Guía Didáctica

Orientacións para o profesorado

1. - INTRODUCIÓN:

"Art" é unha unidade didáctica creada por Juan Bautista Ramos Saíñas durante un período de licenza por estudos concedida pola consellería de educación da Xunta de Galicia para o curso 2018-19.

Destinatarios: centrada nos contidos propios de 3º da ESO, serve como consolidación e/ou introdución a novos coñecementos sobre os temas aquí tratados.

Materias, contidos e competencias básicas: abrangue contidos propios das áreas de Lingua Inglesa, Xeografía e Historia, Plástica e Matemáticas. Na unidade trabállanse as catro destrezas necesarias para a adquisición dunha lingua estranxeira (Comprensión oral, comprensión escrita, produción oral e produción escrita) 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 Mini quest. 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:

- REVIEW: Esta sección serve para atender á diversidade e para afianzar coñecementos previos de este ou de cursos anteriores. Nesta unidade repasamos a diferenza entre o presente simple e o presente continuo, os modificadores de nomes contables e incontables e os diferentes pasados.

- GRAMMAR: Nesta unidade traballaremos coa diferenza entre os xerundios e os infinitivos.
- SONG: Con esta actividade "lúdica", refórzase a estrutura gramatical aprendida.
- VOCABULARY: A arte
- CROSS- CURRICULAR: O Renacemento.
- REAL ENGLISH: A arte corporal
- WEB TASK: Mini quest → Tatuaxes: Risco e prevención
- CULTURAL SPOT: Historia das tatuaxes.
- MIND TWISTERS: Sección de actividades máis lúdicas onde se traballa o pensamento lóxico e a competencia matemática.

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. Só hai un paquete de actividades ("speech recognition") que funciona unicamente en Chrome ou en Maxthon no momento de realización deste material.

Temporalización: pensada para aproximadamente tres semanas. Dada a organización máis habitual dos contidos do terceiro curso da ESO, esta unidade sería a segunda da primeira avaliación. 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.

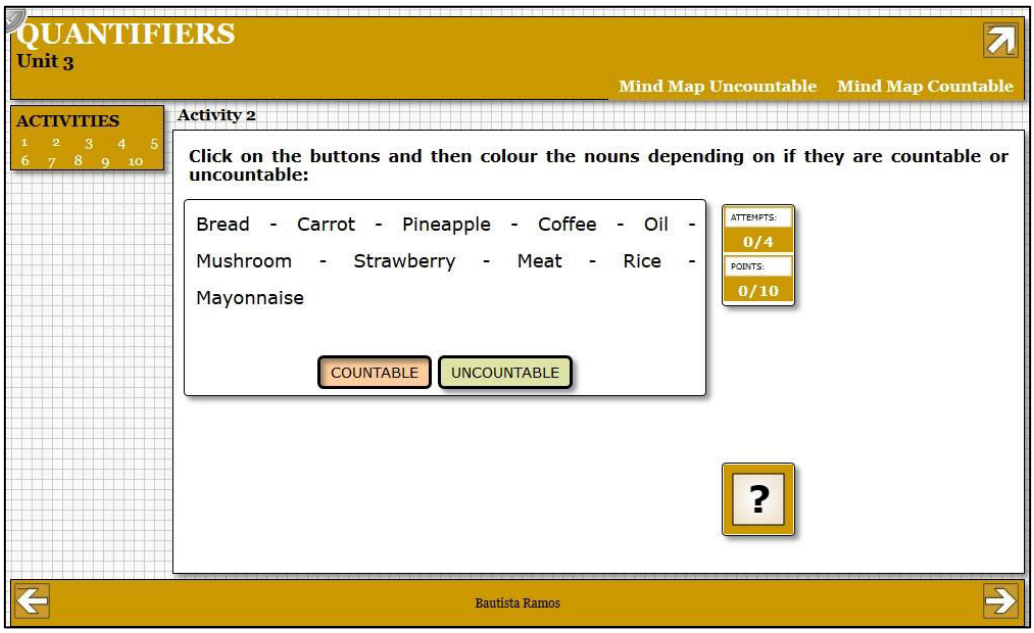
A continuación ten unha descrición dos apartados presentes nesta Unidade Didáctica:

1.- REVIEW:

Esta sección servirá para atender á diversidade. Ofreceranse actividades máis propias de cursos anteriores (pensando no alumnado coa materia pendente) e tamén de repaso en unidades posteriores dos contidos xa vistos neste curso.

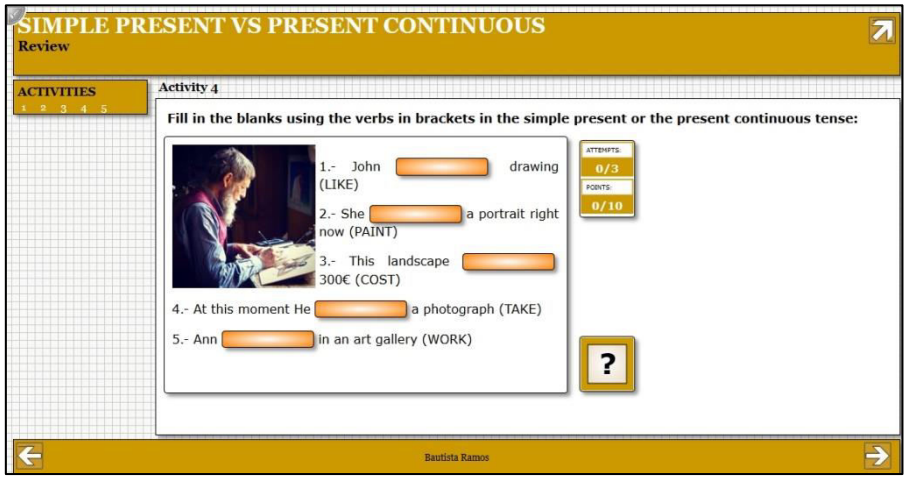
1.1 Quantifiers:

Trabállase a diferenza entre much / many ; a little / a few; a/an ; some / any e repásase a diferenza entre nomes contables e incontables:



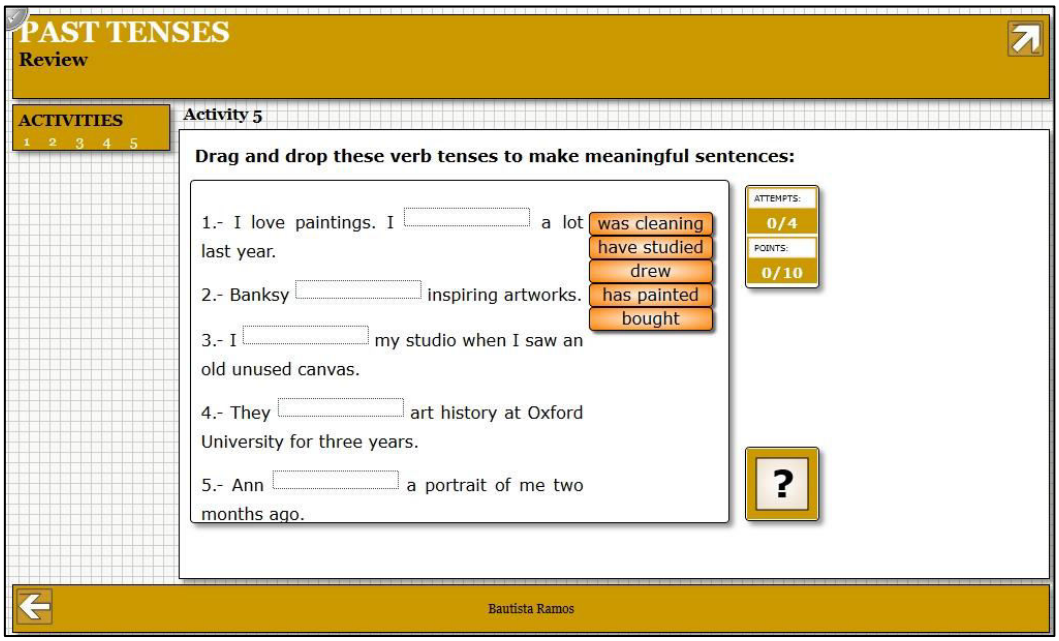
1.2 Present Simple or Present Continuous:

5 actividades para traballar de novo a diferenza entre o presente simple e o presente continuo (xa explicada no tema 1):



1.3 Past Tenses:

Paquete con 5 actividades diferentes para repasar o uso do pasado simple e o pasado continuo (explicado no tema 1) e a diferenza entre o pasado simple e o presente perfecto (explicado no tema 2):

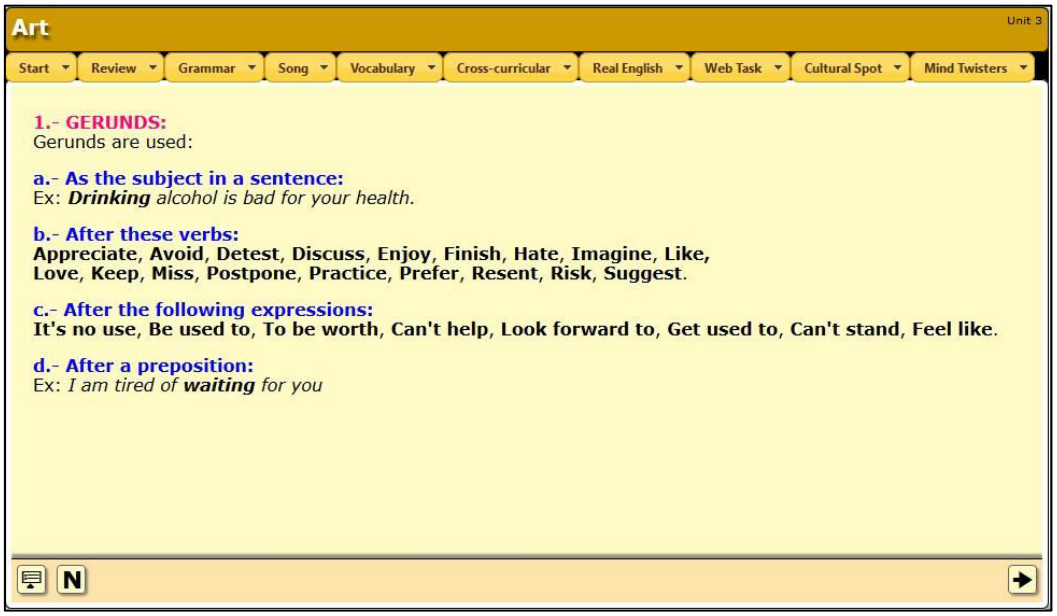


2.- GRAMMAR:

O tema de gramática desta unidade é o uso dos xerundios e os infinitivos.

