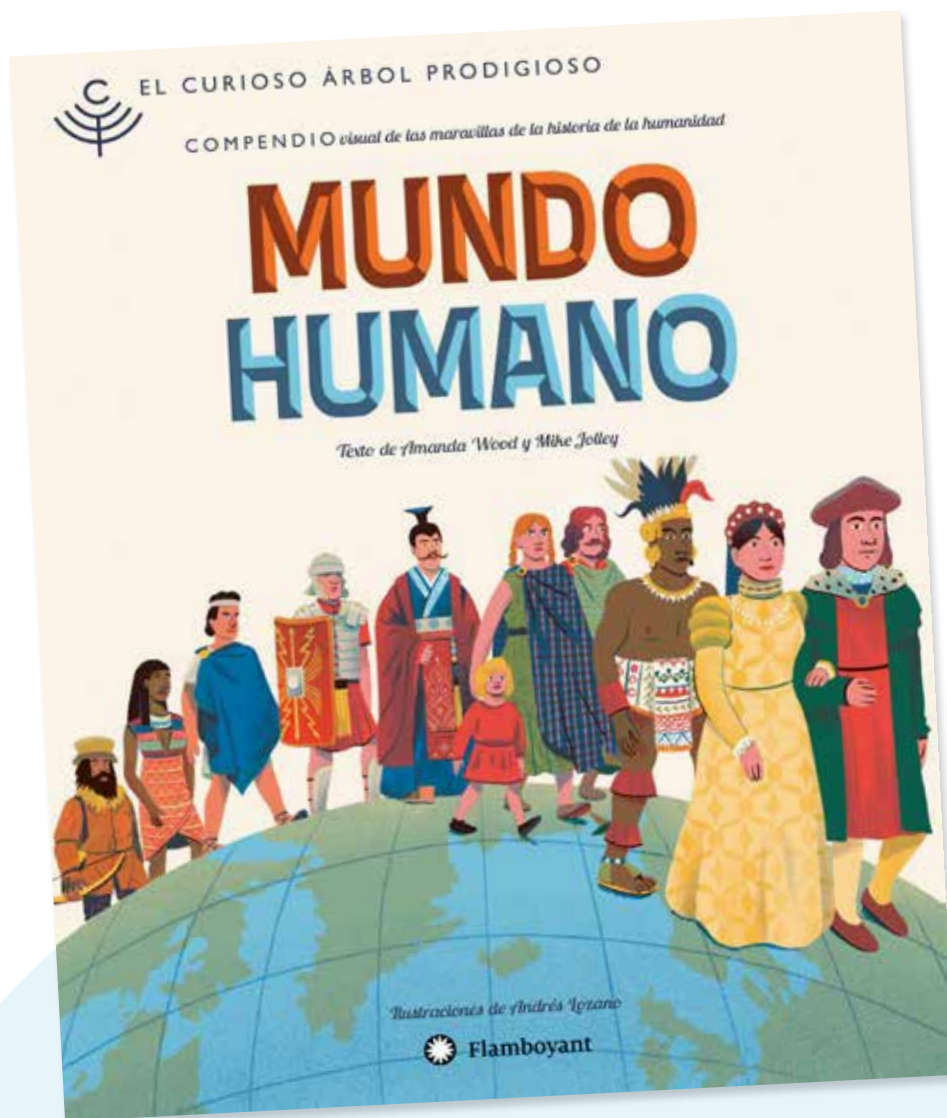


# GUÍA

DIDÁCTICA

## Mundo Humano



Autoría: Marta Costa  
© Editorial Flamboyant



## El mundo antiguo y el mundo medieval

**Mundo humano** es un libro de conocimientos que consta de 60 gráficos con información sobre la historia de la humanidad. Sigue la evolución humana desde la Prehistoria hasta la Edad Media y trata diferentes temas de las civilizaciones: la agricultura, la escritura, el arte, el comercio, los espectáculos, etc.



Esta guía tiene dos apartados:

- ▶ **Pautas generales** sobre cómo trabajar el libro en el aula, con ideas que puedan funcionar usando distintas metodologías.
- ▶ **Propuestas concretas** entorno a la Prehistoria y a la Edad Media.

