

GUÍA DIDÁCTICA

4º de primaria

# Detectives polo mundo



PROPOSTA DE TRABAJO  
GLOBALIZADO PARA AS ÁREAS  
DE LG, CS, CN E MT.

Licencia de formación 2021-2022

2º trimestre

Autoras:

Cristina Cuervo Soto

Matilde Dieste Velázquez

## 1. XUSTIFICACIÓN.

O proxecto de traballo que presentamos está deseñado para o alumnado de 4º de primaria que xa ten certos coñecementos e competencia dixital mínima para levar a cabo as actividades algo máis autonomamente. Por outra parte, consideramos que as actividades interactivas ou aquelas presentadas mediante o uso das tecnoloxías acadan unha maior motivación do alumnado que calquera presentación feita polo mestre/a. Convencidas de que a mellor maneira para facerlle chegar os contidos e sobre todo de acadar competencias é o traballo globalizado, escollemos esta opción para a nosa proposta. O aprendido desta maneira polo alumnado ten sentido para eles/as e lle atopan unha función que teñen que aplicar na propia UDI. Na vida real todos os contidos das diferentes áreas de coñecemento están interrelacionados e so así, vendo as posibilidades de utilización na resolución dos problemas propostos, podemos conseguir que o noso alumnado teña ganas de aprender e de aplicar o traballado.

<<Detectives polo mundo>> é o título escollido para esta serie de UDIs que utilizan como fío condutor as viaxes de 4 nenos/as coma eles, que viaxan a diferentes partes do mundo descubrindo: misterios, resolvendo probas, realizando pequenos traballos, ... para poder volver novamente á súa casa cheos de mencións e recoñecementos. Para poder conseguilo teñen que pedir a axuda do alumnado ao que vai dirixida esta proposta, que irá investigando e poñendo en práctica o aprendido para poder chegar ao final das probas. Este enfoque está baseado na gamificación que é unha técnica de aprendizaxe que traslada a mecánica dos xogos ao ámbito educativo co fin de conseguir un maior grao de atención, de motivación e uns mellores resultados. Esta técnica está adquirindo unha gran popularidade nos últimos anos e asociado ao uso das novas tecnoloxías, consideramos que vai conseguir melloras tanto a nivel de atención como de motivación, interese, implicación, ... no alumnado.

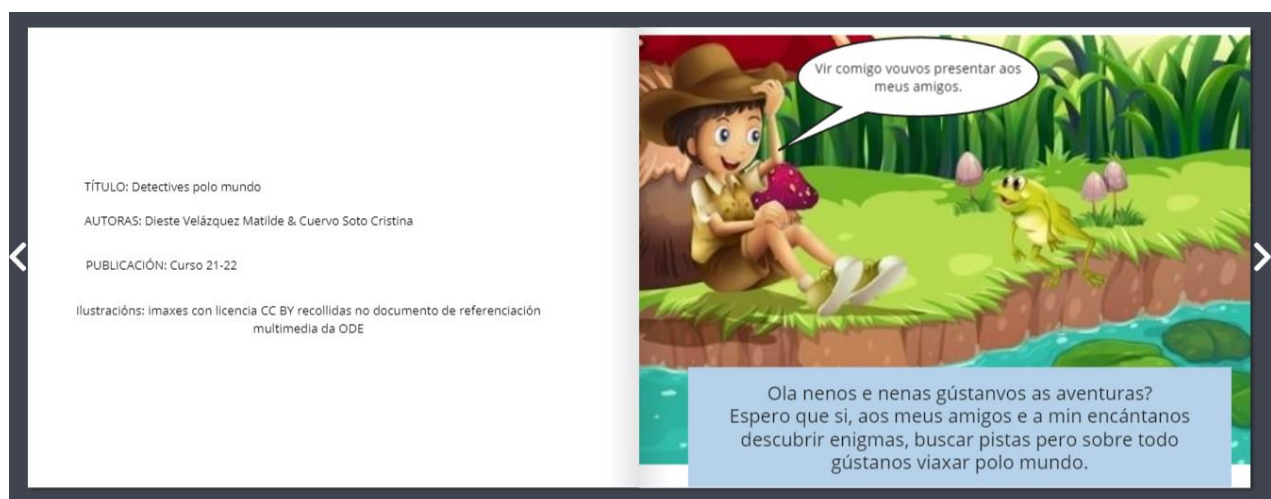
## 2. ESTRUCTURA DA SECUENCIA DIDÁCTICA:

A secuencia didáctica sobre o camiño de Santiago está vertebrada en torno a un Exelearning. Estrutúrase en 3 grandes bloques: a páxina de inicio (portada do proxecto), comeza a aventura (enfocada ao alumnado e onde se vai desenrolando a historia e se van realizando as tarefas propostas) e documentación (pensada para o uso docente). Pódese ver a estrutura desglosada na seguinte imaxe.



