

MANUAL DE USUARIO

4º de primaria

# Detectives polo mundo



Viaxe no tempo

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

Licencia de formación 2021-2022

2º trimestre

Autoras: Cristina Cuervo Soto

Matilde Dieste Velázquez

**ÍNDICE:****➤ Descripción da actividades.****1.- Comeza a aventura.****1.1.- En que lugar nos atopamos?****1.2.- Aprendemos sobre os xacementos castrexos****1.3.- Practicamos o aprendido.****1.4.- Ponte a proba.****1.5.- Autoavaliación.****1.6.- Reto final: Conquistamos o Castro de Besomaño****➤ Pautas de utilización do material.**

### ➤ **Descrición da actividades.**

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 os xacementos castrexos:**

○ Bloque 1: lectura de información sobre os castros, enlace a **Google My maps** para poder navegar por diferentes castros galegos localizados no mapa e visionado do vídeo da guía turística.

○ Bloque 2: Para saber máis, consultamos dúas páxinas con información relevante sobre o tema.

○ Bloque 3: Vídeo con subtítulos en galego, sobre as idades da historia realizado usando **Youtube Studio**.

○ Bloque 4: realización dunha ficha de liña do tempo tanto en pdf editable con dúas modalidades, escribindo sobre a ficha creada con **PDF Escape** ou comprobando as respostas na ficha creada coa aplicación **Liveworksheets**.

**1.3.- Practicamos o aprendido:**

○ **Traballo con Aldara:** primeiro realizarase unha lectura con información sobre os castros, a súa forma e os elementos que aparecen neles a través dun libro pdf. Aparece tamén un pequeno texto de información con pictogramas. Logo faise unha comprobación da comprensión lectora a través dun **iDevice de selección múltiple** do propio Exelearnig.

○ **Traballo con Xiana:** En primeiro lugar realizarase unha lectura comprensiva sobre a economía e sociedade castrexa. Aparece tamén un pequeno texto de información con pictogramas. A continuación hai un esquema resumo sobre os tipos de economía predominante. Nun segundo bloque aparece un vídeo onde se da máis información sobre o tema. No último bloque mediante unha actividade de **encher ocros** feita cun **iDevice** de Exelearning compróbase a comprensión da información.

- **Traballo con Mauro**: No primeiro bloque recóllese información sobre os símbolos atopados na época dos castros (montado nun **Genially**), a continuación un enlace a un artigo de prensa e unha lenda. Aparece tamén un pequeno texto de información con pictogramas. No segundo bloque cunha actividade feita co **iDevice de adiviña**, traballase sobre o vocabulario que aparece neste apartado.

- **Traballa con Antón**: O primeiro bloque danos información sobre a cultura nos castros a través dun libro en pdf e ademais podemos acceder mediante un enlace ao dicionario da Real Academia Galega. Aparece tamén un pequeno texto de información con pictogramas. No segundo bloque aparece un glosario con palabras da lectura anterior. No último bloque hai unha actividade de pasapalabra feito co **iDevice rosco** con vocabulario da páxina.

#### 1.4.- Ponte a proba:

- **Ponte a proba con Aldara**: organízase en 3 bloques. No primeiro bloque propónse buscar en internet a que provincia pertence cada un dos castros marcados no mapa inicial e cubrir unha ficha na que se rexistre o atopado. A continuación cun **Genially** haberá que colocar o nome de cada un dos castros na provincia correspondente arrastrándoos ata o seu lugar. No último bloque completárase unha gráfica nunha ficha pdf, onde se rexistra o número de castros de cada unha das catro provincias.

- **Ponte a proba con Xiana**: comeza co vídeo da guía onde aparecen preguntas sobre o que nel se conta. No segundo bloque aparece unha actividade de busca de obxectos nunha escavación dun castro. Para comprobar o resultado, no terceiro bloque, cun **iDevice de encher ocós**, haberá que poñer as coordenadas dos cadrados. No cuarto bloque mediante un pdf editable farase unha lectura dunha gráfica completando a táboa cos datos que faltan.

- **Ponte a proba con Mauro**: No primeiro bloque aparece información sobre as plantas medicinais que se usaban na antigüidade. No segundo bloque hai un encrucillado feito con **Genially**.

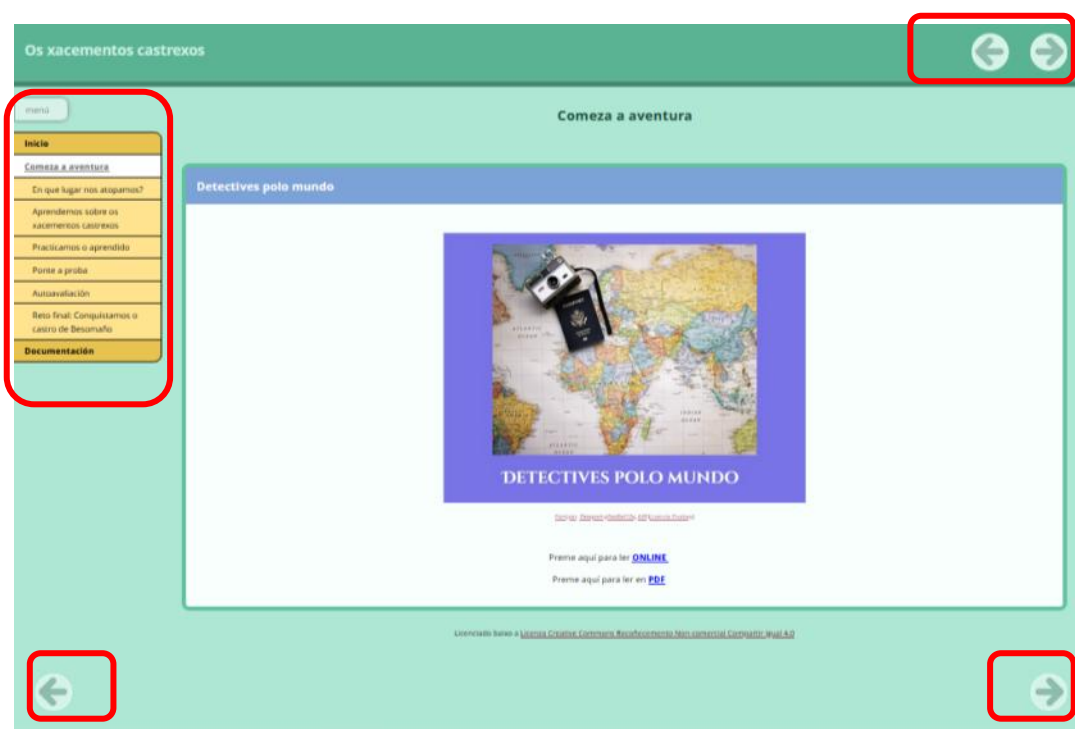
- **Ponte a proba con Antón**: comeza coa lectura dun artigo de prensa sobre o tema no que se pode ver a estrutura deste tipo de textos. A continuación aparece dous pdf, coa estrutura das noticias e os pasos que se dan para escribilas. Finalmente nun pdf editable sobre o que poder escribir, haberá que crear a vosa propia noticia. Tamén hai un enlace ao dicionario da Real Academia Galega por se precisades buscar algunha palabra nel.

