



PATRIMONIO PREHISTÓRICO

(Propuesta didáctica gamificada)



Descripción: Propuesta que contiene elementos de gamificación de la unidad curricular de Historia.

Las actividades que se presentan permitirán explorar conceptos de: patrimonio, petroglifo, prehistoria y preservación de bienes materiales.

El recurso está pensado para primer ciclo y puede ser recorrido junto a un adulto. Si bien contiene textos que posiblemente dificulten su lectura, las misiones cuentan con audios y opciones que resultan intuitivas.

Introducción:

Esta propuesta realiza una breve reseña de algunos de los primeros pobladores de nuestro territorio, su forma de vida, su localización en el tiempo y en el espacio, los testimonios materiales encontrados y su importancia como bienes patrimoniales. En este caso, los vestigios materiales de estudio son los petroglifos, -rocas grabadas- “inherentes a grupos humanos de la Prehistoria” y donde nuestro país no es un caso aislado en la región.

**Formato: Propuesta didáctica con elementos de gamificación****Primer Ciclo****Tramo 2****Grado 2****Fecha de creación: setiembre 2023**

Competencias generales		Pensamiento Crítico/Comunicación		
Espacio	Unidad	Competencia específica	Contenidos	Criterios de logro
Ciencias Sociales y Humanidades	Historia	Explora fenómenos y sujetos sociales a través de preguntas y supuestos para la búsqueda de explicaciones válidas.	3. Las poblaciones asentadas en los territorios locales y regionales: su organización y forma de vida. 3.1 Expresiones materiales y acervo cultural. 3.2 Identificación y estudio de expresiones materiales a lo largo del tiempo. 3.4 Patrimonio local tangible e intangible.	Busca explicaciones específicas a partir de problemas que se plantean en perspectiva histórica.
		Identifica e interpreta desde su sensibilidad las manifestaciones culturales de los grupos sociales a través de fuentes históricas escritas o materiales.		Interactúa con expresiones culturales a través de fuentes primarias y secundarias de las comunidades de referencia.

Metas de aprendizaje:

Los estudiantes:

- reconocerán el valor de los bienes patrimoniales prehistóricos,
- reflexionarán sobre la preservación de dichos bienes, al completar las diferentes misiones de la propuesta gamificada,
- pondrá en juego los contenidos trabajados a través de una representación.

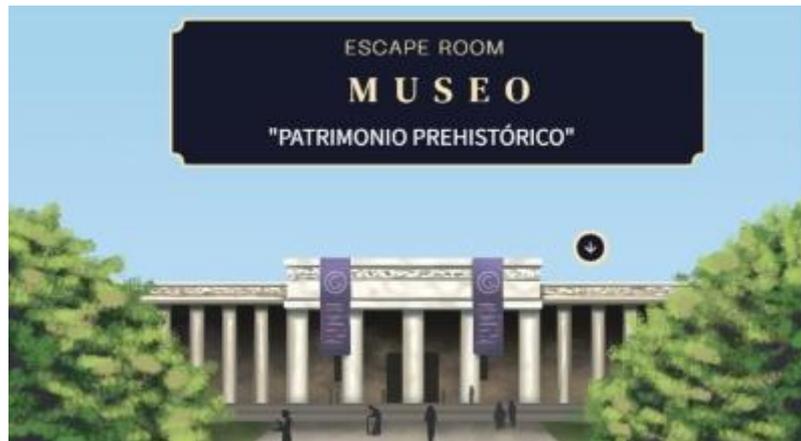


Plan de aprendizaje:

El plan incluye una propuesta digital de Escape Room o Breakout y actividades presenciales.

Actividad 1

Completar el escape room "Patrimonio Prehistórico"



<https://view.genial.ly/65183ac3e0c3d80011c26524/interactive-content-escape-room-patrimonio>

Actividad

Jugando a la Prehistoria

A partir de los videos y el juego de escape, se propone a los niños/as la representación de posibles escenas prehistóricas donde los primeros pobladores realizaban sus viviendas, construían sus casas, conseguían animales para su subsistencia y construían aquellos objetos que necesitaban.