✓ *Comeza a aventura:*

Tras a páxina de inicio, que é a presentación da UD, aparece unha imaxe cun enlace a un conto onde se presenta ós personaxes: catro amigos/as que coinciden nun campamento de verán e aos que lle encantan os retos. Cada un deles ou delas ten uns intereses diferentes, relacionados con diferentes áreas curriculares. Con Aldara centrarémonos máis nas Ciencias Sociais, con Xiana nas Matemáticas, con Mauro nas Ciencias Naturais e con Antón na Lingua Galega.



✓ *En que lugar nos atopamos?*

Cada unha das ODE teñen como fío condutor as historias que lle suceden a estes catro rapaces. Neste apartado, a modo de historia presentamos a situación, obxecto, ... que os

leva a ter que investigar sobre o tema proposto (neste caso a Sabana africana do Serengueti).

menú

Inicio

Comeza a aventura

En que lugar nos atopamos?

Aprendemos sobre a Sabana africana

Practicemos o aprendido

Ponse a proba

Autoavaliación

Reto final: Completamos o álbum

Documentación

En que lugar nos atopamos?

**Unha viaxe inesperada.**

Hoxe 15 de xuño é o aniversario de Mauro e invitounos a todos a merender a casa dos seus avós, cos que el vive mentres os seus pais están traballando. Cando chegou o momento de abrir os agasallos sonou o timbre da porta, era o carteiro que lle traía unha postal moi especial. Era unha postal dos seus pais!!!!

Os pais de Mauro son zoológos e pasan a maior parte do ano fóra da casa. Na postal dábanlle as felicitades ao seu fillo e invitábanos a todos a pasar un mes con eles no Serengueti.

Quedamos todos sorprendidos pero Mauro estaba feliz, así que non podíamos rexeitar a invitación. Primeiro díamos que saber onde se atopaba o Serengueti porque ningún de nós tiña nin idea.


Na postal atopamos unha pista, viña un cuño de correos coa referencia do lugar de onde a enviaban, así que comezamos por aí.



✓ *Aprendemos sobre a Sabana africana.*



Neste apartado vanse introducindo os contidos que nos interesa traballar sobre o tema e pódense facer algunhas actividades para ver se se prestou atención e se comprendeu.

Informémosnos sobre a Sabana Africana



Podemos a miúdo o descubrimos que o cuño pertencía a Tanzania que é un país da Sabana africana. Agora facemos un pouco de investigación para saber a que lugar nos levan dixeran, porque os pais de Mauro falaban do Serengueti. Despois de moito buscar e ler moito atopamos toda esa información, preme na liña e se van avanzando.

Se queres darte un pouco virtual polo país que nos levan a visitar, despois al poderás descubrir diferentes opcións de visita.

✓ *Practicamos o aprendido:*

Actividades de desenvolvemento (con 4 itinerarios diferentes segundo a personaxe escollida). Premendo enriba de cada imaxe pódese chegar directamente á páxina da personaxe, aínda que se recomenda seguir a orde en que aparecen na historia, pode ser de utilidade o hipervínculo si se pretende usar o recurso en varias sesións ou si se prefire facer o traballo en grupo.

**Practicamos o aprendido**

**Traballamos en grupo**

Estos somos nós, un gran equipo de amigos, con grandes cualidades. Preme enriba de cada un /unha de nós para ir á parte de investigación que nos tocou a cada quen. Segue os nosos pasos para non perderte na historia e tenta axudarnos a todos/as! E cando penses que estas preparado/a para superar unha pequena proba que che axudará a pasar o reto final, preme no menú lateral en "Ponte a proba".

Aldara	Xiana	Mauro	Antón
			
<a href="#">Veremos: &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt; no menú lateral &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt;</a>	<a href="#">Veremos: &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt; no menú lateral &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt;</a>	<a href="#">Veremos: &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt; no menú lateral &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt;</a>	<a href="#">Veremos: &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt; no menú lateral &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt;</a>
Aldara é moi boa cos mapas, as lonxitudes, as localidades...	Xiana é moi boa cos matemáticos, xeometría, xeroglíficos...	A Mauro encántalle os animais e a natureza.	A Antón o que máis lle gusta é a literatura e a historia.

✓ *Ponte á proba.*

Este apartado inclúe actividades de repaso dos contidos traballados, agrupándoos tamén en torno aos catro nenos/as. Consta de 4 subapartados a proba de Aldara, a proba de Xiana, a proba de Mauro e a proba de Antón.

