

# Guía didáctica



Autor: Xosé Antón Vicente Rodríguez

[antonvicente@edu.xunta.gal](mailto:antonvicente@edu.xunta.gal)

# Descrición xeral do recurso

**O Cuco – Ciencias Sociais** é un xogo educativo dixital baseado na dinámica de preguntas e respostas no que os participantes compiten por conseguir quedar sen ovos no seu niño antes que os demais.

A proposta está inspirada no comportamento do cuco común (*Cuculus canorus*), unha ave coñecida por depositar os seus ovos nos niños doutras especies para que sexan estas quen os incuben e críen.

O xogo combina contidos curriculares da área de Ciencias Sociais cunha mecánica lúdica que favorece a motivación, a participación activa e a consolidación das aprendizaxes.

## Nivel educativo recomendado

O recurso foi deseñado principalmente para:

- **1º de ESO** (nivel de referencia).
- **5º e 6º de Educación Primaria**, realizando unha selección ou adaptación das preguntas cando sexa necesario.
- **2º de ESO**, como actividade de repaso, reforzo ou avaliación inicial.

Pode empregarse tanto ao finalizar unha unidade didáctica como actividade de consolidación como en sesións de repaso previas a probas de avaliación.

## Contidos traballados

O xogo organiza as preguntas en cinco grandes bloques temáticos.

### 1. A atmosfera e o ciclo da auga

Contidos traballados:

- Composición da atmosfera.
- Capas atmosféricas.
- Capa de ozono.
- Fenómenos meteorolóxicos.
- Instrumentos meteorolóxicos:
  - Termómetro.
  - Barómetro.

- Anemómetro.
- Higrómetro.
- Pluviómetro.
- Tempo atmosférico e clima.
- Ciclo da auga:
  - Evaporación.
  - Condensación.
  - Precipitación.
  - Infiltración.
  - Escorrentía.
  - Transpiración.
- Hidrosfera.
- Auga doce e salgada.
- Acuíferos.
- Anticiclóns e borrascas.
- Efecto invernadoiro.
- Clima oceánico de Galicia.

## **2. A paisaxe**

Contidos traballados:

### **O relevo**

- Montañas.
- Chairas.
- Mesetas.
- Vales.
- Depresións.
- Cordilleiras.
- Outeiros.

### **A costa**

- Cabos.
- Golfos.
- Baías.
- Rías.
- Cantís.
- Praias.
- Illas.
- Penínsulas.
- Istmos.
- Arquipélagos.

### **Os ríos**

- Nacemento.

- Curso.
- Desembocadura.
- Afluentes.
- Leito.
- Caudal.
- Meandros.
- Fervenzas.

### **Transformación da paisaxe**

- Erosión.
- Sedimentación.
- Acción da auga.
- Acción do vento.
- Acción do xeo.
- Glaciares.

### **Paisaxes humanizadas**

- Paisaxe urbana.
- Paisaxe rural.
- Infraestruturas humanas.

## **3. Vivimos en comunidade**

Contidos traballados:

### **Organización territorial**

- Municipio.
- Provincia.
- Comunidade Autónoma.
- Estado.

### **Institucións**

- Concello.
- Alcaldía.
- Concellerías.
- Xunta de Galicia.
- Parlamento.
- Cortes Xerais.

### **Democracia e cidadanía**

- Constitución.
- Estatuto de Autonomía.

- Sufraxio.
- Eleccións.
- Dereitos e deberes.

## **Galicia**

- Provincias galegas.
- Capital autonómica.
- Bandeira.
- Himno.
- Día de Galicia.
- Día das Letras Galegas.
- Lingua galega.

## **España e Europa**

- Monarquía parlamentaria.
- Rei.
- Unión Europea.
- Euro.

# **4. Actividades productivas**

Contidos traballados:

## **Sector primario**

- Agricultura.
- Gandaría.
- Pesca.
- Acuicultura.
- Silvicultura.
- Minería.

## **Sector secundario**

- Industria.
- Artesanía.
- Materias primas.
- Produtos elaborados.

## **Sector terciario**

- Comercio.
- Transporte.
- Turismo.
- Educación.

- Sanidade.

## **Comercio**

- Importacións.
- Exportacións.
- Comercio interior.
- Comercio exterior.

## **Enerxía**

- Enerxías renovables.
- Enerxías non renovables.
- Enerxía eólica.
- Recursos naturais.

# **5. A Prehistoria**

Contidos traballados:

## **Paleolítico**

- Vida nómade.
- Caza, pesca e recolección.
- Descubrimento do lume.
- Ferramentas de pedra.
- Pinturas rupestres.

