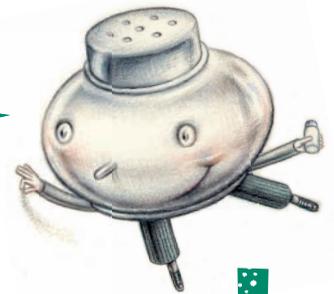


Ana Alonso

Una mano en la piedra

ANAYA



Propuesta Didáctica

Área de
Conocimiento
del Medio

Primaria
Tercer Ciclo



PIZCA DE SAL

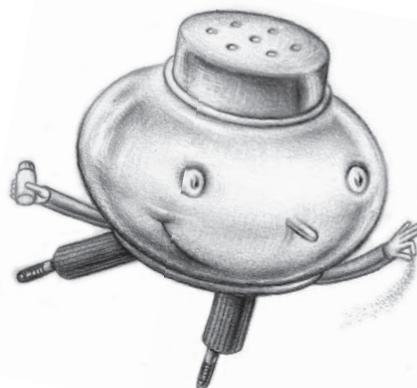
Esta Propuesta Didáctica forma parte de los materiales
complementarios del Plan Lector de la colección PIZCA DE SAL
para el título *Una mano en la piedra*

© Del texto: Ana Alonso, 2012
© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2012
Juan Ignacio Luca de Tena, 15. 28027 Madrid
www.anayainfantilyjuvenil.com
e-mail: anayainfantilyjuvenil@anaya.es

Las normas ortográficas seguidas son las establecidas por la Real Academia
Española en la nueva *Ortografía de la lengua española*, publicada en 2010.

Reservados todos los derechos. El contenido de esta obra está protegido por la Ley, que establece penas de prisión y/o multas, además de las correspondientes indemnizaciones por daños y perjuicios, para quienes reprodujeren, plagiaren, distribuyeren o comunicaren públicamente, en todo o en parte, una obra literaria, artística o científica, o su transformación, interpretación o ejecución artística fijada en cualquier tipo de soporte o comunicada a través de cualquier medio, sin la preceptiva autorización.

Sumario



La colección PIZCA DE SAL	5
Materiales de PIZCA DE SAL	6
Propuesta Didáctica	9
1. Competencias básicas	9
2. Objetivos por áreas	12
3. Contenidos curriculares	15
4. Metodología.....	16
5. Utilización de las fichas	20
6. Los valores en el libro	28
7. Trabajo de evaluación.....	29
Juegos dramáticos.....	31
Vocabulario	35

La colección PIZCA DE SAL

Anaya, en su compromiso constante con el fomento de la lectura y de la innovación didáctica, presenta la colección **PIZCA DE SAL** como respuesta a los nuevos retos del sistema educativo. Dirigida a Educación Primaria, la colección combina literatura y contenidos de distintas materias del currículo: cada libro aborda dichos contenidos a través de una historia de ficción con una trama seductora y divertida y un lenguaje adecuado a la edad de los lectores. Los libros, de diseño atractivo y profusamente ilustrados, van acompañados de diez fichas de actividades con propuestas para realizar individualmente o en equipo, y tanto en casa como en el aula.

La autora, Ana Alonso, es escritora, poeta y profesora. Con una larga trayectoria literaria, en los últimos años ha publicado numerosos libros infantiles y juveniles, entre otros la prestigiosa serie «La llave del tiempo» y *Versos piratas, piratas en verso*, en Anaya, y ha recibido importantes galardones, entre los que destacan el Premio Hiperión de poesía y el Premio Barco de Vapor de Literatura infantil.

El Plan Lector de **PIZCA DE SAL** presenta un enfoque novedoso, basado en los más recientes estudios sobre la adquisición de los hábitos lectores en edades tempranas, así como en la experiencia de numerosos docentes. Sugestivo y dinamizador (con dramatizaciones y materiales complementarios escritos por la propia autora), ha sido cuidadosamente diseñado para conseguir una eficaz animación a la lectura en todos los niveles de Educación Primaria.