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

**1.6.- Reto final: Conquistamos o castro de Besomaño.** Consiste nunha serie de actividades creadas nun **Genially** e agrupadas polo tipo de pregunta / resposta que se debe dar: escolla, verdadeiro ou falso, unir... Unha vez rematadas todas as preguntas conseguirán de agasallo un diploma e un kit de arqueoloxía.

### ➤ **Pautas de utilización do material.**

A estrutura do material é moi parecida á de páxinas web onde se navega a través dun menú polas diferentes páxinas que a compoñen. Neste caso, para moverte polas diferentes follas do material podes utilizar dúas opcións. Por un lado podes premer enriba do título da páxina a que queiras acceder e por outro, podes usar as frechas que aparecen na esquina superior dereita ou ao final da folla. Neste último caso a navegación será secuencial, é dicir coma nun libro, irás pasando follas de unha en unha cara adiante ou cara atrás.



**1. Comeza a aventura:** para ler o conto de presentación dos personaxes da saga <<Detectives polo mundo>> hai que premer enriba da imaxe. Ao facer isto, abrírase o conto nunha lapela nova.

Os xacementos castrexos

menú


Comeza a aventura

**Inicio**

- Comeza a aventura
- En que lugar nos atopamos?
- Aprendemos sobre os xacementos castrexos
- Practicamos o aprendido
- Porte a proba
- Autoavaliación
- Reto final: Conquistamos o castro de Besomaño

**Documentación**

**Detectives polo mundo**



**DETECTIVES POLO MUNDO**

Por Cris & Mati

Preme aquí para ler [ONLINE](#)

Preme aquí para ler en [PDF](#)

Licenciado baixo a [Licenza Creative Commons Recoñecemento Non-comercial Compartir Igual 4.0](#)



**Detectives polo mundo**  
por CRIS&MATI

Historia de aventuras dun grupo de nenos e nenas

LECTURAS **18**

**Leer ahora**

Preme novamente enriba do botón <<Leer ahora>>.


Podes pasar as follas do conto premendo das frechas que hai nos bordes das páxinas.

TÍTULO: Detectives polo mundo

AUTORAS: Dieste Velázquez Matilde & Cuervo Soto Cristina

PUBLICACIÓN: Curso 21-22

Ilustracións: imaxes con licencia CC BY recollidas no documento de referenciación multimedia da ODE



Ola nenos e nenas gústanvos as aventuras? Espero que si, aos meus amigos e a min encántanos descubrir enigmas, buscar pistas pero sobre todo gústanos viaxar polo mundo.

**1.1.- En que lugar nos atopamos?:** Información de inicio da aventura (trátase dunha actividade de motivación). Esta páxina contén dúas imaxes con enlaces a novas lapelas. Preme enriba delas para poder abrilas.

<b>Comeza a aventura</b>	<b>Fin de curso</b>
<a href="#">En que lugar nos atopamos?</a>	<p>Acercábase xa o remate do curso e os nosos amigos/as xa estaban empezando a pensar en cal sería a súa próxima aventura. O venres antes das vacacións como tódolos anos Aldara recibiu un paquete do seu tío Xaime que traballa de arqueólogo asesorando aos Centros de Interpretación dos Castros de Galicia. O paquete viña cunha pequena nota que lle pedía que antes de abrir o regalo debía descubrir o significado dunha palabra : TRIQUETA. ( Preme na imaxe para ler a carta)</p>
<a href="#">Aprendemos sobre os xacementos castrexos</a>	<p>Ese mesmo fin de semana invitou a Mauro, Xiana e Antón a merendar a súa casa para empezar a buscar información sobre aquela palabra : o seu significado, a súa orixe..... Aldara e Mauro decidiron buscar en internet información e Xiana e Antón foron a biblioteca. Cando xuntaron a información necesaria reuníronse de novo na casa de Aldara que xa non podía coas ganas de ver que había dentro do paquete, pero tiña que cumprir coa petición do seu tío.</p>
<a href="#">Practicamos o aprendido</a>	<p>Con toda a información que atoparon deron coa resposta:</p>
<a href="#">Ponle a proba</a>	<p>A <b>triqueta</b> é un símbolo formado por tres medias lúaas unidas por unha liña pechada. Simboliza unha tripla dimensión: vida, morte e reencarnación para os celtas. Este símbolo atopábase en moitas ocasións en estelas celtas (discos de pedra tallados) que marcaban lugares sagrados para eles onde había santuarios ao aire libre.</p>
<a href="#">Autoavaliación</a>	 <p><a href="#">Descubra o significado da palabra TRIQUETA</a> (CC BY)</p>
<a href="#">Reto final: Conquistamos o castro de Besomaño</a>	<p>Unha vez cumprida a petición do tío Xaime xa podía abrir o seu regalo: (Preme na caixa para abrir o agasallo)</p>
<b>Documentación</b>	 <p><a href="#">Descubra o significado da palabra TRIQUETA</a> (CC BY)</p>



## 1.2.- Aprendemos sobre os xacementos castrexos:

Agora que xa temos situada a aventura, neste punto aportaremos información sobre o tema que imos traballar e unha pequena proba de actividade inicial.

o Bloque 1: lectura de información sobre os castros e navegación polo mapa da localización dalgúns dos castros de Galicia. Para poder acceder ao Google My maps hai que premer enriba da imaxe.

Nas súas investigacións descubriron que o número de castros clasificados en Galicia superan os 3.000, aínda que só uns centos se atopan visibles en parte. Neste mapa podedes ver a localización dalgúns castros, se premes nel poderás navegar por google maps con todas as súas funcións.

**ODE Viaxe no tempo MAPA dos c...**  
Mapa con los castros más importantes de Galicia  
13 vistas  
El último cambio se hizo hace unos segundos

- Añadir capa
- Compartir
- Obtener una vista previa
- O Facho de Donón
- Castro Candaz
- Castro de Fazouro
- Castro de Troña
- Castro de Neixón
- Castro de Santa María de Ce...
- Castro De Castrolandín
- Castro de A Saceda
- Castro de Castromaior
- Castro de Santomé
- Castro de Besomaño
- Estilos individuales
- Monte Do Castro

**Monte Do Castro**

Detalles de Google Maps Eliminar

Rúa Leiromean, 9999, 36635 Ribadumia, Pontevedra  
[www.ribadumia.org](http://www.ribadumia.org)  
+34 986 71 84 91  
4.5 ★★★★★ [Ver en Google Maps](#)

42.52266, -8.73953

Preme enriba de cada un deles para obter a información do lugar

Usa o rato para moverte polo mapa igual que se faría en calquera outra páxina de Google Maps. Podes achegarte e aloxarte, desprazar o mapa dun lugar a outro, ...



