

# GUÍA DIDÁCTICA

*Orientacións para o profesorado*



## **I - INTRODUCCIÓN**

"*Historia de España: A Prehistoria*" 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 no curso 2022-22. É a primeira 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 1: PREHISTORIA***

Cronoloxía da Historia - O Paleolítico – O Neolítico – A Idade dos Metais.

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).

<b>ESTÁNDARES DE APRENDIZAXE</b>	<b>COMP. CLAVE</b>
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 Prehistoria.	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 Prehistoria.	CSEC
Describe as principais características da arte e da cultura na Prehistoria en España.	CEC - CCL
Describe a evolución e o modelo de sociedades tribais que había na Prehistoria.	CCL - CSEC
Coñece os principais acontecementos da Prehistoria 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**

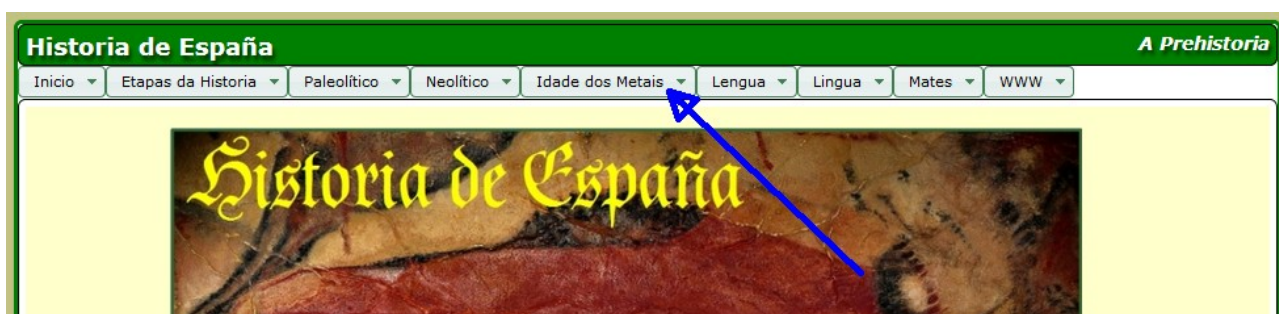
A unidade está pensada para ser traballada nunhas 5 ou 6 sesións de 50 minutos cada unha, polo que se levamos ó alumnado á aula de informática unha vez por semana teríamos cuberto sobre un mes e medio de traballo.

#### **V - ESTRUCTURA DA UNIDADE**

A unidade divídese en 9 apartados básicos: Inicio, Etapas da Historia, O Paleolítico, O Neolítico, A Idade dos Metais, 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 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, xeometría, 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	O Paleolítico
	<p>O cranio desta especie non é tan grande coma o de outros homínidos, pero si máis redondeado e alto e o mentón e os arcos non son tan prominentes. Quizais non fora máis intelixente que os seus antecesores, pero desenvolveu unhas relacións sociais máis complexas e unhas manifestacións artísticas máis orixinais. Ademais de colares ou pulseiras, xa atopamos adornos cosidos ás roupas ou incluso ferramentas decoradas. O seu esqueleto era máis pequeno e lixeiro que o dos neandertais, polo que os individuos gañaron en axilidade e podían desprazarse maiores distancias gastando menos enerxía. Tamén se cre que tiñan un sistema de símbolos para comunicarse, o que lles permitía compartir os seus coñecementos e adaptarse mellor aos cambios climáticos grazas á mellora da súa tecnoloxía.</p>
<p><i>Pintura nas covas de Altamira (Cantabria).</i></p>	
11	12


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:



períodos nos que a temperatura media da Terra era de menos de 10° da que temos hoxe, e na que os casquetes de xeo se estendían ó longo de milleiros de quilómetros cubrindo unha gran parte de tódolos continentes. Polo tanto, tódolos seres vivos tiveron que adaptarse a un clima máis frío e chuvioso, seguido doutras adaptacións a un máis seco e caloroso cando remataba unha glaciación. En España, os restos fósiles máis importantes foron atopados no xacemento arqueolóxico de **Atapuerca**, en Burgos, onde se atoparon fósiles de hai uns 800.000 anos.