Confiamos que tanto los alumnos como los educadores encuentren en estos libros esa «pizca de sal» tan necesaria para estimular la creatividad y transmitir ilusión a nuestro quehacer diario.

Materiales de PIZCA DE SAL

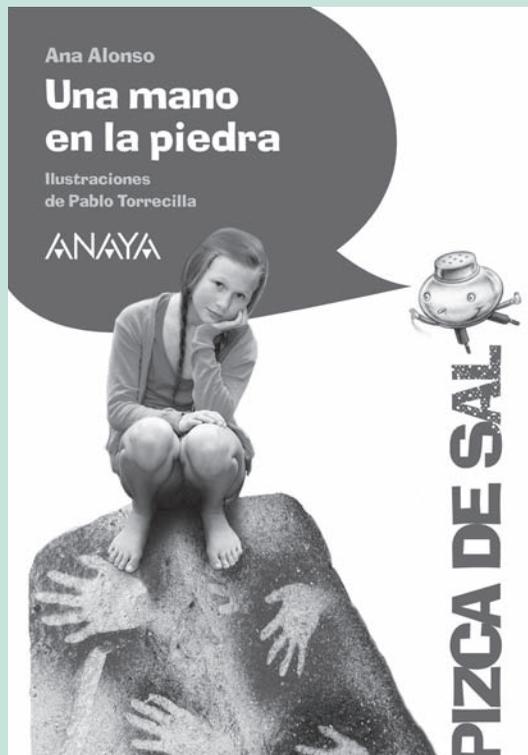
Para el alumno

El libro de lectura

A través de la aventura de Clara y de Leia, una niña del Paleolítico, los alumnos de Tercer Ciclo de Primaria descubrirán **cómo era la vida en la Prehistoria** y las características de las dos especies humanas que convivían entonces en Europa (*Homo sapiens* y *Homo neanderthalensis*). Al mismo tiempo, reforzarán sus hábitos de lectura, adquirirán nuevo vocabulario y una mejor comprensión de la lengua escrita.

Las fichas de PIZCA DE SAL

El libro lleva **diez fichas** en color para que los alumnos realicen **actividades**, tanto dentro como fuera del aula. Dichas actividades están pensadas para complementar la lectura y reforzar los contenidos curriculares abordados en el relato, así como para atender las necesidades específicas de cada alumno. La postal incluida al final del libro puede emplearse para que escriban a la autora (preferencias, sugerencias, etc.).



7 Para aplicar lo aprendido

1 Indica si son verdaderas (V) o falsas (F) las siguientes afirmaciones

Los neandertales eran vegetarianos, mientras que los cromañones comían carne.

3 ¿Qué significa que haya más niños en el poblado de Leia que en el de Ax?

4 ¿Para qué utiliza la tribu de Leia las pinturas de las cuevas?

4 Para investigar

1 Observa las fotografías. La herramienta de la izquierda, se usaba como punta de lanza para cazar las presas. La herramienta de la derecha, recibe el nombre de raedera y servía, entre otras cosas, para desgarrar y raer la carne.



a) Busca en el diccionario la definición de raedera y escribe tres usos posibles para esta herramienta en un campamento prehistórico.

b) Busca información sobre otras herramientas prehistóricas y escribe un informe con la definición y usos de al menos cuatro herramientas líticas.

© Grupo Anaya

Para el profesorado

La Propuesta Didáctica

Plantea una **metodología** y numerosas estrategias para ayudar a los docentes a sacar el máximo partido de la lectura del libro y de las actividades de las fichas, ofreciendo, organizadas en prácticos cuadros, **orientaciones** para su utilización. Contiene además otros **materiales complementarios** (un trabajo de evaluación, varios juegos dramáticos y un vocabulario).