2.1 Guide:

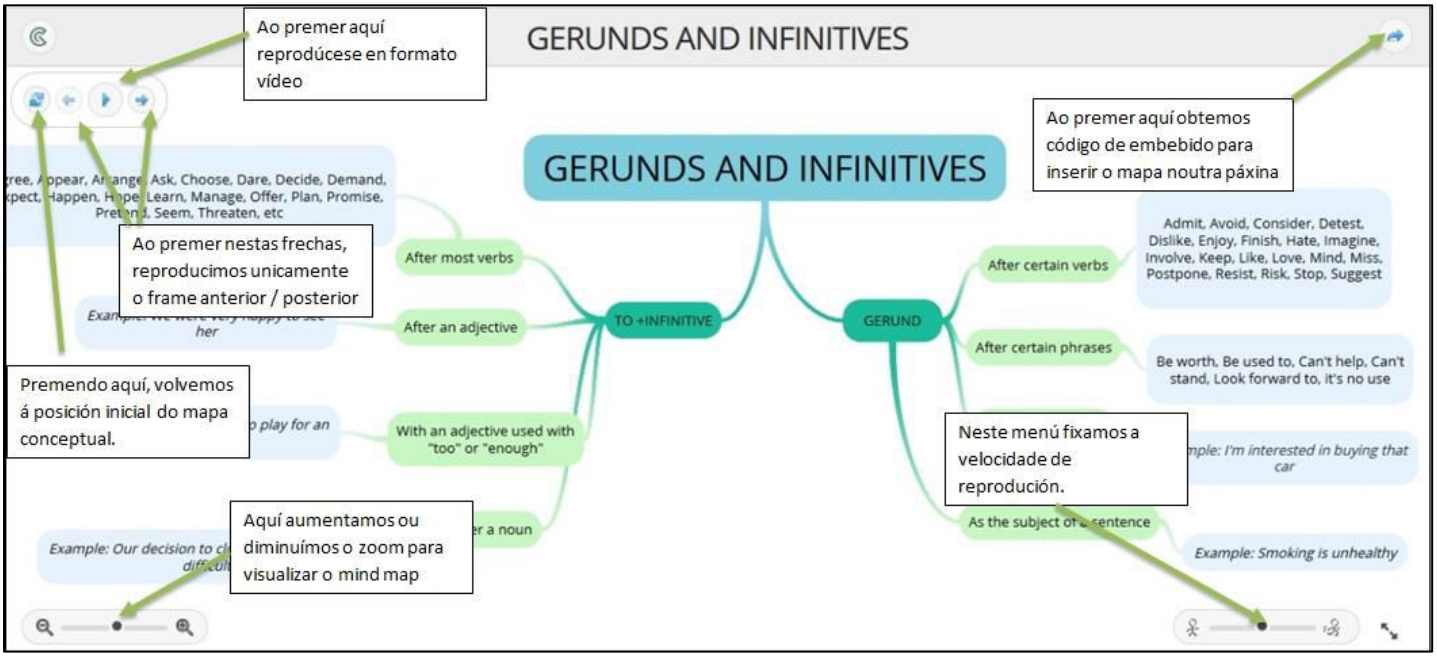
Guía didáctica para entender as diferenzas no uso entre ambas formas:



Este apartado é para o alumnado unha guía de estudo do pasado simple do verbo to be, 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.

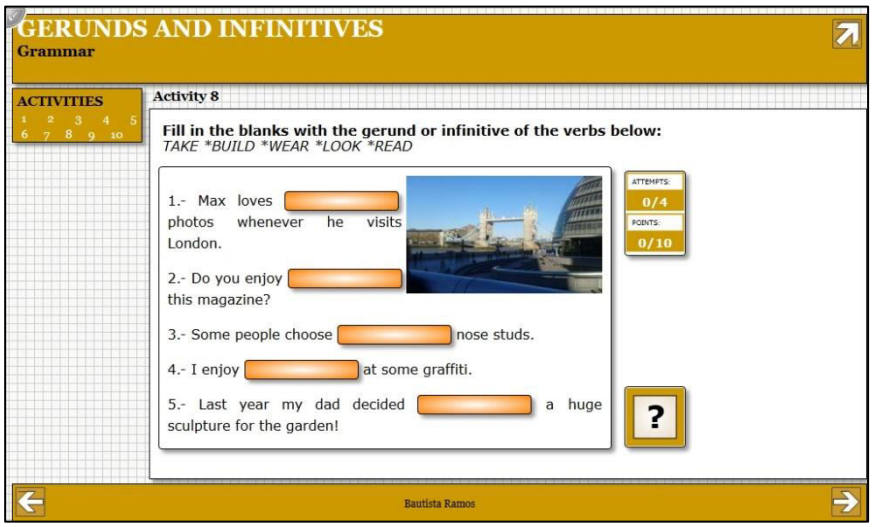
2.2 Mind Map:

Outra ferramenta máis para facilitar a aprendizaxe. Este mapa conceptual está elaborado coa ferramenta Goconqr. Observe na imaxe inferior o seu funcionamento:



2.3 Gerund and Infinitive:

Paquete con dez actividades para traballar a diferenza entre xerundios e infinitivos:



O alumnado pode en todo momento "moverse" polas distintas actividades que forman o grupo, ben a través do "índice de actividades"

(números na marxe superior esquerda), ben a través das frechas de "seguinte/anterior" (na parte inferior dereita). É importante ter en conta que, en calquera momento de execución deste grupo de exercicios interactivos, podemos obter un informe de avaliación do traballo desenvolvido, "**auto avaliación**", pulsando sobre o botón gris da esquina superior esquerda. Ten máis información sobre os paquetes de actividades no documento "**Manual do Usuario**".

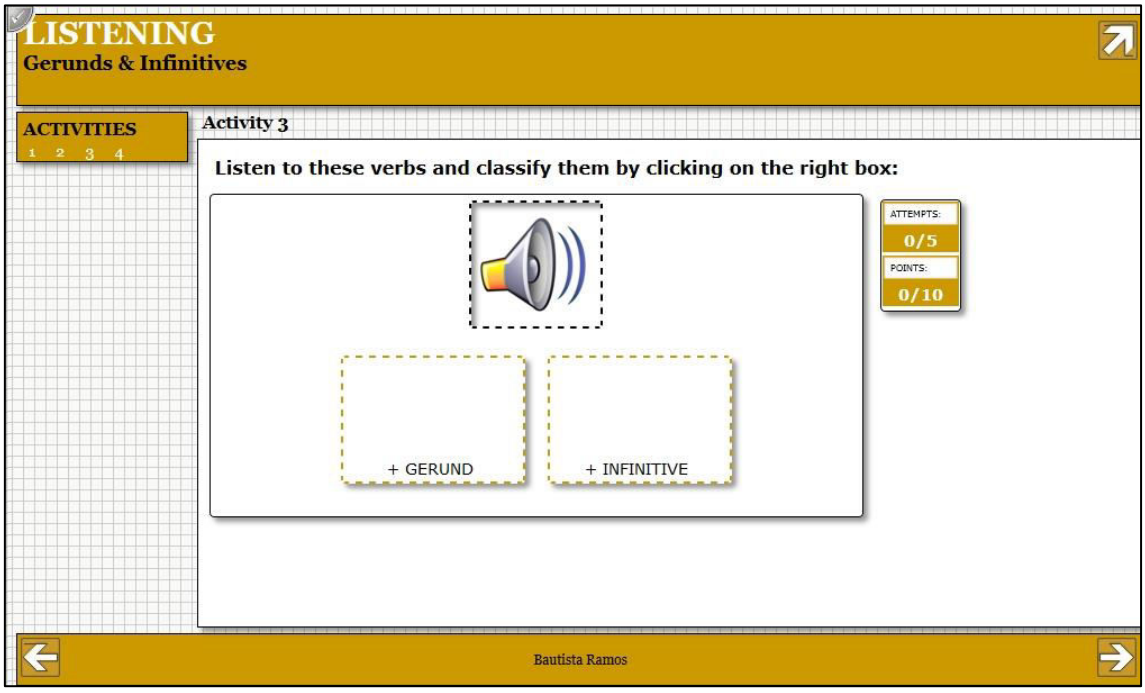
Ao premer na auto-avaliación, podemos observar o número de intentos que realizou o alumnado, se rematou a actividade con éxito, cantos intentos precisou e os puntos obtidos. Se poñemos o cursor enriba do número aparecerá unha subtáboa, dándonos máis detalles desa actividade concreta. Pode solicitar que o alumnado faga unha captura de pantalla cos resultados e que lla envíe, ou ben pode crear o seu propio control de usuarios e usalo cos paquetes de actividades propostos. Dese xeito, sempre e cando as actividades estean aloxadas nun servidor web, vostede terá acceso en todo momento a ese informe:

N.	Activity	Executions	State	attempts:	points:
1	Activity 1	1		0	10
2	Activity 2	1		0	10
3	Activity 3	1		0	10
4	Activity 4	1		0	10
5	Activity 5	1		0	10
6	Activity 6	1		0	10
7	Activity 7	1		0	10
8	Activity 8	2		1	8
9	Activity 9	1		0	0
10	Activity 10	0		0	0
			8 / 10		78

N.	Start	End	State	attempts:	points:
1	23:34	xx:xx		0	0
2	23:34	23:35		1	8

2.4 Listening:

Paquete con 4 actividades para traballar a comprensión oral e afondar na diferenza entre xerundios e infinitivos:

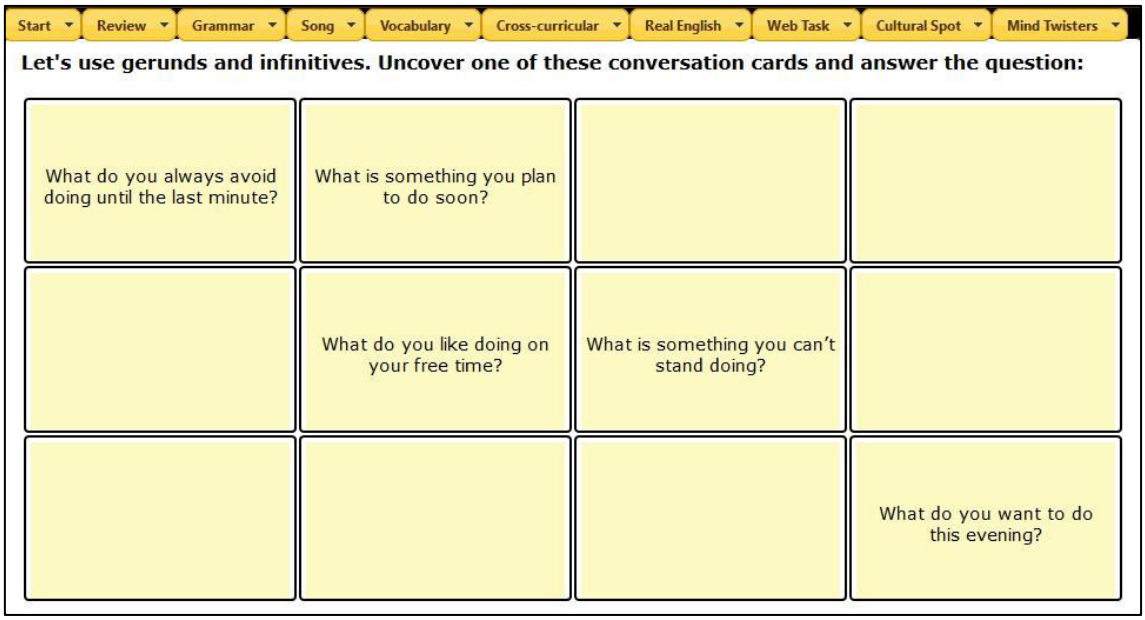


2.5 Writing:

Traballamos a destreza de expresión escrita. Neste caso a proposta é que o alumnado describa o que fai no seu tempo libre usando expresións do tipo “I enjoy + -ing”

2.6 Speaking:

Traballamos a destreza de expresión oral con esta serie de tarxetas de conversación que o alumnado debe ir descubrindo e contestando:



3.- SONG:

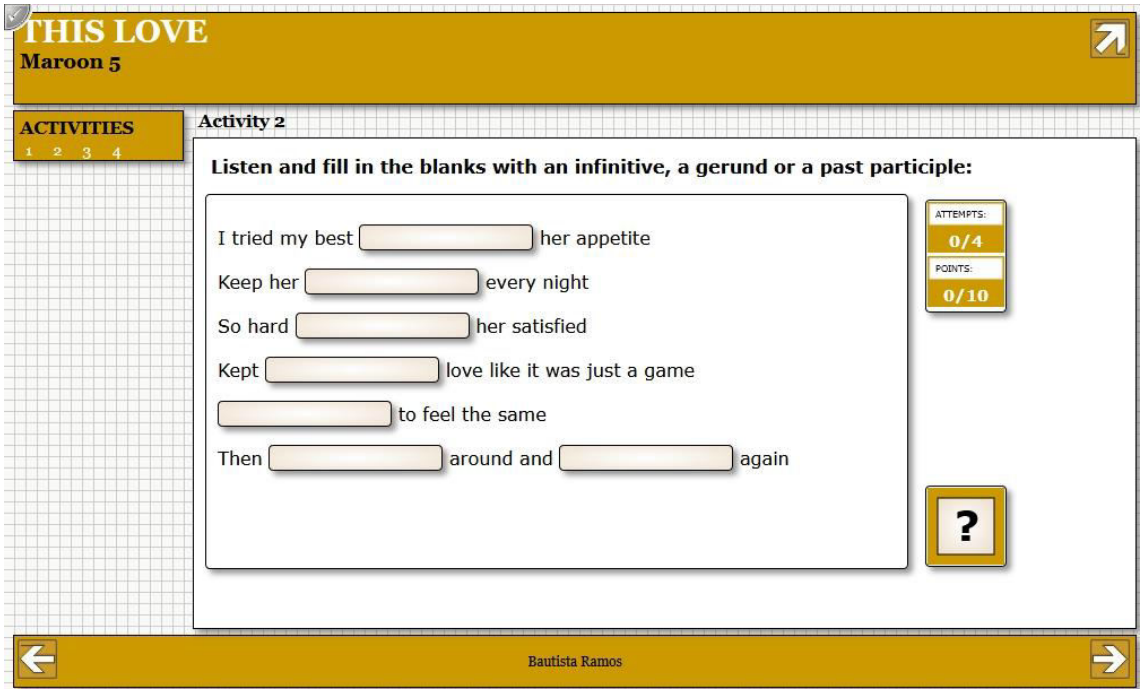
O alumnado deberá escoitar a canción “This Love" de Maroon 5, para traballar a destreza de “listening” e ao mesmo tempo reforzar unha das estruturas gramaticais traballadas: O uso do pasado simple.

3.1 Video

Premendo nesta opción accedemos ao vídeo aloxado en youtube para poder escoitar a canción.

3.2 Activities

Paquete con catro actividades que débense ir facendo ao mesmo tempo que se vai escoitando a canción. Fíxese que aproveitamos a “escusa” da canción para seguir afondando no aspecto gramatical que se traballa nesta unidade, como xa se explicou con anterioridade.



4.- VOCABULARY: Art

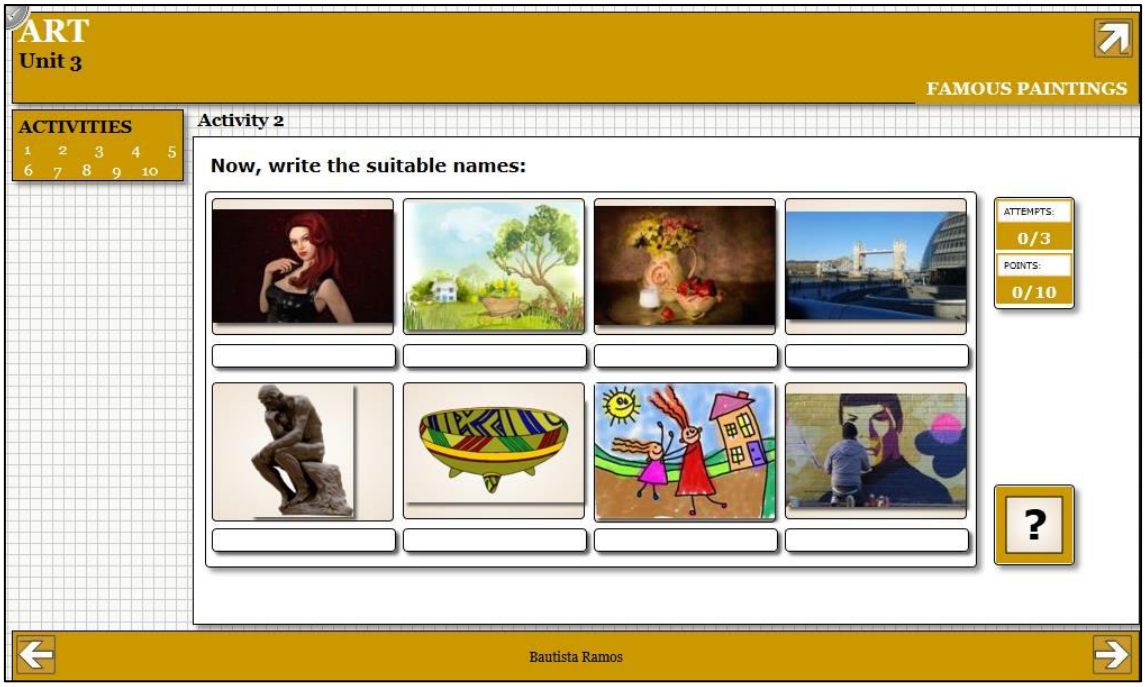
4.1.- Pictionary.

Premendo neste enlace ábrese unha guía do vocabulario que precisa ser aprendido. Amósanse as imaxes a xeito de dicionario visual. Ao premer nelas, as imaxes veñen á

fronte. Ao premer na icona coa frecha temos acceso a mais información e ao premer na icona da nota musical, ábrese un reprodutor que nos permite escoitar como se debe pronunciar dita palabra. Observe a imaxe inferior:

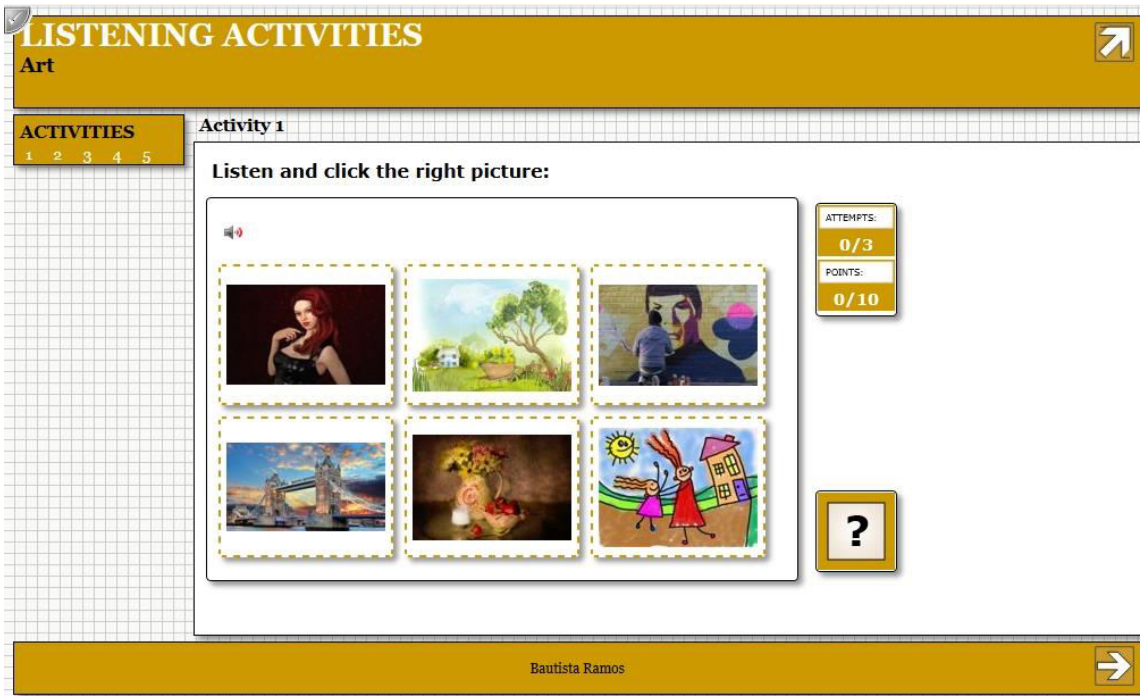
4.2.- Art.

Dez actividades diferentes para traballar a adquisición e practicar a forma escrita do vocabulario traballado:



4.3.- Listening.

Paquete con 5 actividades onde traballamos a comprensión oral relacionada co vocabulario da unidade:

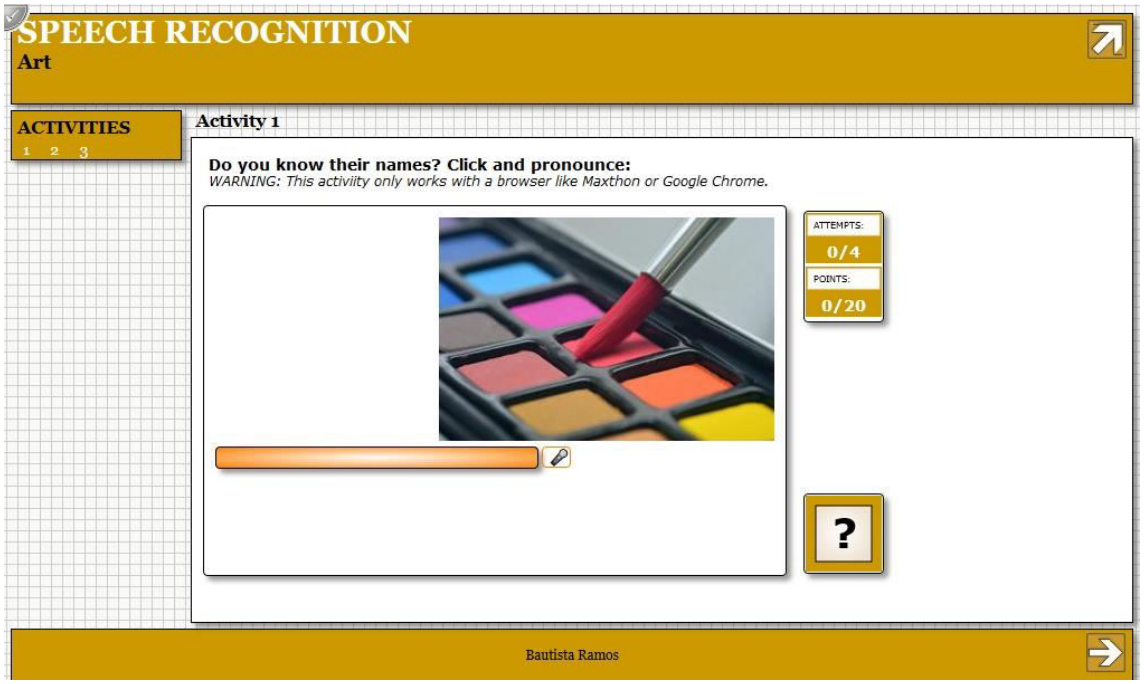


4.4 Writing activity.

A proposta neste caso é que o alumnado escolla o seu cadro favorito e o describa. Ese documento debe subirse ao xestor de arquivos.