## **Neolítico**

- Agricultura.
- Gandaría.
- Sedentarismo.
- Cerámica.
- Tear.
- Moas de man.

## **Idade dos Metais**

- Cobre.
- Bronce.
- Ferro.
- Metalurxia.
- Roda.
- Vela.

## Megalitismo

- Menhires.
- Dólmens.
- Cromlechs.

## Prehistoria en Galicia

- Castros.
- Petróglifos.

## Paso á Historia

- Invención da escritura.

# Funcionamento do xogo

## Pantalla inicial

O alumnado accede á portada do xogo onde se presenta a historia do cuco e a finalidade da actividade.

**Acción do alumnado:** premer en “Xogar”.



*"O cuco é o auténtico pícaro da natureza, un estratega sen escrúpulos que, lonxe de construír o seu propio fogar, adícase a infiltrar os niños alleos coa súa descendencia, un verdadeiro cabalo de Troia emplumado. Gaña o xogo quen sexa máis cuco e poida colocar os seus ovos noutros niños."*

Xogar

## Selección da temática

Antes de comezar a partida escóllese unha das cinco categorías temáticas.

O xogo empregará as preguntas correspondentes a esa categoría.

## Instrucións do Xogo

Benvido ao "**O cuco - Ciencias Sociais**". O obxectivo deste xogo é quedar sen ovos no teu niño.

Como os cucos de verdade, terás que poñer os teus ovos nos niños dos demais!

- Cada xogador comeza con **10 ovos** no seu niño.
- Na túa quenda, debes **elixir a un opoñente** co que queres competir.
- Elixes entón un **tema** do listado de opcións.
- Se **acertas** a pregunta, ¡mándaslle un dos teus ovos ao seu niño! (-1 para ti, +1 para el).
- Se **fallas**, o teu rival mándache un dos seus ovos a ti (+1 para ti, -1 para el).
- Se retas a un xogador ao que só lle queda un ovo no seu niño podes **cambiar de tema** nesa xogada por un no que te sintas máis cómodo/a.
- O primeiro xogador en quedar con **0 ovos** gaña a partida.

**Escolle un tema principal:**

A atmosfera e o ciclo da auga	▼
A atmosfera e o ciclo da auga	
A paisaxe	
Vivimos en comunidade	
Actividades produtivas	
A prehistoria	

## Configuración da partida

Permite seleccionar:

- 2 xogadores ou grupos.
- 3 xogadores ou grupos.
- 4 xogadores ou grupos.



Tamén se introducen os nomes dos participantes ou equipos.

### Configuración da Partida

Número de xogadores:

2 Xogadores ▾

2 Xogadores

3 Xogadores

4 Xogadores

Nome do Xogador 1:

Nome do Xogador 2:

Xogador 2

Comezar Xogo

## Desenvolvemento dunha quenda

### Paso 1. Escoller rival

O xogador ou equipo activo escolle outro participante ao que desafiar.

### Quenda de: Xogador 1

<b>Xogador 1</b>  10 ovos	<b>Xogador 2</b>  10 ovos	<b>Xogador 3</b>  10 ovos
--	--	--

### Con quen queres competir?

Xogador 2 (10 ovos)




Xogador 3 (10 ovos)

### Paso 2. Responder unha pregunta

O sistema presenta unha pregunta tipo test con catro opcións.

### Quenda de: Xogador 1

#### Paso 3.

Xogador 1	Xogador 2	Xogador 3
 10 ovos	 10 ovos	 10 ovos

---

Como se chama a liña de terra que entra en contacto co mar?	
A) Río	<input type="text"/>
B) Costa	<input type="text"/>
C) Val	<input type="text"/>
D) Chaira	<input type="text"/>

#### Comprobación da resposta



##### Se a resposta é correcta

- O xogador consegue colocar un dos seus ovos no niño do rival.
- O xogador perde un ovo.
- O rival gaña un ovo.

##### Se a resposta é incorrecta

- O rival coloca un ovo no niño do xogador.
- O rival perde un ovo.
- O xogador gaña un ovo.

### Quenda de: Xogador 1

Xogador 1	Xogador 2	Xogador 3
 9 ovos	 11 ovos	 10 ovos

¡Correcto!

Envíalle un ovo a **Xogador 2**.

Seguinte Quenda




#### Situación especial: “Alerta de Cuco”

Cando un rival só conserva un ovo:

- O xogador pode cambiar temporalmente de categoría.

- Escolle aquela na que se sinta máis seguro.

### Quenda de: Xogador 3

<b>Xogador 1</b>  15 ovos	<b>Retado</b> <b>Xogador 2</b>  1 ovos	<b>Xogador 3</b>  14 ovos
--	--	--

#### ⚠ Alerta de Cuco!

A este xogador quedalle só **1 ovo** para gañar a partida. Tes a oportunidade de cambiar de estratexia.