A continuación poderás ver o vídeo con información do Monte do Castro. Para comezar a velo podes premer enriba del e comezará a reprodución ou ir á páxina de Youtube. Para isto preme enriba de ver en Youtube.



o Bloque 2: Para saber máis. Neste bloque terás máis información sobre o tema. Preme enriba dos enlaces para abrilos en novas lapelas.



o Bloque 3: As idades da historia. Neste bloque poderás ver un vídeo explicativo sobre as idades da historia e o cálculo dos séculos aC e dC. Recorda que é preciso ter activada a opción de subtítulos para poder lelo en galego.



o Bloque 4: Liña do tempo. Neste bloque hai que completar unha ficha sobre as idades do tempo histórico e a ocupación dos castros en Galicia. Para axudarche podes consultar o pdf resumo que aparece ao principio. Unha vez téis toda a información podes escoller onde facer a ficha. En primeiro lugar podes cubrila nun pdf editable escribindo directamente sobre el. En segundo lugar podes facela directamente no liveworksheets para o que precisas conexión a internet e comprobar o resultado.

Preme para abrir o pdf resumo

Preme [aquí](#) para descargar un esquema sobre as idades da historia que che axudará a completar a tarefa da liña do tempo dos Castros galegos.

**TAREFA:** Localizamos no tempo a época dos castros e o poboamento do Monte do Castro.

Preme [aquí](#) para abrir a ficha nun pdf editable.

1º opción

2º opción

¡Terminado!

Preme para comprobar o resultado

LIÑA DO TEMPO DA HISTORIA UNIVERSAL

PREHISTORIA				HISTORIA			
Fai 3 millóns de anos	Fai 10.000 anos	Fai 5.000 anos	Fai 4.000 anos	Ano 0	Ano 476 dC	Ano 1492 dC	Ano 1789 dC
[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

LIÑA DO TEMPO DOS CASTROS

Escolle os símbolos nos que se vivía nos castros. Despois arrastra os símbolos que necesitas ao momento de ocupación do Monte do Castro.

¡Terminado!

Liña do tempo dos castros galegos, una ficha interactiva de [Licencia Formación 2020](#) liveworksheets.com

PDF resumo

LIÑA DO TEMPO DA HISTORIA UNIVERSAL

PREHISTORIA	HISTORIA
<p><b>Paleolítico</b></p> <p>Aparecen os primeiros seres humanos. Inician aproximadamente fai 3 millóns de anos.</p>	<p><b>Neolítico</b></p> <p>Descubrimento da agricultura e gandería. Inician aproximadamente fai 10.000 anos.</p>
<p><b>Idade do bronce</b></p> <p>Descubrimento do cobre. O ser humano aprende a traballar en metal. Inician aproximadamente fai 5000 anos.</p>	<p><b>Idade antiga</b></p> <p>Invencción da escritura. Inician aproximadamente fai 4000 anos.</p>
<p><b>Idade media</b></p> <p>Empieza coa caída do Imperio Romano no ano 476 dC.</p>	<p><b>Idade moderna</b></p> <p>Empieza co descubrimento de América en 1492 dC.</p>
<p><b>Idade contemporánea</b></p> <p>Empieza coa Revolución Francesa no ano 1789 dC.</p>	

Descargar

Preme para descárgalo no teu cartafol da ODE

Preme enriba de cada un dos ocros e escribe

Unha vez cuberto preme para descárgalo no teu cartafol da ODE

Escribe a palabra CASTRO nos séculos onde foron habitados. Despois pon un X nos recadros de ocupación do Monte do Castro.

Ficha en Liveworksheets.

Ao cubrir a ficha e darlle a <<Terminado>> aparecerá a seguinte imaxe. Preme sobre <<Comprobar os resultados>> para ver se as respostas son correctas.

Tamén podes facela directamente nesta ficha interactiva para comprobar as respostas.

¿Qué quieres hacer ahora?

Comprobar mis respuestas

Enviar mis respuestas a mi profesora

Cancelar

### 1.3.- Practicamos o aprendido:

**Traballamos en grupo**

Estos somos nós, un gran equipo de amigos/as, con grandes cualidades. Preme enriba de cada un/unha de nós para ir à parte da 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 estás 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
Graphics RF, A Cute Girl Scout on White Background (CC BY)	Graphics RF, A young Girl Scout Free Vector (CC BY)	Graphics RF, A young Boy Scout Free Vector (CC BY)	Graphics RF, A young Boy Scout Free Vector (CC BY)
Aldara traballará sobre o estudo dos castros. Analizará os elementos e a liña do castro.	Xiana documentarase sobre a organización social, xeral e económica da cultura castrexa.	Mauro encargárase de explicarnos os símbolos e a estrutura castrexa e o seu significado.	Antón investigará sobre o patrimonio artístico e cultural desta época.

Ese bloque de actividades está pensado para que traballedes en grupo e vos axudedes uns aos outros. A páxina principal permite premer enriba de cada un dos personaxes e acceder á información de cada un deles.

- **Traballo con Aldara:** Nesta páxina despois de ler a información que se nos dá sobre os castros, temos un libro pdf sobre os elementos que o forman. Atopamos tamén unha información en pictogramas premendo na icona e para rematar realizarás unha proba para ver canto recordas cun iDevices de elección múltiple.

Preme na icona para abrir o pdf

*O primeiro elemento imprescindible do poboado é a muralla, que pode ir precedida dun foso. Esta fortificación amuralada preséntase como a obra máis complexa e espectacular do castro. Para moitos, a súa principal función era a defensa da comunidade.*

Preme na icona para abrir o pdf

**Imos comprobar canto recordas!**

1-. A primeira construción doméstica estable que aparece en Galicia denomínase:

- Suxestión
- choza.
- castro.
- croa.

2-. O primeiro elemento imprescindible do poboado castrexo denomínase:

- Suxestión
- muralla.
- foso.
- croa.

**Annotations:**

- Red box: "Se premes na **Suxestión** atoparás una pista para atopar a resposta correcta." (An arrow points to the selected 'Suxestión' option in question 1.)
- Red box: "Preme na resposta correcta" (An arrow points to the 'castro.' option in question 1.)

o **Traballo con Xiana:** En primeiro lugar realizárase unha lectura comprensiva sobre a sociedade castrexa e premendo no esquema sobre a economía castrexa, abrirás un pdf coa explicación de cada concepto. Premendo na icona accederás a un pequeno texto con pictogramas. En segundo lugar atoparás un vídeo sobre a cultura castrexa, e para rematar realizarás unha actividade iDevices de completar ocos.

**Annotations:**

- Red box: "Preme no play para reproducir o vídeo" (An arrow points to the play button in the video player.)