**Ponte a proba**

**É o momento de poñerte a proba.**

O noso safari polo Serengeti está chegando ao seu fin. Non podemos marchar de Tanzania sen as nosas fotos de aventura. Terás que axudar a cada un dos protagonistas a conseguir a súa foto especial da viaxe no reto final. Pero antes tes que entrenar! Atrévete coas probas que che propoñen Mauro, Xiana, Antón e Aldara? Preme enriba de cada unha das imaxes dos nenos/as para acceder ao seu <<Ponte a proba>>

Aldara	Xiana	Mauro	Antón
			
<a href="#">Veremos: &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt; no menú lateral &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt;</a>	<a href="#">Veremos: &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt; no menú lateral &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt;</a>	<a href="#">Veremos: &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt; no menú lateral &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt;</a>	<a href="#">Veremos: &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt; no menú lateral &lt;&lt; Ponte á proba &gt;&gt;</a>

Licenciado baixo a Licenza Creative Commons Reconecemento Non-comercial Compartir Igual 4.0

✓ *Autoavaliación.*

Neste apartado a alumnado poderá autoavaliarse para sacar conclusións sobre o proceso de aprendizaxe e comprobar en que aspectos pode mellorar para o traballo en equipo.

✓ *Reto final: Na procura da Compostela*

A través dun Genially e superando diferentes probas, irán gañando as fotos para o seu álbum do safari. Conseguirá superar o reto final a persoa que consiga as 4 fotografías dos protagonistas da aventura.

❖ *Documentación.*

Este apartado está indicado para o uso docente. Nel o profesorado poderá atopar a documentación precisa para a utilización do recurso:

- A guía didáctica
- O manual de usuario.
- O manual técnico.
- Referenciación multimedia dos recursos utilizados na ODE.

### 3. OBXECTIVOS DO RECURSO.

- Comprender e expresarse oralmente e por escrito de forma adecuada nos diferentes contextos da actividade utilizando diferentes ferramentas TIC.
- Utilizar a lingua para relacionarse e expresarse de maneira adecuada na actividade, adoptando unha actitude respectuosa e de cooperación, para tomar conciencia dos propios sentimentos e ideas e para controlar a propia conduta no desenvolvemento de traballos de grupo.
- Utilizar diferentes ferramentas dixitais tanto para buscar, recoller e procesar información como para escribir textos propios do ámbito académico e social.
- Identificar os principais elementos da contorna natural, social e cultural, analizando a súa organización, as súas características e interaccións e progresando no dominio de ámbitos espaciais cada vez máis complexos.
- Interpretar, expresar e representar feitos, conceptos e procesos do medio natural, social e cultural mediante códigos numéricos, gráficos, cartográficos e outros.
- Elaborar e utilizar instrumentos e estratexias persoais de cálculo e medida, así como procedementos de orientación espacial, en contextos de resolución de problemas.



- Participar en actividades de grupo adoptando un comportamento responsable, construtivo e solidario, respectando os principios básicos de funcionamento democrático.
- Utilizar as tecnoloxías da información e a comunicación para obter información e como instrumento para adquirir e compartir coñecementos, valorando a súa contribución á mellora das condicións de vida de todas as persoas.

#### 4. CONTIDOS E ESTÁNDARES.

CONTIDOS	ESTÁNDARES	CC
<ul style="list-style-type: none"> <li>• B3.4. Clasificación de animais vertebrados e invertebrados a partir de características observables.</li> <li>• B3.5 Clasificación das plantas (herbas, arbustos e árbores) a partir de características observables.</li> </ul>	CNB3.1.3. Utiliza claves e guías para a clasificación científica de animais e plantas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCC T CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• B3.7. Identificación de cambios observables que se producen nos seres no contorno.</li> <li>• B3.8. Valoración da biodiversidade e interese pola súa conservación.</li> </ul>	CNB3.1.4. Identifica hábitats de seres vivos e elabora un protocolo para respectar a biodiversidade.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCC T</li> <li>• CCL</li> </ul>
B3.9. Planificación, observación e comparación das diversas maneiras en que os seres vivos realizan as funcións vitais utilizando instrumentos apropiados e medios audiovisuais e tecnolóxicos da maneira máis precisa e rigorosa posible. Comunicación dos resultados, empregando distintos soportes textuais.	CNB3.2.2. Planifica, observa, compara, rexistra e comunica, empregando soportes textuais variados, os resultados da observación do ciclo vital previamente planificado.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCC T</li> <li>• CCL</li> <li>• CSIEE</li> <li>• CD</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.1. Planificación do</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB1.2.4. Identifica e interpreta</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCT</li> </ul>

