that my students  this test.

ATTEMPTS:  
0/3

POINTS:  
0/13

?

Bautista Ramos

← ■ → ✕

Ao pasar o rato polo botón “-a, -u”, este cambia de cor, e na parte da dereita aparecen os verbos irregulares que o alumno ou alumna debe coñecer e que forman o seu pasado coa letra “-a” e o participio coa letra “-u”.

### 1.3 Writing:

A proposta neste caso é escribir sobre os plans para o vindeiro verán. Para que a composición quede gardada e o docente teña rexistrado o traballo do alumnado e poida corrixilo cando estime, facemos uso dunha das potencialidades que nos ofrece Ardora que é as “páxinas en servidor”.

O primeiro que debe facer o alumnado é identificarse co nome de usuario e contrasinal que lle foi facilitado. Unha vez identificados, ábrese unha páxina que inclúe un procesador de textos que nos permite darlle o formato que estimen oportuno a ese texto.

### 1.4 Speaking:

A proposta oral neste apartado consiste en falar sobre como o alumnado cree que cambiarán as cousas en 20 anos en base á tecnoloxía, transporte, educación, traballo, edificios e xeito de comprar

## Unit 9: Computing World

### 2.- SONG:

O alumnado deberá escoitar a canción "When I'm gone" de Simple Plan, para traballar a destreza de "listening" e ao mesmo tempo reforzar a estrutura gramatical vista con anterioridade: Os futuros.




#### 2.1 Video

Premendo nesta opción accedemos ao vídeo embebido coa canción.

#### 2.2 Activities

Ábrese nunha ventá emerxente un paquete con 5 actividades para traballar coa letra da canción, facendo fincapé no uso do pasado simple.

**Simple Plan**  
When I'm gone



**ACTIVITIES**  
1 2 3 4 5





**Activity 2**  
**Fill in the blanks with a verb in the suitable future tense:**  
  
No, we  another moment in this town. Woah!  
And we  your world is calling out. Woah!  
We  the past in the past,  
 the future.  
If misery loves company well,  
So long, you  me when I'm gone.

ATTEMPTS:  
0/4

POINTS:  
0/10

?

Bautista Ramos

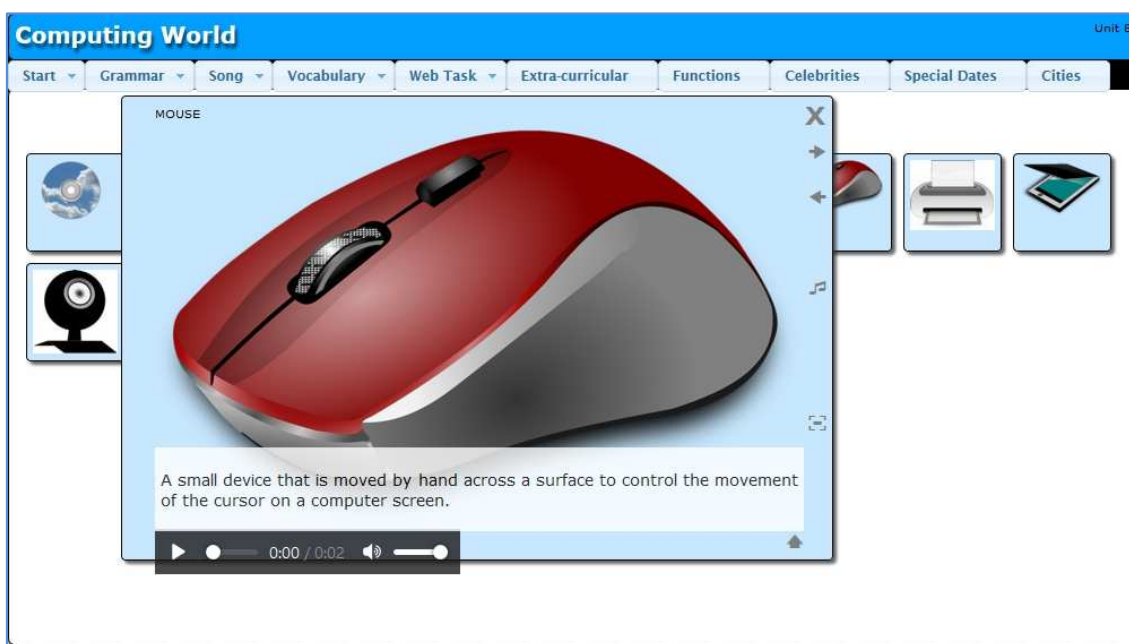


## Unit 9: Computing World

### 3.- VOCABULARY: Computer basics

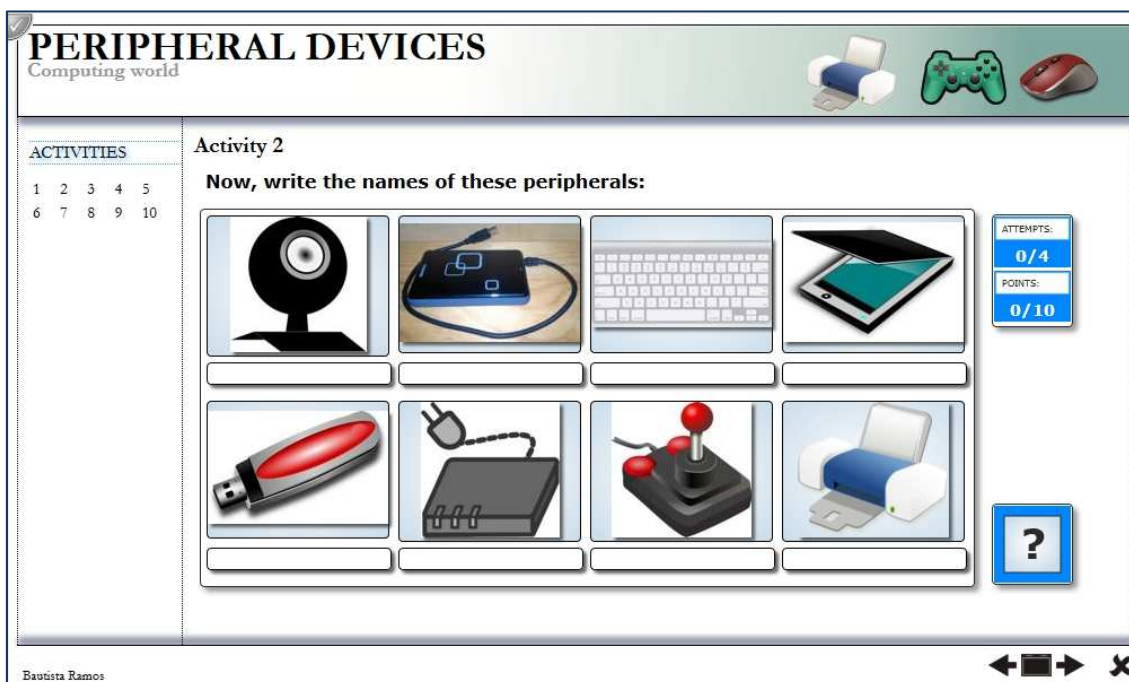
#### 3.1.- Pictionary.