**- PALEOLÍTICO INFERIOR**

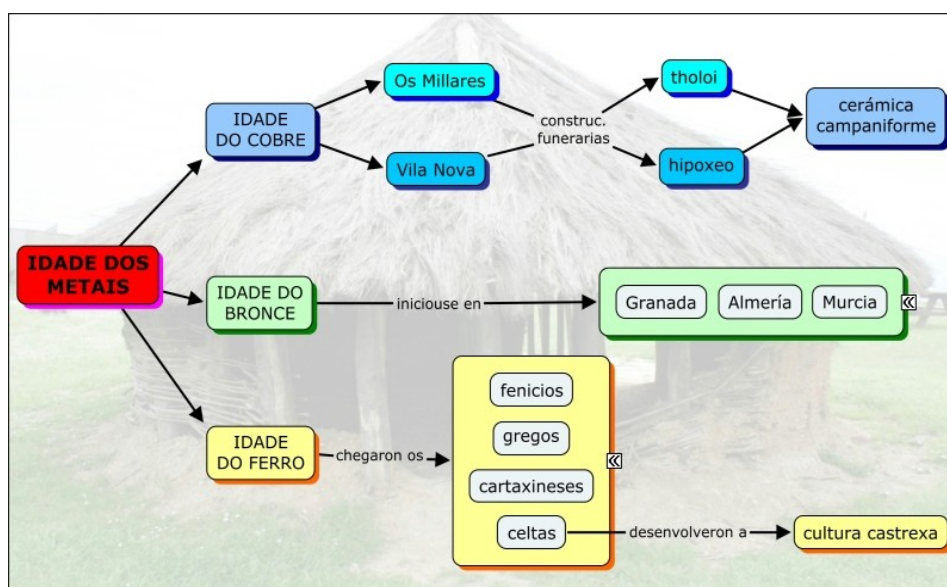


Abarca desde o ano 1.300.000 a. de C. ata o ano 60.000 a. de C. Non se atoparon moitos restos desa época, polo que é unha etapa bastante "escura" da prehistoria. Crese que os primeiros humanos chegaron á península procedentes do norte de África, e se instaláron sobre todo no sur e no centro de España. Caracterízase porque nela os seres humanos fabricaban instrumentos de pedra e se adicaban á caza e á recolección de vexetais. Esta etapa coincide co final dunha das glaciacións, cando o tempo era frío e chuvioso, e a especie de homínidos que había sería a de "**Homo Erectus**" (que significa "home ergueito"), caracterizada por ter a fronte aplanada e os arcos dos ollos moi pronunciados.

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

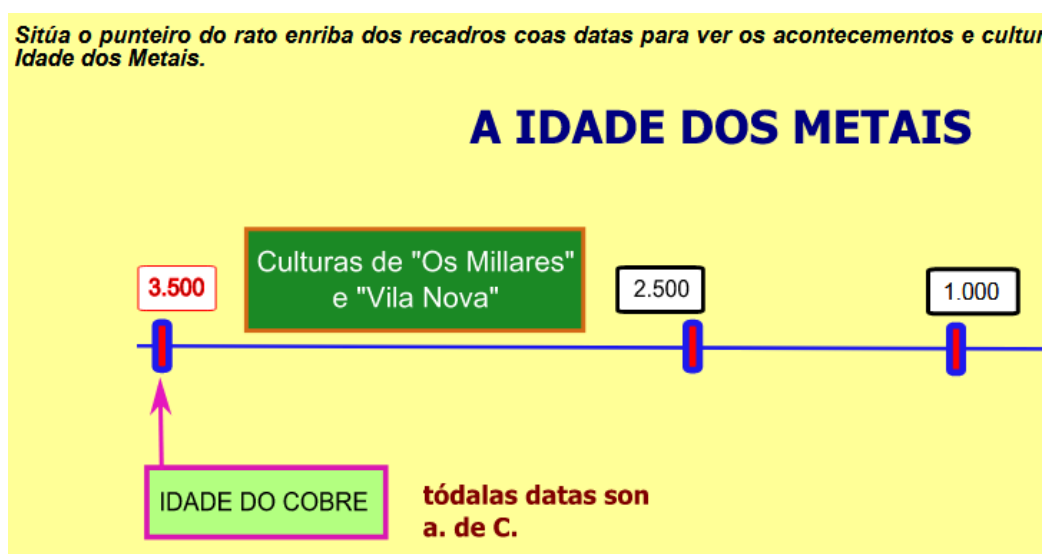
### - Mapa conceptual.