*Quoroborus trece. Castros e castrexos-Galicia 1 (CC BY)*

**Completa as palabras que faltan**

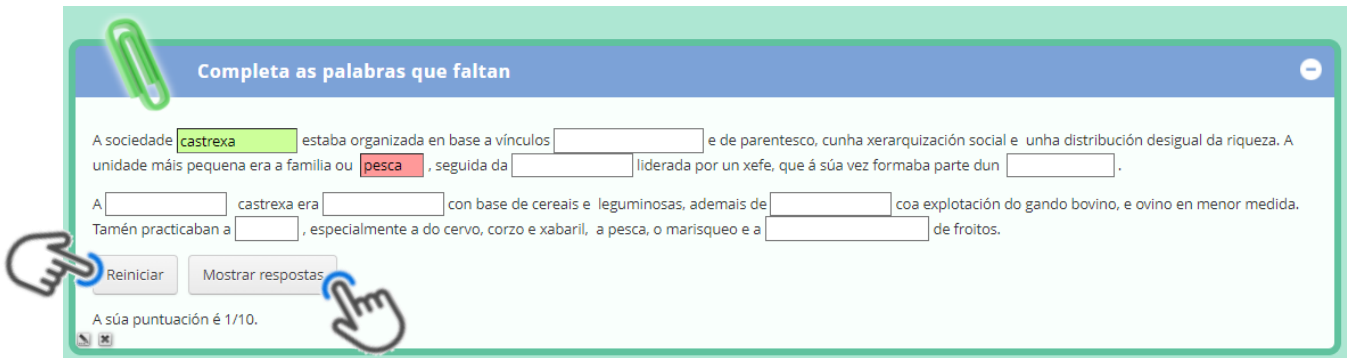
A sociedade [ ] estaba organizada en base a vínculos [ ] e de parentesco, cunha xerarquización social e unha distribución desigual da riqueza. A unidade máis pequena era a familia ou [ ], seguida da [ ] liderada por un xefe, que á súa vez formaba parte dun [ ].

A [ ] castrexa era [ ] con base de cereais e leguminosas, ademais de [ ] coa explotación do gando bovino, e ovino en menor medida. Tamén practicaban a [ ], especialmente a do cervo, corzo e xabaril, a pesca, o marisqueo e a [ ] de froitos.


**Annotations:**

- Red box: "Escribe a palabra que falta en cada oco" (An arrow points to the first blank space in the text.)
- Red box: "Cando remates preme" (An arrow points to the 'Enviar' button.)






As respostas correctas aparecerán en verde e os erros en vermellos, podes volver a facer a proba premendo en reiniciar. Para ver as respostas correctas podes premer en mostrar respostas.

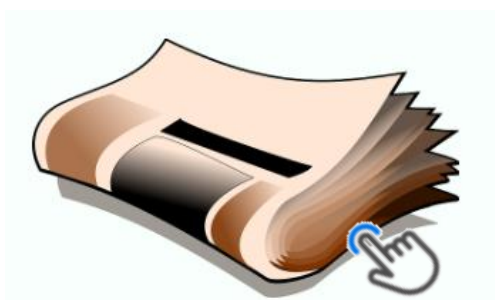
○ **Traballo con Mauro:** Na páxina de Mauro atoparás información sobre símbolos da cultura castrexa e o seu significado. En segundo lugar atoparás un xornal no que podes premer para ler unha noticia sobre o <<Piñeirial castrexo>> e continuaremos con unha lenda . Nesta páxina tamén podes premer no icono  que abre un pdf con información en pictogramas.



Preme no icono  para ver a información

Preme para ampliar a pantalla do Genially

Preme para cerrar a ventana de información



### Piñeirial Castrexo, o bosque pintado polos celtas

No Puntal, en Camposancos, natureza e cultura abrázanse pola man de Xosé Cabaleiro, quen decorou un conxunto de piñeiros con símbolos célticos característicos nesta zona, que alberga unha das maiores despensas arqueolóxicas do noso pasado castrexo.


Por Alberto Quián | A Guarda | 20/09/2020 | Actualizada ás 22:00

Preme no xornal para acceder a noticia



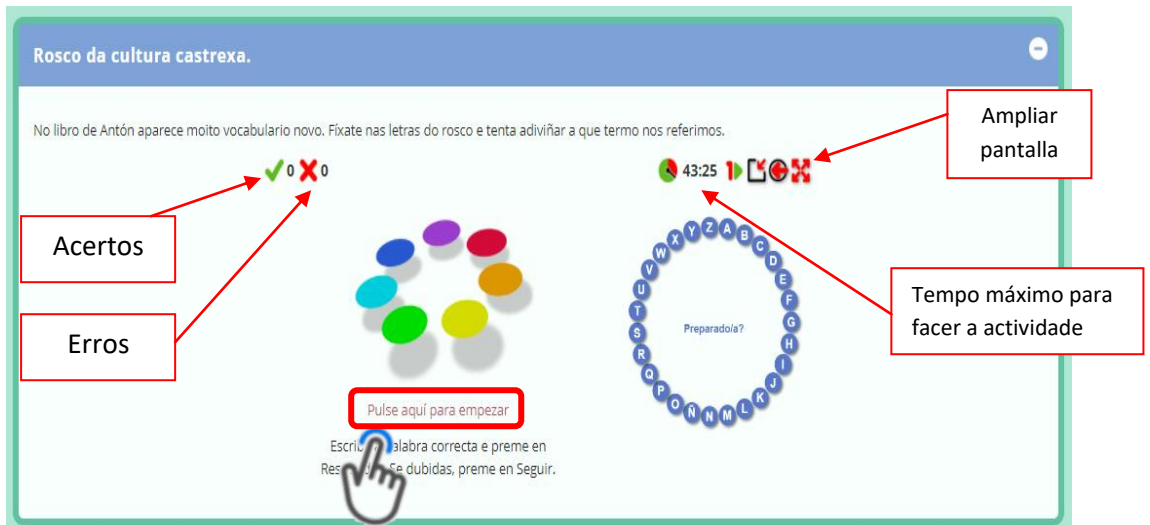
Para terminar tes un xogo de adiviña sobre o vocabulario do artigo do xornal .



○ **Traballa con Antón:** A primeira actividade consiste na lectura dun libro en pdf sobre o patrimonio cultural castrexo, para axudarte a entender ben o texto tes un enlace ao dicionario da RAE onde podes buscar as palabras que non entendas. Premendo na icona  terás acceso a un pequeno texto con información en pictogramas.

A continuación nun glosario aparece unha lista de palabras un pouco complicadas para que poidas ver o seu significado e para rematar tes unha actividade ldevice de rosco onde tes que escribir as palabras correspondentes a cada definición.





### 1.4.- Ponte a proba:

Nesta páxina premendo enriba de cada un dos nenos/as podemos ir directamente ás probas que nos propoñen.



- **Ponte a proba con Aldara:** organízase en 3 bloques.

▪ Bloque 1: Localizamos os castros. Proponse buscar en internet a que provincia pertence cada un dos castros marcados no mapa inicial. Unha vez resolto o problema haberá que cubrir a ficha pdf editable.


**Localizamos os castros**

Aldara seguía moi interesada no tema dos castros e todos os tipos de edificacións que se podían atopar neles, como se organizaban en familias, as formas das vivendas...