Premendo neste enlace ábrese un dicionario visual. Se prememos na imaxe, esta salta á fronte. Premendo na icona coa nota musical podemos escoitar o son, e premendo na frecha obteremos máis información sobre os periféricos dos ordenadores.



#### 3.2.- Peripheral devices.

Dez actividades interactivas diferentes para traballar o vocabulario relacionado cos periféricos.





## Unit 9: Computing World

### 3.3.- Computer basics.

Paquete con dez actividades sobre vocabulario básico relacionado co mundo da informático.

**Computer Basics**  
Computing world

**LINKS**  
BYTE CONVERTER  
WEB 2.0  
TIMELINE  
HELP FILE

**ACTIVITIES**  
1 2 3 4 5  
6 7 8 9 10

**Activity 4**  
**Drag and drop these words to make meaningful sentences:**

1.- When you store some information, you  it

2.- People often  on Facebook

3.- Google is a

4.- When a software is recent, it is

5.- They are going to  a new app

post updates  
up to date  
develop  
save  
search engine

ATTEMPTS:  
0/4  
POINTS:  
0/10

?

Bautista Ramos

### 3.4.- Listening.

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

**3.5 Writing:** A proposta neste caso para traballar a produción escrita é escribir unha composición sobre as ventaxas e desventaxas dos ordenadores.

### 3.5 Speaking:

A proposta neste caso é que o alumnado fale sobre as redes sociais que usa e que faga unha pequena reflexión sobre os perigos que pode supoñer.



## Unit 9: Computing World

### 4.- 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 Miniquest que terá como obxectivo final que os/as alumno/as investiguen sobre o mito da Atlántida, o continente perdido..

#### 4.1.- Webquest. History of computers

O alumnado debe elaborar cos recursos proporcionados unha presentación coa información requerida. 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. Asemade, no apartado “Evaluation” facilítanse os criterios sobre os cales o alumnado será avaliado.

#### 4.2 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 neste botón:



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:

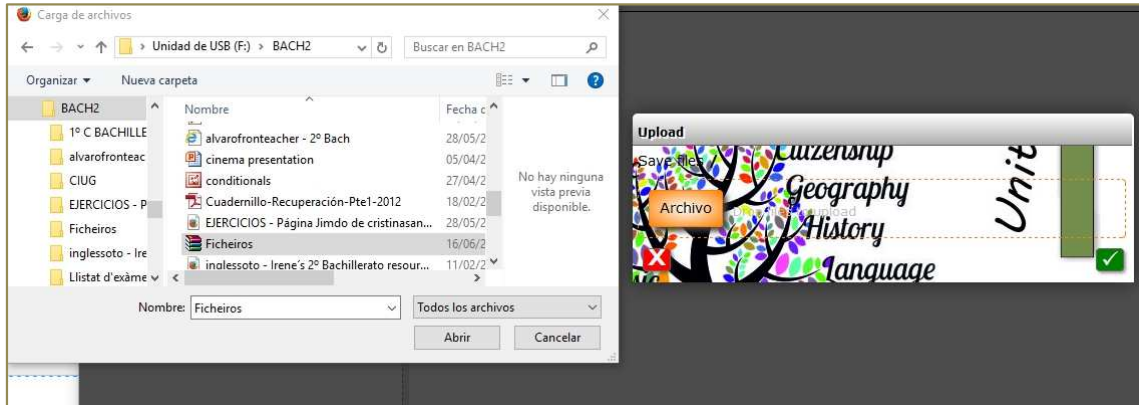
Como observamos nesta imaxe, o cartafol está creado (círculo azul).

Agora só queda subir arquivos a ese cartafol, para iso prememos na frecha sinalada na parte inferior da imaxe:



## Unit 9: Computing World

Logo de premer na frecha, ábrese un explorador de arquivos que nos permite escoller o arquivo que queremos subir:



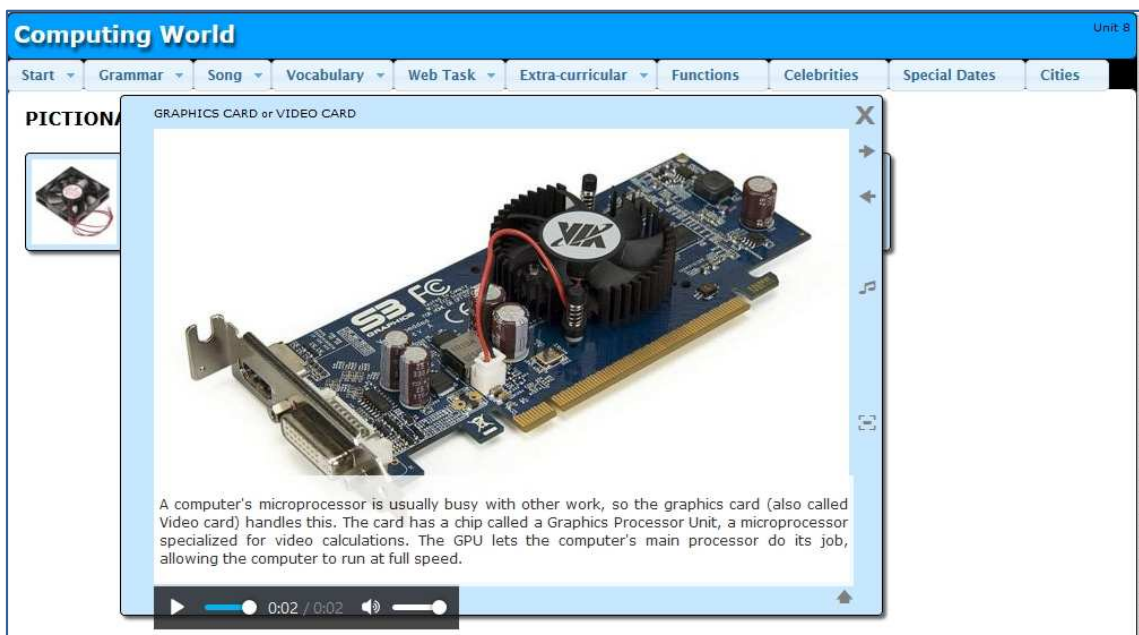
Ao premer no botón verde de validar, vemos que xa está incorporado o arquivo:

### 5.- EXTRA CURRICULAR: Computer components.

Dende este apartado inténtase fomentar a interdisciplinariade. Neste caso, tocamos as diversas partes do ordenador, tema que se da na materia TIC.

#### 5.1.- Pictionary:

Diccionario visual sobre os compoñentes dun ordenador que logo desenvolveremos nas actividades:

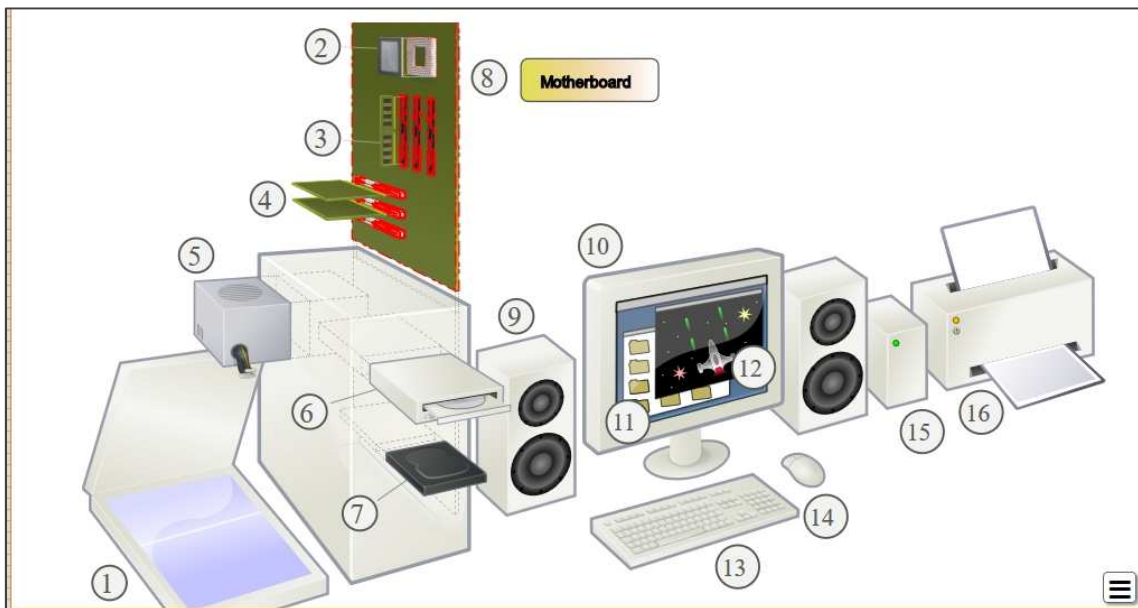


## Unit 9: Computing World

Fíxese que ao premer na icona coa nota musical, ábrese un reprodutor que nos permite escoitar como se pronuncia a palabra. Ao premer na frecha da parte inferior dereita, podemos ler información a maiores sobre ditos compoñentes.

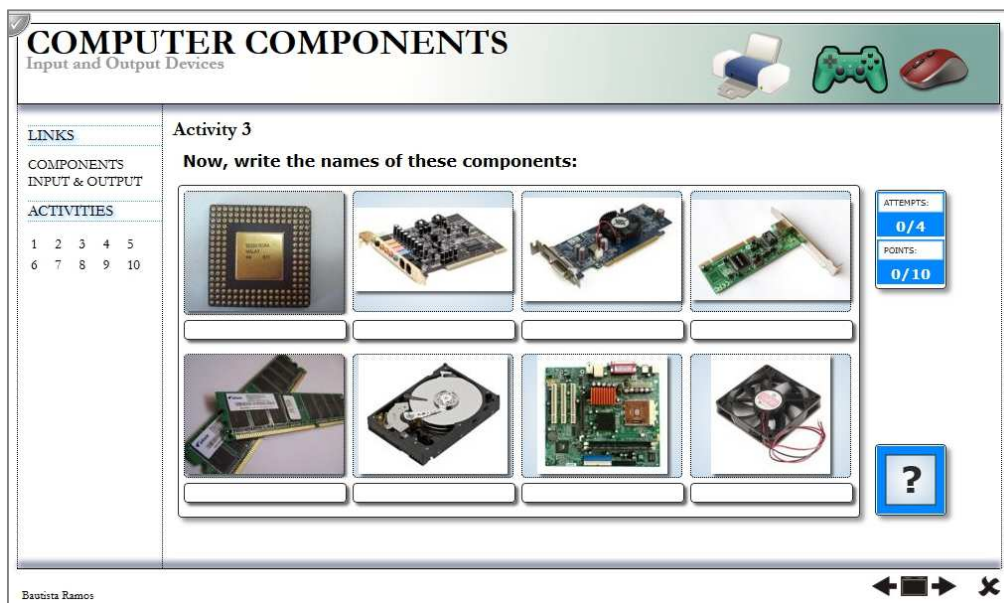
### 5.2.- Components and Peripherals:

Guía interactiva sobre compoñentes diversos dun ordenador, tanto interiores como periféricos. Ao pasar o rato por riba do número, aparecerá o nome do dispositivo e este resaltado en cor vermella:



### 5.3 Computer components:

Dez actividades interactivas sobre os diversos compoñentes dun ordenador e a diferenza entre input e output:



## Unit 9: Computing World

### 5.4 Listening:

Catro actividades interactivas para traballar a comprensión oral co vocabulario traballado nesta sección.

### 5.5.- Writing.

A proposta neste caso é que o alumnado escriba sobre o seu vídeo xogo favorito.



### 5.5.- Speaking.

Facendo uso da potencialidade da ferramenta “zoom” que nos proporciona Ardora, o alumnado debe ir falando das diversas partes internas dun ordenador. Ao mover o cadrado gris da imaxe da dereita, movémonos tamén polo gráfico da esquerda:

**Computing World** Unit 8

Start Grammar Song Vocabulary Web Task Extra-curricular Functions Celebrities Special Dates Cities

Move the grey square on the right image and explain in your own words the inner components of a computer:



## 6.- FUNCTIONS: Programming Basics.

Neste apartado trabállanse situacións cotiás. Neste exemplo, traballamos cunha serie de actividades que ademais do seu espírito lúdico, facilitan a iniciación á linguaxe de programación e potencian o razoamento lóxico.

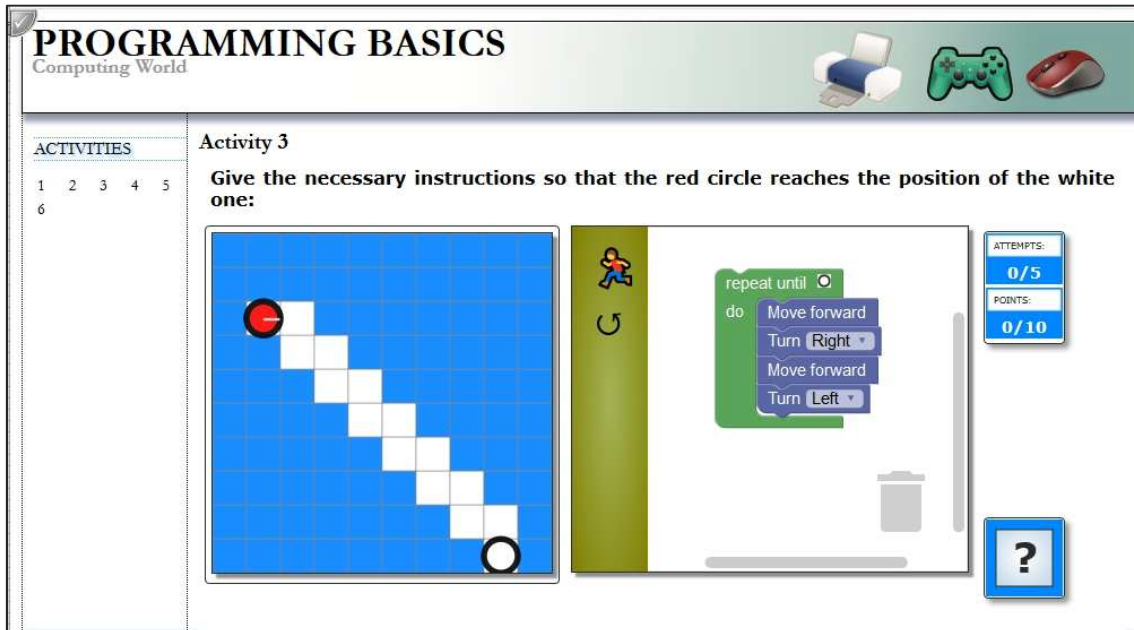
### 6.1.- Getting started:

Guía explicativa sobre como utilizar os bloques de programación e para que valen, facendo incidencia neste primeiro curso só nos bloques de movemento, que son e para que serven os bucles e os bloques de condicións.

## Unit 9: Computing World

### 6.2.- Programming basics:

6 actividades interactivas para traballar as bases da linguaxe de programación:



Fíxese que ao premer nas iconas que están no rectángulo verde na parte dereita da imaxe, ábrese unha serie de instrucións. Ditas ordes só deben ser arrastradas ao espazo en branco e colocalas na orde lóxica que permita resolver a situación proposta no gráfico da esquerda (levar o círculo vermello ata o círculo branco). Se nos equivocamos sempre podemos levar o bloque que queiramos á papeleira da parte inferior dereita e volver comezar.

Teña en conta que nalgunha actividade limítanse o número de bloques a usar tal e como se comenta no enunciado.

### 7.- CELEBRITIES: Computer Pioneers

Neste apartado trabállase con personaxes famosos de distintos eidos, tanto no deporte, como na música, na política, na sociedade ou no cine. Relacionándoo co apartado de vocabulario “Computer peripherals” e co extra-curricular “Computing world” imos traballar con diversos pioneiros no eido da informática

#### 7.1.- Guide:

Premendo nesta opción unha guía con información sobre algúns dos personaxes máis relevantes no mundo da informática e cuxos avances ou estudos supuxeron unha pequena “revolución” nese campo: Charles Babbage e Ada Lovelace, John Atanasoff, as programadoras do ENIAC, Alan Turing, Konrad Zuse e os máis recentes e coñecidos, Tim Berners-Lee, Steve Jobs, Bill Gates e Linus Torvalds.