<p>proceso de resolución de problemas: análise e comprensión do enunciado. Estratexias e procedementos postos en práctica: facer un debuxo, unha táboa, un esquema da situación, ensaio e erro razoado, operacións matemáticas axeitadas etc. Resultados obtidos.</p>	<p>datos e mensaxes de textos numéricos sinxelos da vida cotiá (facturas, folletos publicitarios, rebaixas...).</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CCL</li> <li>• CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• B1.5. Utilización de medios tecnolóxicos no proceso de aprendizaxe para obter información, realizar cálculos numéricos, resolver problemas e presentar resultados.</li> </ul>	<p>MTB1.6.1. Utiliza ferramentas tecnolóxicas para a realización de cálculos numéricos, para aprender e resolver problemas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCT</li> <li>• CD</li> <li>• CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.16. Operacións con números decimais.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB2.3.3. Realiza operacións con números decimais na resolución de problemas contextualizados.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCT</li> <li>• CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• B2.19. Utilización dos algoritmos estándar de suma, resta, multiplicación e división.</li> </ul>	<p>MTB2.4.1. Emprega e automatiza algoritmos estándar de suma, resta, multiplicación e división (de ata dúas cifras) con distintos tipos de números, en comprobación de resultados en contextos de resolución de problemas e en situacións cotiás.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCT</li> <li>• CAA</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• B3.4. Comparación e ordenación de medidas dunha mesma magnitude.</li> <li>• B3.6. Sumar e restar medidas de lonxitude, capacidade e masa.</li> </ul>	<p>MTB3.2.1. Suma e resta medidas de lonxitude, capacidade e masa en forma simple dando o resultado na unidade determinada de antemán</p> <p>MTB3.2.3. Compara e ordena medidas dunha mesma magnitude.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCT</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• B3.7. Unidades de medida do tempo e as súas relación.</li> <li>• B3.8. Equivalencias e transformacións entre horas,</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ MTB3.3.1. Resolve problemas da vida diaria utilizando as medidas temporais e as súas relacións.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• CMCT</li> <li>• CAA</li> </ul>



minutos e segundos.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>B1.2. Uso guiado de documentos audiovisuais para obter e relacionar informacións relevantes para aprender.</li> </ul>	LGB1.2.1. Accede de xeito guiado a documentos, audiovisuais e dixitais para obter a información necesaria para realizar traballos ou completar información.	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CD</li> <li>CAA</li> <li>CSC</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>B2.2. Comprensión de información xeral en textos procedentes dos medios de comunicación social (incluídas web infantís) con especial incidencia na noticia e nas cartas á dirección do xornal, localizando informacións destacadas en portadas, titulares, subtítulos, entradas.</li> </ul>	LGB2.1.1. Comprende a información relevante en textos propios de situacións cotiás e dos medios de comunicación social nos que esta se amose de forma evidente.	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CD</li> <li>CSC</li> </ul>
B3.1. Uso, de maneira xeral, das estratexias de planificación, de textualización e revisión como partes do proceso escritor.	<p>LGB3.1.2. Elabora o texto cunha estrutura definida, con coherencia xeral e de xeito creativo</p> <p>LGB3.1.4. Aplica, de maneira xeral, a norma lingüística: ortografía, acentuación, léxico, morfosintaxe.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CSC</li> <li>CCEC</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>
B3.6. Uso guiado de programas informáticos de procesamento de textos.	LGB3.5.1. Usa, de xeito guiado, programas informáticos de procesamento de texto	<ul style="list-style-type: none"> <li>CCL</li> <li>CD</li> <li>CAA</li> <li>CSIEE</li> </ul>

## 5. DESCRIPCIÓN DAS COMPETENCIAS CLAVE.

A competencia supón unha combinación de habilidades, prácticas, coñecementos, motivación, valores éticos, emocións e outros compoñentes sociais e de comportamento que se mobilizan para lograr unha acción eficaz.

As competencias contéplanse como un coñecemento na práctica, é dicir, un coñecemento adquirido a través da participación activa nas aprendizaxes. No contexto educativo podemos dicir que a competencia é un tipo de aprendizaxe caracterizada pola

forma en que calquera persoa pode facer uso dos seus moitos recursos persoais para lograr unha resposta adecuada a unha tarefa exposta nun contexto determinado.

Desde os centros educativos temos que incluír estas orientacións na nosa práctica docente deseñando actividades que incorporen tarefas que contextualicen as aprendizaxes e que permitan avanzar en máis dunha competencia ao mesmo tempo. As actividades recollidas neste proxecto van xustamente orientadas neste sentido. A través de actividades de carácter lúdico propoñemos contextos virtuais nos que o alumnado teña que poñer en práctica todo o aprendido durante as sesións de uso das ferramentas. Nelas traballaranse temas relacionado coas diferentes áreas do currículo. Ao longo do proxectos trátaranse todas as competencias claves en maior ou menor grao, pero tendo en conta o entorno virtual no que se van a desenvolver destacamos as seguintes estándares da competencia dixital:

- ✓ Busca información (empregando as TIC e outras fontes directas e indirectas), selecciona a información relevante, a organiza, analiza, obtén conclusións sinxelas e as comunica oralmente e/ou por escrito.