Xa sabía que o número de castros clasificados en Galicia superaba os 3.000, pero ese número era demasiado grande para traballar con el así que decidiu mirar un pouco máis o mapa dos castros do principio da historia e entón xurdíronlle unhas dúbidas para as que necesita da túa axuda:

- En que localidades se atopan os castros que aparecían marcados no mapa do principio da historia?
- En que provincias estarán esas localidades?
- En que provincia haberá máis castros marcados?
- Será certo que hai máis nas provincias do oeste ou non?

Para axudar a Aldara tes que completar no seu caderno as anotacións que fixo cos nomes dos castros. Busca a que provincia pertence cada un deles e escríbeo debaixo do nome do castro. Preme no caderno de Aldara para abrir o pdf editable.



openclipart-vectors - sketchbook #09980e76f (Pixabay License)

Unha vez cuberta a ficha preme para descargar no cartafol da ODE



▪ Bloque 2: A continuación con **Genially** haberá que colocar o nome de cada un dos castros na provincia correspondente arrastrándoos ata o seu lugar. Cando teñas todos colocados correctamente na súa provincia, sairá unha mensaxe de acerto.

Coloca cada Castro na súa provincia.



Coloca cada Castro na súa provincia

Baroña	Santa Teira	Viladonga
Celanova	Bornelo	Monte do Castro
Torre Sobredo	S. M. de Cibrao de Las	Elviña
Troña	Caralaz	A Saada
Fozouro	Castrolandín	S. M. de Cervantes
Santomé	Neixón	Castromaior
Facho de Donón		

Mensaxe de acerto



▪ Bloque 3: No último bloque haberá que completar unha gráfica onde se rexistra o número de castros de cada unha das catro provincias. Para facela tes que

abrir o pdf, descargalo e imprimilo. Unha vez o teñas en papel poderás cubri-lo cos datos que atopaches nas outras dúas actividades.

**Gráfica dos castros galegos**

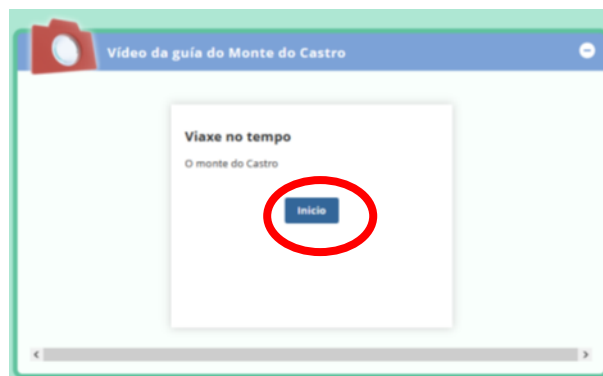
Unha vez localizados tódolos castros cubre a seguinte gráfica para deixar un rexistro dos teus descubrimentos. Descarga o Pdf e imprímelo, despois colorea a gráfica de barras e completa a táboa dos datos de cada provincia. Saberías dicir en que provincia ou provincias hai máis castros? e en cal ou cales menos?

CRISMATI, grafica\_castros (CC BY-NC-SA)

Imprimir ou descargar no cartafol da ODE

○ **Ponte a proba con Xiana:** organízase en 4 bloques.

○ Bloque 1: Vídeo da guía do Monte do Castro. Neste bloque aparece novamente o vídeo do principio da ODE. A medida que se vai reproducindo irán aparecendo preguntas as que haberá que responder premendo enriba da resposta correcta. Para comezar hai que premer enriba de <<Inicio>>. Despois haberá que escoller a resposta correcta e premer novamente na reprodución do vídeo.



Vídeo da guía do Monte do Castro

Viaxe no tempo. Xacemento castrexo

Monte do Castro

Castro de Besomaño

Castro de Leiro

En cal das catro provincias galegas se atopa o Castro de Besomaño?

A Coruña

Lugo

Ourense

Pontevedra

Comprobar

Resultados

2º Preme para avanzar no vídeo

1º Escolle a opción correcta e preme en comprobar

3º Unha vez rematada a actividade preme para ver os resultados

o Bloque 2: Reconto arqueolóxico. Neste apartado aparece unha actividade de busca de obxectos nunha escavación dun castro. Para ver a imaxe ampliada preme enriba dela e abrírase nunha nova lapela.

Reconto arqueolóxico

O traballo de campo que fan os/as arqueólogos/as é moi importante. Teñen que ir con moito coidado para non danar o que poidan atopar e por suposto documentar todos os seus achados indicando o lugar exacto no que apareceron. Xiana propoñovos facer unha proba de rexistro de varios elementos arqueolóxicos atopados. Para poder localizalos pódense usar cuadrículas colocadas sobre o terreo e rexistrar mediante coordenadas a súa posición. Mira a imaxe e localiza, coas coordenadas de cada cadrado os 10 elementos agochados. Se precisas vela máis grande, preme enriba dela.

Busca os seguintes obxectos: Machado, Torque, Fibela

A B C D E F G H I

1 2 3 4 5

o Bloque 3: Para comprobar o resultado da actividade anterior terás que poñer as poñer as coordenadas dos cadrados na actividade proposta escribíndoos directamente nos ocos do texto. Unha vez cuberto preme en <<Enviar>> para comprobar o resultado.

**Comproba o teu rexistro**

Escribe as coordenadas de cada un dos 3 elementos atopados na escavación.

Nesta proba atopáchedes tres tipos de obxectos. Para rexistar a súa localización exacta usaremos as coordenadas da cuadrícula colocada con estacas no mesmo lugar da escavación.

Para comprobar os teus datos, terás que completar o texto escribindo as coordenadas coa letra en primeiro lugar e a continuación o número. Ademais debes escribir as coordenadas de cada obxecto por orde alfabética. Algúns dos obxectos atopáronse no medio de varios cadrados. Neste caso pon as coordenadas de todos eles.

Número de machadas atopadas:

Localización: , ,

Número de torques atopados:

Localización: , ,  e

Número de fibelas atopadas:

Localización: ,  e ,

**Enviar**

**Comproba o teu rexistro**

Escribe as coordenadas de cada un dos 3 elementos atopados na escavación.

Nesta proba atopáchedes tres tipos de obxectos. Para rexistar a súa localización exacta usaremos as coordenadas da cuadrícula colocada con estacas no mesmo lugar da escavación.

Para comprobar os teus datos, terás que completar o texto escribindo as coordenadas coa letra en primeiro lugar e a continuación o número. Ademais debes escribir as coordenadas de cada obxecto por orde alfabética. Algúns dos obxectos atopáronse no medio de varios cadrados. Neste caso pon as coordenadas de todos eles.

Número de machadas atopadas: **catro**

Localización: **B6**, ,

Número de torques atopados:

Localización: ,  e

Número de fibelas atopadas:

Localización: ,  e ,

**Reiniciar** **Mostrar respostas**

A súa puntuación é 1/15.