## ¿QUÉ NOS INTERESA? Pautas generales

En este apartado vais a encontrar nociones básicas de cómo trabajar el libro en el aula, teniendo en cuenta su estructura y contenidos.

### La estructura del libro

---

El libro habla por sí mismo: si lo dejáis en manos de vuestros alumnos sin más indicaciones seguro que les va a seducir en seguida. Aún así, es mejor dar algunas indicaciones sobre su estructura para que puedan comenzar la lectura de una manera más consciente.

- ▶ Todo el contenido se organiza en gráficos independientes debidamente numerados.
- ▶ Hay un código de colores para identificar la temática de los gráficos:
  - ▷ **Naranja:** historia de la humanidad
  - ▷ **Amarillo:** arte y cultura
  - ▷ **Azul:** ciencia, comercio y tecnología
- ▶ En los laterales superiores hay unas flechas que remiten a otros gráficos con contenido relacionado.
- ▶ Disponen de tres cintas marcapáginas para marcar los gráficos que les parezcan más interesantes o aquellos a los que quieran volver más adelante.

Al inicio del libro hay un índice de contenidos y al final un índice alfabético de conceptos y un glosario de términos.

La sobrecubierta se convierte en un póster que resume la vida en el mundo antiguo y en el mundo medieval. En los pliegues laterales hay un esquema cronológico de la historia de la escritura y la historia de los libros.

*Podéis colgarlo en clase, si queréis. →*



## El libro en el aula

Es un libro muy transversal y se puede trabajar en distintos niveles educativos, e incluso con adolescentes. Por contenido curricular, os será de gran ayuda con alumnos a partir de los diez años, aunque eso dependerá de vuestra organización y de la metodología de trabajo que tengáis.

¿Cómo podéis sacarle el mayor rendimiento? Eso solo lo sabéis vosotros, pero aquí siguen algunas ideas:



### ▶ Libro de consulta

Lo podéis tener como material de soporte en cualquier proyecto que tengáis pensado desarrollar, ya sea trimestral o anual. Contiene mucha información útil para las tareas de búsqueda y organización de información.

### ▶ Fuente de inspiración

El libro os puede dar ideas para crear actividades vinculadas a los temas que estéis trabajando en la programación anual. Sería el caso de las dos actividades que os proponemos más adelante en esta guía.

### ▶ Punto de partida de un proyecto o ABP (Aprendizaje Basado en Problemas).

Al iniciar un proyecto, es recomendable escoger el tema a partir del interés de los alumnos. Si se quiere centrar el proyecto en la historia de las civilizaciones, el libro nos puede servir de punto de partida. ¿Qué nos interesaría investigar a fondo? ¿Qué tema nos apasiona más, una vez visto el libro? ¿Sobre qué nos gustaría saber más? O, siguiendo las preguntas que plantea el mismo libro, ¿Dónde se hallaron las primeras ciudades del mundo?, ¿Quién comerciaba en la Ruta de la Seda?, ¿Quién inventó el dinero? A partir de ahí, se puede estructurar un proyecto entero.

En el Aprendizaje Basado en Problemas, el punto de partida es un problema real que se plantea a los alumnos. Puede surgir de sus intereses. Si uno de ellos es, por ejemplo, la moda saber cómo se ha tratado este tema a lo largo de la historia (el vestuario, los tejidos, las joyas, etc.) puede servir de hilo conductor del proyecto.

El reto también puede vincularse a otra actividad que se esté desarrollando como, por ejemplo, una obra teatral ambientada en una época concreta. Será un pretexto estupendo para documentarse sobre la vida y costumbres de ese contexto. Una vez determinado el problema, se trata de estructurar el proyecto como un ABP y desarrollar un trabajo cooperativo para obtener un producto final público, como podría ser la representación teatral.