- ✓ Analiza informacións relacionadas coa área e manexa imaxes, táboas, gráficos, esquemas, resumos e as tecnoloxías da información e a comunicación.

- ✓ Emprega de forma autónoma o tratamento de textos (axuste de páxina, inserción de ilustracións ou notas etc.).

- ✓ Efectúa buscas guiadas de información na rede.

- ✓ Coñece e aplica estratexias de acceso e traballo na rede.

- ✓ Coñece e emprega as normas de uso e de seguridade dos instrumentos, dos materiais de traballo e das tecnoloxías da información e comunicación.

- ✓ Consulta na biblioteca diferentes fontes bibliográficas e textos de soporte informático para obter información para realizar traballos individuais ou en grupo.

- ✓ Utiliza as Tecnoloxías da Información e Comunicación para a procura e tratamento guiado da información.

- ✓ Accede a documentos audiovisuais e dixitais, para obter, seleccionar e clasificar, con certa autonomía, a información relevante e necesaria para realizar traballos ou completar información, valorando os medios de comunicación como instrumento de aprendizaxe.

- ✓ Utiliza dicionarios dixitais para interpretar a información dun texto.

- ✓ Usa as bibliotecas virtuais, para obter datos e informacións, con certa autonomía.

- ✓ Elabora, en diferentes soportes, textos propios da vida cotiá e académica, imitando modelos: cartas e correos electrónicos, mensaxes curtas, normas, notas e invitacións
- ✓ Busca e selecciona información en diferentes fontes e soportes dixitais.

## 6. METODOLOXÍA

Os principios metodolóxicos que nos guían no deseño desta secuencia dixital de aprendizaxe son os seguintes:

- Metodoloxía activa: propiciando unha integración activa do alumnado na dinámica xeral da aula e na adquisición e configuración das aprendizaxes; participando activamente no propio proceso ensinanza e aprendizaxe: escollendo a secuencia de actividades, o ritmo de traballo, a número de intentos, etc.
- Metodoloxía motivadora: a través da gamificación, da presentación duns personaxes cos que poder identificarse, propoñendo retos e non tarefas, ... consideramos que podemos conseguir unha forte motivación do alumnado nas aprendizaxes que pretendemos acadar. Tamén será importante arbitrar dinámicas que fomenten o traballo en grupo e a convivencia.
- Metodoloxía encamiñada a fomentar autonomía na aprendizaxe: utilizaremos unha linguaxe sinxela, clara e estruturada na presentación dos novos contidos e unha gradación das actividades para favorecer e estimular un maior grado de autonomía no alumnado.
- Metodoloxía pendente da atención á diversidade para ter en conta os distintos ritmos de aprendizaxe, así como os seus intereses e motivacións.
- Metodoloxía que fomente a educación en valores presentando actividades que conducen á adopción de actitudes positivas sobre o coidado do propio corpo, a conservación da natureza e a convivencia.
- Metodoloxía próxima ao seu mundo introducindo a gamificación e a adquisición dos contidos a través dos xogos e retos propostos.

## 7. MEDIDAS DE ATENCIÓN Á DIVERSIDADE

No deseño das actividades teremos en conta:

- Que ofrezan a posibilidade de realizarse a diferentes ritmos e poder repetirse as veces necesarias para que poidan ser accesibles para alumnado con diferentes niveis curriculares.
- Algunhas das actividades inclúen pictogramas asociados ao texto para ser máis accesibles ás persoas con TEA.
- O tipo de recursos utilizados, máis visuais, favorecen a atención polo que poden axudar a centrarse a alumnado con TDAH.
- O deseño da actividade presentada como un xogo, utilizando a gamificación, resulta moi motivante para todo o alumnado.
- Nas personaxes da historia poderán verse identificados ambos sexos habendo equidade no número de nenos e nenas protagonistas. Ademais utilizarase unha linguaxe non sexista, incluíndo ambos xéneros na redacción e transmitiranse valores como o respecto ás diferenzas individuais. Pretendemos ademais romper con estereotipos como o de asociar a excelencia en determinadas áreas a un dos sexos.
- Os textos das explicacións están redactados cun vocabulario e estruturas gramaticais sinxelas para favorecer a comprensión de alumnado con problemas de dislexia, comprensión lectora, que pertencen a grupos sociais máis desfavorecidos, etc.
- Nalgúns dos contidos ofreceremos a posibilidade de escoitar o audio en lugar de ter que léelo, deste xeito poderá ser máis accesible para persoas con dificultades na lectura ou con algunha deficiencia visual atendendo así a inclusión de todo o alumnado.