Recorda escribir en maiúscula a letra e a continuación (sen poñer espazos) o número. É moi importante respectar a orde alfabética.

Resposta correcta

Resposta incorrecta

Mensaxe de axuda

- o Bloque 4: No cuarto bloque mediante un pdf editable farase unha lectura dunha gráfica completando a táboa cos datos que faltan. Preme enriba da imaxe e abrirase o pdf nunha nova lapela. Despois cúbree e descárgao no cartafol da ODE.

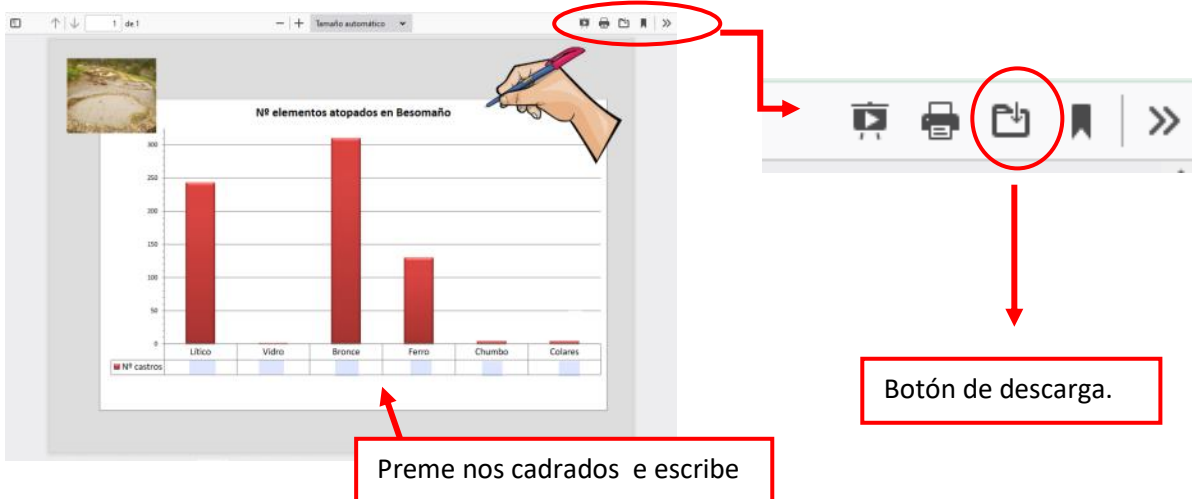
**Gráfica de elementos atopados en Besomaño**

A guía do Castro de Besomaño deixoulle ver o rexistro das pezas atopadas ata o momento nas escavacións. Xiana foino copiando pouco a pouco no seu caderno pero non lle dou tempo a completalo. Xa sabe que apareceron unha gran cantidade de elementos de cerámica, uns 20.600. Axúdalle lendo a gráfica e poñendo de maneira aproximada os datos que faltan no resto de elementos atopados.

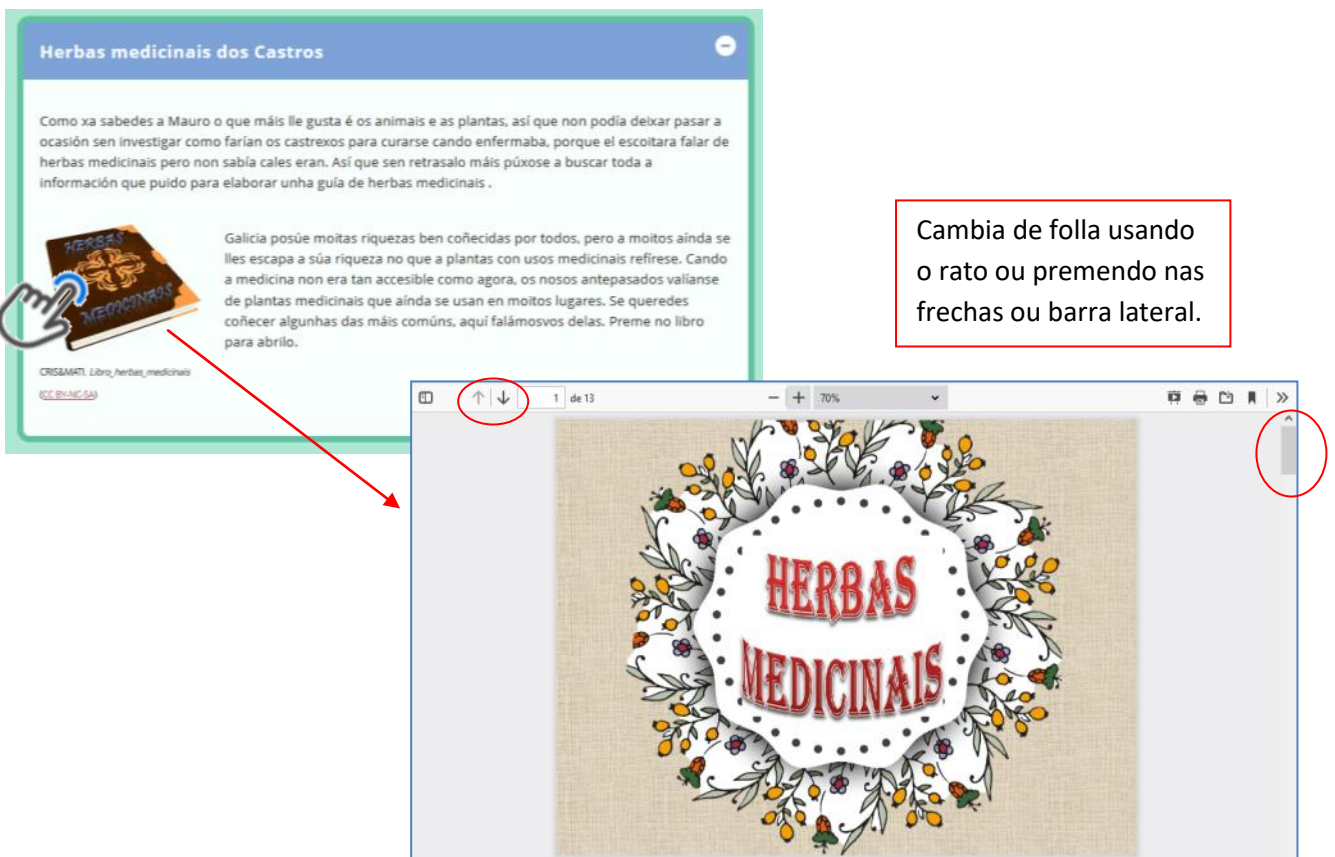
Preme na imaxe para descargar e cubrir o pdf.