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 resolto 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.

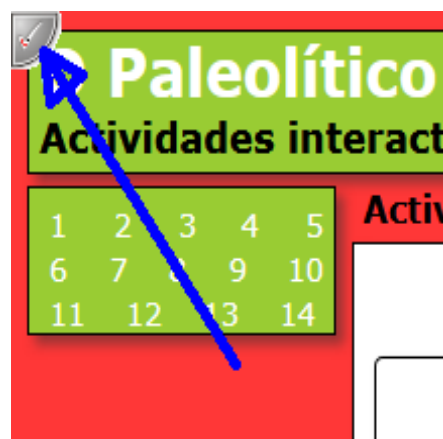
A frecha da esquina superior dereita serve para saír e pechar a pestana ou o navegador, pero funcionará ou non dependendo do tipo de navegador que esteamos usando ou de como o teñamos configurado. (Ver documento técnico)



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:

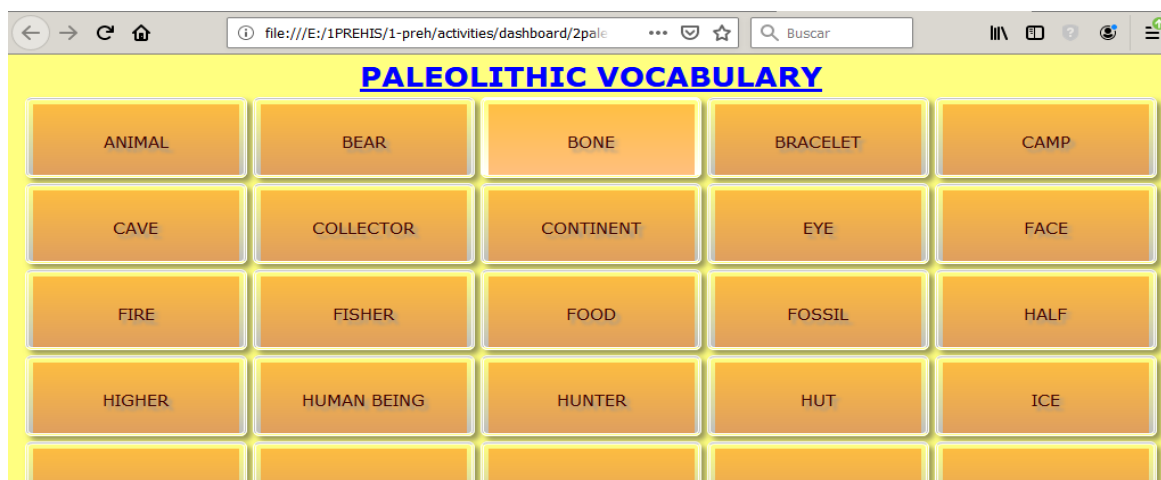
A descrición e manexo dos diferentes tipos de actividades está explicado con detalle no documento "*manual do usuario*", accesible desde o menú "*Inicio*".