Selecciona a categoría coa que te sintas máis seguro para esta pregunta (unha vez confirmes, sairá a pregunta e non poderás cambiala):

-- Manter categoría orixinal --

Confirmar e ver pregunta

- Obtén así unha oportunidade estratéxica para impedir que o rival gañe.

## Final da partida

Gaña quen consiga:

**Quedar sen ovos no seu niño.**

É dicir, quen mellor consiga trasladar os seus ovos aos niños dos demais participantes.

🎉 ¡Temos un gañador! 🎉

## Xogador 2

Conseguiu deixar o seu niño baleiro.

Xogar de novo

# Relación entre o xogo e o comportamento real do cuco

O xogo toma como inspiración un comportamento moi característico do cuco común.

Na natureza:

- O cuco non constrúe o seu propio niño.
- Deposita os ovos nos niños doutras aves.
- Son esas aves quen incuban e crían as súas crías.

No xogo:

- Os ovos representan a carga que cada xogador quere trasladar aos demais.
- Acertar unha pregunta permite “poñer” un ovo no niño doutro participante.
- O obxectivo é quedar sen ovos, igual que o cuco evita ter que coidar da súa posta.

Deste modo, a mecánica do xogo integra un elemento científico real que dota de sentido á dinámica competitiva.

## Metodoloxía implícita no recurso

O xogo incorpora diversas estratexias metodolóxicas de alto valor educativo.

### **Aprendizaxe baseada no xogo (Game-Based Learning)**

A aprendizaxe prodúcese mediante unha experiencia lúdica na que:

- O alumnado participa activamente.
- Mantense a atención.
- Aumenta a motivación.
- Favorece a repetición significativa dos contidos.

### **Recuperación activa da información**

As preguntas obrigan ao alumnado a:

- Recordar información.
- Relacionar conceptos.
- Recuperar aprendizaxes previas.

A investigación educativa demostra que esta recuperación activa mellora a consolidación da memoria a longo prazo.

## **Avaliación formativa**

O profesorado pode utilizar o recurso para:

- Detectar erros conceptuais.
- Identificar contidos que precisan reforzo.
- Observar o grao de dominio dos conceptos.

Ao mesmo tempo, o alumnado recibe retroalimentación inmediata.

## **Motivación e implicación**

O compoñente competitivo:

- Incrementa a participación.
- Mantén o interese durante toda a sesión.
- Favorece a implicación emocional coa tarefa.

## **Aprendizaxe cooperativa e social**

A toma de decisións e o diálogo entre compañeiros favorecen:

- A argumentación.
- A negociación.
- A construción compartida do coñecemento.

## **O carácter grupal do xogo**

Este recurso está especialmente pensado para o seu desenvolvemento en grupo.

## **Organización recomendada**

Cada xogador pode estar representado por:

- Un equipo de 2 persoas.
- Un equipo de 3 persoas.
- Un equipo de 4 persoas.

Tamén é posible que cada “xogador” sexa un grupo-clase dentro dunha dinámica máis ampla.

## Vantaxes do formato grupal

O traballo en equipo favorece:

- A discusión das respostas.
- A argumentación científica.
- A participación de todo o alumnado.
- A inclusión de estudantes con diferentes ritmos de aprendizaxe.

Ademais, o formato grupal transforma unha simple actividade de preguntas e respostas nunha experiencia cooperativa e socialmente enriquecedora.

## Por que non se recomenda o modo individual?

Aínda que tecnicamente podería empregarse cun único participante, non se contempla como modalidade de uso porque:

- Desaparece a interacción social.
- Perde sentido a mecánica de transferencia de ovos.
- Redúcese a motivación competitiva.
- Diminúe a discusión e a construción colectiva do coñecemento.

Por este motivo, recoméndase sempre o uso con **2, 3 ou 4 equipos participantes**, que é a configuración para a que foi deseñado o recurso.

## Propostas de uso na aula

- Actividade final dunha unidade didáctica.
- Repaso previo a unha proba escrita.
- Avaliación inicial.
- Actividade de reforzo.
- Dinamización de sesións de titoría.
- Obradoiros inter-niveis entre alumnado de Primaria e ESO.
- Actividades de aprendizaxe cooperativa por equipos.

O seu carácter lúdico e flexible permite adaptalo facilmente a diferentes contextos educativos e necesidades da aula.

**Para calquera dúbida ou suxestión:** [antonvicente@edu.xunta.gal](mailto:antonvicente@edu.xunta.gal)