Los juegos de PIZCA DE SAL

Para trabajar la comprensión lectora y afianzar la adquisición de los contenidos curriculares, presentamos una serie de **juegos dramáticos** que ayudarán a los escolares a recapitular lo aprendido a través de la lectura del libro.

www.anayapizcadesal.com

En la página de **PIZCA DE SAL**, los profesores encontrarán una **Caza del tesoro**, especialmente diseñada para este libro, con divertidas **actividades interactivas** (juegos, vídeos, manualidades, etc.) adecuadas al nivel de los alumnos. Un modo de iniciar a los jóvenes lectores en los recursos de Internet, al tiempo que trabajan los contenidos curriculares tratados en el libro.

El trabajo de evaluación

Con el fin de evaluar la adquisición de las distintas competencias trabajadas a través de este libro, proponemos la realización por parte de los alumnos de un **trabajo de evaluación** adecuado a la edad y pensado para compaginar la valoración de los progresos alcanzados con una **actividad lúdica** y al mismo tiempo **formativa**. El trabajo de evaluación permitirá a los escolares profundizar en aspectos abordados en la lectura y familiarizarse con diversas técnicas de recopilación y tratamiento de la información que les resultarán muy útiles a lo largo de su vida académica.



Así son los recursos de «Pizca» para los profesores

Propuesta Didáctica

- Competencias básicas
- Objetivos por áreas
- Contenidos curriculares
- Metodología
- Utilización de las fichas (Incluye prácticos **cuadros** y **soluciones**)
- Los valores en el libro
- Trabajo de evaluación

El blog de Pizca de Sal



Orientaciones para la utilización de las fichas de actividades

Los cuadros que presentamos a continuación pretenden obtener una rápida información sobre el modo de utilización de las fichas, al indicar los tipos de actividades, las competencias y los contenidos que se pueden trabajar con cada una de las diez fichas del libro.

Resumen de competencias, contenidos y tipos de actividades			
Número de Ficha	Competencias	Contenidos	Actividades
Ficha 1	Para observar	El hombre de Neandertal El hombre de Cro-Magnón	1 y 2. Lecturas 2. Interdisciplinaria con Lengua
Ficha 2	Para comprender lo leído	La vida en la Prehistoria Ante nosotros El hombre de Neandertal El hombre de Cro-Magnón	1 a 3. Lecturas
Ficha 3	Para estimar	La vida en la Prehistoria	1 y 2. Comprensión 1 y 2. Interdisciplinaria con Lengua
Ficha 4	Para comprender lo leído	El hombre de Neandertal	1 y 2. Ampliación
Ficha 5	Para comprender lo leído	El hombre de Neandertal	1 y 2. Lecturas
Ficha 6	Para comprender lo leído	El hombre de Neandertal	1 y 2. Comprensión 1 y 2. Interdisciplinaria con Lengua
Ficha 7	Para comprender lo leído	El hombre de Neandertal	1. Lecturas 2. Ampliación
Ficha 8	Para comprender lo leído	El hombre de Neandertal	1 y 2. Ampliación
Ficha 9	Para comprender lo leído	El hombre de Neandertal	1 y 2. Ampliación Interdisciplinaria con Lengua 1. Interdisciplinaria con Lengua
Ficha 10	Para comprender lo leído	El hombre de Neandertal	1 y 2. Ampliación

7 Trabajo de evaluación

Se trata de evaluar el aprendizaje adquirido en todo el libro a través de un trabajo de equipo que consistirá en elaborar una exposición sobre distintos aspectos de la época prehistórica.

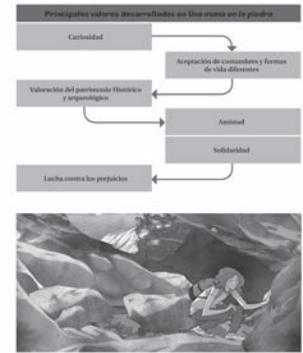
Objetivo:
Fomentar la creatividad y la adquisición de estrategias para la búsqueda de información, así como la consolidación de los conocimientos adquiridos a través de la lectura de *Das mano en la piedra*.

Materiales:
Cartulinas, rotuladores, acceso a una biblioteca y a una cinta, impresora y hojas para imprimir, tijeras, pegamento, materiales para realizar manualidades, papeles y pigmentos naturales.