#### - **Activities.**

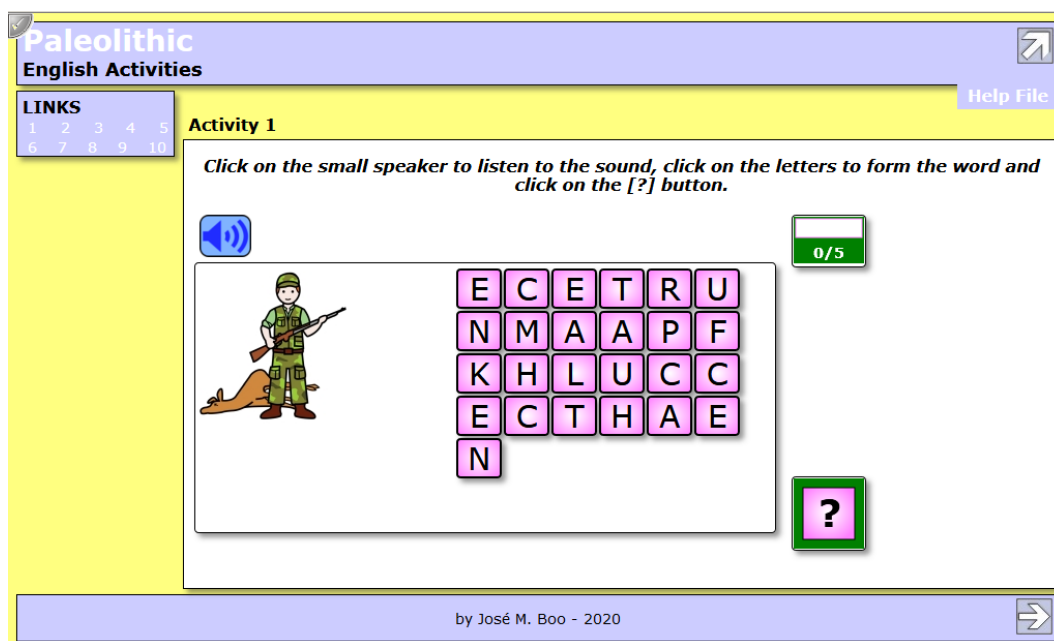
No elemento de menú "Activities" correspondente ós contidos en lingua inglesa, trátase só de que os usuarios teñan a oportunidade de aprender algo de vocabulario relacionado coa etapa histórica que se está traballando. Aparecerán dous submenús: "*Dashboard*" e "*Package*".

- 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:

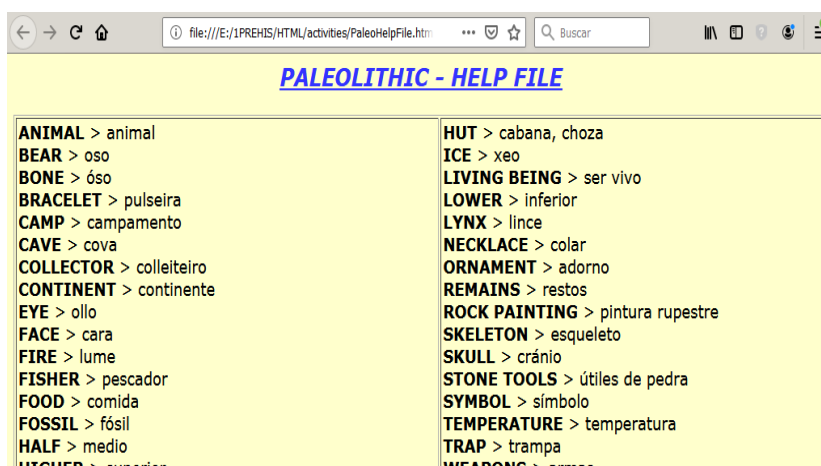


Facendo clic de novo no mesmo recadro, escoitaremos de novo a palabra e reverterase á situación inicial, amosando a palabra ou expresión en inglés. Pode repetirse as veces que sexa necesario.

- 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:



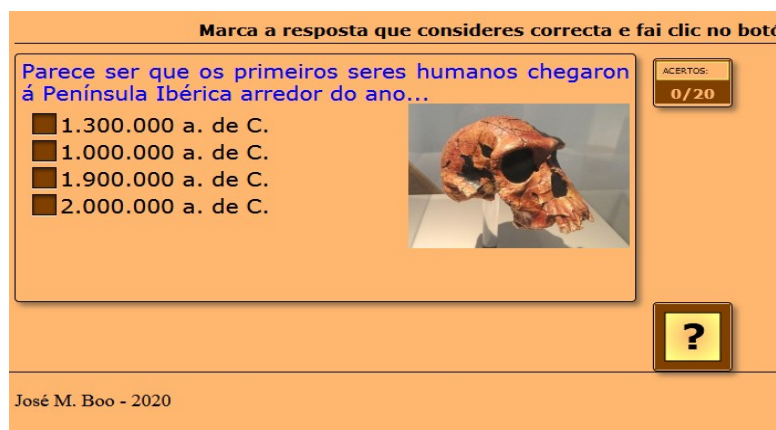
Tódolos paquetes de actividades en lingua inglesa contan cunha páxina de axuda á que se pode acceder directamente desde unha ligazón na parte superior dereita do paquete sempre que se precise:



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:



- **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 "AS GLACIACIÓNS").

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**