## 8. MEDIDAS DE PROMOCIÓN DA CONVIVENCIA

As metodoloxías baseadas na gamificación teñen moi en conta as posibilidades de relacións sociais que se lle presentan ao alumnado, para levar a cabo un traballo cooperativo para acadar os aprendizaxes propostos, sempre nun ambiente de colaboración e axuda mutua.

A través das U.D.I. que propoñemos neste proxecto os obxectivos encamiñados a promoción da convivencia son os seguintes:

- Desenvolver capacidades relacionadas coa convivencia pacífica.
- Respetar o pluralismo existente na sociedade actual.
- Desenvolver hábitos de traballo individual e colectivo.

- Adquirir formación e hábitos para o traballo en equipo.
- Adquirir autonomía na resolución pacífica de conflitos.
- Desenvolver habilidades de comunicación intrapersoal e interpersoal.

## 9. ACTIVIDADES:

No deseño desta ODE intégranse actividades de dous tipos: a maioría delas son para realizar directamente no exelearning, ben porque foron creadas con iDevices ou ben por estar embebidas nel; pero tamén hai actividades de investigación e cálculo que deben facer no seu caderno de clase. Consideramos importante que cada alumno/a teña un cartafol creado no seu ordenador para ir gardando aqueles arquivos necesarios para completar a ODE.

Ao longo da ODE o alumnado terá que realizar as seguintes actividades:

**1. Comeza a aventura:** lectura do conto de presentación dos personaxes da saga <<Detectives polo mundo>>.

**1.1.- En que lugar nos atopamos?:** Información de inicio da aventura (trátase dunha actividade de motivación)

### **1.2.- Aprendemos sobre a Sabana africana:**

- Bloque 1: lectura de información sobre a sabana africana e visionado do vídeo da guía turística.
- Bloque 2: Para saber máis, consultamos unhas webs sobre a Sabana e a viaxe a ela.
- Bloque 3: Actividade iDevice de encher ocos sobre a información proporcionada.
- Bloque 4: Actividade iDevice de adiviña, con termos recollidos na información proporcionada.

### **1.3.- Practicamos o aprendido:**

- **Traballo con Aldara:** primeiro realizarase unha lectura con información sobre o parque do Serengeti e as diferentes rutas para chegar a el desde Galicia. En segundo lugar, cun iDevice de desafío terase que investigar a que países pertencen 3 cidades europeas. En terceiro lugar dásenos información sobre esas cidades a través de

enlaces a páxinas web. Por último atopamos un iDevice de encher ocos sobre esas 3 cidades.

- **Traballo con Xiana:** En primeiro leranse diferentes datos numéricos sobre a viaxe desde Galicia e realizarase unha ficha (con dúas opción de realización) con cálculos matemáticos. En segundo lugar lese información sobre un safari en globo e se traballa sobre un pdf editable facendo cálculos numéricos sobre el.

- **Traballo con Mauro:** organízase nos seguintes bloques

- Bloque 1: Lectura con información sobre a sabana e a flora e fauna que podemos atopar nela. A información aparece recollida en dous libros con múltiples opcións de lectura.

- Bloque 2: Aprendemos vocabulario: a través dun pdf editable pedimos que completen un pequeno glosario de termos da sabana.

- Bloque 3: Para saber máis. Contén 3 arquivos pdf con esquemas sobre os animais e a súa clasificación.

- Bloque 4: Rosco a sabana. A través dun iDevice rosco compróbase a adquisición de contidos relacionados co tema.

- **Traballa con Antón:** organízase en varios bloques.

- Bloque 1: contén información sobre o parque e o seu nomeamento como patrimonio da humanidade pola Unesco.

- Bloque 2: a través dun iDevice de verdadeiro ou falso compróbase a comprensión dos contidos traballados.

- Bloque 3: contén información sobre os Masai creada con Genially.

- Bloque 4: actividade para avaliar a comprensión da información creada con iDevice selecciona.

#### 1.4.- Ponte a proba:

- **A proba de Aldara:** realización da actividade de vídeo interactivo sobre a guía turística.

- **A proba de Xiana:** realización de cálculos sobre a viaxe utilizando un iDevice de adiviña.

- **A proba de Mauro:** consta de dous bloques de preguntas. O primeiro creado con un iDevice cuestionario SCORM sobre a flora do lugar e o segundo bloque creado cun iDevice de elección múltiple con preguntas sobre a fauna do parque.



