

GUÍA DIDÁCTICA

Orientacións para o profesorado



I - INTRODUCCIÓN

“*Historia de España: A Idade Antiga*” é unha das unidades didácticas creadas por José M. Boo nunha licenza por actividades de formación para o curso 2021-22 outorgada pola Consellería de Cultura, Educación e Universidade da Xunta de Galicia e desenvolvida durante o curso 2021-22. É a segunda de 4 unidades destinadas a cubrir na súa totalidade os aspectos do currículo que atinxen ás etapas da historia de España e de Galicia desde a Prehistoria ata o comezo da Idade Moderna.

II - DESTINATARIOS

Vai dirixida fundamentalmente a alumnado do 3º ciclo de Educación Primaria, aínda que pode ser perfectamente aproveitable por profesorado de 1º ciclo da Educación Secundaria como material de repaso e/ou apoio-reforzo.

III - CONTIDOS - COMPETENCIAS

UNIDADE 2: A IDADE ANTIGA

Os Pobos Prerromanos - Hispania: A Conquista – A Romanización – As Relixións.

Abrangue, ademais dos contidos de historia; contidos de xeografía, lingua inglesa, lingua castelá, lingua galega e matemáticas. Os estándares relacionados coas competencias clave serían:

Competencias clave: comunicación lingüística (CCL), competencia matemática e competencias básicas en ciencia e tecnoloxía (CMCT), competencia dixital (CD), aprender a aprender (CAA), competencias sociais e cívicas (CSEC), sentido da iniciativa e espírito emprendedor (SIEP) e conciencia e expresións culturais (CEC).

ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE	COMP. CLAVE
Usa liñas de tempo e mapas para localizar no tempo e no espazo feitos históricos e percibe a sucesión entre os mesmos.	CAA - CEC - CMCT
Localiza no tempo e no espazo algúns feitos importantes da época da Idade Antiga.	CSEC
Describe as principais características de esa etapa histórica en España.	CCL - CSEC
Explica aspectos relacionados coa forma de vida e a organización social en España na Idade Antiga.	CSEC
Describe as principais características da arte e da cultura na Idade Antiga en España.	CEC - CCL
Describe a evolución e o modelo de sociedades que había na Idade Antiga en España.	CCL - CSEC
Coñece os principais acontecementos da Idade Antiga en España.	CSEC
Afonda o seu coñecemento sobre esta etapa da Historia a través de diferentes medios dixitais (vídeos, xogos, páxinas web...)	CEC - CSEC - CD

IV - TEMPORALIZACIÓN

A unidade está pensada para ser traballada nunhas 5 ou 6 sesións de 50 minutos cada unha, polo que se levamos ó alumnado á aula de informática unha vez por semana teríamos cuberto sobre un mes e medio de traballo.

V - ESTRUTURA DA UNIDADE

A unidade divídese en 9 apartados básicos: Inicio, Pobos Prerromanos, Hispania: A Conquista, A Romanización, As Relixións, Lengua, Lingua, Mates e WWW. Excepto nos menús Lengua, Lingua, Mates, World Wide Web e Inicio, cada un dos apartados conta con

zona de contidos, mapa conceptual, actividades, actividades en inglés, galería de imaxes, liña de tempo, repaso e actividades imprimibles.

Cando se abre a páxina principal temos acceso á barra de menús:



5.1.- Menú Inicio.

Despregando este menú teremos acceso a elementos para amosar a portada da páxina de inicio e a unha serie de documentos en PDF como este mesmo que está vostede lendo. Para repregar o menú basta con facer clic de novo sobre o botón.

5.2.- Menú World Wide Web.

Neste menú temos acceso a unhas páxinas nas que atoparemos enlaces a sitios web con xogos interactivos en liña relacionados coa temática da unidade, a vídeos diversos tamén relacionados coa Idade Antiga e tamén a unha proposta de traballo colaborativo para a súa aula a modo de webquest. Para usar este menú é preciso dispor de conexión a Internet.

5.3.- Menús Lengua, Lingua e Mates.


Aquí podemos acceder a unha serie de lecturas e varios submenús con moitas actividades interactivas baseadas nas mesmas e relacionadas coa etapa histórica que se traballa; inclúen cousas de ortografía, gramática, vocabulario, numeración, etc.

5.4.- Resto de menús.

Despregando estes menús aparecerán os seguintes submenús:

- Contidos.

