

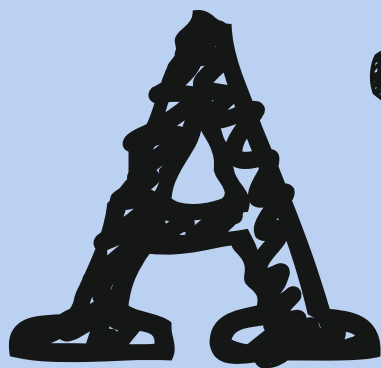


**Interreg**  
España - Portugal  
Fondo Europeo de Desarrollo Regional



**XUNTA  
DE GALICIA**

**GERÊS-XURÉS**  
RESERVA DA BIOSFERA  
TRANSFRONTEIRIÇA



# Actividades Primaria

Reserva da Biosfera Transfronteiriza Gerês - Xurés

Unidade Didáctica  
Reserva da Biosfera Transfronteiriza Gerês-Xurés

Consellería de Medio Ambiente, Territorio e Vivenda  
Dirección Xeral de Patrimonio Natural



## INTRODUCCIÓN

Esta unidade didáctica foi elaborada para achegar a todos os nenos e nenas á Reserva da Biosfera Transfronteiriza Gerês/Xurés. É un plan didáctico deseñado para a dinamización da exposición "Coñece a Reserva da Biosfera Transfronteiriza Gerês/Xurés".

Esta unidade didáctica pretende resultar útil e permitir de xeito sinxelo achegar aos escolares ao coñecemento deste espazo transfronteirizo. A finalidade é despertar unha actitude positiva e de valoración dos recursos naturais, culturais e etnográficos, de cara a un mellor coñecemento, aprecio e conservación dos mesmos.

## OBXECTIVOS

Achegar aos estudantes de primaria ao coñecemento da Reserva da Biosfera Transfronteiriza Gerês/Xurés.

Realizar unha aproximación aos conceptos transfronteirizo, cooperación e patrimonio natural e cultural .

Facer un achegamento á Reserva da Biosfera Transfronteiriza e os seus valores ambientais e culturais.

Fomentar a valorización dos recursos naturais, culturais e etnográficos da Reserva da Biosfera Transfronteiriza Gerês/Xurés.

## METODOLOXÍA

En cada unha das actividades indícase a metodoloxía a seguir para o seu desenvolvemento.

## RECURSOS MATERIAIS

En cada unha das actividades indícanse os recursos materiais necesarios para o correcto desenvolvemento das mesmas.

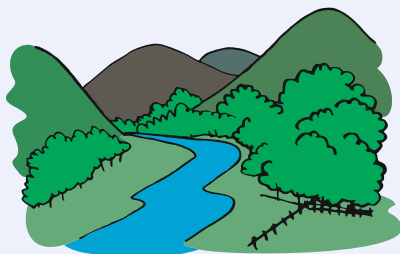
## 1. Sudoku

rechea os cadros vacíos de tal xeito que as letras da palabra UNESCO aparezan unha soa vez en cada liña vertical, horizontal e cada bloque que forman os cadros.

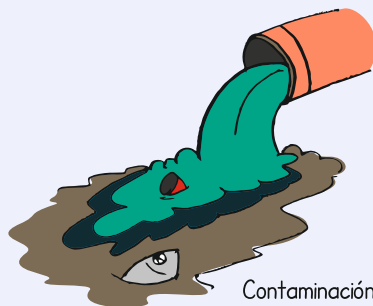
**U****N****E****S****C****O****U****S****C****C****O****N****N****S****O****C****O****C****S****U****E****N****S****O****C****E**

## 2. Indica

que cousas teñen cabida e cales non nunha Reserva da Biosfera



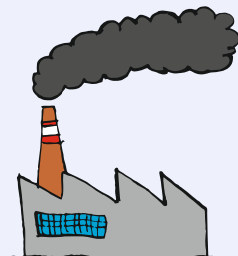
Paisaxe



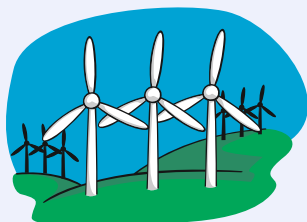
Contaminación



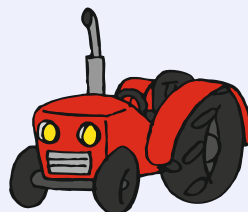
Fauna



Industrias



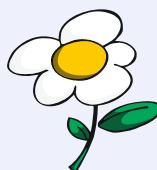
Parques eólicos



Agricultura tradicional



Lumes forestais

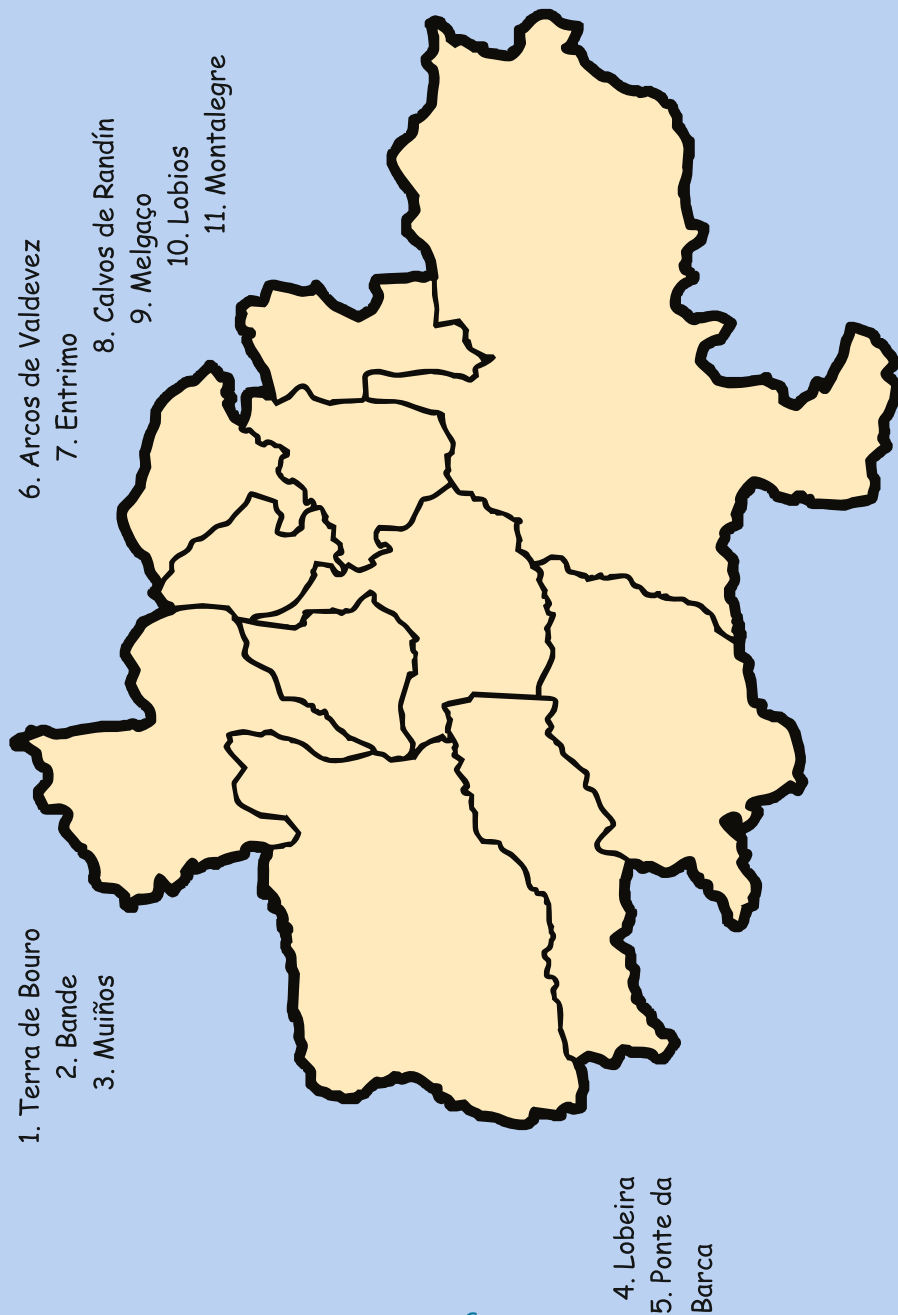


Flora

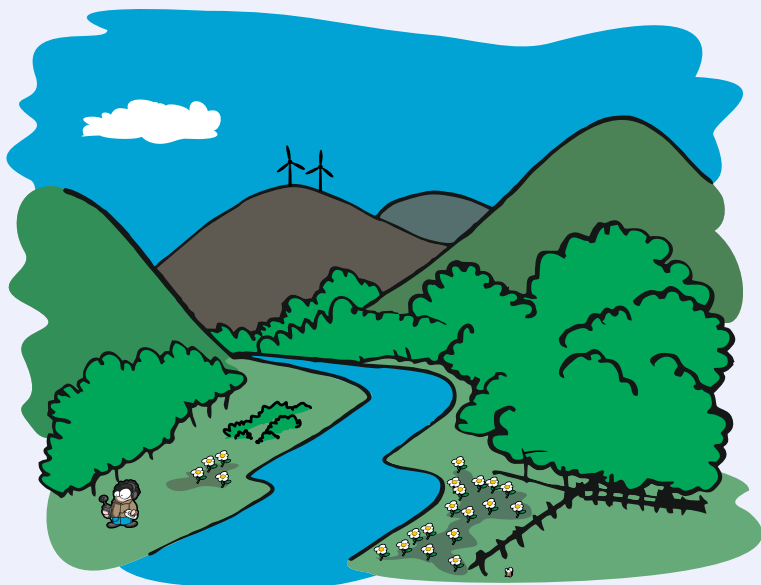
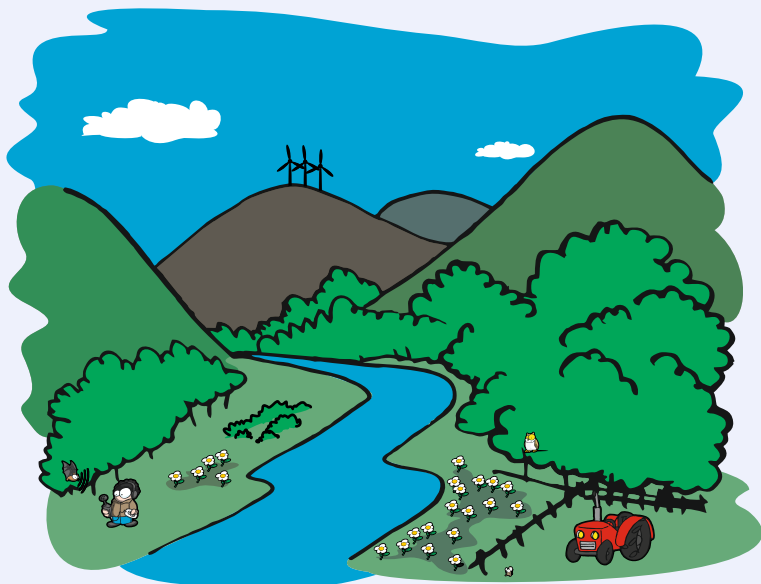