4.5 Speech recognition:

Este paquete con 3 actividades está pensado para a mellora da produción oral e da pronunciación. Polo momento os únicos navegadores que soportan este tipo de actividades son Chrome e Maxthon, polo tanto para realizar estas 3 actividades precisa un destes dous navegadores. Ademais debe darlles permiso para usar o micrófono (no documento técnico ten máis información ao respecto). Na actividade do exemplo, o alumnado debe ordenar correctamente a frase e pronunciala correctamente en inglés tras premer no micro. Se o fixo ben, o programa inmediatamente escribirá na caixa de texto a palabra. Se cre que é a correcta debe premer na interrogación para comprobalo. Se é incorrecta pode volver a premer no micro e seguir intentándoo.



Na seguinte ligazón pode ver a actividade solucionada para comprender o funcionamento da actividade:

http://leliadoura.com.es/ingles/3eso/ART-Solved.mp4

4.6 Speaking.

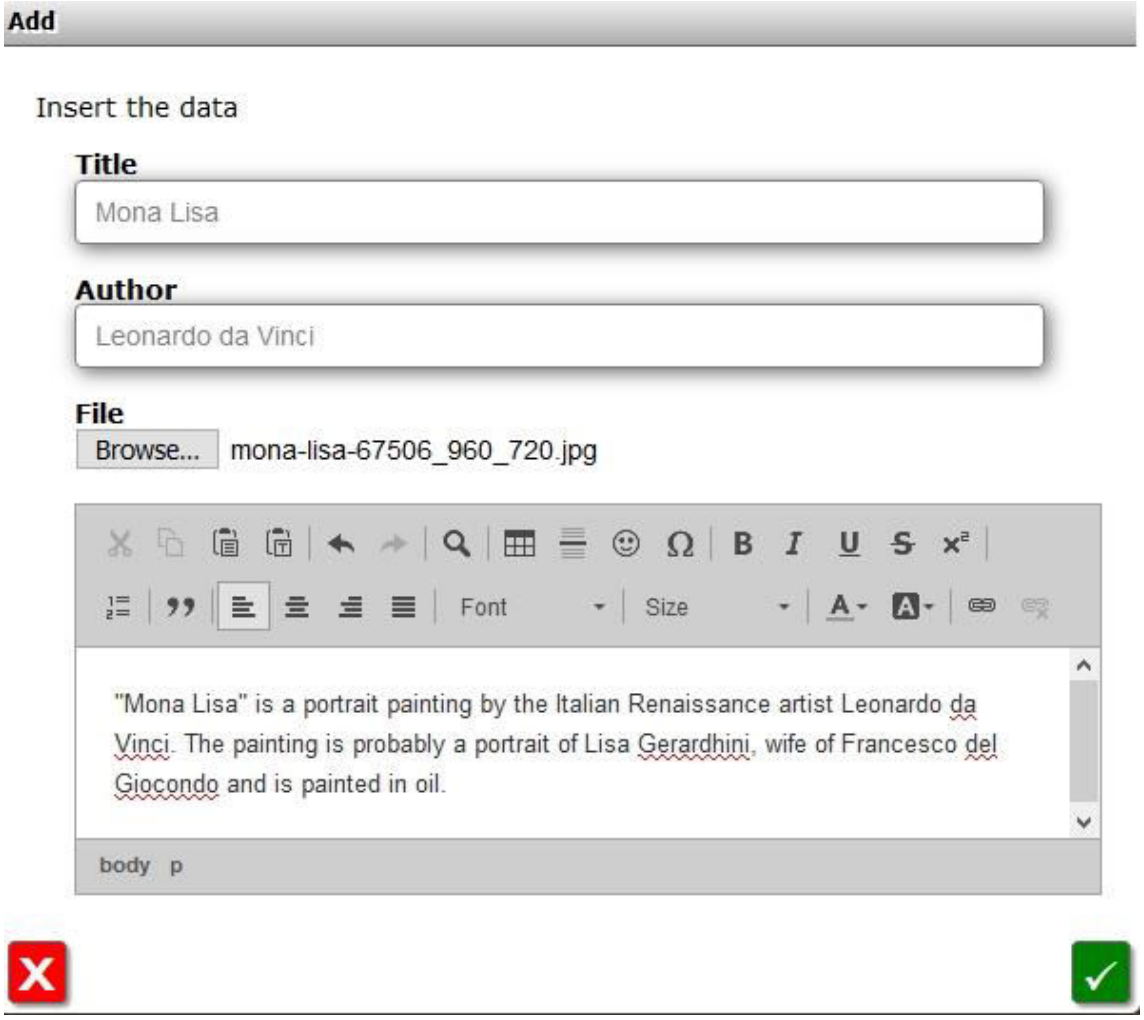
Role Play onde o estudante A, precisa facerlle unha serie de preguntas ao estudante B sobre Arte.

4.7.- Collaborative Task.

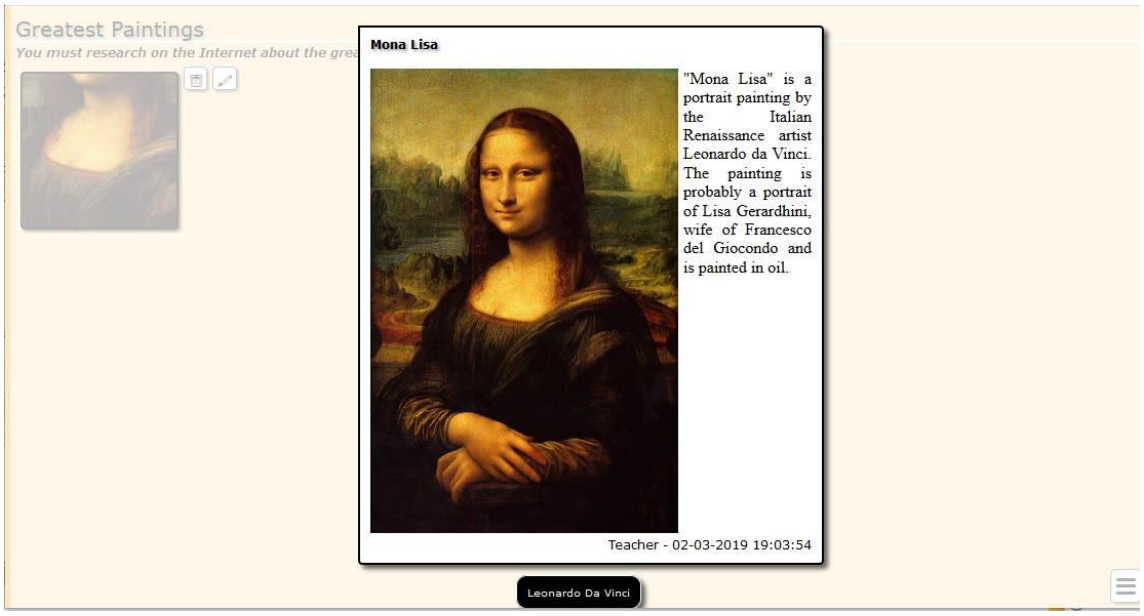
No documento técnico, ofrécese máis información sobre este tipo de actividade. A proposta neste exemplo é que o alumnado investigue e describa os grandes cadros da historia da arte.

Para iso, o primeiro que debe facer é premer nas opcións da esquina inferior dereita e escoller a opción coa icona persoal para identificarse usando o nome de usuario e contrasinal facilitado polo docente:

A continuación preséntase unha pantalla cunha serie de campos a cubrir: O produto escollido, a compañía e unha breve descrición. Ademais podemos inserir unha imaxe:



Unha vez gardado, vemos na pantalla principal unha imaxe en miniatura. Ao premer nela, veremos a información inserida:

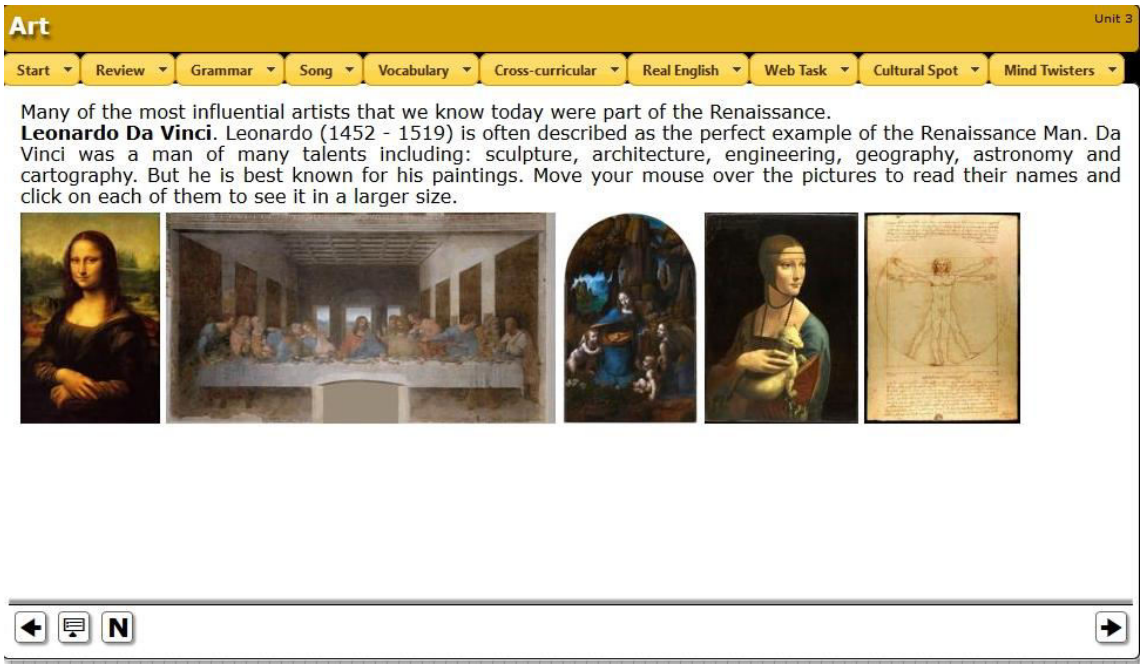


5.- CROSS-CURRICULAR: The Renaissance.

Dende este apartado inténtase fomentar a multi-disciplinariedade. Neste caso, tocamos o tema de historia: O renacemento.