Neste apartado o usuario pode consultar a información necesaria para logo realizar as actividades. Ábrese na xanela principal e podemos escoller entre o formato libro:

Historia de España	A Conquista de Hispania
<h3><u>OS CARTAXINESES</u></h3> <p>Eran un pobo guerreiro situado no norte de África (no que hoxe é Túnez) que loitaba polo dominio do mar Mediterráneo. Xa no século VII a. de C. tiñan fundado unha colonia nas Illas Baleares, e a partires do século VI convertéronse na principal potencia no Mediterráneo logo de vencer aos gregos na batalla de Alalia. Desde entón comezaron a buscar rutas cara ó oeste para así afianzar a súa posición dominante neste mar.</p> <p>Así, no século III a. de C. iniciaron expedicións de conquista por Hispania, establecendo a súa base máis importante en Cartaxena (Murcia).</p>	 <p><i>Tropas cartaxinesas loitando pola conquista.</i></p>
1	2

No que basta con achegar o rato ó borde dereito ou esquerdo das páxinas e facer clic para pasar de páxina ou...

Para aqueles usuarios aos que non lles guste este tipo de formato, temos a opción de escoller "HTML" para abrir unha páxina clásica:

o Atlántico.

Algunhas das cidades máis importantes que os romanos habitaron na península foron: *Tarraco* (Tarragona), *Saguntum* (Sagunto), *Cartago Nova* (Cartaxena), *Hispalis* (Sevilla), *Lucus Augusti* (Lugo), *Brigantium* (A Coruña), *Emerita Augusta* (Mérida) ou *Asturica Augusta* (Astorga) entre moitas outras.

- A VIDA NAS CIDADES ROMANAS



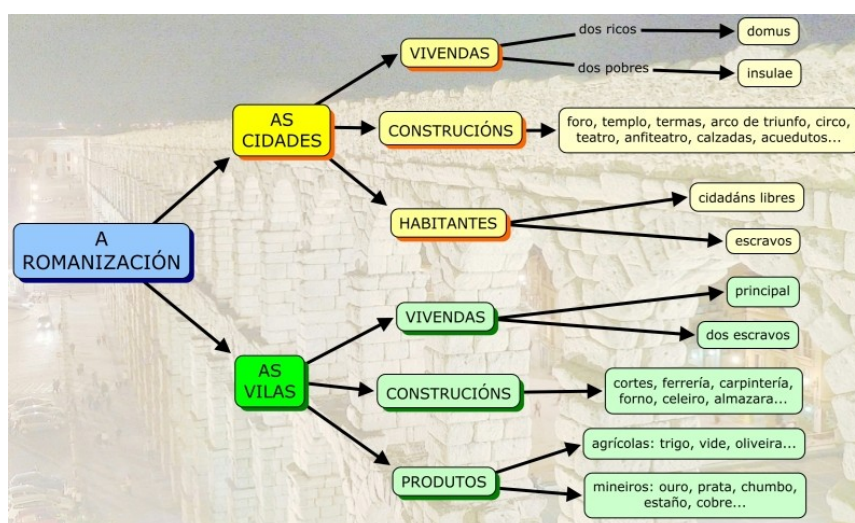
Nin que dicir ten que as cidades eran os centros máis importantes da vida social en Hispania. Nelas desenvolvíase a maior parte do comercio, a política e a cultura da sociedade. Arredor das cidades adoitaban asentarse pequenos núcleos de poboación que cultivaban ou elaboraban produtos artesanais e a miúdo se achegaban para comerciar cos mesmos. Tamén había os que estaban interesados en acudir aos espectáculos ou acceder a algún dos servizos que a cidade ofrecía.

De todas maneiras, dentro da cidade vivían unha morea de artesáns que se ocupaban de traballar nos obradoiros para ofertar

Tanto un coma outro tipo de información, abrírase sempre no marco principal central debaixo da barra de menús.