- **A proba de Antón:** aparece unha actividade creada co iDevice encher espazos sobre a tribo Masai.

**1.5.- Autoavaliación:** realización da actividade de rúbrica completando a táboa.

**1.6.- Reto final:** Completamos o álbum. Consiste na realización dunha serie de actividades, agrupadas en 4 rutas realizadas nun Genially. O obxectivo é ir superando as probas (de cálculo, verdadeiro ou falso, elixir a resposta correcta, relacionar...) para conseguir as 4 fotografías do safari dos protagonistas da saga.

## 10. AVALIACIÓN.

A avaliación, como en todos os procesos educativos realizarase en varios momentos. A avaliación inicial do alumnado farase antes do comezo do uso das aplicacións partindo dun coloquio informal no que se indagarán as ideas previas que teñen así como o coñecemento das ferramentas que se van a utilizar.

Durante a posta en práctica das UDIs, levaranse a cabo actividades sinxelas (incluídas no Exelearning) para que tanto o alumnado como o profesorado poida avaliar como se está desenvolvendo o proceso. Estas actividades serviránlle ao alumnado de retroalimentación para ver se teñen que seguir indagando ou practicando algún dos contidos traballados nesa UDI, antes de pasar á proba final (Genially).

Para que o profesorado teña constancia dos resultados obtidos nesas pequenas probas, crearanse cuestionarios específicos para este fin.

**Que palabras se escaparon do texto?**

Lee o parágrafo seguinte e escribe as palabras que faltan.

A tribo \_\_\_\_\_ é unha das máis coñecidas en todo o mundo polos seus \_\_\_\_\_, os seus \_\_\_\_\_ e as súas súas túnicas de cor \_\_\_\_\_. Os masai son un \_\_\_\_\_ estimado duns \_\_\_\_\_ individuos; o poboado \_\_\_\_\_ recibe o nome de \_\_\_\_\_. Viven en asentamentos chamados "\_\_\_\_\_". As súas cabanas feitas de \_\_\_\_\_ están dispostas en \_\_\_\_\_.

Os \_\_\_\_\_ caracterízanse por ser moi \_\_\_\_\_ e \_\_\_\_\_ e por ir sempre vestidos con rechamantes teas e con vistosos \_\_\_\_\_ e pendentes de \_\_\_\_\_.

Para converterse oficialmente en homes os \_\_\_\_\_ masai teñen que cazar un \_\_\_\_\_ coas súas propias mans como proba de \_\_\_\_\_. Na actualidade, debido á protección da poboación de \_\_\_\_\_ en risco de \_\_\_\_\_, esta tradición está a transformarse nunha celebración simulada. É máis, moitos \_\_\_\_\_ masai están a converterse en \_\_\_\_\_ e protexores dos \_\_\_\_\_.

Os Xogos \_\_\_\_\_ Mwali son un evento multideportivo \_\_\_\_\_ que ten lugar en Quenia. O propósito do evento é a substitución dos costumes ancestrais do pobo \_\_\_\_\_, que siñan como obxectivo a caza de vida \_\_\_\_\_, pola práctica de \_\_\_\_\_ deportivos.

Enviar



En canto a proba final (elaborada a través de Genially) só poderá chegar ao final a persoa que supere tódalas probas polo que o envío por parte do alumnado dos 4 arquivos coas fotografías, chegará para xustificar ter pasado tódolos niveis.

Para axudar ao alumnado a autoavaliar o seu traballo incluímos un apartado na secuencia, dedicado a autoavaliación, cun cadro con rúbricas que poidan guialos.

**Compete a aprender**

Di que lugar nos alcançamos?

Aprendemos sobre o Canabidiol

Praticamos o aprendizado

Passa a prática

**Substituição**

Não está na prática do Componente

**Documentação**



<https://www.canabidiol.com.br/pt-br/2022/02/01/primeira-aula/>

Com esta lista você avalia o seu trabalho em grupo. Preenhe sobre ATUADOR para obter a rubrica mais completa. Utilize esta rubrica para imprimir e gerar um código único impressora de PDF. Logo gerando o código ao lado indicado.