La virtud de este libro, dejando de lado los aspectos estéticos y de calidad gráfica, es que presenta los conocimientos de una manera poco habitual. Es cierto que sigue un orden cronológico, pero no se limita a eso, sino que interconecta temas y expone realidades culturales diversas. Está al servicio de los intereses individuales de cada alumno, puesto que permite seguir un camino diferente a cada lector a través de los gráficos interrelacionados. Será tarea del profesorado ir situando y contextualizando en todo momento. Crear un eje cronológico y asentar algunos conceptos básicos será esencial.

#### Por ejemplo:

Es probable que al priorizar contenidos curriculares no hayamos incluido un gráfico tan específico como el núm. 44, 'Armas de guerra'. Por otro lado, puede haber un grupo de alumnos interesado en este tema. A partir de ahí, podemos tirar del hilo hasta conocer mejor la civilización que usaba una arma en concreto, indagar en qué momento y contexto se inventó, debatir o intentar comprender por qué hay guerras, etc. El conocimiento siempre será más fértil si parte de un interés genuino. El adulto hará el papel de guía y acompañante para completar e introducir aquellos contenidos que habitualmente consideraríamos como curriculares o imprescindibles.

### Final abierto: El mundo moderno

---

La reflexión final del libro nos genera curiosidad e incita a seguir indagando. ¿De qué manera ha seguido evolucionando el mundo humano hasta la actualidad? También podemos partir de esta premisa para trabajar sobre el mundo antiguo. Vosotros sois quienes mejor conocéis a vuestros alumnos, así que escuchadles; tienen muchos intereses y ganas de conocer el mundo que les rodea. Charlad y reflexionad en grupo, que observen los cambios que han vivido ellos mismos y sus familiares, y que pronostiquen los que puede haber en un futuro. ¿Cómo puede evolucionar la humanidad en los próximos 500 años?

## COMPARTIMOS

### Propuestas de actividades

En este apartado os proponemos dos actividades relacionadas con dos épocas diferentes: la Prehistoria y la Edad Media. Son solo dos ejemplos de las muchas posibilidades que pueden desprenderse de los gráficos del libro. Incluyen una ficha con la información básica y una explicación con el desarrollo de la actividad, ejemplos e imágenes.

#### MANOS PREHISTORICAS

<b>Edades</b>	De 8 a 12 años
<b>Materiales</b>	Pintura acrílica (roja, amarilla, blanca, negra) Agua Pequeños recipientes (boles, botes de yogur o equivalente) Pajita de refresco Papel continuo o de embalaje
<b>Área de conocimiento</b>	Expresión artística: visual y plástica Conocimiento del Medio
<b>Objetivos</b>	Conocer las primeras pinturas prehistóricas: producciones y técnicas principales Pintar con una técnica prehistórica
<b>Agrupación</b>	Gran grupo
<b>Duración</b>	Una sesión de trabajo (60 minutos)

#### Desarrollo

*Esta actividad puede derivar del gráfico núm. 11 →*

Os proponemos un taller práctico de pintura prehistórica. Antes de empezar, recomendamos contextualizar la actividad mostrando a los alumnos imágenes de pinturas rupestres. Pueden ser imágenes de representaciones animales y humanas y de las primeras plantillas de manos (que serán como las que harán ellos en esta actividad).



Aprovechad para trabajar los tres elementos que entran en juego en la pintura:

- ▶ El medio, qué pintura vamos a usar (acrílicos, ceras, carboncillo...)
- ▶ El soporte, sobre qué superficie vamos a pintar (papel, roca, madera, cartón...)
- ▶ La herramienta, qué vamos a usar para pintar (pinceles, spray...)

Después de esta reflexión, presentadles la pintura de manos que reproducirán a la manera de los hombres y mujeres prehistóricos.

A continuación tenéis una guía de la propuesta. Podéis adaptarla a vuestro gusto y necesidades:

	Medio	Soporte	Herramienta
Prehistoria	Pigmentos minerales y vegetales molidos y aglutinantes como la grasa o la resina	Roca del interior de las cuevas	Bol pequeño de cerámica y huesos de ave vacíos
Taller	Pintura acrílica disuelta en agua	Pared (forrada o no con papel de embalaje)	Bol pequeño o recipiente de yogur y pajitas

Las plantillas de manos que se ven en las rocas fueron las primeras obras de arte realizadas con la técnica esténcil. Esta técnica consiste en aplicar pintura a través de una plantilla. Se recorta la figura sobre un papel grueso, se coloca sobre la superficie donde se pretende pintar y se pulveriza o imprime la pintura con la ayuda de un rodillo o un pincel. Uno de los artistas contemporáneos más representativos de esta técnica es Banksy.