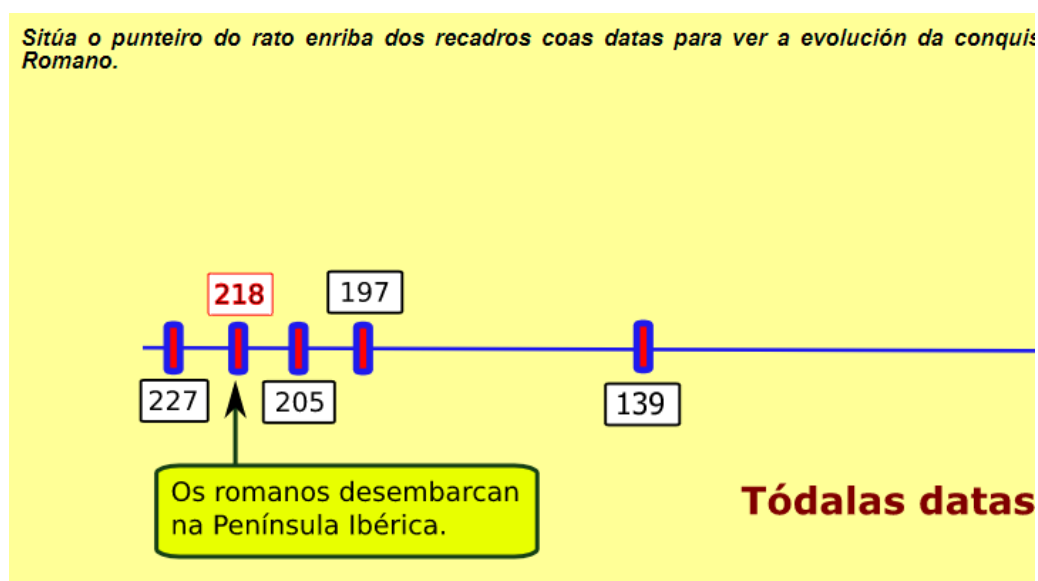
- Mapa conceptual.

Aparecerá na xanela principal un esquema-resumo coa distribución e relacións entre os contidos que se traballan en cada un dos apartados:



- Liña de Tempo.

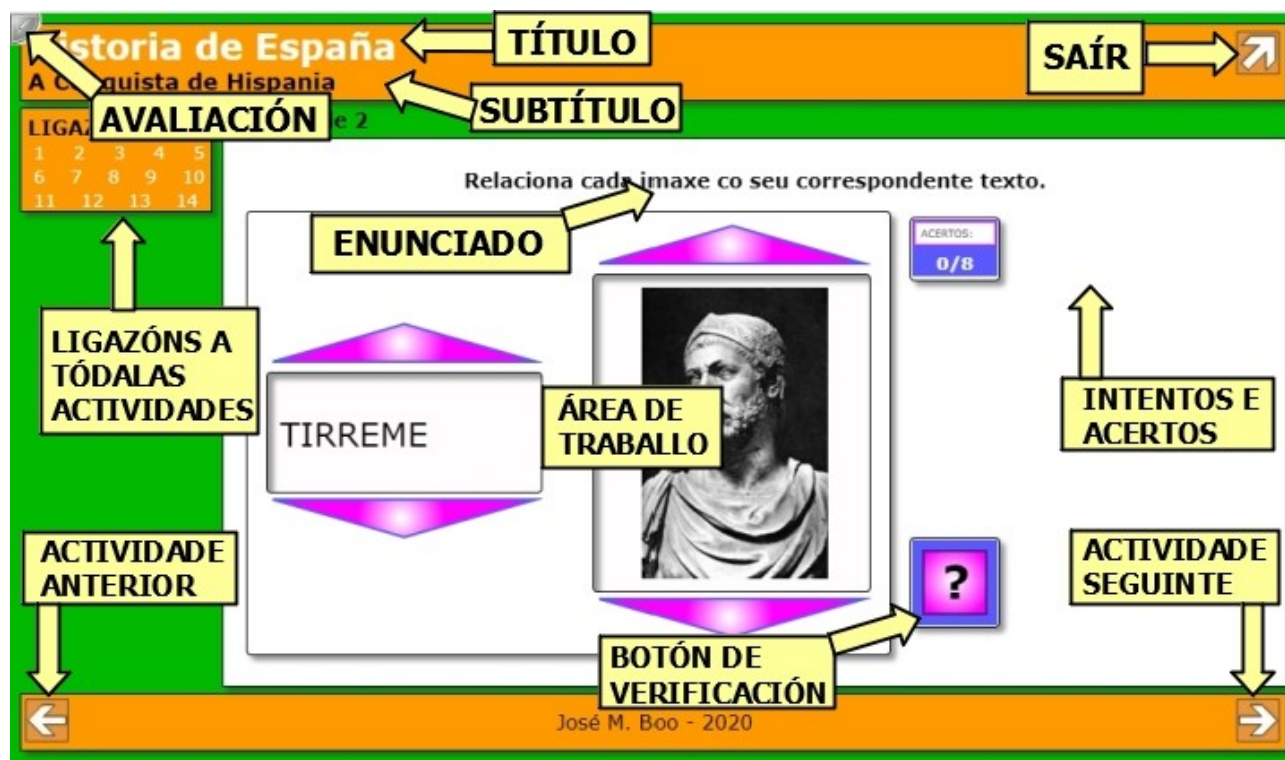
Ó facer clic neste elemento de menú, aparecerá na xanela principal unha liña de tempo cunha serie de anos onde se produciron os acontecementos máis importantes do período ou temática que se traballa en cada menú. Colocando o punteiro do rato enriba de cada un dos anos, aparecerá o acontecemento correspondente:

**- Actividades.**

Abrirase un paquete de actividades Ardora, que versará sobre os contidos previamente expostos. Este paquete abrirase sempre nunha nova xanela ou pestana para que os usuarios poidan facer clic noutra pestana e ter acceso rápido á información dos contidos que estará nun segundo plano na xanela principal. O manexo da contorna é fácil e intuitivo.

Cando abrimos un paquete aparece a actividade 1. Poderemos acceder rapidamente a cada unha das actividades do paquete mediante o menú de ligazóns da parte superior esquerda. Coas frechas das esquinas inferiores esquerda e dereita

avanzaremos ou retrocederemos unha actividade, incluso se a que temos en pantalla non está rematada.



Algunhas actividades como os crebacabezas rematan automaticamente cando todo está correcto; noutras o usuario realiza as operacións necesarias na área de traballo e cando cre que todo está correcto pulsará no botón de verificación, momento no que aparecerá unha mensaxe indicando se está ben resolta ou non.

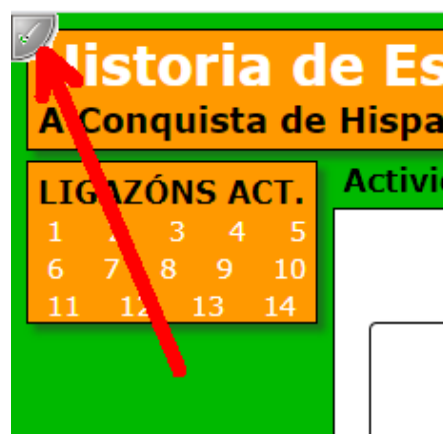
Outras actividades (moi poucas; só xogos de memoria ou algunha sopa) están limitadas por tempo; se o usuario non as remata no tempo estipulado e desexa repetilas, bastará con pulsar o número correspondente no recadro de ligazóns para reinicialas.

A frecha da esquina superior dereita serve para saír e pechar a pestana ou o navegador, pero funcionará ou non dependendo do tipo de navegador que esteamos usando ou de como o teñamos configurado. (Ver documento técnico)

Con respecto ás actividades en si mesmas, a maioría traballan os contidos que se presentan no libro ou na páxina HTML da sección de contidos. Nos menús propios das linguas ou de matemáticas temos moitas máis actividades relacionadas co tema histórico que se está traballando (gramática, ortografía, problemas...), o que confire un carácter máis globalizado ó traballo. En todo momento o usuario terá acceso ó menú de ligazóns ou as frechas de avance ou retroceso para saltarse calquera das actividades se non é de interese do docente.

Unha vez rematadas as actividades, o docente pode acceder a un amplo resumo sobre a avaliación das mesmas facendo clic na pequena icona gris da parte superior esquerda:

A descrición e manexo dos diferentes tipos de actividades está explicado con detalle no documento "*manual do usuario*", accesible desde o menú "*Inicio*".



- **Activities.**

No elemento de menú "Activities" correspondente ós contidos en lingua inglesa, trátase só de que os usuarios teñan a oportunidade de aprender algo de vocabulario relacionado coa etapa histórica que se está traballando. Aparecerán dous submenús: "*Dashboard*" e "*Package*".