CRIS&MATI\_grafica\_elementos\_atopados (CC BY-NC-SA)



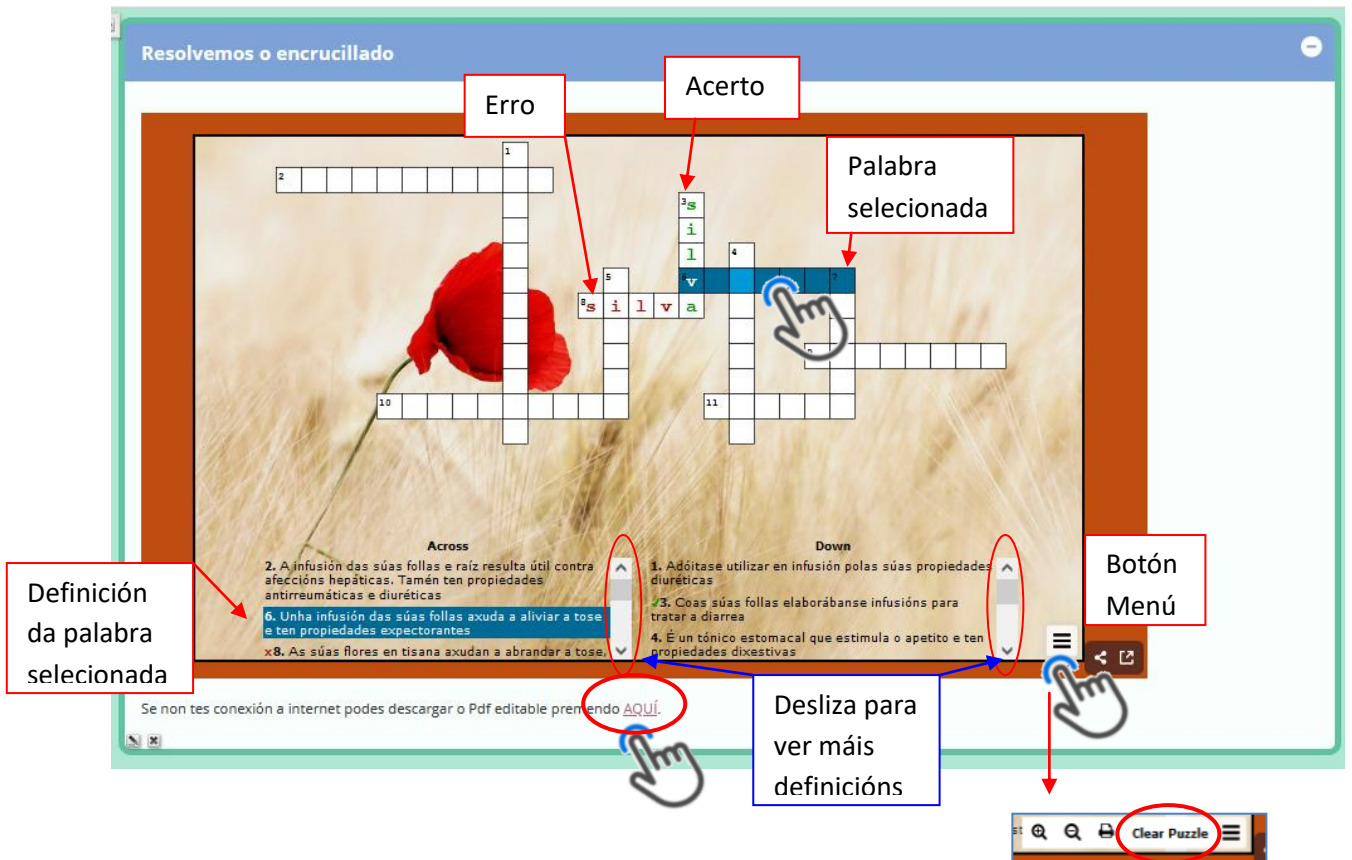


- **Ponte a proba con Mauro:** organízase en dous bloques.
  - **Bloque 1:** Herbas medicinais dos castros. No primeiro bloque aparece información sobre as plantas medicinais que se usaban na antigüidade. Preme enriba da imaxe do libro para abrir o pdf e poder lelo.

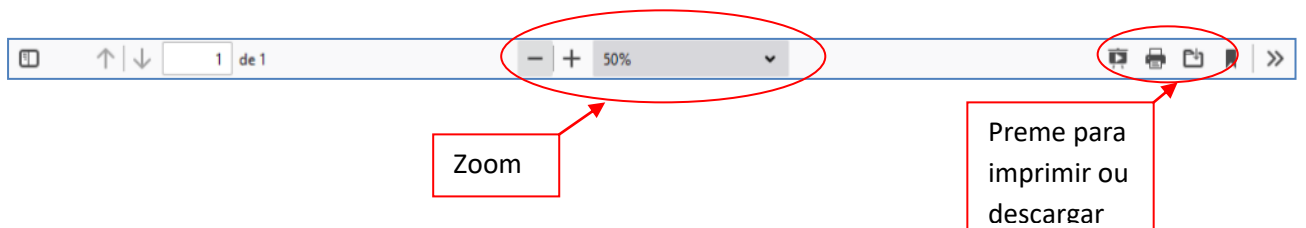


- **Bloque 2:** Resolvemos o encrucillado. Neste segundo bloque hai un encrucillado feito con **Genially**. Para cubri-lo (debes ter conexión a internet) preme sobre cada un dos recadros e aparecerache marcada a definición. Escribe directamente e irase

cubriendo o encrucillado. Se acertas a resposta a palabra poñerase de cor verde. Se non acertaches poñerase de cor vermello. Para ver as definicións desliza a barra lateral de <<Across>> e <<Down>> Para volver facer o encrucillado preme sobre o botón menú e despois enriba de <<Clear puzzle>>. Tamén podes cubrir o encrucillado nun pdf editable premendo enriba do enlace.



Para traballar sobre o pdf editable, preme enriba dos cadrados, escribe as palabras e unha vez cuberta a ficha, gárdaa no cartafol da ODE.



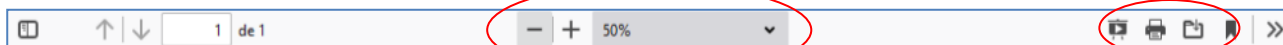
- **Ponte a proba con Antón:** comeza coa lectura dun artigo de prensa sobre o tema no que se pode ver a estrutura deste tipo de textos. A continuación premendo nas imaxes poderás ver dous pdf coa estrutura das noticias e os pasos que se dan para escribilas.



Desliza para ver o resto da noticia



Nos dous pdf podemos agrandar ao afastar o documento premendo no zoom, imprimilo ou descargalo entre outras opcións.



Zoom

Preme para imprimir ou descargar

Finalmente dásele un pdf editable creado sobre o que poder escribir a súa propia noticia e un enlace ao dicionario da Real Academia Galega por se precisaran buscar algunha palabra nel. Para abrir o documento preme enriba do debuxo da man e abrírase nunha nova lapela. O mesmo pasará co enlace á páxina web da Real Academia Galega.



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

Nesta folla so hai que premer no botón aplicar para poder cubrir a táboa.