## Unit 9: Computing World

### 7.2.- Computer pioneers:

Paquete con 12 actividades diferentes para traballar cos pioneiros no eido da informática e os avances que trouxeron:

# COMPUTER PIONEERS

Unit 9




### Activity 7

**Fill in the blanks with the words below to complete the story behind the Apple logo:**  
\*Rob Janoff \*Alan Turing \*Apple \*Logo \*Scientist

created the Apple Logo in 1977. Since that moment a lot of stories have emerged about the famous . One of the most popular myths is that the logo is a tribute to , who was an English mathematician and computer  who is considered to be the father of current computer science.


Turing was not recognized for his work in the times he lived, and beside, he was often humiliated for being homosexual. He had to enter jail and he couldn't bear it any more. So, he poisoned an  with cyanide and he ate it.



ATTEMPTS:  
0/4  
POINTS:  
0/10

?

Bautista Ramos

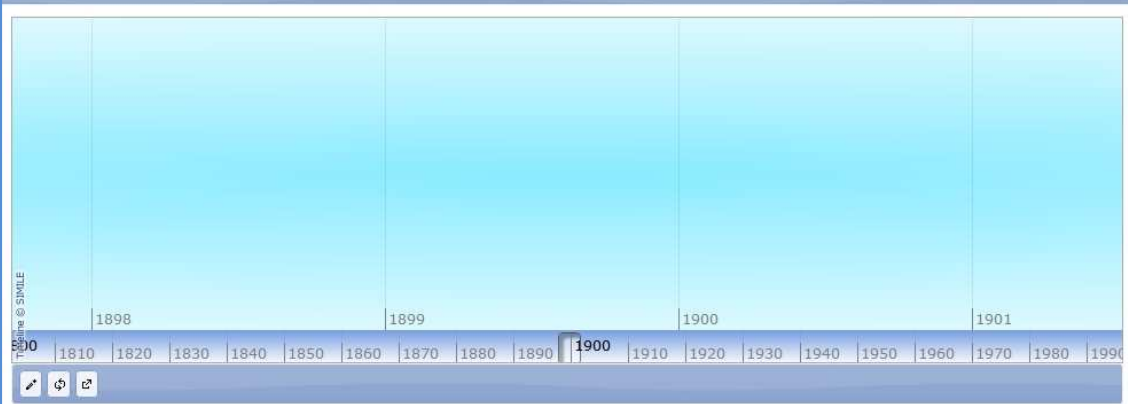


### 7.3.- Collaborative Task

A proposta neste caso é que o alumnado elabore unha liña de tempo sobre os acontecementos máis importantes na historia da informática tal e como a entendemos hoxe en día. A primeira pantalla que atopamos é esta:

### Timeline of Computer History

A brief timeline of the key events in the history of computers.



The timeline interface shows a horizontal axis with years from 1810 to 1990. The year 1900 is currently selected. The timeline is divided into sections by vertical lines. The interface includes a title bar, a description, and a timeline area with a year slider at the bottom.

Premendo no lapis da parte inferior esquerda, procedemos a identificarnos co nome de usuario e contrasinal facilitados. Unha vez dentro veremos a seguinte pantalla:

## Unit 9: Computing World

Insert data Jobs added

**Data**

Word: Atanasoff 1

URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Atanasoff 2

Remark: Atanasoff and his graduate student, Clifford Berry, design a computer that can solve 29 equations simultaneously. This marks the first time a computer is able to store information on its main memory. 3

**Start** 4

Year: 1941 Month: Day: Hour: Min: Sec:

**End**

Year: Month: Day: Hour: Min: Sec:

**Archivo imaxe** 5

Browse... 800px-Atanasoff-Berry\_Computer.jpg

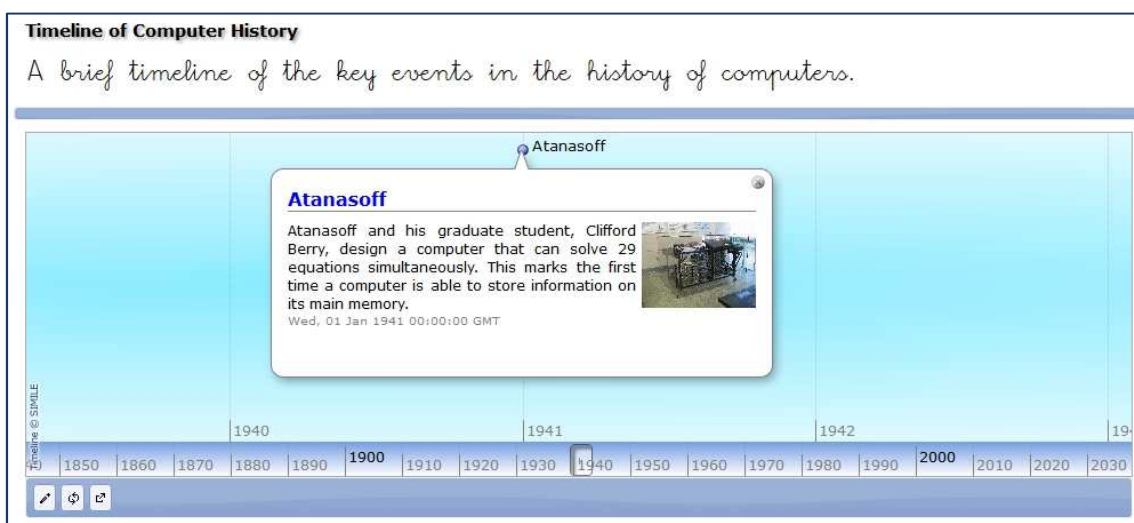
Ancho: 100

6

No apartado 1 “Word” poremos a palabra que logo aparecerá na liña de tempo. No campo 2, URL poremos unha ligazón a unha páxina web para obter información a maiores sobre o feito estudado. No apartado 3 “Remark” escribimos o comentario que logo aparecerá ao premer na palabra na liña de tempo. En 4, Start, poñemos o ano ao que se refire o evento, e por último no campo 5, “browse”, podemos incorporar unha imaxe que ilustrará dito contido.