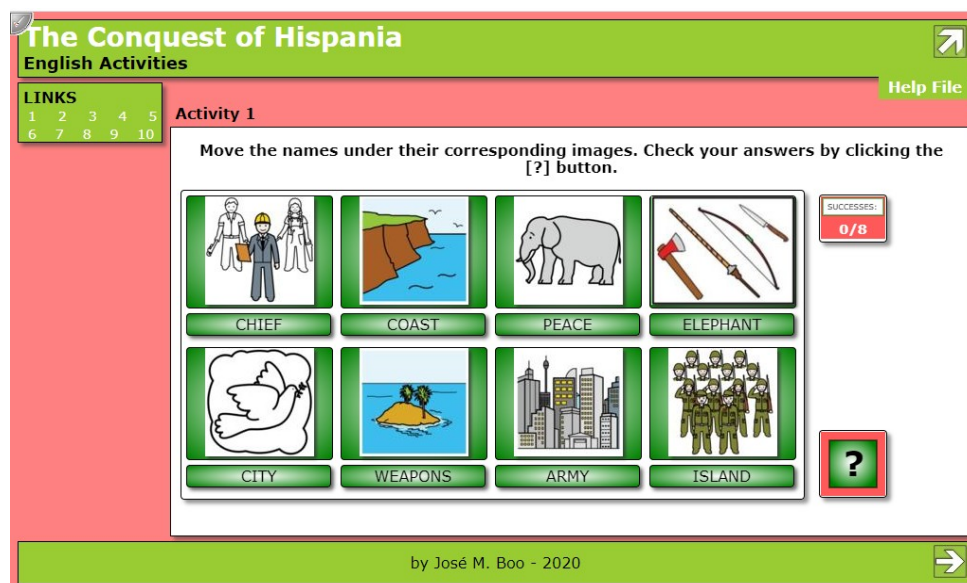
- No submenú "*Dashboard*" aparecerá unha páxina web en nova xanela cunha serie de palabras ou expresións en inglés relacionadas co tema a traballar. Facendo clic en cada

unha delas, o usuario escoitará a pronunciación correspondente e o fondo da cela cambiará para amosar a súa tradución ó galego:

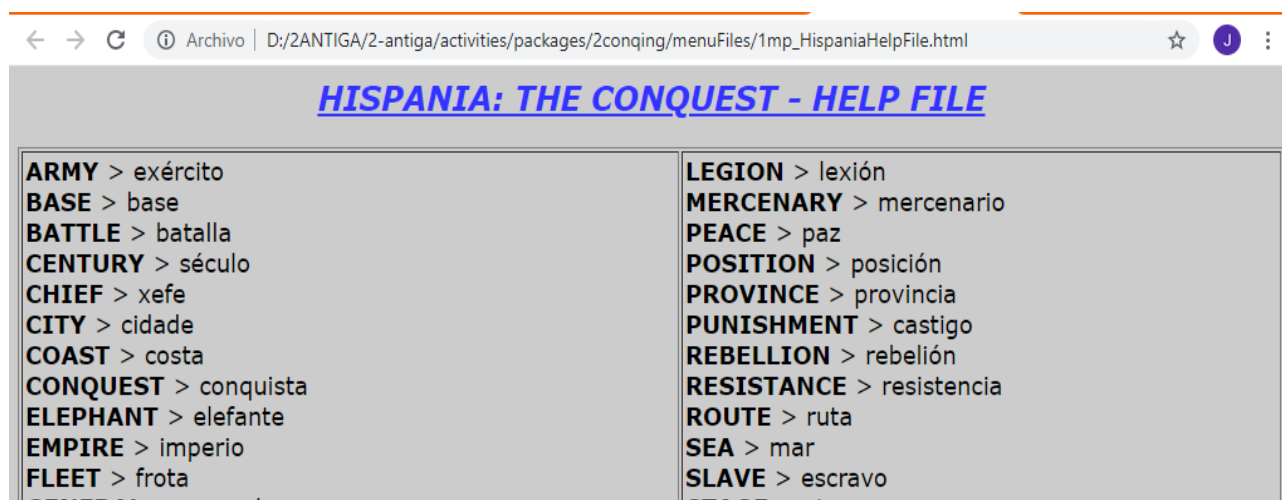


Facendo clic de novo no mesmo recadro, escoitaremos de novo a palabra e reverterase á situación inicial, amosando a palabra ou expresión en inglés. Pode repetirse as veces que sexa necesario.