Investigación

neste mapa os concellos que forman a Reserva da Biosfera



# 1. Atopa as 6 diferenzas nos debuxos



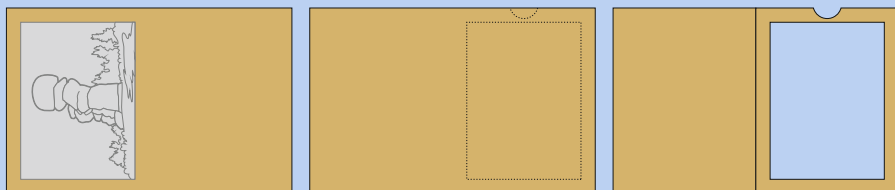


## 2. Debuxa

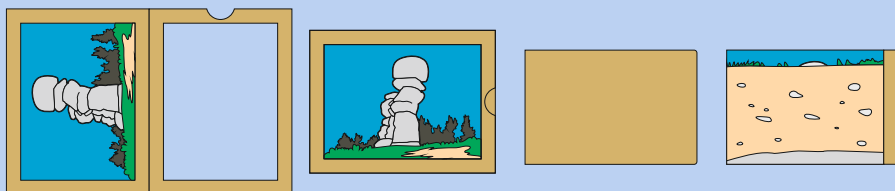
unha paisaxe típica da Reserva da Biosfera

## 3. A fiestra máxica

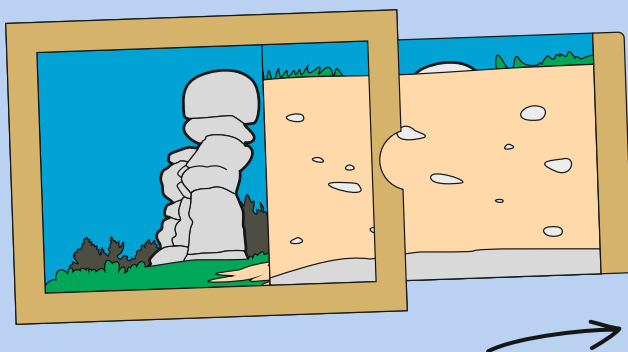
Traede da casa unha caixa de cartón (de galletas, dos zapatos, etc.). Pintade e recortade os debuxos da páxina do lado. Recortade un rectángulo grande, tanto como para que na metade caiba o debuxo 1 da páxina do lado. Nunha das metades do rectángulo abride un oco do tamaño dese debuxo.

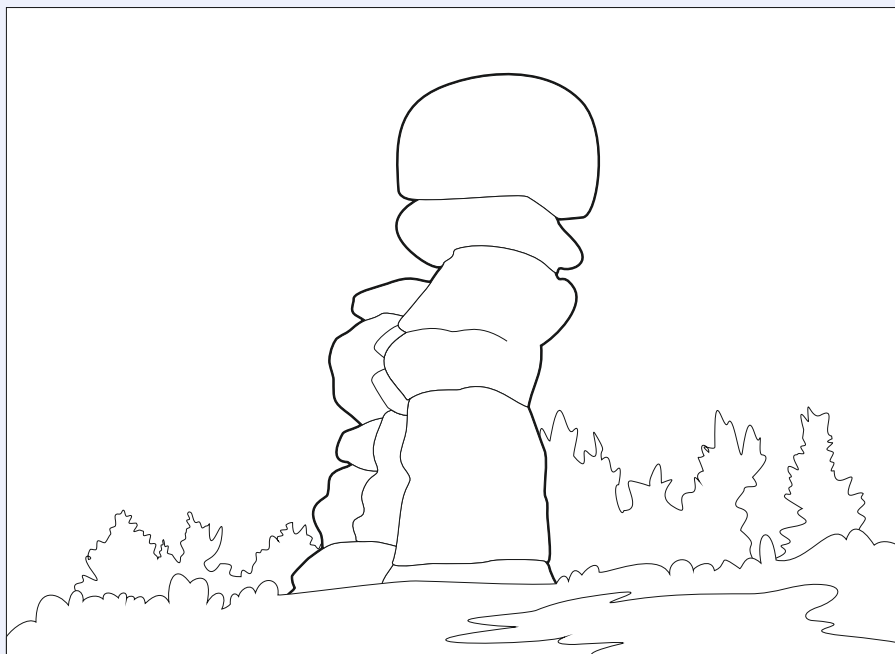


Na outra metade do cartón pegade o debuxo 1. Dobrade o cartón da fiestra pola metade e pegádeas con coidado, para deixar espazo para poder meter unha lámina de cartón no medio. Cortade outro anaco de cartón, do tamaño do debuxo 2 pero deixádelle un anaco de máis no lado dereito. Nesta lámina pegade o debuxo 2.

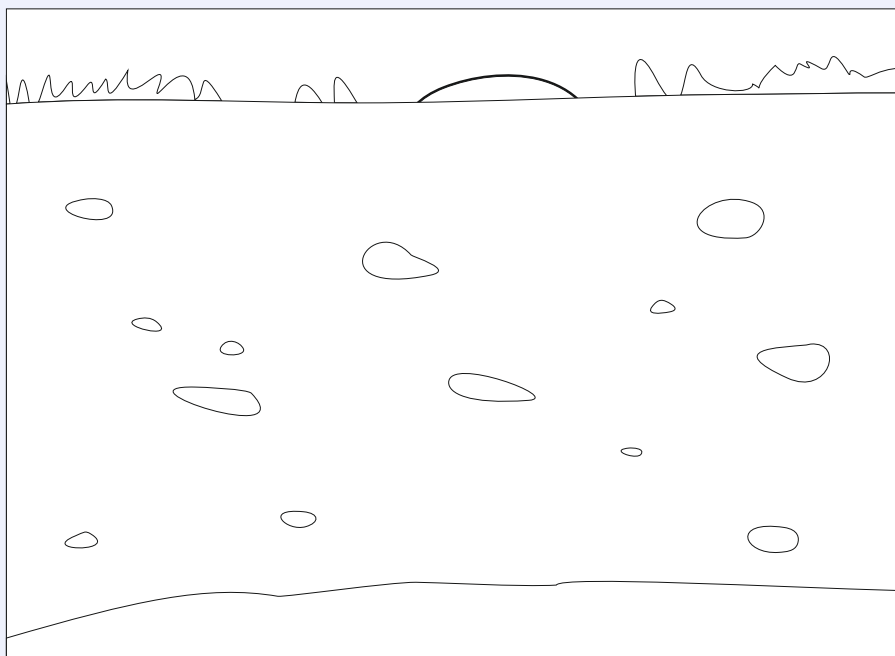


Cano estea ben seca a fiestra metede a lámina no medio e xa temos a nosa *fiestra máxica*. O debuxo de arriba é o solo de fai uns millóns de anos ... e se tiramos da lámina como se fosemos a chuvia e o vento ... podemos ver as rochas de había debaixo e que hoxe tanto se ven pola Reserva ... os chamados **pedras cabaleiras** ou **tors**.