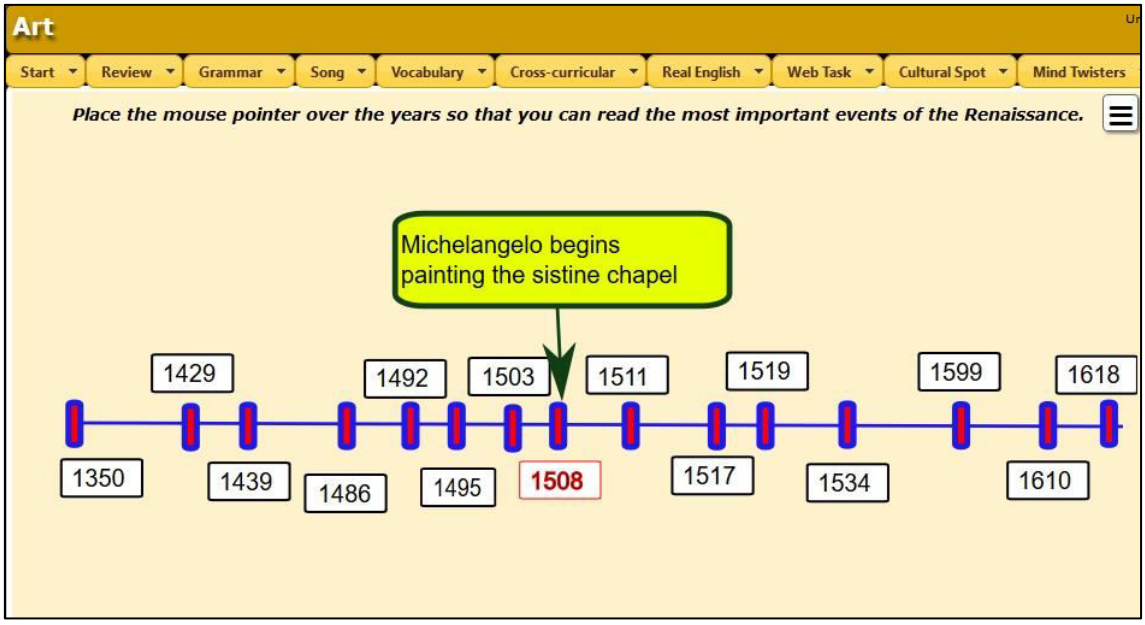
5.1.- Guide:

Guía didáctica na que se explican aspectos chave do renacemento:



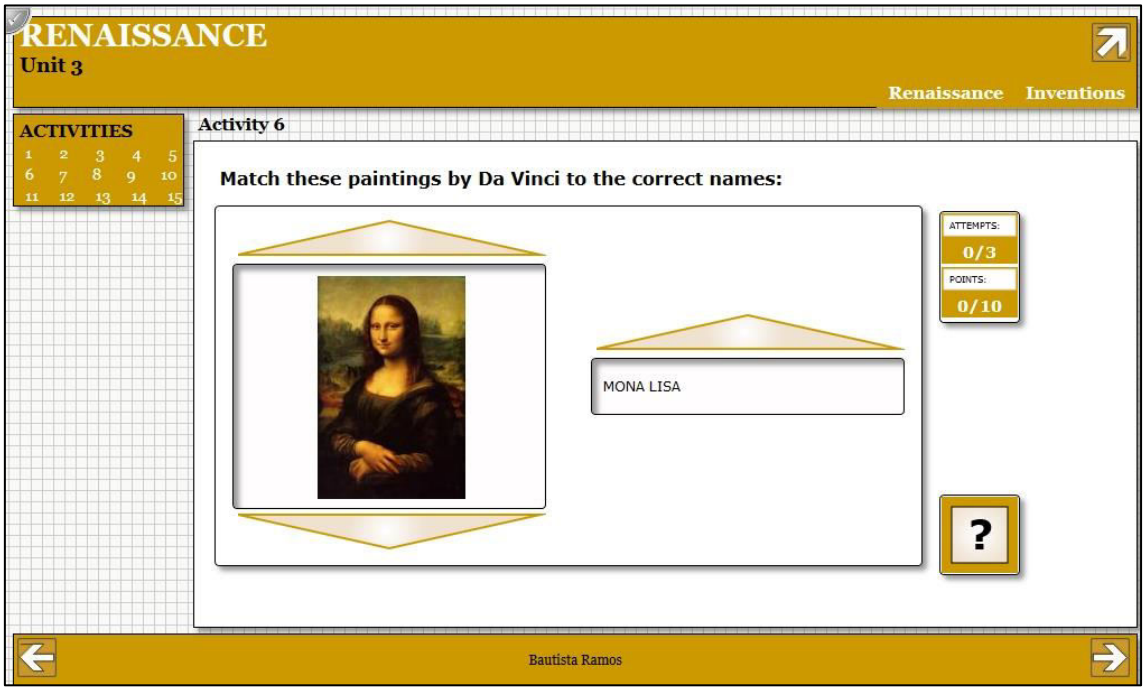
5.2.- Timeline:

Mapa conceptual elaborado con gráfico de vectores. Ao pasar o rato sobre os anos, temos acceso á información dos acontecementos máis importantes do Renacemento:



5.3 Renaissance:

Quince actividades interactivas para practicar o aprendido sobre o renacemento:

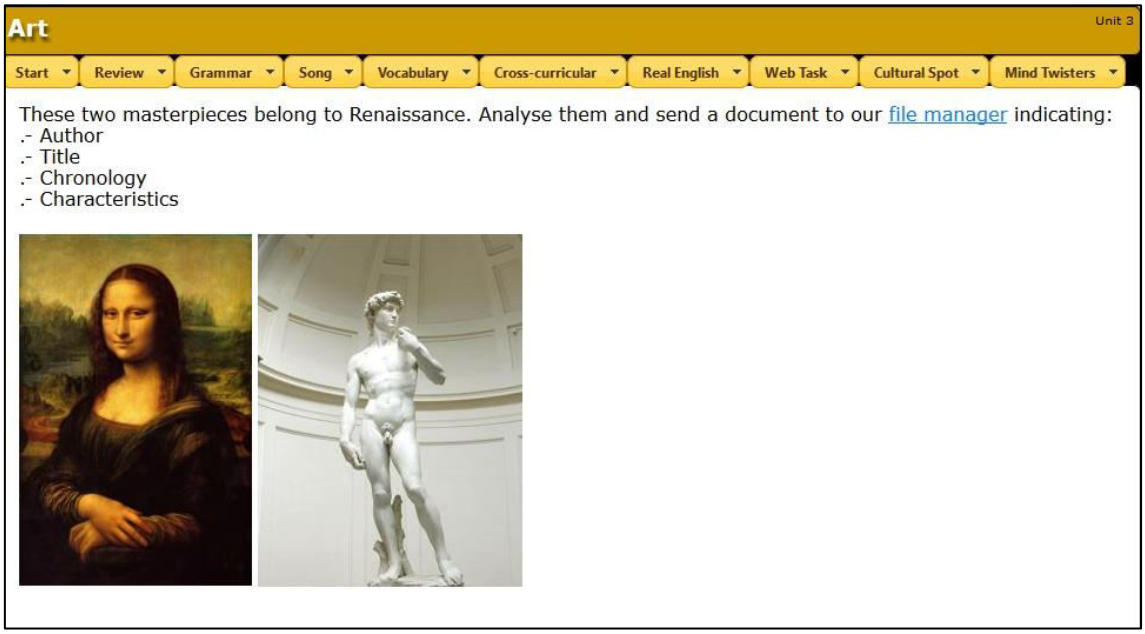


5.4.- Listening.

O alumnado debe escoitar un vídeo sobre Shakespeare, (o representante do renacemento en UK) e responder a 10 preguntas tipo test sobre ese vídeo

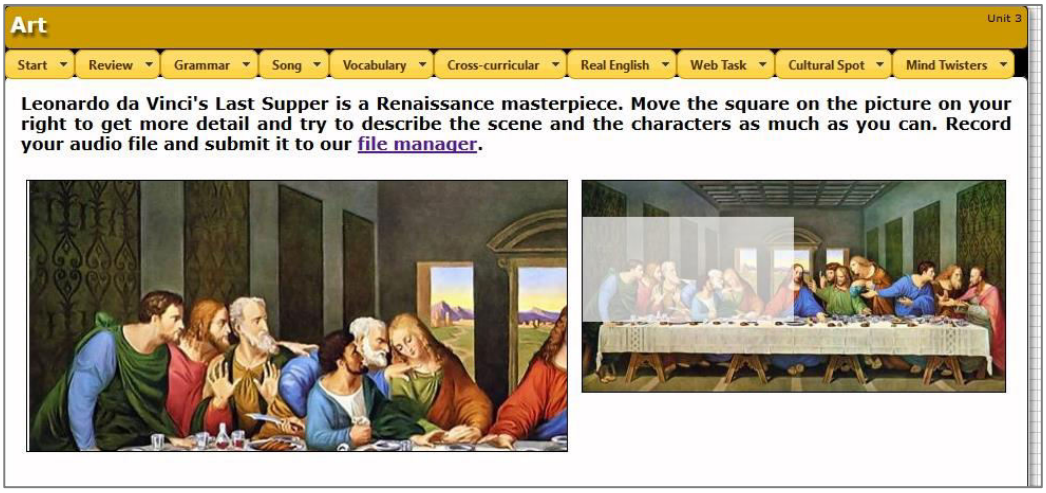
5.5 Writing:

A proposta neste caso é que o alumnado describa dúas das grandes obras do renacemento. Logo debe subir o documento ao xestor de arquivos.

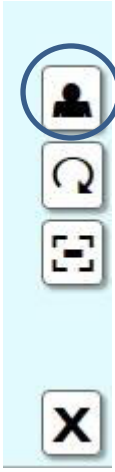


5.6 Speaking:

A proposta é facer uso da actividade multimedia de Ardora → zoom. O alumnado ten que describir o máis posible unha das referencias do renacemento: O cadro de Da Vinci "A última cea". Para iso debe mover o recadro na imaxe da dereita



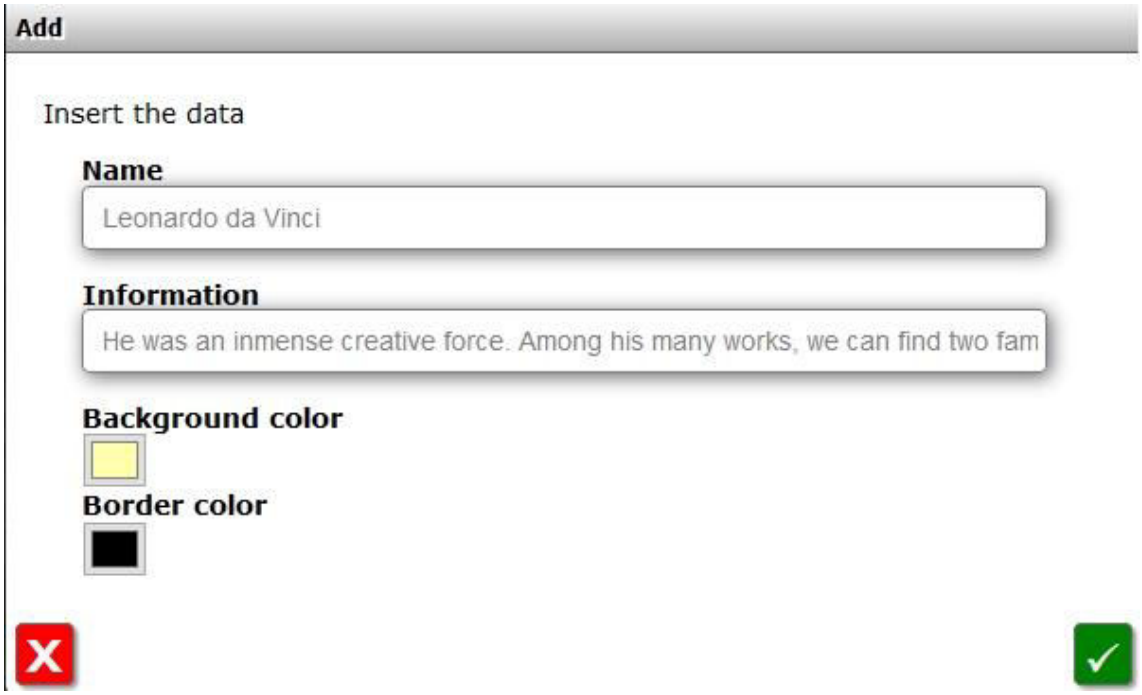
para vela en detalle na imaxe da esquerda.