- No submenú "*Package*", abrírase un paquete de actividades Ardora similar ó paquete principal; esta vez con actividades en lingua inglesa relacionadas co tema a traballar nese momento:



Tódolos paquetes de actividades en lingua inglesa contan cunha páxina de axuda á que se pode acceder directamente desde unha ligazón na parte superior dereita do paquete sempre que se precise:



Ó igual que no apartado anterior, a descrición e manexo dos diferentes tipos de actividades está explicado con detalle no documento "*manual do usuario*", accesible desde o menú "*Inicio*".

- Repaso.

Unha vez traballadas as actividades, neste apartado pode accederse a unha serie de preguntas tipo test para avaliar o aprendido e/ou afianzar coñecementos:

Marca a resposta ou respostas que consideres correcta/s e fai clic

Os cartaxineses iniciaron as súas expedicións de conquista por Hispania a partires do século...

- ☐ VI a. de C.
- ☐ II a. de C.
- ☐ III a. de C.
- ☐ IV a. de C.
- ☐ V a. de C.



ACERTOS:
2/19



José M. Boo - 2020

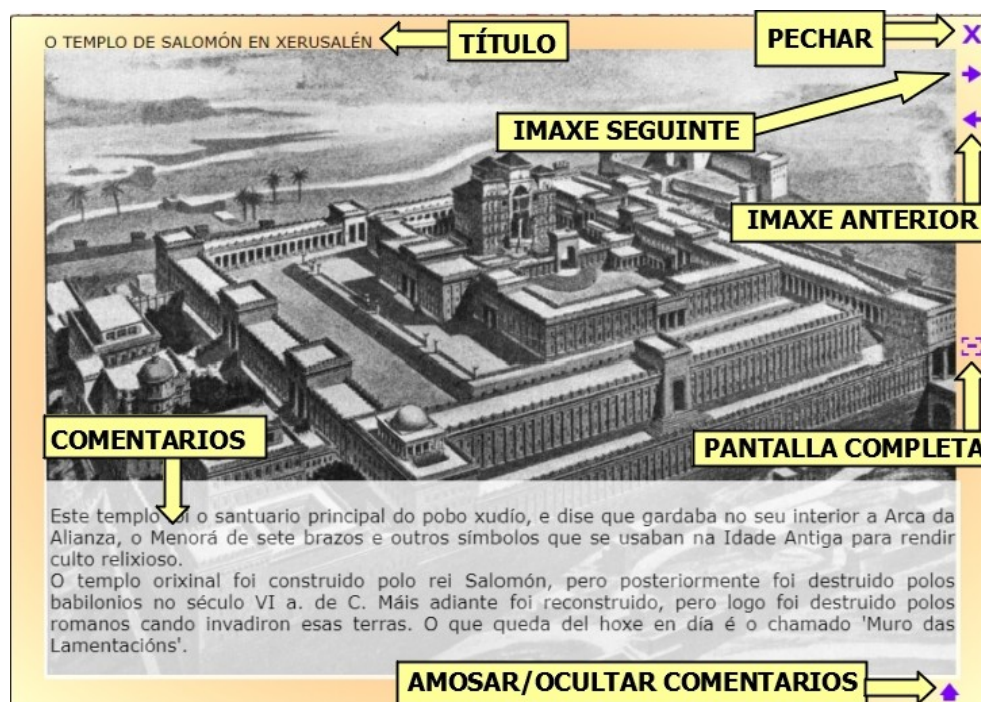
- Galería.

Desde esta opción do menú accederemos a unha páxina na que se presentan unha serie de fotografías en miniatura:



Como pode observarse na imaxe, cando situamos o rato enriba dunha delas, aparece unha breve descrición da mesma (neste caso "ANÍBAL").

Facendo clic nunha das miniaturas, expandirase a fotografía, e o usuario terá acceso a unha serie de funcións:



Na parte superior dereita temos os botóns para pechar a imaxe ampliada e volver á páxina de miniaturas, avanzar á seguinte imaxe ampliada ou retroceder á anterior.

Na parte dereita central temos un botón para amosar a imaxe a pantalla completa.

Na parte inferior dereita temos unha frecha que desprega un texto na base da imaxe amosando comentarios sobre a mesma, curiosidades, etc. Pulsando outra vez na frecha ocultaremos o texto.

Na parte superior esquerda aparece o título da imaxe ou descrición do que representa.

José M. Boo - abril 2022