Rúbrica

Táboa de autoavaliación **Aplicar**

Indicadores de autoavaliación	Escóllea se o fas...	Escóllea se o fas...	Escóllea se o fas...	Escóllea se o fas...
1. Respecto a opinión dos demais e aporío ideas para o traballo en grupo. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1,5)	Poucas veces (0,5)	Nunca (0)
2. Son responsable do meu traballo e remato as tarefas que se me propoñen. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1,5)	Poucas veces (0,5)	Nunca (0)
3. Son capaz de realizar as tarefas sen axuda. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1,5)	Poucas veces (0,5)	Nunca (0)
4. Presto a miña axuda aos compañeiros/as que a precisan. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1,5)	Poucas veces (0,5)	Nunca (0)
5. Esfórzame na realización e presentación das tarefas. (2)	Sempre (2)	Moitas veces (1,5)	Poucas veces (0,5)	Nunca (0)

Premendo sobre as liñas pódese escribir e completar os datos de actividade, data e nome.

Para cada un dos indicadores hai que escoller a opción que máis se axuste a un/unha mesmo/a. A medida que se vai seleccionando (premendo sobre o cadrado) vanse sumando automaticamente os puntos obtidos na autoavaliación.

Unha vez cuberto prémese en imprimir e escóllese unha impresora pdf que se teña instalada no ordenador.

Reiniciar
Imprimir

Actividade:

Nome: \_\_\_\_\_

Data: \_\_\_\_\_

Puntuación: 2

Puntuación obtida.

**Táboa de autoavaliación**

Indicadores de autoavaliación	Escóllea se o fas...	Escóllea se o fas...	Escóllea se o fas...	Escóllea se o fas...
1 Respecto a opinión dos demais e aporé ideas para o traballo en grupo. (2)	Sempre (2) <input type="checkbox"/>	Moitas veces (1.5) <input checked="" type="checkbox"/>	Poucas veces (0.5) <input type="checkbox"/>	Nunca (0) <input type="checkbox"/>
2 Son responsable do meu traballo e remato as tarefas que se me propoñen. (2)	Sempre (2) <input type="checkbox"/>	Moitas veces (1.5) <input type="checkbox"/>	Poucas veces (0.5) <input type="checkbox"/>	Nunca (0) <input type="checkbox"/>
3 Non capazo de realizar as tarefas sen axuda. (2)	Sempre (2) <input type="checkbox"/>	Moitas veces (1.5) <input type="checkbox"/>	Poucas veces (0.5) <input type="checkbox"/>	Nunca (0) <input type="checkbox"/>
4 Presto a miña axuda aos compañeiros/as que a precisan. (2)	Sempre (2) <input type="checkbox"/>	Moitas veces (1.5) <input type="checkbox"/>	Poucas veces (0.5) <input type="checkbox"/>	Nunca (0) <input type="checkbox"/>
5 Esfórzome na realización e presentación das tarefas. (2)	Sempre (2) <input type="checkbox"/>	Moitas veces (1.5) <input type="checkbox"/>	Poucas veces (0.5) <input type="checkbox"/>	Nunca (0) <input type="checkbox"/>

Opción escollida



**1.6.- Reto final:** Conquistamos o Castro de Besomaño. Consiste na realización de unha serie de probas para acadar o diploma de arqueólogo castrexo e o kit de arqueoloxía. Esta actividade, montada en Genially consta de probas de preguntas, de cálculo, vocabulario, ... Premendo en cada símbolo irás avanzando na proba ata conseguir os catro símbolos castrexos que che darán a oportunidade de conseguir os agasallos.



Preme para empezar o reto.

Preme para xogar a pantalla completa.

Unha vez que premes en empezar aparecerache a seguinte pantalla, onde os nosos amigos/as che indican o que debes facer.





Se pomes aquí irás a páxina de inicio.

Preme no primeiro símbolo.

Preme para xogar a pantalla completa.



Se pomes a opción correcta pasará a seguinte pregunta, pero si cometes un erro aparecerá a seguinte imaxe que che da a opción de volver a intentalo. Cando acertes as cinco preguntas conseguirás o primeiro símbolo castrexo.





Xa conseguiches o primeiro símbolo, preme en seguinte para seguir xogando.



Agora preme no segundo símbolo para seguir xogando

Para acadar o segundo símbolo debes elixir a imaxe correcta, recorda si acertas aparecerá a seguinte pregunta e si cometes un erro podes volver a intentalo. Cando remates as cinco preguntas conseguiras o segundo símbolo castrexo.



Preme na imaxe correcta para avanzar a seguinte pregunta.



Xa conseguiches o segundo símbolo, preme en seguinte para seguir xogando.

Se xa tes o segundo símbolo imos a polo terceiro, preme en seguinte.



Preme no terceiro símbolo



Arrastra cada tarxeta ao seu lugar



Se colocas ben cada tarxeta no seu lugar aparecerá a tarxeta de seguinte, e poderás seguir co reto premendo en ela.



Pero se as tarxetas non están no seu lugar correcto a tarxeta de seguinte non aparecerá, terás que cambiar as tarxetas hasta dar coa opción correcta.

Unha vez que remates as cinco preguntas conseguirás o terceiro símbolo castrexo e poderás seguir xogando.



Xa conseguiches o terceiro símbolo, preme en seguinte para seguir xogando.



Preme no cuarto e derradeiro símbolo

A seguinte proba será a última para conseguir o diploma de Arqueólogo castrexo e o teu agasallo. Neste reto debes ler con moita atención para dicir se o texto que escribe cada un dos nosos amigos/as é verdadeiro ou falso.

Se acertas a resposta aparecerá o seguinte texto, pero si erras poderás volver a intentalo. Unha vez que remates os cinco textos conseguiras o derradeiro símbolo castrexo deste reto.





Preme na opción correcta e poderás seguir xogando cos nosos amigos/as



Si te equivocas aparecerá esta imaxe e poderás volver a inténtalo.



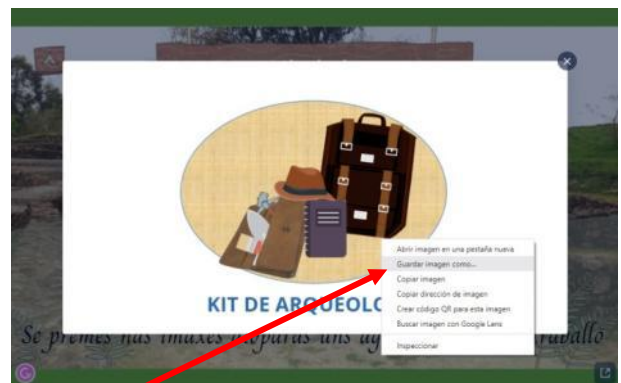
Xa conseguiches o cuarto símbolo, preme en seguinte para recoller os teus agasallos.



Preme nas dúas imaxes para ver que agochan



Preme co botón dereito do rato para abrir o cadro de texto e gardar a imaxe no teu ordenador.



ATA AQUÍ A NOSA AVENTURA CASTREXA. NORABOAAAA!!!!