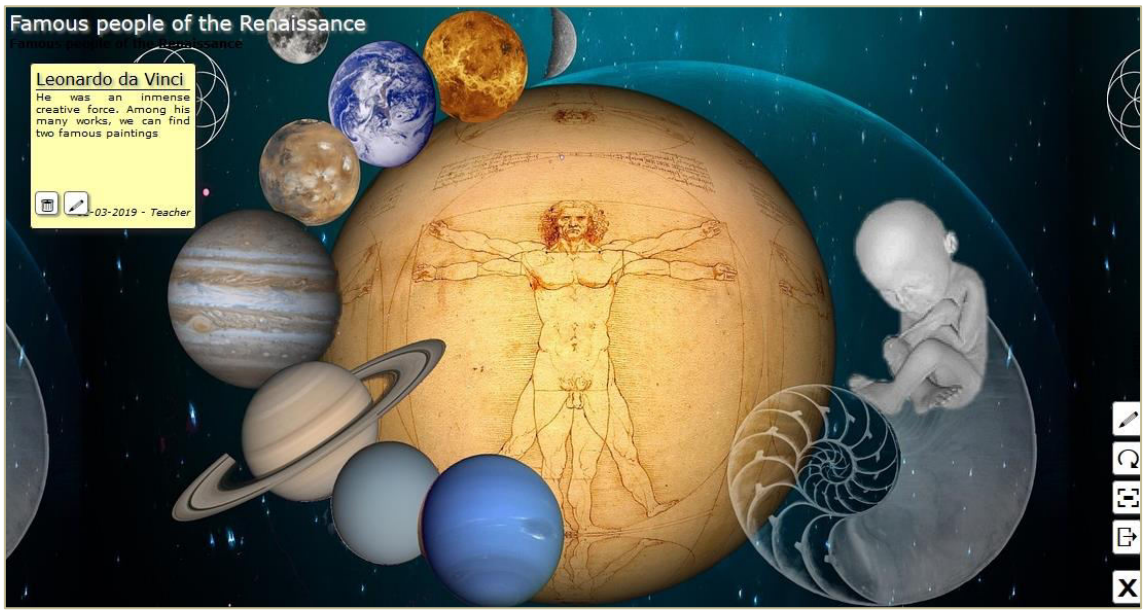
5.7 Collaborative Task:

O alumnado debe investigar na rede sobre os grandes personaxes do renacemento. Para iso, o primeiro que debe facer é premer nas opcións da esquina inferior dereita e escoller a opción coa icona persoal para identificarse:

Premendo de novo nas opcións da barra inferior dereita, escollemos o lapis para editar a información e cubrimos os campos:



As cores de “background” e ”border” determinarán as cores do ´”post-it” no que aparecerá reflectida a información.

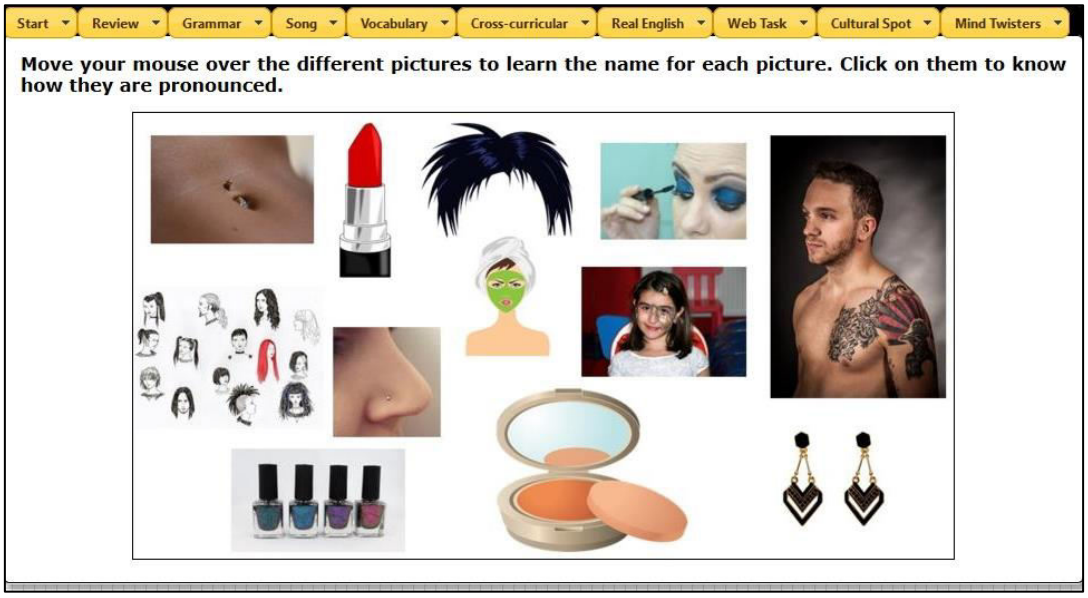


6.- REAL ENGLISH: Body Art.

Neste apartado intentarase aplicar o uso de inglés ao mundo real. Neste caso expresións relacionadas coa arte corporal.

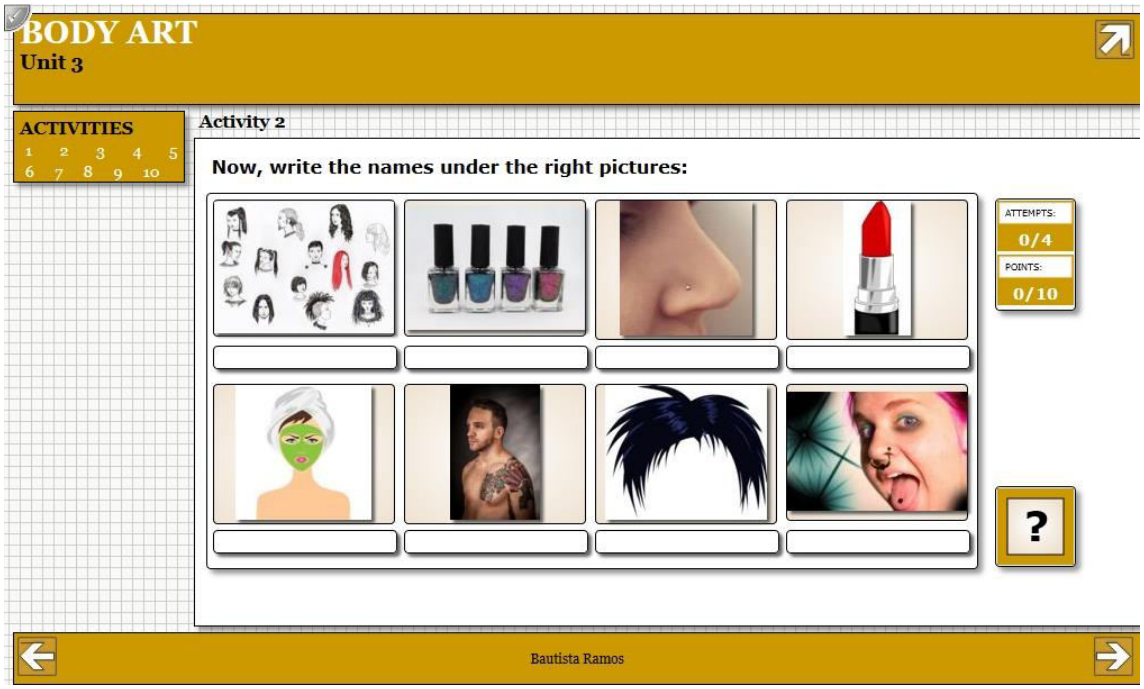
6.1.- Guide:

Pasando o rato por riba da imaxe vemos o nome de cada imaxe, se facemos dobre clic nela escoitamos como se pronuncia esa palabra:



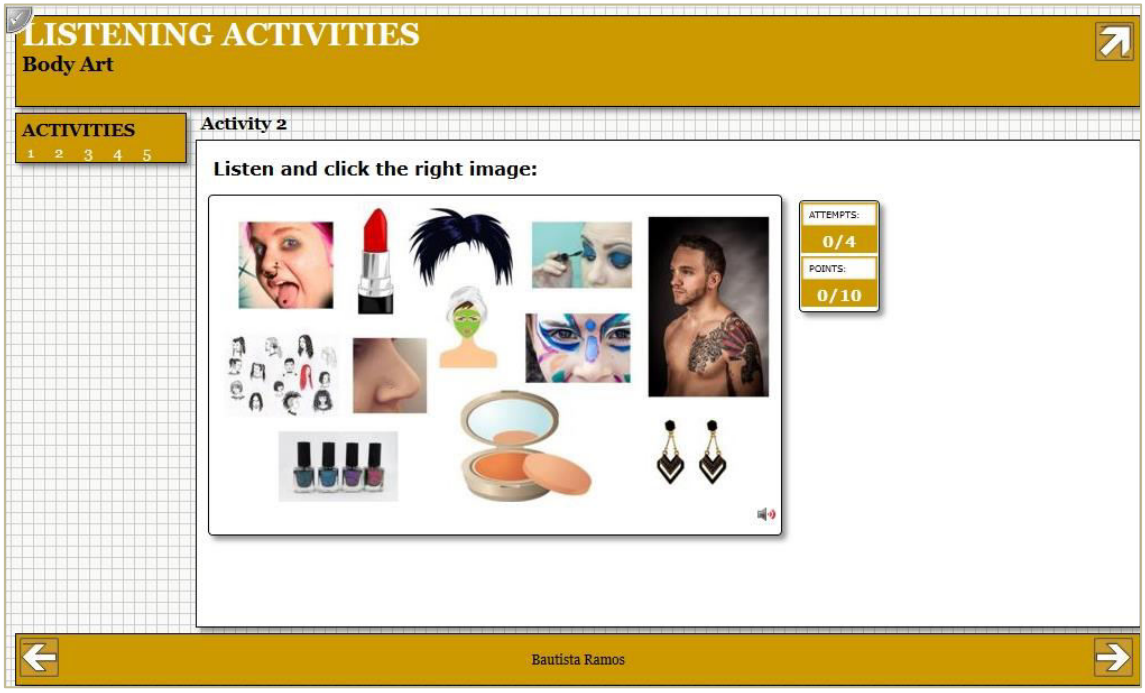
6.2 Body art

Paquete con 10 actividades para traballar e aprender o vocabulario traballado no apartado anterior:



6.3.- Listening:

Paquete con 5 actividades para seguir afondando no vocabulario traballado, esta vez desde a comprensión oral:



6.4 Writing:

Trabállase a destreza de expresión escrita. A proposta neste caso é deseñar unha tatuaxe e explicar para quen é e o porqué dese deseño concreto