Procedimiento:

- En una primera sesión, se dividirán los alumnos en grupos de cinco miembros y se asignará a cada equipo un tema a tratar que el profesor escione previamente:
 - El hombre de Neandertal.
 - El hombre de Cro-Magnón (Homo sapiens).
 - Herramientas prehistóricas.
 - La alimentación en la Prehistoria (Paleolítico Superior).
 - La vivienda en la Prehistoria (Paleolítico Superior).
 - La sociedad en la Prehistoria (Paleolítico Superior): división del trabajo, estructura de la familia, etc.

6 Los valores en el libro



Juegos dramáticos

Juegos dramáticos

Estos juegos han sido diseñados para trabajar sobre los contenidos del libro fomentando, al mismo tiempo, la creatividad y la imaginación de los alumnos.

El primero que deben comprender los participantes es que no hay reglas «escritas» o «descartadas» al jugar, sino que se trata de un planteamiento abierto donde pueden tener cabida muchas interpretaciones diferentes, siempre que se respeten las reglas básicas. De este modo, los juegos, además de servir como instrumentos de aprendizaje, contribuirán a desarrollar la autonomía de los alumnos en cuanto a la interpretación y aplicación de reglas, así como su sentido de la responsabilidad en cuanto al cumplimiento de las mismas.

Según los más recientes estudios pedagógicos, esta es, sin duda, la aportación más valiosa del juego dramático a la educación: la de fomentar el autocontrol y la adquisición de valores a través de la interiorización de un papel particular dentro de una situación de juego definida.

Juego 1: «Jugamos a ser arqueólogos»

Materiales necesarios:
Dibujos de exploradores elaborados por los propios niños, pizarra para crear huellas, dibujos de animales cazados en la prehistoria (se pueden sacar de internet), réplicas de herramientas líticas hechas en trabajos manuales, restos de palos carbonizados.

Procedimiento:

- Se divide a los alumnos en grupos de cinco exploradores y se le asigna un número a cada grupo.
- El profesor previamente habrá distribuido por un espacio amplio (el patio del colegio, el gimnasio o varias aulas y un patio)

Vocabulario

Vocabulario

ADN: (Sigla de ácido desoxirribonucleico) Sustancia que contiene la información genética que permite que los hijos hereden las características de los padres.
Ejemplo: *Hicieron un estudio de ADN para comprobar si el chico era realmente hijo de aquel señor.*

Altamira: Cueva de la comunidad de Cantabria donde se hallaron las pinturas rupestres más importantes y valiosas desde el punto de vista artístico del Paleolítico Superior.

Antropólogo: Científico que estudia los aspectos sociales y biológicos del ser humano.
Ejemplo: *Aquel antropólogo estaba especializado en el estudio de las costumbres de las tribus amazónicas.*
Palabras relacionadas: Antropología.

Arqueólogo: Persona que estudia los restos materiales de civilizaciones pasadas.
Ejemplo: *Era quiere ser arqueólogo para estudiar los momias egipcias.*
Palabras relacionadas: Arqueología, arqueológico.

Caballote: Arma de madera con tres pley y una tablilla transversal.
Ejemplo: *El pintor colocó el lienzo en el caballote para estirarlo y retarlo.*

Chaman: Hechicero al que se supone dotado de poderes sobrenaturales para sanar enfermos, adivinar e invocar a los espíritus.
Ejemplo: *El chamán comenzó a danzar alrededor del fuego para llamar al espíritu de la lluvia.*
Palabras relacionadas: Chamanismo, chamánico.