①

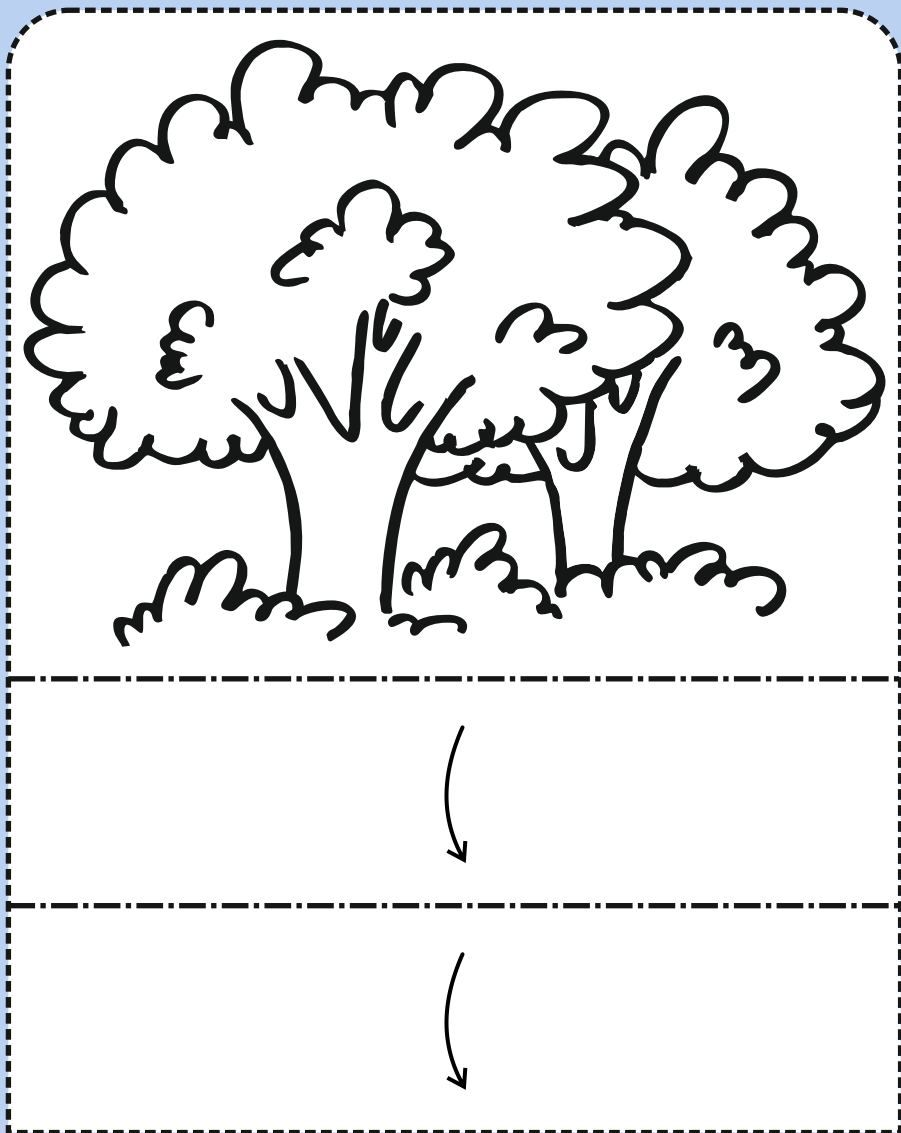


②

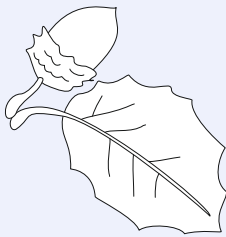
## 1. Fagamos

unha carballeira

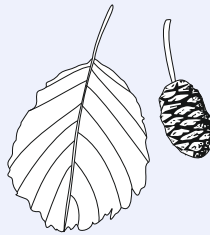
Pinta estas árbores e logo corta pola liña de puntos. Dobra na base pola zona marcada. Pon a túa árbore xunto coas dos compañeiros e teremos unha carballeira.



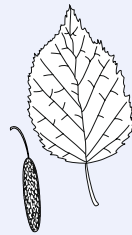
estas follas. Sabes a que árbores pertencen?



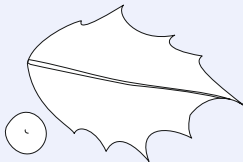
-----



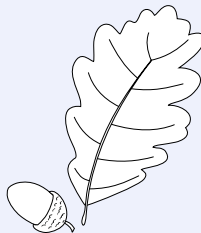
-----



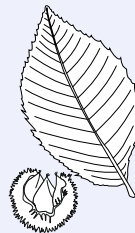
-----



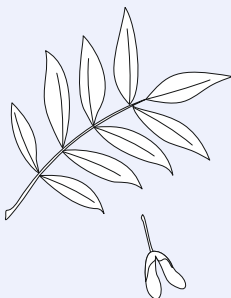
-----



-----



-----



-----



-----

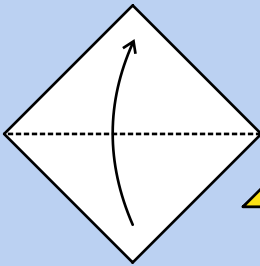


-----

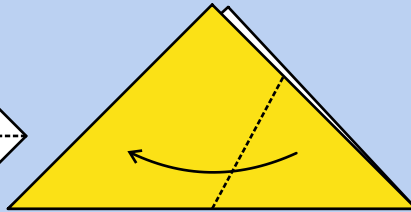
### 3. Papiroflexia

dobla e redoba e terás unha flor nas túas mans

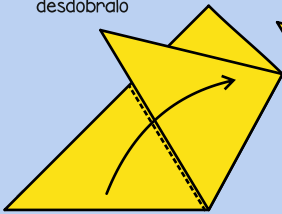
Para comezar colle dous papeis cadrados (podes facelos cun folio). Logo pinta un de amarelo e outro de verde. Agora podemos empezar!!!



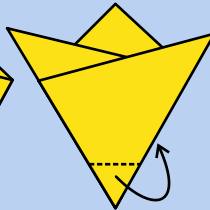
1 Dóbrao pola metade e volve a desdobralo



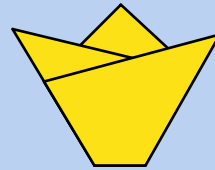
2 Dobra as puntas pola liña de puntos



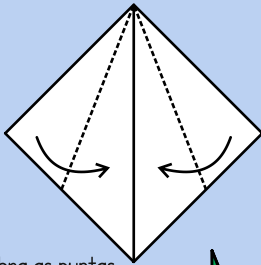
3 Dobra pola liña de puntos



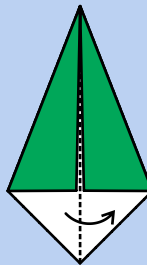
4 Dobra pola liña de puntos



5



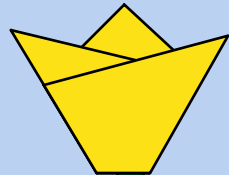
1 Dobra as puntas cara a liña central



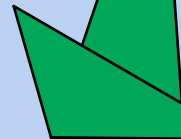
2 Dóbrao á metade



3 Dobra pola liña de puntos



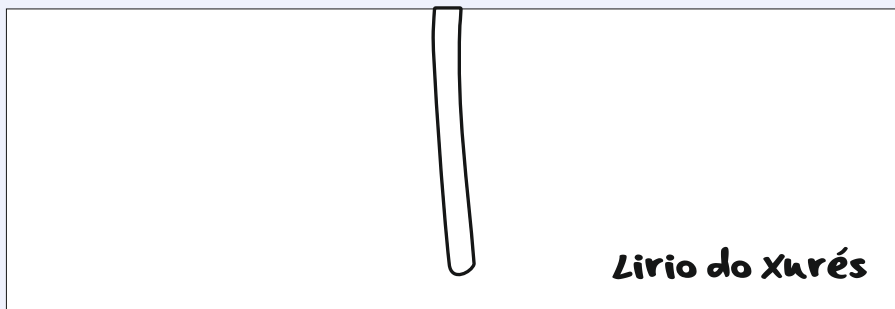
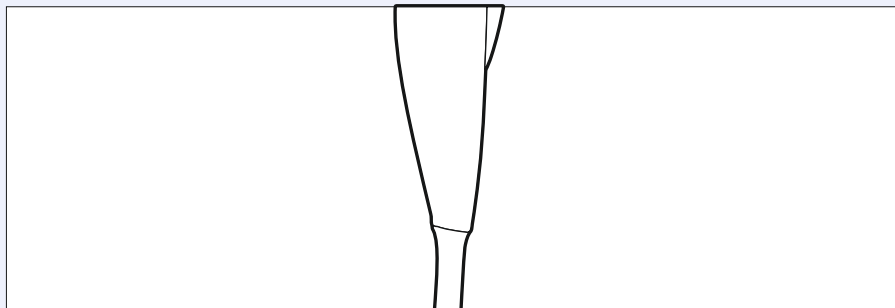
4



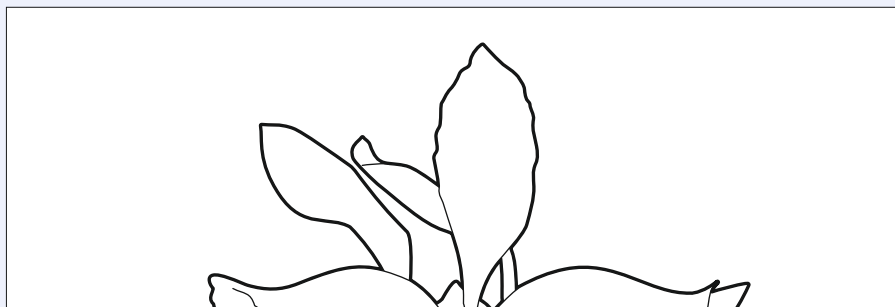
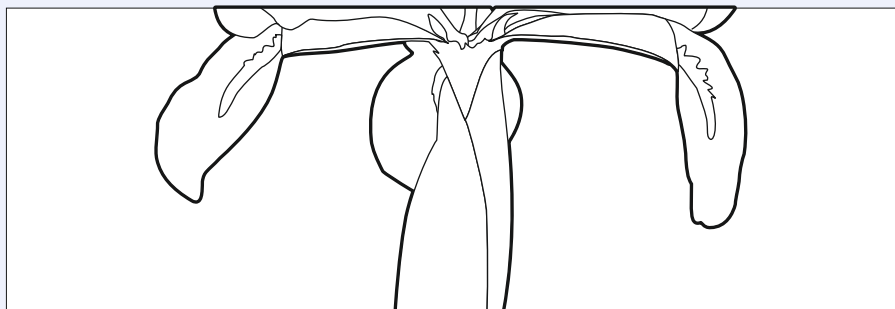


## 4. Crebacabezas

recorta as pezas deste crebacabezas. Colócaas en orde e pintaas.

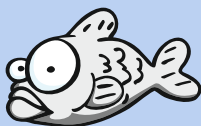


**Lirio do Xurés**



# 1. Cada bicho no seu medio

relaciona cada un dos animais co medio onde soe estar presente.