**Rubrica**

Tabela de autoavaliação [abaixo](#)

	Indicadores de autoavaliação	Escrito se a tes...	Escrito se a tes...	Escrito se a tes...	Escrito se a tes...
1	Respondo a pedido dos demais e aponto ideias para o trabalho em grupo. (2)	Sempre (2)	Muitas vezes (1,5)	Poucas vezes (0,5)	Nunca (0)
2	Sou responsável do meu trabalho e cuido das tarefas que se me propõem. (2)	Sempre (2)	Muitas vezes (1,5)	Poucas vezes (0,5)	Nunca (0)
3	Sou capaz de realizar as tarefas atribuídas. (2)	Sempre (2)	Muitas vezes (1,5)	Poucas vezes (0,5)	Nunca (0)
4	Presto a minha ajuda aos companheiros que a precisam. (2)	Sempre (2)	Muitas vezes (1,5)	Poucas vezes (0,5)	Nunca (0)
5	Entregamos na realização e apresentação das tarefas. (2)	Sempre (2)	Muitas vezes (1,5)	Poucas vezes (0,5)	Nunca (0)

Larissa de Souza e [Jéssica Caroline](#) | [Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho"](#)

Ademais das tarefas que xa se mencionaron creadas especificamente para a avaliación, os mestres/as poderán avaliar outros aspectos do traballo desenvolto polo alumnado mediante estas rúbricas:

<i>Indicadores de avaliación</i>	<i>Moi bo (10 puntos)</i>	<i>Bo (8 puntos)</i>	<i>Regular (5 puntos)</i>	<i>Mal (3 puntos)</i>	<i>Moi mal (0 puntos)</i>	<i>Observacións</i>
----------------------------------	---------------------------	----------------------	---------------------------	-----------------------	---------------------------	---------------------

<b>Actitude cara o traballo</b>	Aproveita o tempo na clase e fai todas as tarefas asignadas.	Aproveita o tempo na clase pero deixa algunhas tarefas pendentes por estar distraído@.	Fai a maioría das tarefas pero fala ou distráese con facilidade.	Fala e distráese con facilidade e deixa moitas tarefas sen facer.	Non realiza as tarefas asignadas.	
<b>Contidos traballados</b>	Demostra total entendemento dos conceptos traballados.	Comprende a maioría dos conceptos traballados.	Demostra algún entendemento dos conceptos traballados.	Demostra comprender moi poucos dos conceptos traballados.	Demostra un total descoñecemento dos conceptos traballados.	
<b>Resolución de problemas matemáticos</b>	Usa estratexias axeitadas, demostra dominio e comprensión do tema.	Utilizou unha boa estratexia, pero demostra certos problemas.	Resolve os problemas pero utiliza moitos pasos para resolver os problemas.	As estratexias utilizadas non son eficaces para resolver os problemas.	Non utiliza ningunha estratexia para resolver os problemas e os resultados son incorrectos.	
<b>Redacción de textos: Contido</b>	O contido é axeitado ao que se lle pide e é orixinal.	O contido é axeitado ao que se lle pide pero ten partes copiadas do texto dado para traballar.	A maioría do contido está copiado textualmente do texto dado para traballar.	Todo o contido está copiado textualmente e non está ben enlazado.	O contido non se corresponde co que se lle pide que faga.	
<b>Redacción de textos: Creatividade</b>	O traballo é orixinal, imaxinativo e creativo.	O traballo é orixinal pero pouco creativo.	O traballo mestura ideas orixinais con outras similares ás dos seus compañeir@s.	O traballo é moi semellante ao dos seus compañeir@s.	O traballo é exactamente igual ao dos seus compañeir@s.	
<b>Traballo en grupo</b>	Sempre aportou ao grupo ideas e axudou ao resto do equipo en todo momento.	Aportou ao grupo ideas e axudou ao resto do equipo nalgúns ocasións.	Traballa ben de maneira individual pero lle costa colaborar en grupo.	Traballou so de maneira individual.	Non quixo participar no traballo en grupo.	
<b>Autonomía no uso das ferramentas dixitais.</b>	Desenvólvese con soltura no uso das ferramentas dixitais.	Desenvólvese autonomamente no uso das ferramentas dixitais pero precisa de guías ou pequenas explicacións.	Desenvólvese autonomamente no uso das ferramentas máis sinxelas de consulta pero non nas de creación.	Para desenvolverse no uso das ferramentas precisa do apoio continuo do mestre@.	Non é capaz de usar as diferentes ferramentas dixitais empregadas.	

## RECURSOS DE AVALIACION E RETROALIMENTACION:

Todas as actividades realizadas no desenvolvemento da ODE están deseñadas para servir de instrumento de avaliación continua tanto para o profesorado como o alumnado. A medida que se lle vai dando información sobre o tema, se lle propoñen actividades que lle serven de retroalimentación xa que non permiten seguir avanzando ata que se atopa a resposta correcta.

No caso de traballar con conexión a internet, as fichas interactivas poderán autocorrixirse para que o propio alumnado comprobe os erros e acertos.

Como avaliación final deben superar os retos que se lle propoñen xa que neles se agrupa toda a información traballada durante a ODE.