Para llevar adelante esta actividad, seguramente podrán leer algunos cuentos o libros que se refieren a esta época. Se sugiere la lectura de algunas historias que amplíen el nivel de comprensión del momento prehistórico.

Finalizar dicha representación comunicando algún mensaje relacionado a la importancia de la preservación de estos espacios prehistóricos.

https://www.loqueleo.com/uy/uploads/2018/08/primeras-paginas-el-pais-de-las-ceracias_1.pdf



Metodología

Esta propuesta presenta elementos de gamificación para que a partir de una actividad lúdica los estudiantes se aproximen a aquellos contenidos básicos que conforman la Historia y más precisamente la Prehistoria, su valor y las actitudes responsables de preservación.

Este juego es un desafío del estilo Breakout Edu que consiste en ir superando las misiones para lograr un certificado de “curador patrimonial”.

También se introduce en esta propuesta, la dramatización como estrategia didáctica, ya que pone en valor prácticas comunicativas, el cooperativismo entre los estudiantes, el intercambio de roles y sobre todo ponen en juego aquellos conocimientos adquiridos durante el plan de aprendizaje.

Licencia, Créditos y Bibliografía

Autor: Bauzá, Sandra

Coautoría: Lic. María Noël García

Licenciamiento: Creative Commons Atribución 4.0 Internacional

Bibliografía

BEROCAY, Roy, Asesores: Gerardo Caetano, José Rilla “El país de las cercanías” Nuestra historia, como jamás te la contaron, 2001, Montevideo.

CABRERA PÉREZ L. 2012. — Arte rupestre temprano en el Norte del Uruguay. In: CLOTES J. (dir.), L’art pléistocène dans le monde / Pleistocene art of the world / Arte pleistoceno en el mundo, Actes du Congrès IFRAO, Tarascon-sur-Ariège, septembre 2010, Symposium « Art pléistocène dans les Amériques ». N° spécial de Préhistoire, Art et Sociétés, Bulletin de la Société Préhistorique Ariège-Pyrénées, LXV-LXVI, 2010-2011, CD: p. 735-750.

CABRERA PEREZ, Leonel, “Petroglifos del Uruguay”, en: Revista TEFROS-Vol. 6 N° 2 Diciembre 2008, [.pdf en línea]

https://www.dedicaciontotal.udelar.edu.uy/adjuntos/produccion/567_academicas_academicaarchivo.pdf [Fecha de última consulta: setiembre 2023]. Dominio público.

Imágenes

IMM, MAPI, “Memorias Ancestrales” Arte y Arqueología del Uruguay, Montevideo, s.f. catálogo.pdf. Disponible en:

http://uruguayeduca.anep.edu.uy/sites/default/files/2023-10/memorias_ancestrales_cat.pdf



ANEP

DIRECCIÓN GENERAL
DE EDUCACIÓN
INICIAL Y PRIMARIA

DIVISIÓN
PLANEAMIENTO
EDUCATIVO

Departamento
de Tecnologías Educativas
Aplicadas y Virtualidad

CIAR (Centro de Interpretación de Arte Rupestre) Arapey, “petroglifo”, s.f.

Disponible en:

<https://www.gub.uy/ministerio-turismo/comunicacion/noticias/arapey-suma-centro-interpretacion-del-arte-rupestre>

https://www.dedicaciontotal.udelar.edu.uy/adjuntos/produccion/567_academicas_academicaarchivo.pdf

Profesor Gabriel Calixto (imágenes personales)

Pictografía arroyo Chamangá, hoy desaparecida, relevado por **Mario Consens**, en: Consens, Mario 2003. El pasado extraviado: prehistoria y arqueología del Uruguay. Ed. Linardi y Risso.