Montañas



Matogheiras



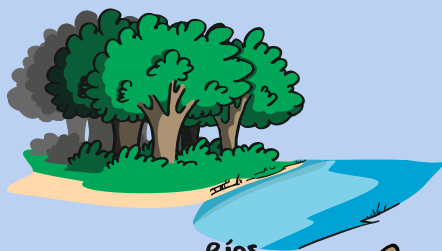
Covas



Bosques



Medios urbanos

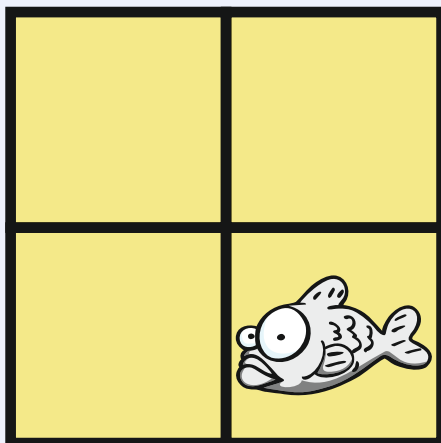
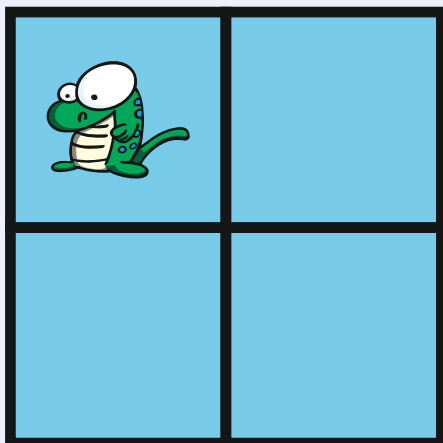
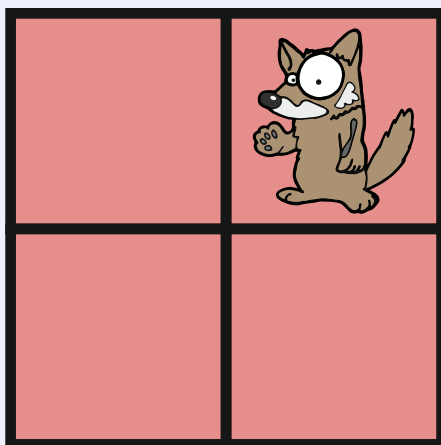
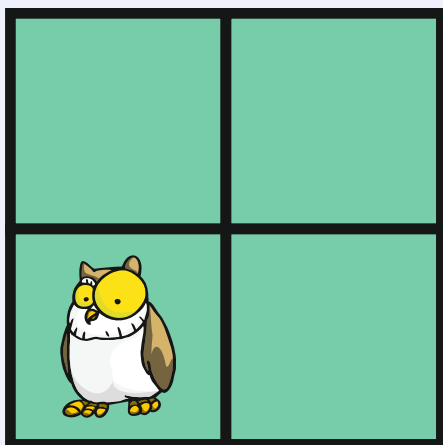
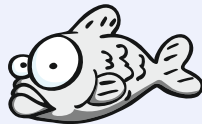


Ríos



## 2. Sudoku

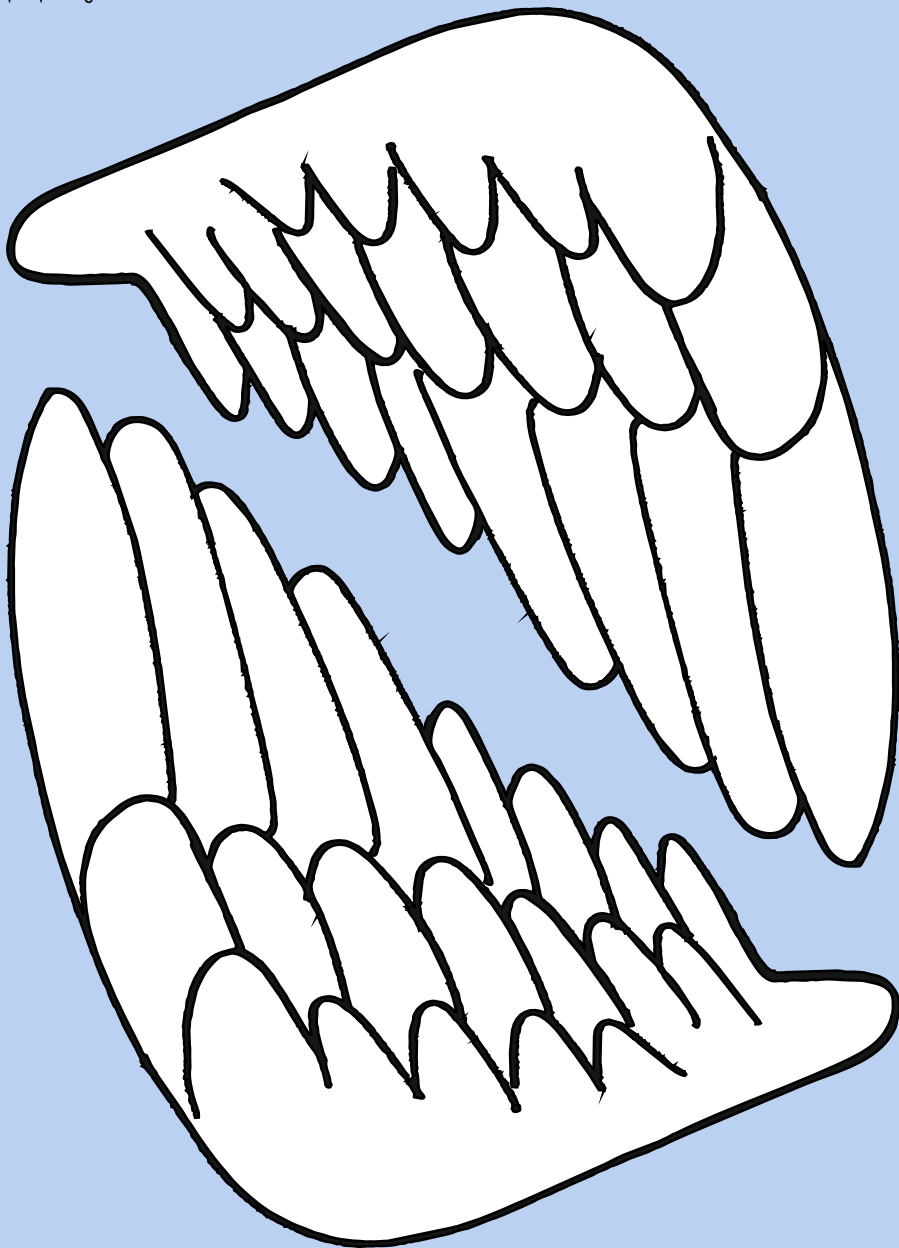
rechea os cadros vacíos de tal xeito que os debuxos aparezan unha soa vez en cada liña vertical, horizontal e cada bloque que forman os cadros.

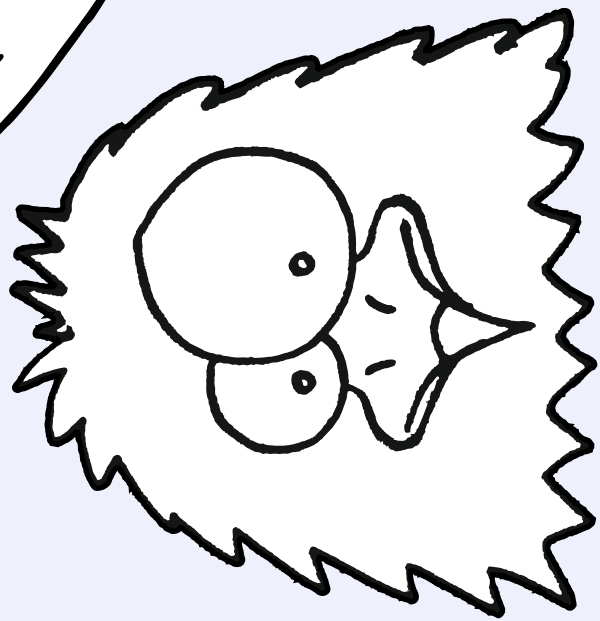
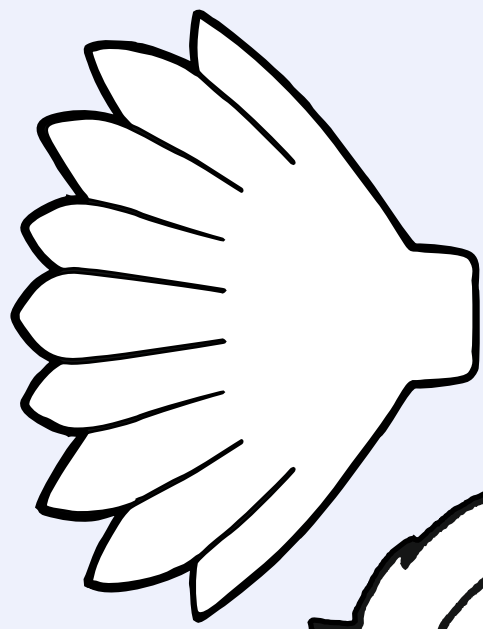
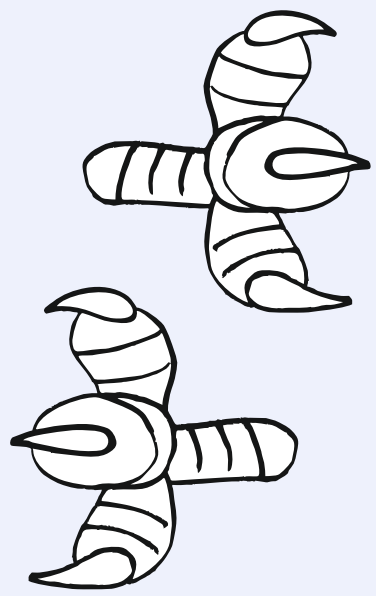
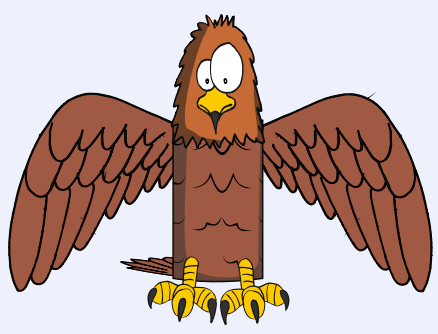


### 3. Marioneta

de aguia real

Traede da casa un tubo de papel do baño. Pintádeo como o corpo dunha aguia. Logo pintade e recortade as distintas pezas da marioneta e pegádeas sobre o tubo de papel. Xa temos a nosa propia águia!!!