Unha vez cubertos todos os datos prememos na casa de verificación (6) para gardar os datos. Con posterioridade se queremos volver a acceder a esta entrada, terémola dispoñible para a súa edición no botón “jobs added”.

Este sería o resultado final:



Ao premer na palabra “Atanasoff”, ábrese o cadro coa información e a foto elixida. Dentro dese recadro, ao premer en “Atanasoff” ábrese a ligazón establecida.



## Unit 9: Computing World

### 7.4 Writing:

Neste caso a proposta é que o alumnado investigue na rede e escriba a biografía dalgún personaxe relacionado co mundo da informática.

### 8.- SPECIAL DATES: World Refugees day.

Neste apartado trabállase con datas importantes para a formación integral do alumnado en base a competencias. Debido a que esta unidade será a última do curso, facémola coincidir co día mundial dos refuxiados que se celebra o 20 de xuño. A idade dos ordenadores e da tecnoloxía, tamén nos permite que sexamos conscientes da problemática que afecta a toda esta xente.

#### 8.1.- World Refugee Day:


Información sobre o día mundial dos refuxiados: cando se celebra e que razóns levaron a instaurar ese día. Asemade, ofrécese información sobre a guerra de Siria que será o eixo central nas actividades que veñen a continuación.

#### 8.2.- Activities:

Paquete con 10 actividades relacionadas cos refuxiados e coa crise actual en Siria:

# WORLD REFUGEE DAY

Unit 9



**LINKS**









- HELP FILE
- MIDDLE EAST
- SYRIA
- PATHS TO EUROPE

**ACTIVITIES**

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10

**Activity 3**

Drag the text boxes and drop them under the most suitable pictures:


 ASYLUM	 BOAT	 REFUGEE CAMP	 VOLUNTEER
 HUMANITARIAN AID	 REFUGEES	 FIRST AID KIT	 SYRIA

ATTEMPTS: 0/4

POINTS: 0/10

?

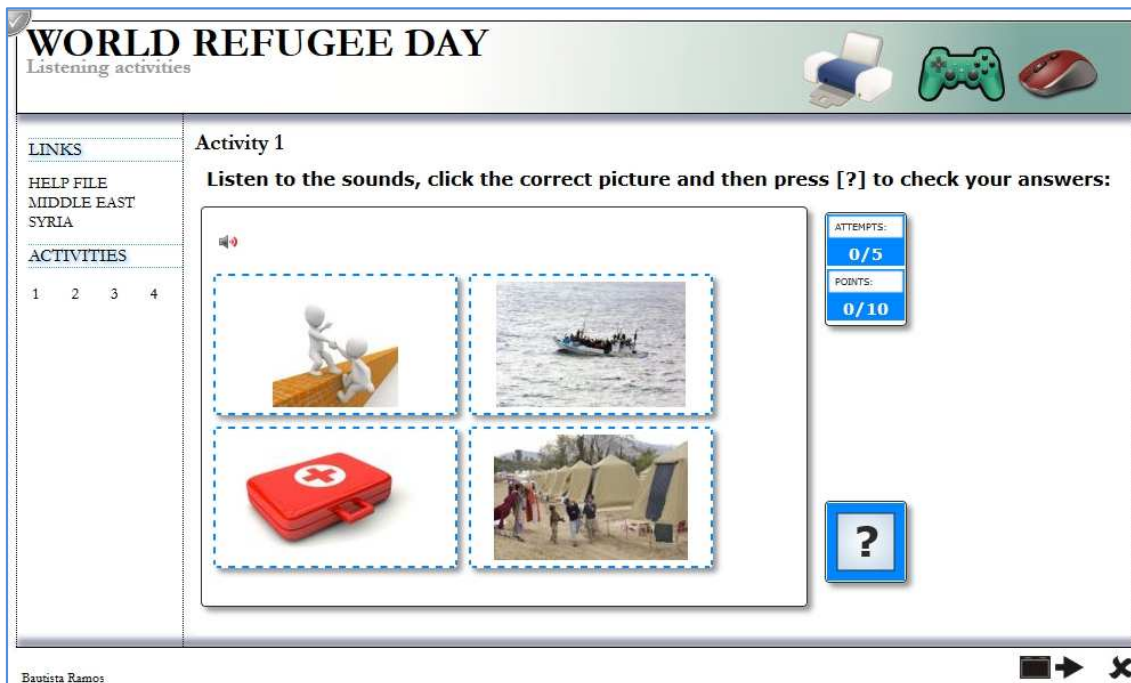
Bautista Ramos



## Unit 9: Computing World

### 8.3.- Listening:

Paquete con catro actividades para traballar a comprensión oral e seguir afondando no vocabulario relacionado co día mundial dos refuxiados:



### 6.4: Writing:

A proposta neste caso é que o alumnado elabore un cómic (pode facelo a man ou ben usando a ferramenta online “Toondoo” da que se facilita un titorial) sobre unha historia que teña relación cos refuxiados.

### 6.5.- Speaking:

O alumnado debe ver o vídeo “the most shocking second a day”. Un vídeo no que non hai diálogo de ningún tipo e deben intentar explicar a historia coas súas propias palabras.