Una vez hecha una breve introducción, centraos en la herramienta que vais a utilizar en vuestras creaciones, inspirada en la herramienta usada entonces: un aerógrafo prehistórico. Consta de un receptáculo con el pigmento o pintura y un soplador (o equivalente mecánico) que dispara el color.



Vamos a utilizar un bol o un recipiente de yogurt con pintura disuelta con agua y dos pajitas. Colocaremos una pajita perpendicular al bol, con el extremo inferior sumergido en la pintura. El extremo de la otra pajita lo haremos coincidir con la que tenemos en posición vertical, que no quede más separada de un milímetro. Entonces, soplaremos por la segunda pajita.



¿Qué pasa cuando soplamos con fuerza? La velocidad del aire hace que la presión del extremo de la pajita vertical disminuya. La diferencia de presiones resultante en los dos extremos de la pajita vertical provoca que la columna de pintura ascienda, impulsada por la presión atmosférica. Cuando la pintura sube, choca con el chorro de aire (nosotros soplando) que la empuja hacia afuera, pulverizándola.

En un inicio, se creía que las producciones con plantillas de manos se hacían directamente soplando pintura a través de un hueso o caña. Pero no era exactamente así, ya que de este modo se mancharía la pared con gotas más gruesas, de manera menos uniforme. Con la técnica del aerógrafo prehistórico, en cambio, la pintura se esparce y cubre la superficie mejor.

## Vayamos más allá

¡Seamos expertos en la técnica del estencil! Si os ha gustado esta manera de pintar, podéis hacer vuestras creaciones con las miles de posibilidades que esta técnica ofrece.

Si disponéis de tiempo, ampliad la actividad creando vuestras propias pinturas picando carboncillo, argila y tiza, y mezclándolo con aceite y agua.



## FERIA MEDIEVAL

<b>Edades</b>	De 6 a 12 años
<b>Materiales</b>	Materiales reciclados, cartones, cajas, bolsas de basura, pinturas, etc. (Ver juegos propuestos)
<b>Área de conocimiento</b>	Conocimiento del Medio (Sociales) Expresión artística: visual y plástica Educación física
<b>Objetivos</b>	Montar una feria medieval Conocer juegos de la Edad Media Construir y elaborar juegos medievales con materiales variados Jugar con juegos de creación propia
<b>Agrupación</b>	Gran grupo (actividad de ciclo o de centro, opcional)
<b>Duración</b>	Una o dos sesiones de trabajo (preparación y diseño feria) Una sesión (realización actividad lúdica)

## Desarrollo

Esta actividad es contextual. Podéis partir del gráfico 41, por ejemplo, e ir interrelacionando otros gráficos como el 42, sobre los castillos, o el 32, sobre espectáculos.

Esta actividad es muy abierta ya que se puede implicar a toda la escuela o centro, a un ciclo en concreto o únicamente a vuestro grupo clase. Os proponemos que montéis una feria medieval. Podéis ceñiros a los juegos que se proponen en esta guía o ampliar y modificar la selección y actividades. Trabajar la ambientación y desarrollar escenarios, decoraciones, disfraces o música medieval serían complementos ideales. La propuesta admite mucha transversalidad. Se puede dedicar una sesión lúdica en el patio o en un espacio amplio que os permita moveros sin limitaciones.

Nuestra propuesta consiste en fabricar algunos juegos que se practicaban en la Edad Media utilizando materiales reciclados o creados por vosotros mismos, y después jugar con ellos todos juntos.

### DERRIBEMOS EL MURO

▷ **Materiales:** botes vacíos de plástico o cartón. Materiales para decorarlos. Una pelota.