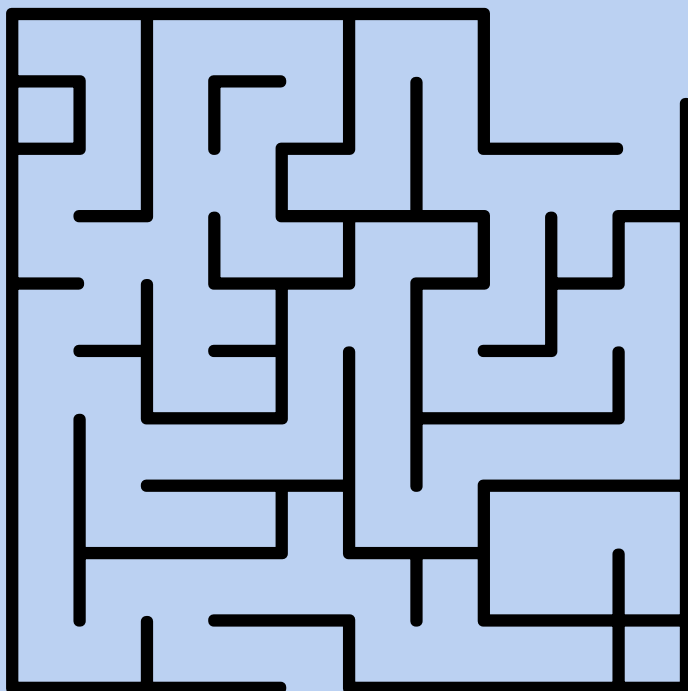


## 5. Representa

cos teus compañeiros a unha familia de águilas reais e as súas ameazas:  
lumes, envelenamentos e roubo de niños. Facede tres grupos.

## 6. Axuda

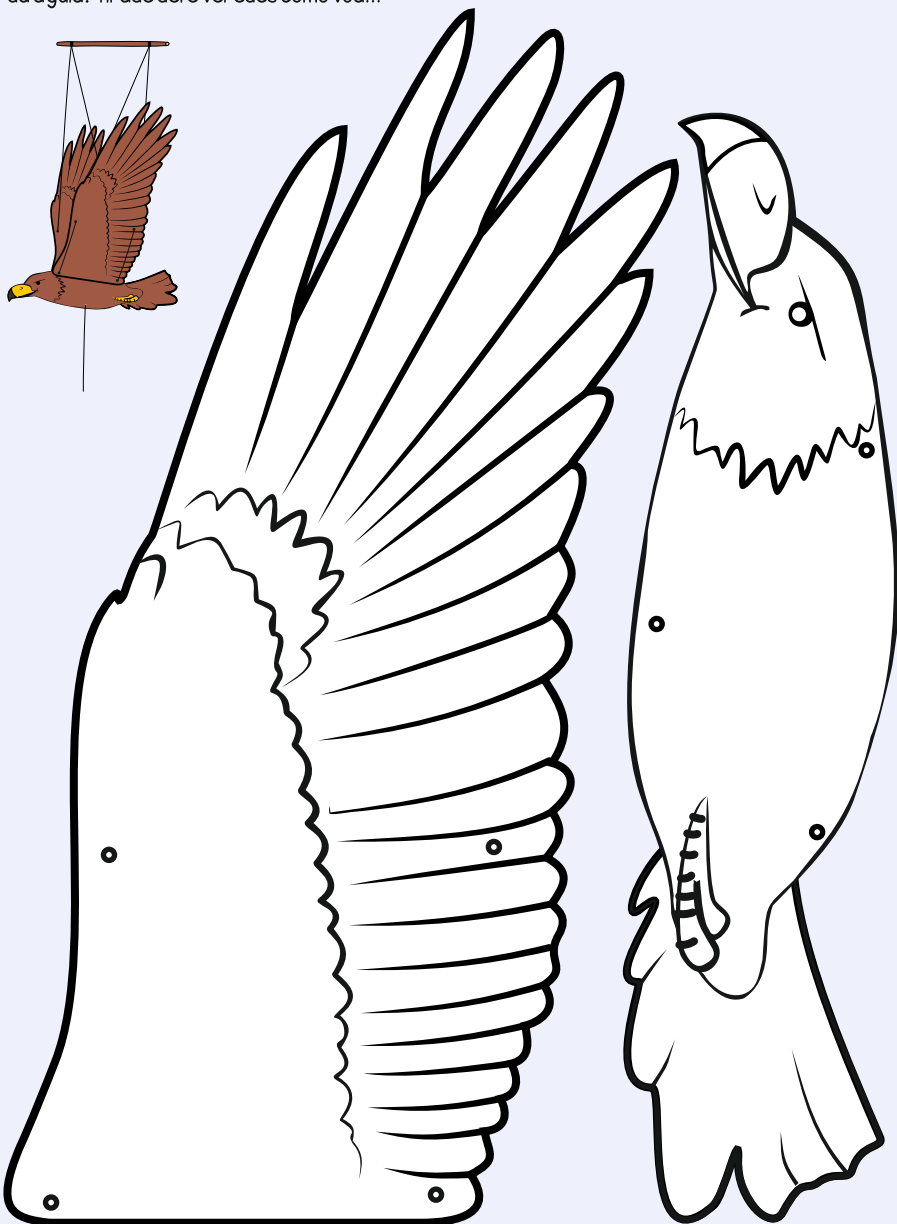
ao morcego a atopar a súa comida.



## 4. Móbil

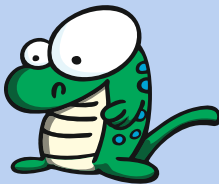
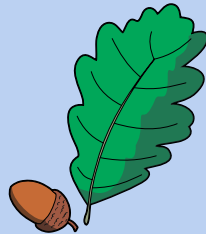
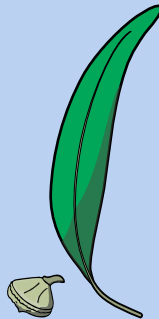
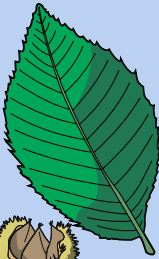
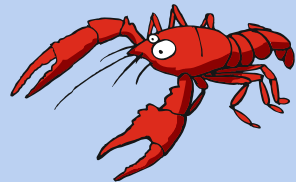
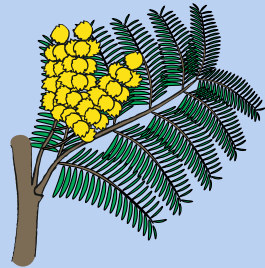
de aguia real

Traede da casa uns cartóns grandes. Cortade o cartón usando estas plantillas para as ás e o corpo da águia. Facede os buracos nos lugares indicados. Pintáde as ás e o corpo da águia. Pasade un fio polos buracos de adiante e outro polos de atrás e atádeos a un pau. Atade outro cordel na barriga da águia. Tirade del e veredes como voa!!!



## 1. De aquí e de aló

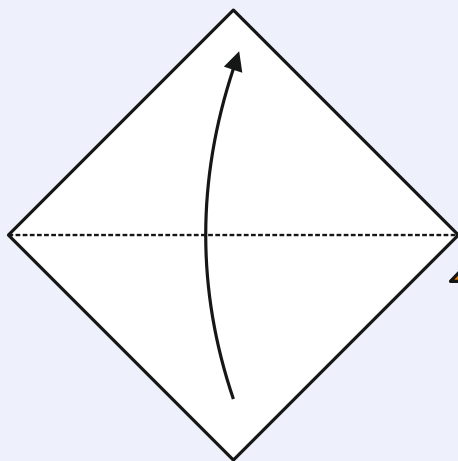
cales destes animais e plantas son autóctonos e cales son alóctonos?



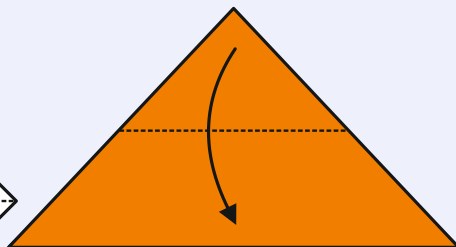
## 7. Papiroflexia

fagamos un raposo.

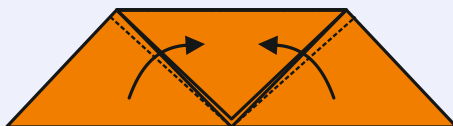
De que cor son os raposos? Pintade un cadrado de papel por un lado desa cor e dobrádeo para facer un raposo. Se o fas cun papel pequeno teredes á raposa cos seus raposiños!!!



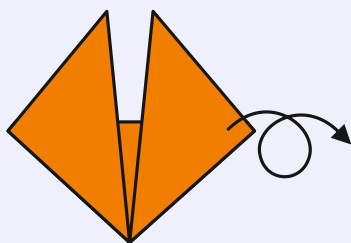
1. Prega en dous



2. Prega sobre os puntiños

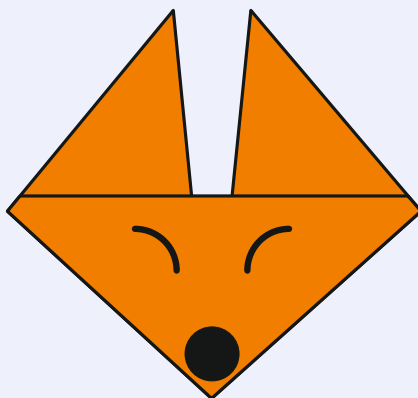


3. Prega cara o centro da folla



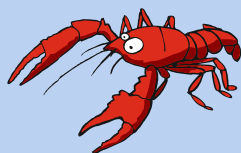
4. Cambio de lado

5. Debuxa a forma da cara!!!



# 2. Sopa

dos problemas de conservación



Caranghexo



Encoro



Lume



veleno



visón



Mimosa

V	F	M	O	A	D	L	M	P	P
I	S	B	B	H	B	U	O	D	E
S	V	U	U	G	Y	Y	E	B	C
O	M	I	M	O	S	A	X	Y	F
N	F	T	U	E	N	C	O	R	O
C	A	R	A	N	G	U	E	X	O
D	C	P	C	G	V	Z	D	W	N
B	N	L	M	Q	N	W	G	A	S
A	G	C	J	X	E	L	U	M	E
L	S	U	O	Q	K	A	V	Z	X
G	V	E	L	E	N	O	O	P	Q



