SESIÓN 9 · GALEGO

Carteis e descricións dos edificios

Un cartel informativo ten un título visible e datos breves pensados para quen o visita. Debe explicar que é o lugar, para que serve e quen o utiliza. A información histórica investigada diferénciase dos detalles que inventamos para a nosa vila.



UN CARTEL DE EXEMPLO

O POZO

Serve para obter auga.

Úsao a veciñanza.

Na nosa vila imaxinaria,
está ao lado do mercado.

Exemplo didáctico con IA; non é traballo real da clase.

ENUNCIADO

Redacta un cartel en galego con título, función, persoas relacionadas e unha curiosidade. Distingue un dato investigado dun detalle inventado pola clase.

ENUNCIADO · NA VILA

Estima cantas palabras terá o cartel. Logo cóntaas e compara a diferenza.

Reviso o traballo e explico unha decisión.

SESIÓN 10 · CASTELLANO

Problemas matemáticos de la villa

Un problema completo contiene una situación, datos suficientes y una pregunta que se puede responder. Antes de operar conviene representar, elegir una estrategia y anticipar si el resultado será mayor o menor. Al final comprobamos si la respuesta tiene sentido.



Reconstrucción con IA; no es una fuente histórica.

RESOLVEMOS UN PROBLEMA

1. **Represento**
   Dibujo los datos y la pregunta.
2. **Calculo**
   Elijo y explico la operación.
3. **Compruebo**
   ¿Tiene sentido mi respuesta?

ENUNCIADO

Resuelve un problema de distancia, uno de mercado y uno de reparto. En cada caso, representa, opera y escribe una respuesta completa. Después, inventa un problema para otro equipo.

ENUNCIADO · EN LA VILLA

Calcula mentalmente 100 − 25 + 40 − 10 y explica cada paso. Compara tu estrategia con otras.

Reviso el trabajo y explico una decisión.