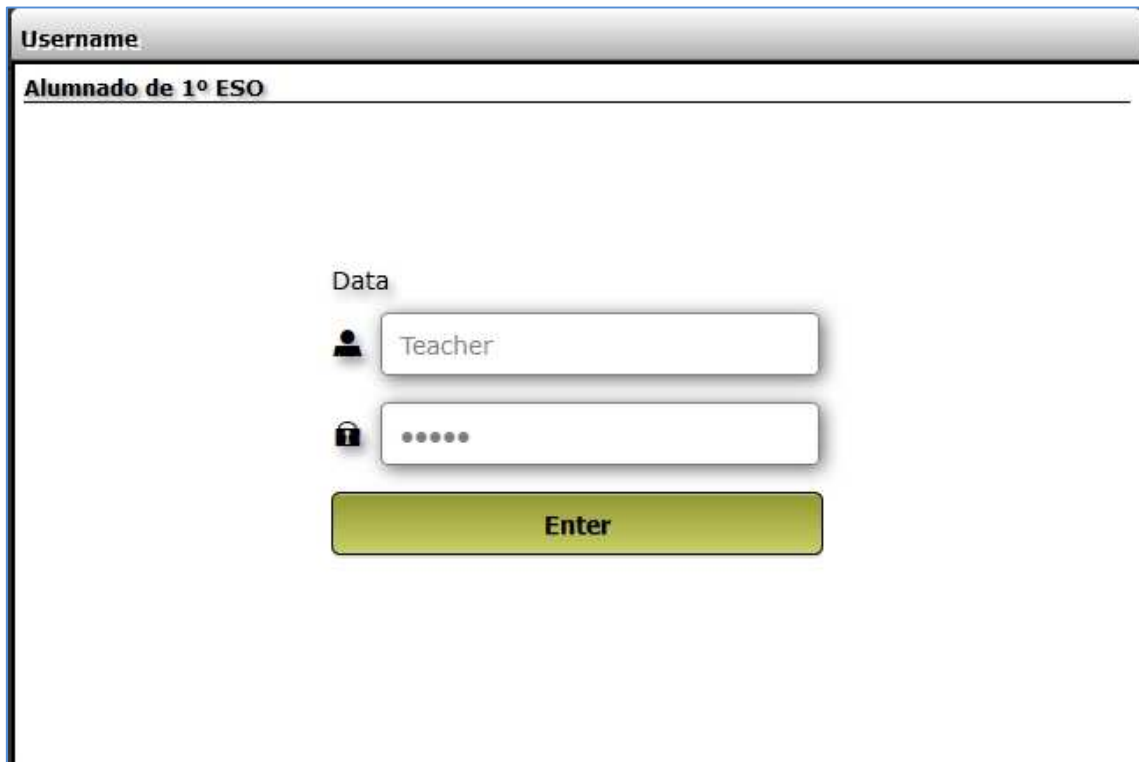
### 6.6.- Collaborative Task:

A proposta neste caso é que o alumnado entenda que moitos dos nosos antepasados tamén tiveron que fuxir e buscarse a vida noutros lares. A emigración é parte intrínseca da nosa historia e con esta actividade preténdese que o noso alumnado coñeza e reflexione sobre ese período.

Na pantalla inicial verán a barra de ferramentas da imaxe da dereita. Premeremos na imaxe superior para identificarnos como usuarios.



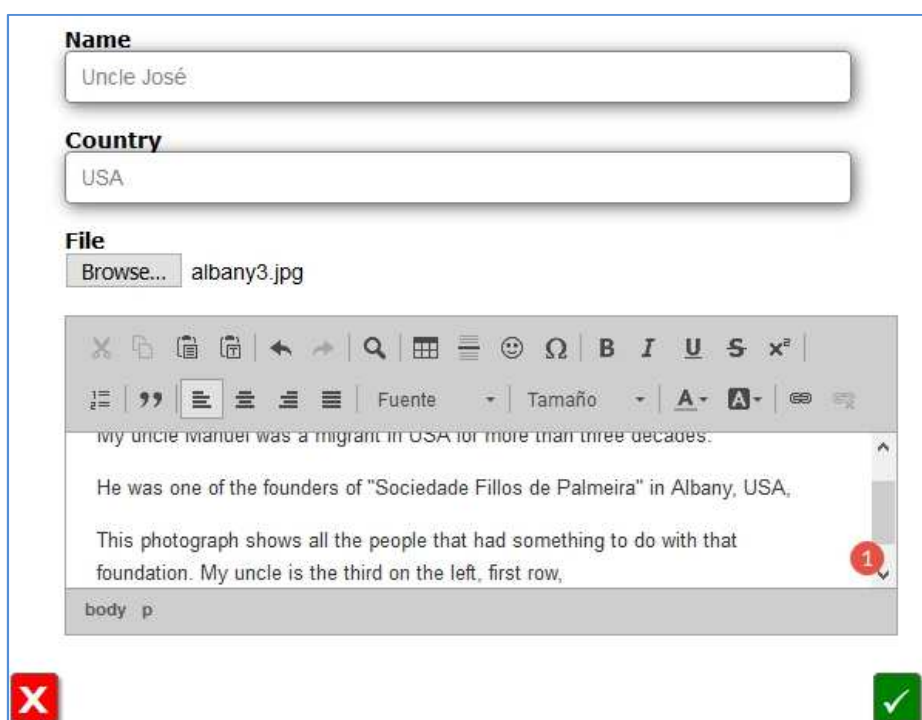
## Unit 9: Computing World



A login form for teachers. It has a title bar 'Username' and a subtitle 'Alumnado de 1º ESO'. Below the subtitle is a large empty rectangular area. In the center of this area, there is a label 'Data' above two input fields. The first input field has a person icon and contains the text 'Teacher'. The second input field has a lock icon and contains six dots. Below these fields is a green button labeled 'Enter'.

Logo de inserir o nome de usuario e contrasinal que nos foi facilitado, temos as seguintes opcións na barra de ferramentas (ver imaxe dereita). Comezando pola parte superior temos a posibilidade de editar a nosa entrada (botón lapis), actualizar a pantalla inicial; ver a pantalla completa; pechar sesión; e pechar a barra de ferramentas (botón “X”).