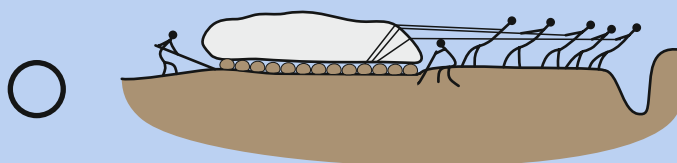
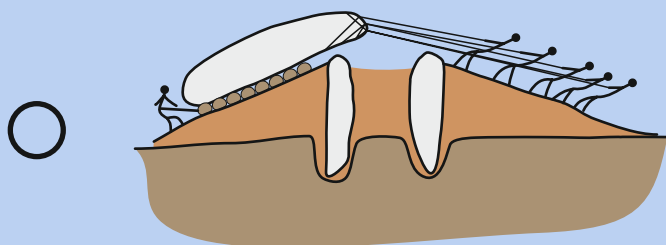
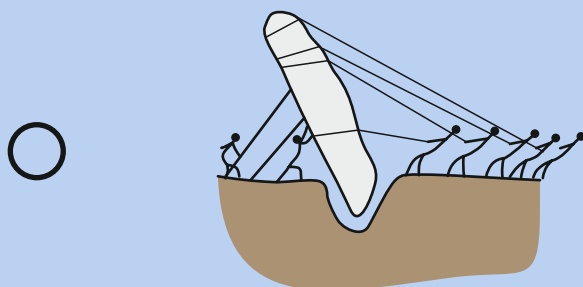
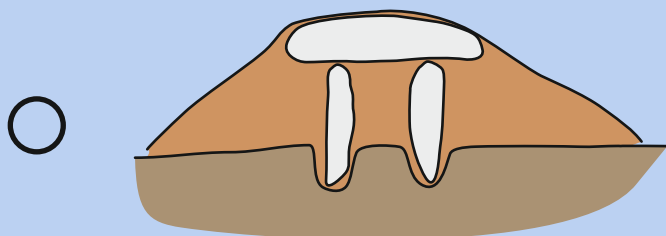
### 3. Une

os puntos e atoparás unha especie introducida nos anos 80 na nosa natureza



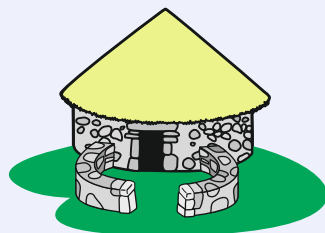
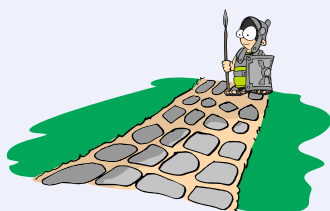
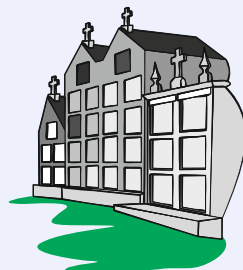
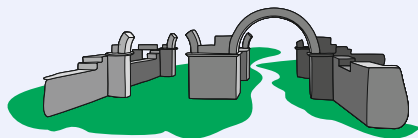
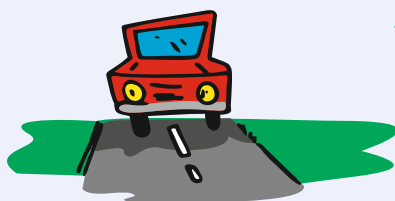
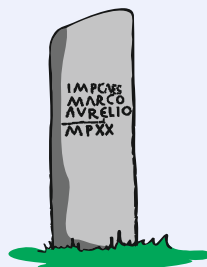
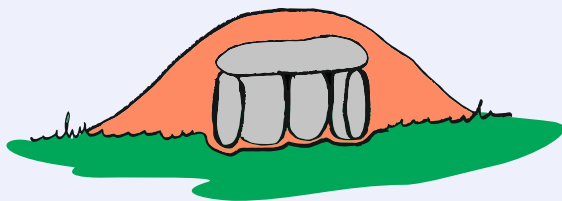
# 1. Construamos unha mámoa

ordea os debuxos do xeito adecuada



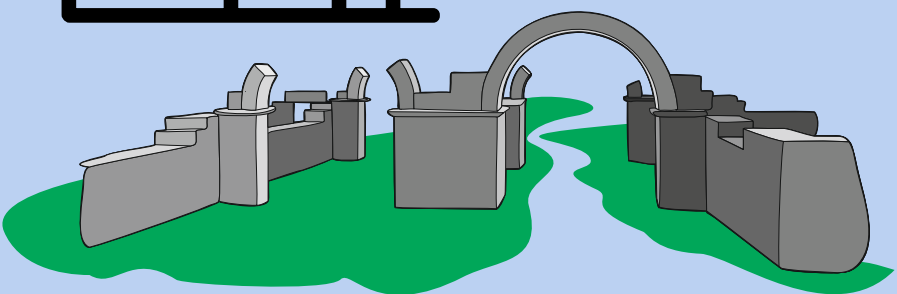
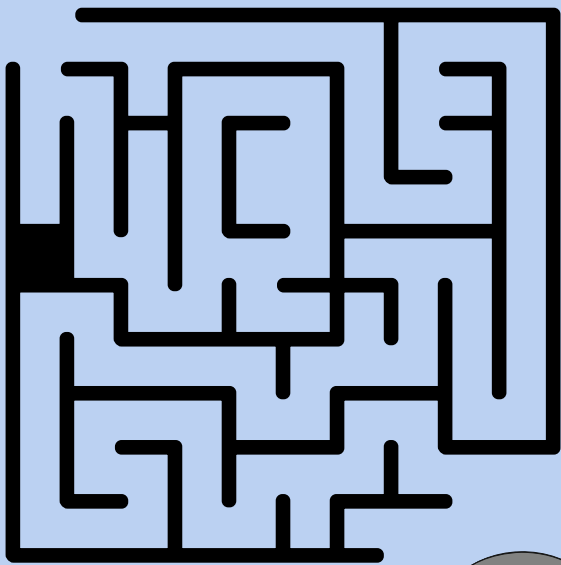
## 2. De agora e de entón

indica que debuxos pertencen ás épocas megalítica, castrexa e romana



### 3. Axuda

a este soldado romano a chegar a *Aquis Querquennis*

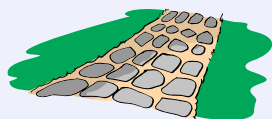


## 4. Encrucillado

da historia antiga



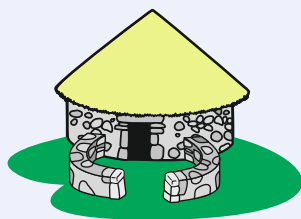
Mámoa



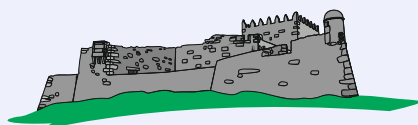
Via Nova



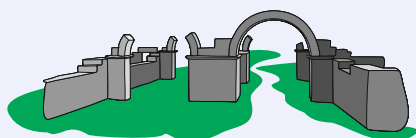
Santa Comba



Castro



Castelo

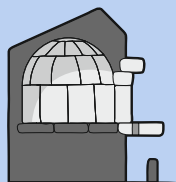


Aquis Querquennis

B	R	K	K	M	K	R	G	Y	G	A
O	O	C	R	O	Q	P	D	X	Z	Q
N	S	F	L	X	S	P	I	P	H	U
U	Z	Z	T	G	V	I	S	C	J	I
W	G	B	U	Q	G	Q	R	W	X	S
C	E	T	I	N	A	O	B	Z	K	Q
A	F	H	E	P	R	N	A	L	V	U
S	A	N	T	A	C	O	M	B	A	E
T	A	F	H	F	D	X	C	G	R	R
E	A	B	M	A	M	O	A	L	K	Q
L	N	Y	R	Z	S	J	Q	E	A	U
O	K	L	D	D	A	I	A	S	A	E
Z	F	Q	P	R	G	G	A	O	Q	N
V	I	A	N	O	V	A	A	S	W	N
I	V	K	B	C	A	S	T	R	O	I
G	L	A	G	H	I	X	D	O	M	S

# 1. Encrucillado

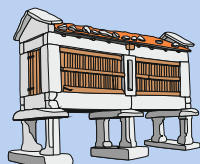
das construcións tradicionais da Reserva da Biosfera



--	--	--	--



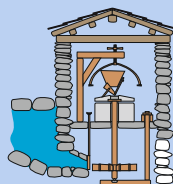
--



--	--	--	--	--	--

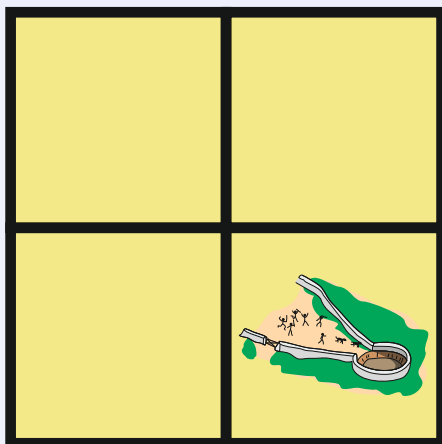
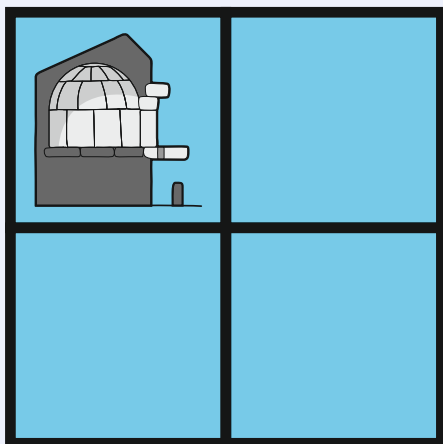
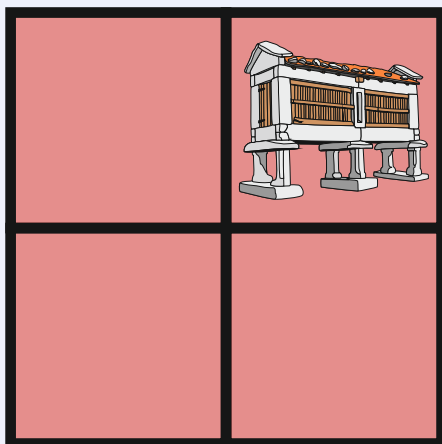
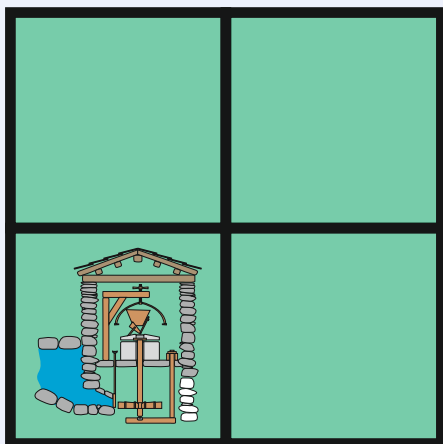
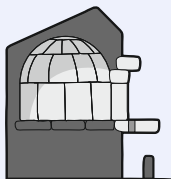
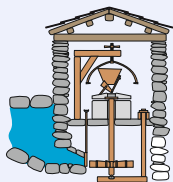
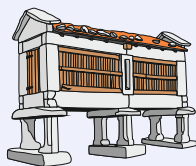
--