▷ **Juego:** se apilan los botes haciendo una pirámide y, desde una distancia establecida, se lanza el balón para derribarlos. Se pueden otorgar puntos a los botes, de manera que gane quien más puntuación de botes caídos consiga.



### DAMAS GIGANTES

▷ **Materiales:** briks de leche y pintura para las piezas. Papel continuo o tizas de colores para el tablero.

▷ **Juego:** se dibuja en el suelo con tiza un tablero de damas (8 x 8 cuadros) gigante y se utilizan los briks que previamente habremos pintado (de blanco y negro, o de dos colores alternativos, si lo preferís) a modo de fichas.

### CAER AL RÍO

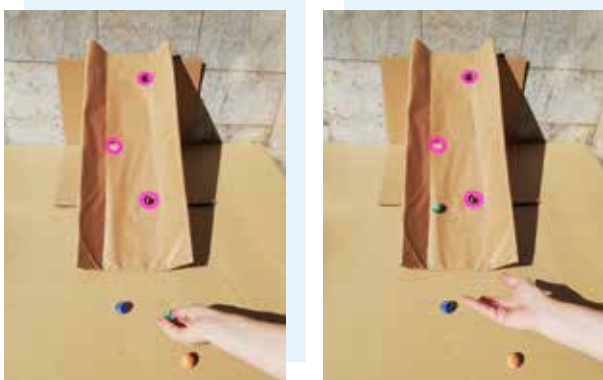
▷ **Materiales:** dos cajas de madera que hagan de soporte y una cuerda o un palo rígido.

▷ **Juego:** cada contrincante se sube a una caja y tira de un extremo del palo. Se trata de hacer caer al adversario tirando del palo, atrayéndolo hacia uno mismo.



## EL TRAGABOLAS

- ▷ **Materiales:** cartones, pintura y canicas.
- ▷ **Juego:** se construye un plano inclinado con un agujero en la parte de arriba. Desde abajo, habrá que lanzar la canica e intentar acertar y que caiga en el agujero.



## TABAS

- ▷ **Materiales:** piedras y pintura.
- ▷ **Juego:** antiguamente, para jugar a las tabas se utilizaban huesos de carnero, pero existen muchas variantes. Cada jugador tendrá unas cuantas tabas (en este caso piedras) de un color. Se colocarán las tabas de todos los jugadores en el suelo, mezcladas. Por turnos, cada jugador deberá lanzar una taba al aire y recolectar tantas tabas de su color como pueda, sin que la taba que ha lanzado toque el suelo. Si esta cayese al suelo, el jugador perdería el turno.



## CARRERAS DE CINTAS

- ▷ **Materiales:** Aros de madera y cintas de colores (de tela o de papel), barra o cuerda donde colgar las cintas enrolladas, palo de madera o cartón.
- ▷ **Juego:** Se trata de pasar corriendo (o al galope) y acertar con la lanza en el aro. En la Edad Media se hacía a caballo. Podéis hacerlo en distintas modalidades: en bicicleta, en patines, por parejas, con un compañero a cuestas, etc.

## PUNTERÍA CON AROS

- ▷ **Materiales:** rollos de papel de cocina, cartón, aros de madera o cartón.
- ▷ **Juego:** se trata de hacer puntería y acertar tirando los aros en la barra vertical. Puede haber una sola barra vertical o más de una, con diferentes puntuaciones cada una.

## PUNTERÍA AL CASTILLO

▷ **Materiales:** caja grande de cartón, pinturas para decorar, tijeras o cúter, y pelota.

▷ **Juego:** convertir una caja en un castillo y hacer varios agujeros suficientemente grandes como para que pase la pelota. Habrá que hacer puntería y meter la pilota en alguno de los agujeros. Como en la imagen, también se puede jugar con puntuación.



## Vayamos más allá

Si os ha gustado esta temática, podéis seguir investigando sobre los juegos que se practicaban en otras épocas y culturas del mundo. Elaborad una compilación de juegos en un blog donde expliquéis en qué consisten y hagáis una breve ficha descriptiva de cada uno. También es interesante que animéis a los alumnos a preguntar a sus mayores a qué juegos jugaban de pequeños, si se los construían ellos mismos, etc.