Ao premer no botón co lapis procederemos a editar a nosa entrada:

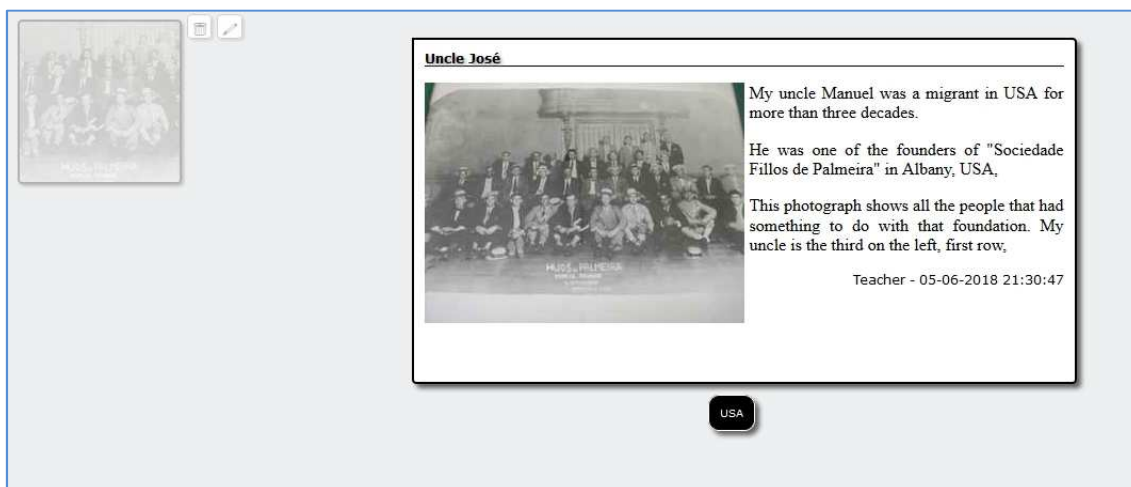


A form for entering student information. It has three main sections: 'Name' with a text input field containing 'Uncle José'; 'Country' with a text input field containing 'USA'; and 'File' with a 'Browse...' button and the filename 'albany3.jpg'. Below these is a rich text editor with a toolbar containing icons for undo, redo, search, list, link, text color, background color, bold, italic, underline, strikethrough, and font size. The text area contains the following text: 'my uncle manuel was a migrant in USA for more than three decades.', 'He was one of the founders of "Sociedade Fillos de Palmeira" in Albany, USA.', 'This photograph shows all the people that had something to do with that foundation. My uncle is the third on the left, first row,'. At the bottom left is a red 'X' button and at the bottom right is a green checkmark button.

Cubrimos os campos “Name” que identifica aos personaxes da foto, “Country” que identifica o lugar a onde emigraron e o texto da parte inferior. Podemos tamén incluír unha imaxe no campo “File”.

## Unit 9: Computing World

Ao premer no botón verde para validar a entrada, teremos xa a información agora na xanela principal:



### 9.- CITIES: Liverpool.

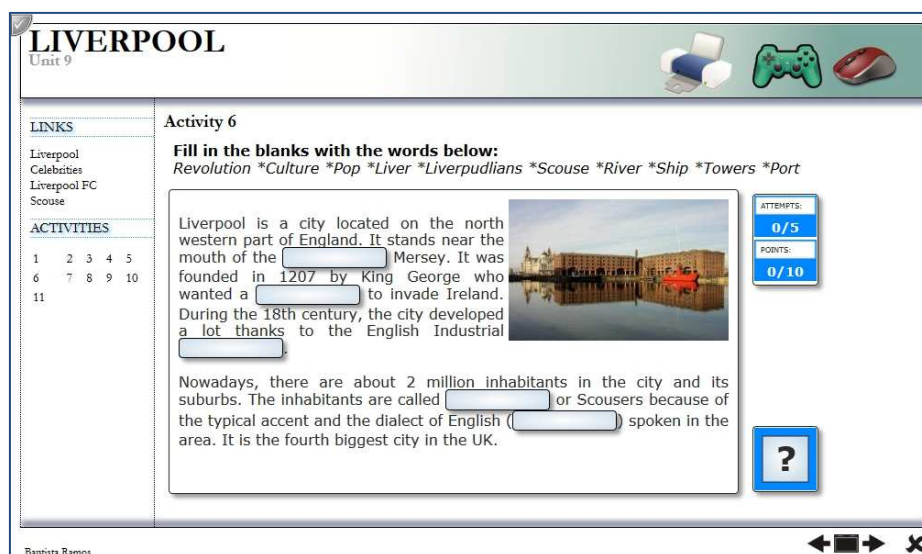
Dende esta sección preténdense ampliar o coñecemento do alumnado sobre as principais cidades dos países de fala inglesa. Neste caso, Liverpool.

#### 9.1.-Guide:

Guía didáctica que trata os aspectos esenciais (xeografía, historia, lugares de visita interesante e famosos nativos de Liverpool) para logo desenvolver as actividades sen problema.

#### 9.2.- Liverpool:

Once actividades interactivas sobre a cidade de Liverpool:






## Unit 9: Computing World

### 9.3.- The Beatles:

Tres actividades para traballar co gran símbolo da cidade: Os Beatles:

# THE BEATLES

Unit 9



## Activity 2

**Drag and drop these words to complete this text about "The Beatles":**

The Beatles were a British pop group from Liverpool. The members were John \_\_\_\_\_, Paul \_\_\_\_\_, George Harrison and Ringo Starr. Paul McCartney met John Lennon in 1957 and joined his group "The \_\_\_\_\_". Then, in 1960, they formed "The Beatles" with George Harrison and Ringo Starr.

In September 1962 they recorded their first great hit: "\_\_\_\_\_".

They wrote their own songs: Their most famous songs are "Yesterday", "All Together Now", "Yellow Submarine", "Hey \_\_\_\_\_", "Let it be", ...

Quarrymen

Love me Do

Lennon


McCartney

Jude

ATTEMPTS:  
**0/4**  
POINTS:  
**0/10**

?

Bautista Ramos



### 9.4.-Penny Lane:

Conxugando ambas cousas, traballamos cunha das cancións dos Beatles que ten como nome un dos espazos emblemáticos da cidade de Liverpool

Palmeira, 30 de Xuño de 2018