--	--	--	--	--



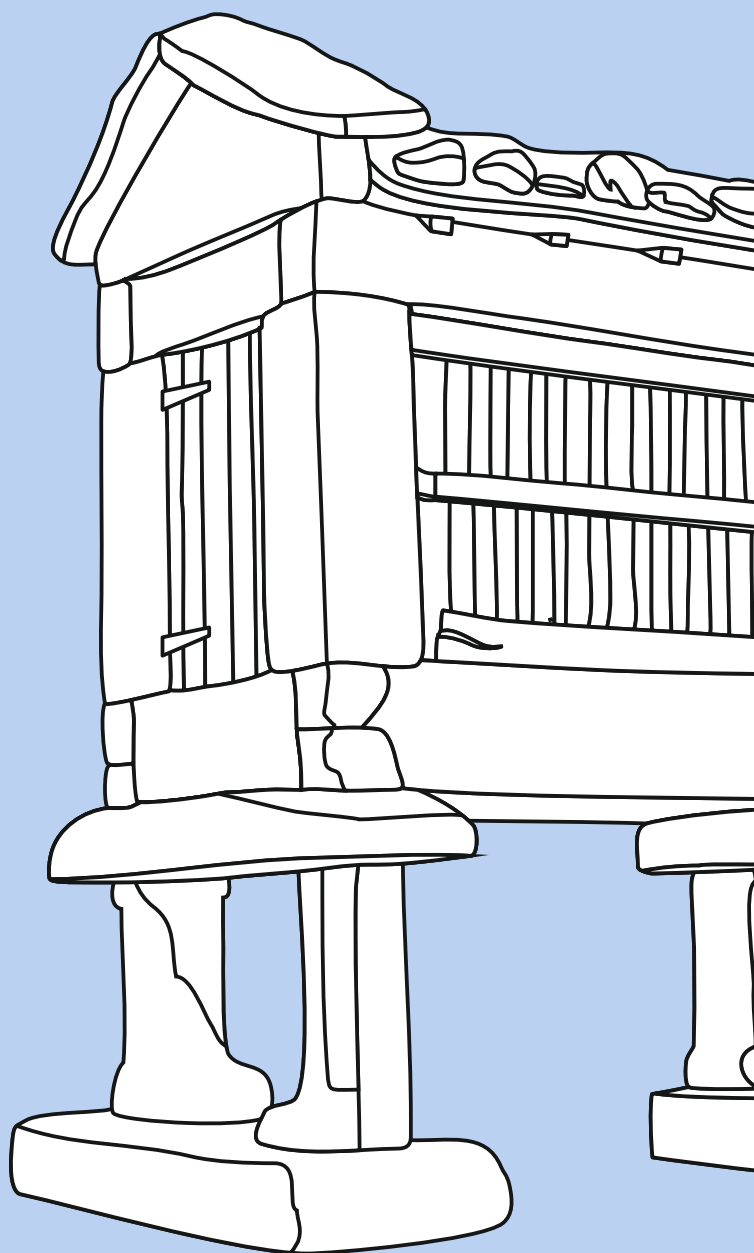
## 2. Sudoku

rechea os cadros vacíos de tal xeito que os debuxos aparezan unha soa vez en cada liña vertical, horizontal e cada bloque que forman os cadros.



### 3. Pinta

este hórreo

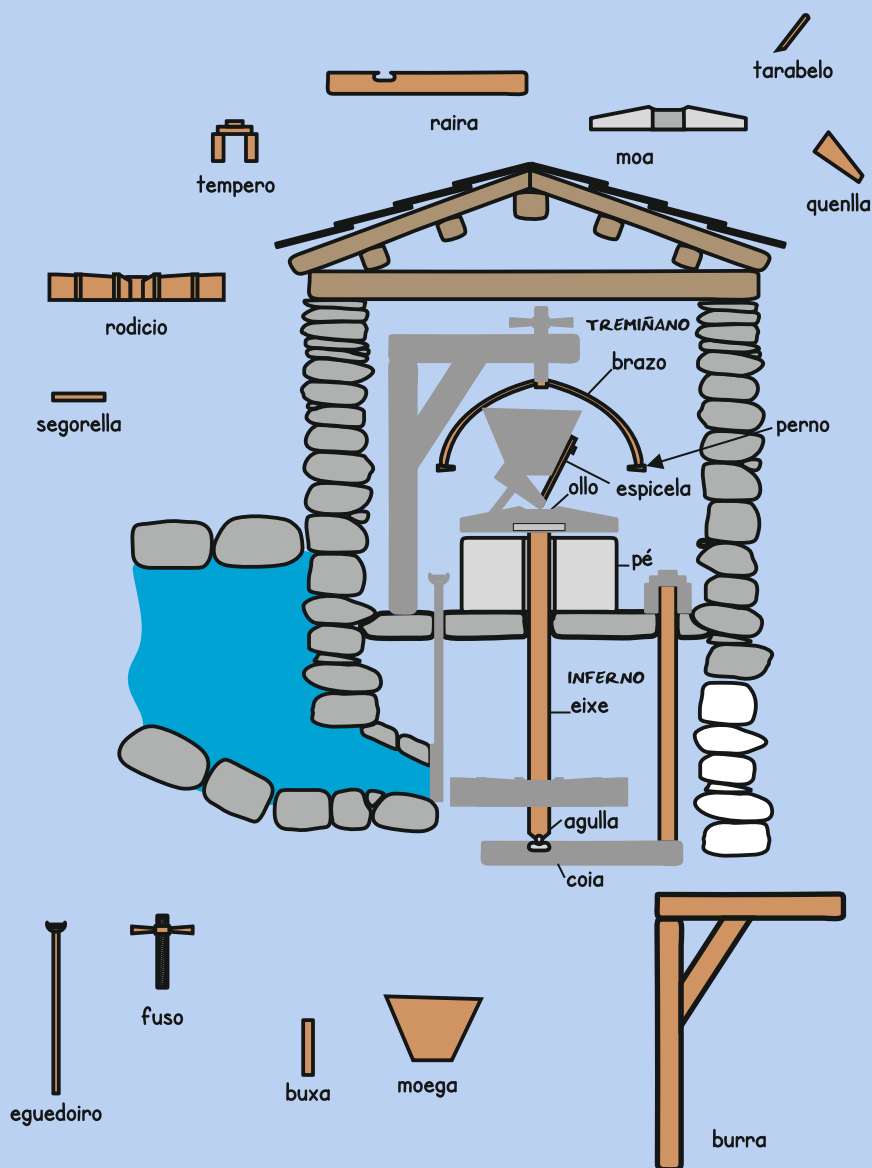






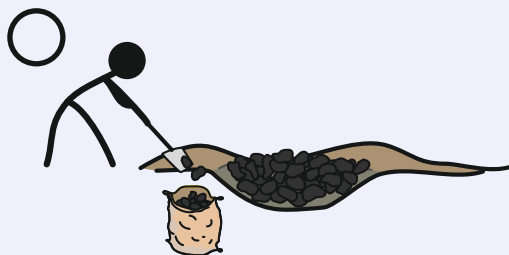
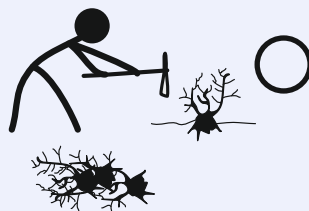
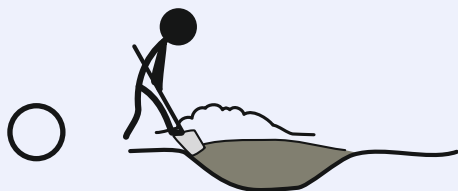
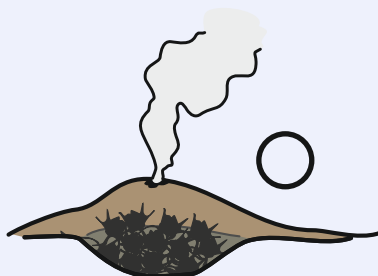
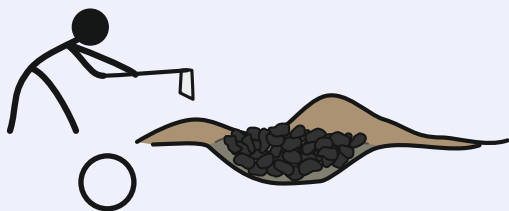
## 4. Coloca

cada unha das pezas do muíño no seu sitio.



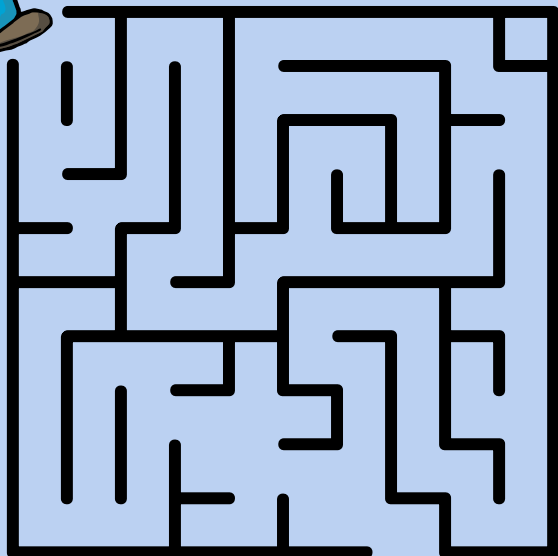
## 5. Numera

en orde os distintos pasos necesarios para fabricar o carbón.