6.5 Speaking.

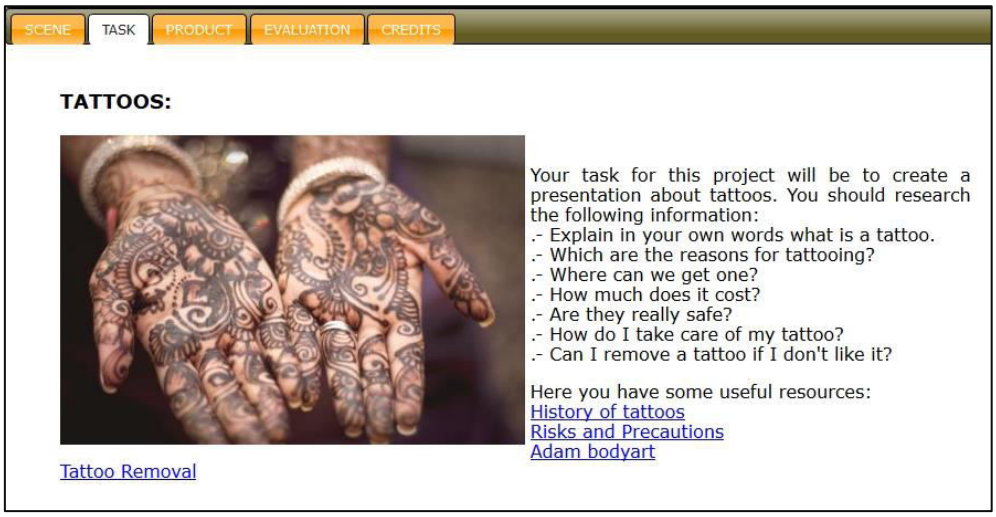
A proposta de actividade para a mellora da expresión oral, é neste caso un role play no que cada alumno ou alumna debe interpretar un rol diferente. Un dos membros da parella (estudante A) interpreta o rol de filla/fillo que quere facerse un piercing e necesita o permiso de seu pai / nai (estudante B)

7.- 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 Mini quest que terá como obxectivo final que os/as alumno/as investiguen sobre os riscos, perigos e mitos sobre facerse unha tatuaxe.

7.1.- Miniquest: Tattoos

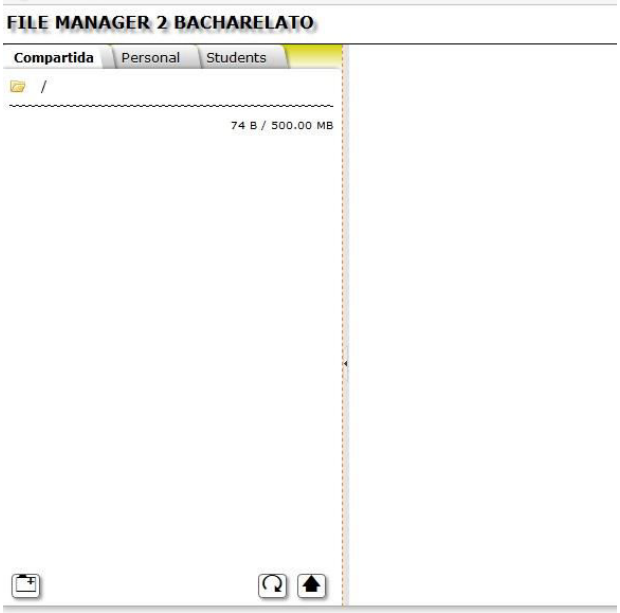
O alumnado vai elaborar unha presentación sobre as tatuaxes (historia, tipos e riscos), e ese precisamente, será o produto final. Os recursos xa están seleccionados para evitar confusas pescudas e proporcionan exactamente a información que queremos que lean, e non só a páxina principal dun sitio que os podería levar a perder demasiado tempo e enerxía. No apartado “Evaluation” facilítanse os criterios sobre os cales o alumnado será avaliado.



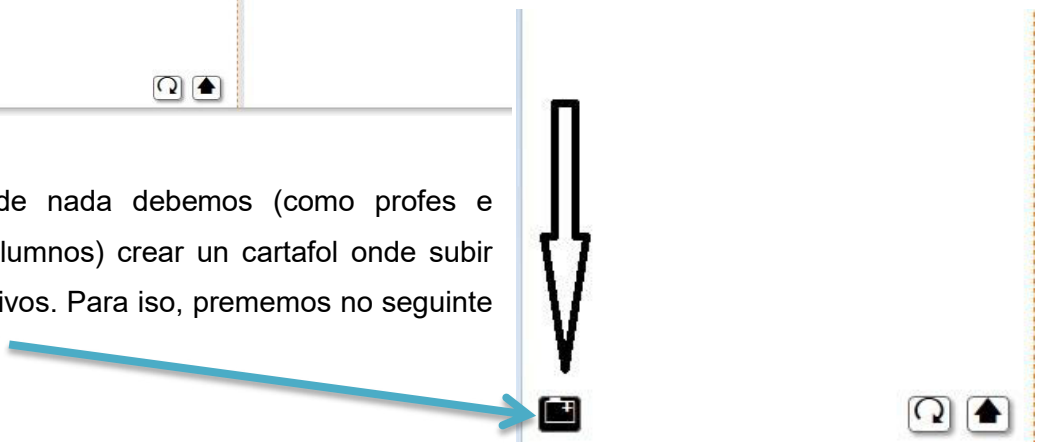
7.2 File Manager:

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:

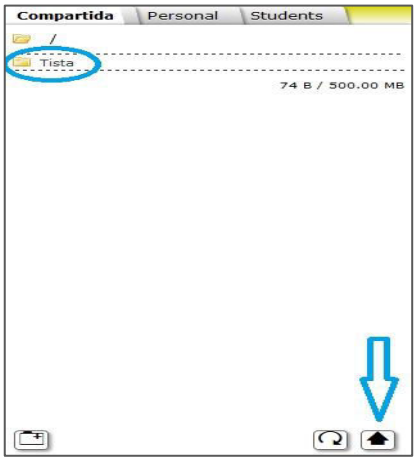


Antes de nada debemos (como profes e como alumnos) crear un cartafol onde subir os arquivos. Para iso, prememos no seguinte botón:



A continuación ábrese unha ventá emerxente que permite poñerlle nome ao cartafol:

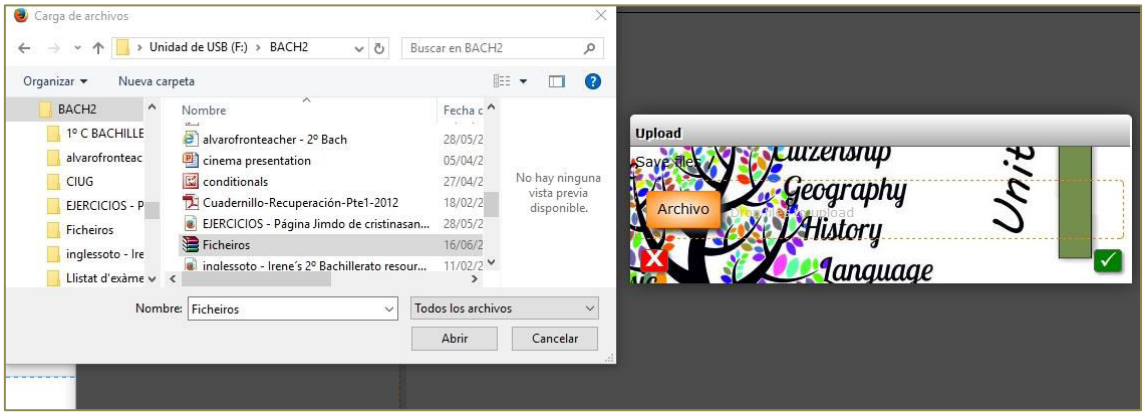
Só nos quedaría premer no botón verde, e o noso cartafol estará creado:



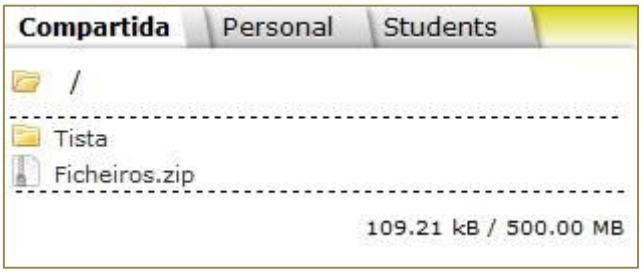
Como observamos nesta imaxe, o cartafol está creado (círculo azul).

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

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 que xa está incorporado o arquivo:

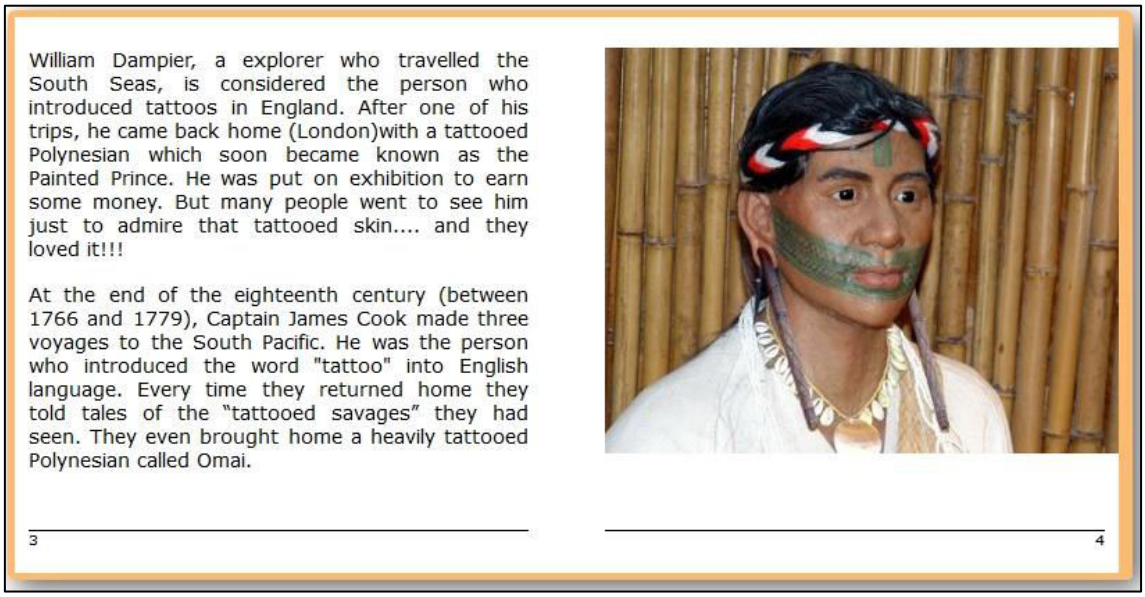


8.- CULTURAL SPOT: History of Tattoos:

Nesta sección traballaremos aspectos culturais que teñan unha relación directa cos temas tratados na unidade

8.1.- History of tattoos:

Lectura con información sobre a historia das tatuaxes:



William Dampier, a explorer who travelled the South Seas, is considered the person who introduced tattoos in England. After one of his trips, he came back home (London)with a tattooed Polynesian which soon became known as the Painted Prince. He was put on exhibition to earn some money. But many people went to see him just to admire that tattooed skin.... and they loved it!!!

At the end of the eighteenth century (between 1766 and 1779), Captain James Cook made three voyages to the South Pacific. He was the person who introduced the word "tattoo" into English language. Every time they returned home they told tales of the "tattooed savages" they had seen. They even brought home a heavily tattooed Polynesian called Omai.

3

4

Para pasar de follas, basta con premer no número de páxina nas esquinas inferiores.