## 1. Axuda

A Xan das Congostras a chegar á súa guarida



## 2. Sopa folclórica

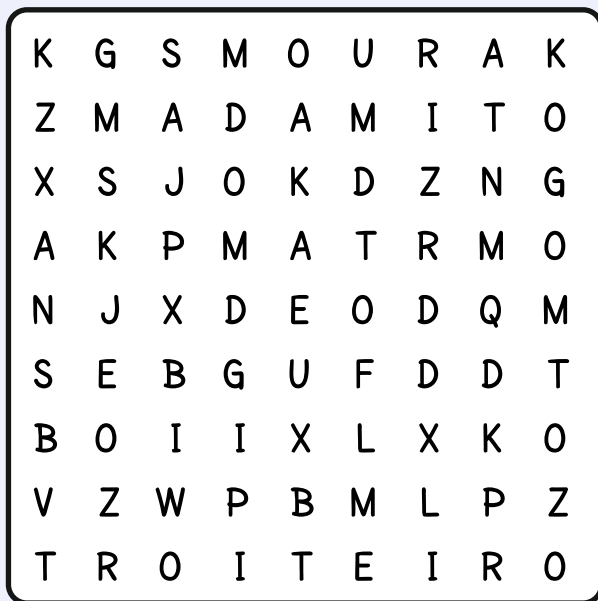
atopa estas cinco palabras relacionadas co folclore



Xan



Mouira



Boi



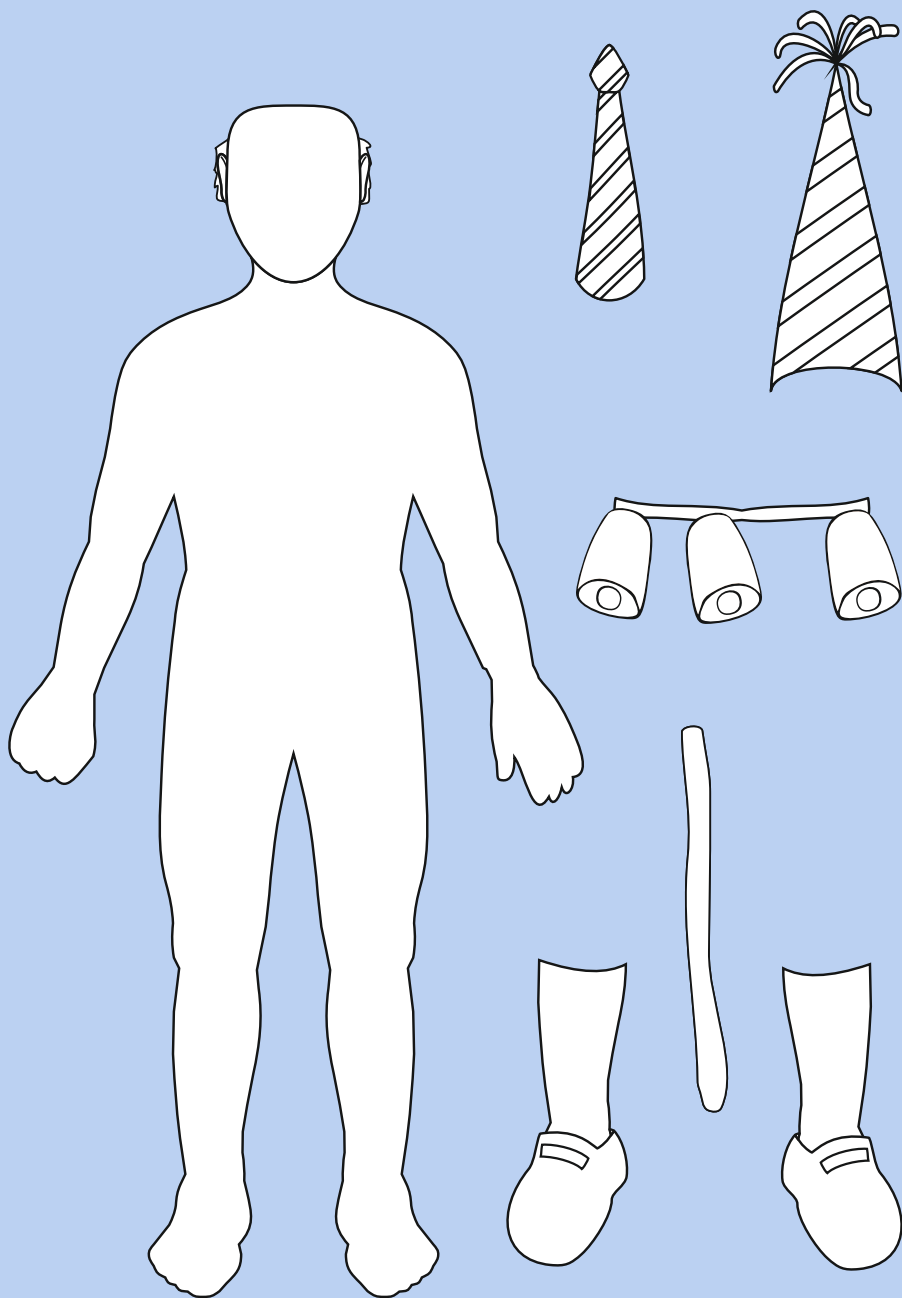
Madamito

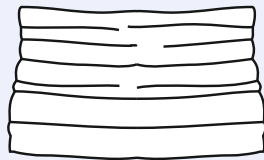
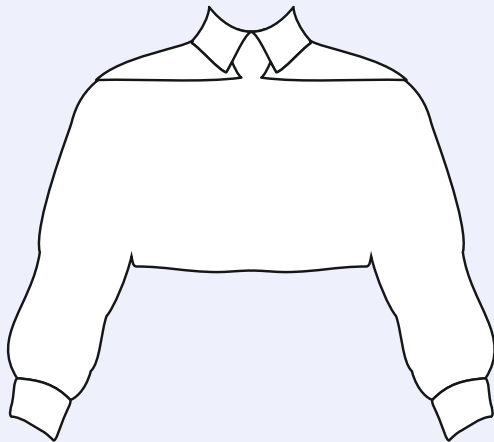
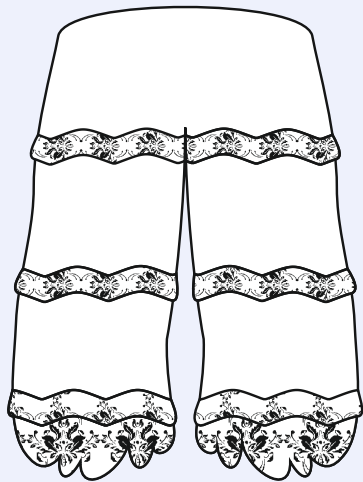
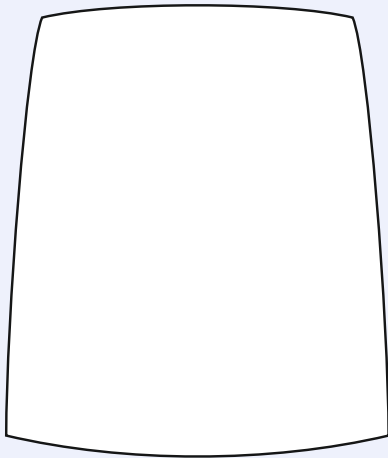


Troiteiro

### 3. Pinta e recorta

as roupas do madamito e disfrázao para o entroido





## 4. Xoguem

a un dos xogos descritos no texto.

### O choque choqueiro

O xogo comeza cun rapaz no papel de choqueiro, encargado de perseguir aos compañeiros ata tocar a un deles. O éxito está en desempeñar este papel o menor tempo posible. O resto de membros do grupo teñen que correr e fingir para evitar que lles tocasse o choqueiro. Cando un é tocado polo choqueiro, pasa a desempeñar este papel.

### To lobo to

Neste xogo existen dúas figuras principais, o **lobo** e o **defensor**. Un dos rapaces realizaba o papel do **lobo** mentres que o resto dos rapaces se agarraban en ringleira pola roupa, os ombreiros ou a cintura ao **defensor**.

O **lobo** tentará coller sempre ao último da ringleira e para iso ten que burlar ao **defensor**. O defensor verbaliza continuamente **to lobo to**, este é o aviso da tensión e a atención constante, ao tempo que ten que ter a habilidade de estar sempre de cara ao lobo; o resto dos membros da ringleira teñen que coordinar os movementos do defensor, senón é cando o lobo pode enganar máis facilmente e apresar ao último da ringleira.

O rapaz que é collido polo lobo apártase para unha beira. O xogo remata cando o lobo colle a todos os participantes.

### Tira cadenas

Os xogadores divídense en dous grupos de igual número de membros. Cada grupo escolle un cabeza de fila, que recae no máis forte do grupo. Os membros do grupo agárranse entre eles en ringleira pola cintura, para poder turrar con forza. O cabeza de fila cóllese polas mans do seu contrincante. Este xogo está baseado na sabia utilización da forza física e a pericia, dado que o vencedor é o grupo que consegue romper a cadea do contrario.

### A Chave

O obxectivo fundamental do xogo é conseguir bater na chave cos pellos o maior número de veces. Crávase a chave na terra cunha certa inclinación, para que batan mellor os pellos nas aspas. Os lanzamentos fanse desde uns 15 metros, sen exceder co pé a liña que os delimita. Cada xogador ou xogadora lanza tres pellos en cada man do xogo. Os tantos conséguense por bater na chave, tanto ten se for nas aspas ou no vástago, o valor é sempre de 1 punto. As partidas xóganse a 21 tantos, anotando os 15 primeiros conforme se vaian producindo. A partir dos 15 tantos, en cada quenda de lanzamentos anúlanse os tantos iguais dun e doutro xogador; sumándose só os tantos excedentes, se é que os houbese. No caso de que os dous xogadores anotasen 3 chaves no mesmo lanzamento (a totalidade dos pesos lanzados), e só neste caso, han repetir o lanzamento. Cando ningún dos dous xogadores ou xogadoras dá na chave, pode levar dous tantos o dono ou a dona dos pellos que fiquen máis preto da barra. Se os pellos máis próximos corresponden un a cada participante, a tirada non constitúe tantos para ningún.