8.2.- Video:

Visualizamos un vídeo incidindo na historia das tatuaxes.

9.- MIND TWISTERS

Dende esta sección preténdense traballar outras competencias como a matemática ou o desenvolvemento do pensamento lóxico con varios exercicios máis "lúdicos" para rematar a unidade.

9.1.- Brain teaser:

Tres probas doadas para agudizar o enxeño para comezar:

Start | Review | Grammar | Song | Vocabulary | Cross-curricular | Real English | Web Task | Cultural Spot | Mind Twisters

BRAIN TEASER 1:
1.- What has rivers but no water, forests but no trees, and cities but no people?

BRAIN TEASER 2:
2.- Which is larger, the number of seconds in a week or the number of minutes in a year?

BRAIN TEASER 3:
3.- What can travel around the world while staying in a corner?

9.2.- Logical game:

Con esta proba preténdense desenvolver o pensamento lóxico, así como mellorar a comprensión escrita en lingua inglesa:

Our students at IES Leliadoura visited four different exhibitions on their trip to London. Read the clues and then complete the table.

CLUES:

1) Tess visited the Saatchi Gallery on April 20th. She enjoyed an exhibition of a spanish painter
2) Ann didn't visit the Dali nor the Picasso exhibitions
3) The Banksy exhibition, which was not in the National Gallery, was visited on April 19th.
4) George visited the Dalí exhibition one day before Hadrian.
5) The Van Gogh exhibition was not in the British Museum nor in the Tate Modern Gallery. It was the visited on the very first day.
6) Hadrian visited the Tate Modern Gallery.
7) Ann went to the National Gallery

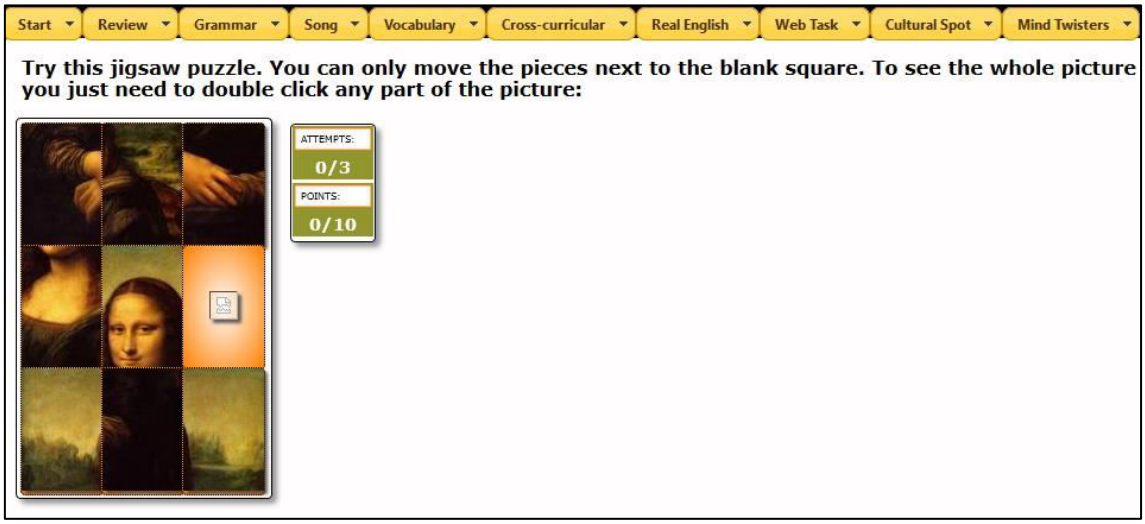
PERSON	MUSEUM	EXHIBITION	DATE
ANN	TATE MODERN	PICASSO	APRIL 19
GEORGE	SAATCHY GALLERY	PICASSO	APRIL 19
HADRIAN	NATIONAL GALLERY	PICASSO	APRIL 17
TESS	BRITISH MUSEUM	DALÍ	APRIL 18

SUCCESSES: 0/1
ATTEMPTS: 0/5

?

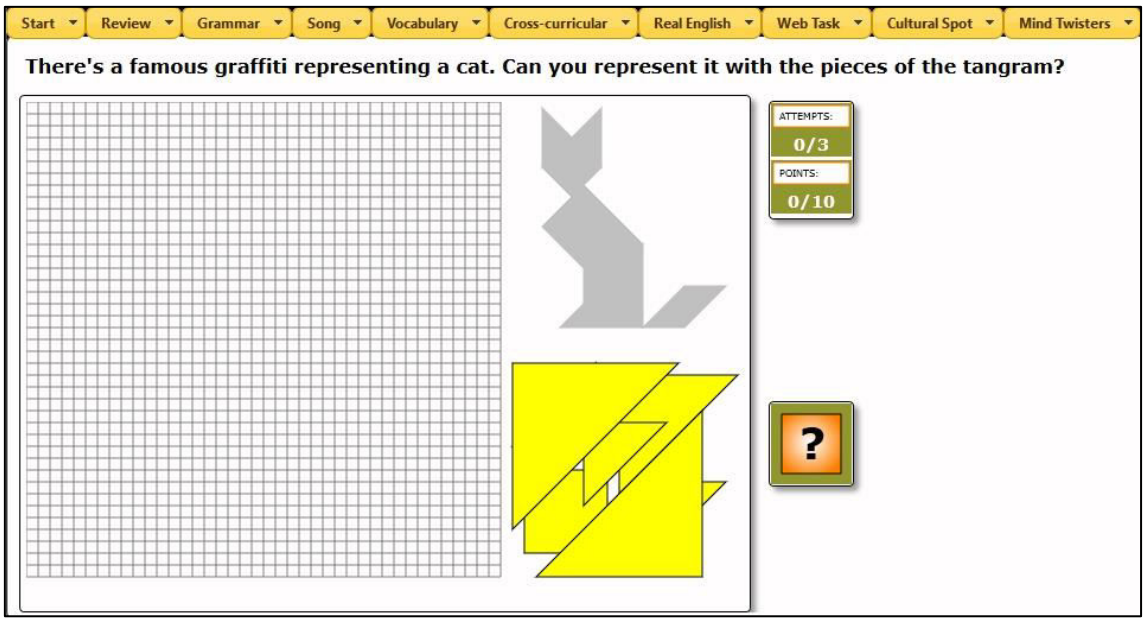
9.3. Picture Puzzle:

Nesta actividade desenvolvemos a agudeza visual e espacial. A proposta é completar o puzzle da Gioconda. Pero só podemos ir intercambiando posicións coa parte da imaxe que está en branco.



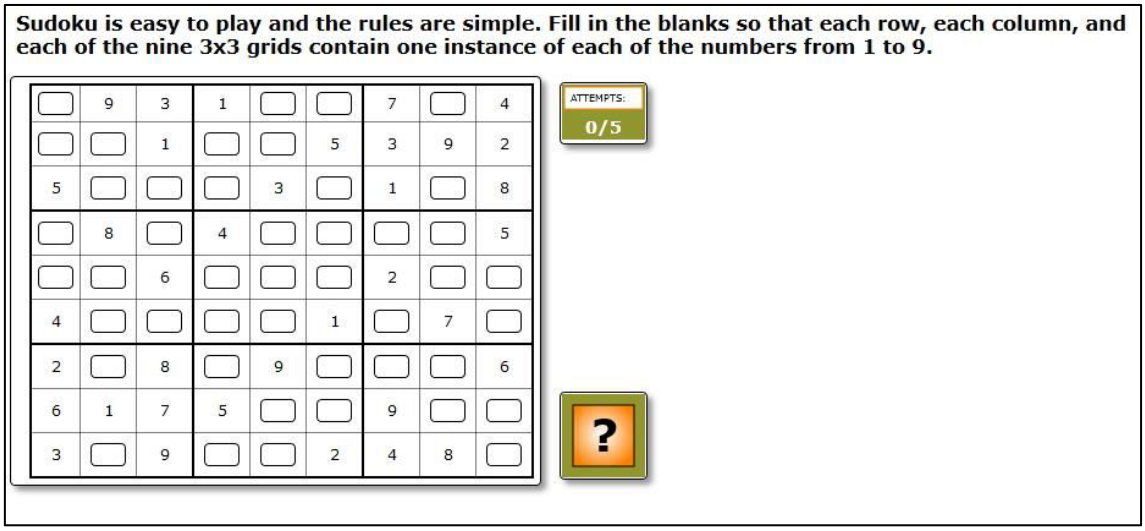
9.4. Tangram:

O Tangrán é un crebacabezas que consta de 7 pezas coas que temos que construír un modelo. Neste caso, un grafite simulando un gatiño. É un xogo que require de enxeño, imaxinación e, sobre todo, paciencia. Téntase así mellorar o pensamento espacial e a competencia matemática (figuras xeométricas). Para arrastrar as figuras ao lenzo, hai que premer co rato nelas e arrastralas. Se queremos facelas xirar, prememos nunha das esquinas da figura.



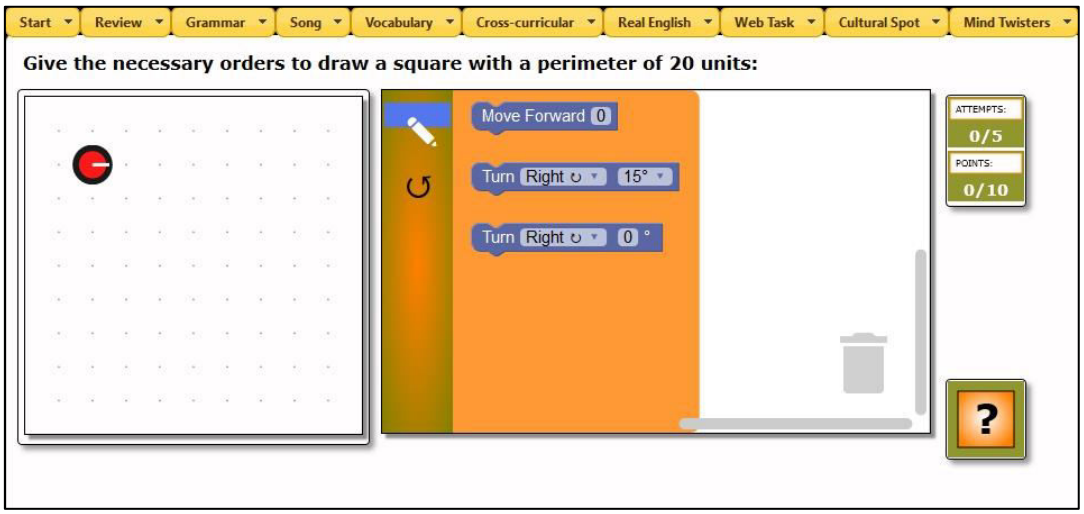
9.5 Sudoku:

Trátase do típico xogo xaponés onde debemos colocar sen repetir os números 1 ao 9 en cada unha das filas, en cada unha das columnas e en cada un dos cadrados 3x3:



9.6 Computing

Neste derradeiro apartado, traballamos coa lóxica que se deriva da linguaxe de programación. Para iso no primeiro apartado ("Guide") ofrécense unha serie de conceptos e claves a ter en conta á hora de comezar a programar. No segundo exercicio o alumnado debe dar a ordes pertinentes para formar un cadrado cun perímetro de 20 unidades



Palmeira, 30 de abril de 2019