Propuesta Didáctica



1 Competencias básicas

Las competencias básicas que pueden trabajarse a través de **Una mano en la piedra** son las siguientes:

Competencia en comunicación lingüística

- Aumentar la riqueza en el vocabulario específico del área.
- Ser riguroso en el empleo de los términos específicos de esta área.
- Saber construir un discurso: ser cuidadoso en la precisión de términos, encadenamiento de ideas, expresión verbal.
- Comprender textos informativos, explicativos y argumentativos.
- Comprender y producir mensajes orales que contengan hechos, conocimientos y opiniones.
- Adquirir técnicas de redacción aplicables a cualquier escrito.
- Leer y comprender de forma autónoma textos literarios en prosa y en verso.
- Participar activamente en intercambios comunicativos orales respetando las normas que los rigen.
- Comprender y utilizar la terminología propia del ciclo: tipos de textos, clases de palabras, mecanismos básicos de formación del léxico.
- Mostrar interés por la lectura y la escritura como instrumentos para relacionarse con los demás y para aprender.
- Adaptar el significado de las palabras al contexto.
- Buscar, recopilar y procesar la información.

- Valorar los textos literarios como forma de comunicación, fuente de conocimiento y recurso de disfrute personal.
- Expresar adecuadamente ideas y emociones.
- Poner en práctica los conocimientos y estrategias para escribir correctamente, mediante el estudio de las normas ortográficas básicas, las normas de puntuación y acentuación y el estudio de todas las clases de palabras.
- Comprender y saber comunicar las normas de uso del lenguaje.
- Utilizar el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita.

Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico

- Localizar y obtener la información.
- Saber definir problemas, estimar soluciones y elaborar estrategias.
- Diseñar pequeñas investigaciones.
- Analizar resultados y comunicarlos.
- Observar el mundo físico, obtener información y actuar de acuerdo con ella.

Tratamiento de la información y competencia digital

- Utilizar distintos procedimientos de búsqueda, selección, organización y aplicarlos en el área.
- Saber utilizar un ordenador de forma básica.
- Saber buscar en internet de forma guiada.
- Transformar la información en conocimiento.
- Buscar, seleccionar y registrar la información.
- Trabajar en entornos colaborativos.

Competencia social y ciudadana

- Conocer sentimientos y emociones en relación con los demás.
- Desarrollar actitudes de diálogo y de resolución de conflictos.
- Crear un sistema de valores propio basado en el respeto.

- Utilizar la lengua como destreza para la convivencia, el respeto y el entendimiento.
- Aprender a comunicarse con los demás y a comprender lo que estos transmiten.
- Acabar con los usos discriminatorios del lenguaje.
- Ser conscientes del papel de la sociedad en el avance de la ciencia.
- Conocer cómo se han producido debates esenciales para el avance de la ciencia para entender la evolución de la sociedad.

Competencia para aprender a aprender

- Desarrollar técnicas para aprender, organizar, memorizar y recuperar la información.
- Reflexionar sobre qué y cómo se ha aprendido.
- Adquirir procedimientos de análisis de causas y consecuencias.
- Manejar de manera eficaz los recursos del trabajo intelectual.
- Favorecer la motivación y el gusto por aprender.
- Gestionar de forma eficaz los procesos de aprendizaje.
- Acceder al saber y a la construcción de conocimientos mediante el lenguaje.
- Adquirir conceptos esenciales ligados a nuestro conocimiento natural para incorporar información proveniente de la propia experiencia o de escritos o audiovisuales.

Competencia cultural y artística

- Conocer las manifestaciones culturales de nuestro entorno.
- Leer, comprender y valorar las obras literarias.
- Usar de forma responsable los recursos de la biblioteca.
- Comprender, apreciar y valorar las manifestaciones culturales y artísticas.
- Expresarse con imaginación y creatividad.
- Ser consciente de la importancia de los factores estéticos en la vida cotidiana.
- Apreciar la creatividad a través de los diferentes medios artísticos.
- Reconocer las manifestaciones culturales que forman parte de nuestro patrimonio histórico y artístico.

Objetivos por áreas

Objetivos de Conocimiento del Medio para Tercer Ciclo de Primaria

- Adquirir y utilizar correctamente el vocabulario específico del área de forma oral y escrita.
- Leer de manera comprensiva textos científicos, históricos y geográficos.
- Mostrar una actitud de aceptación y respeto hacia todas las diferencias individuales (edad, sexo, características físicas y psíquicas, etc.).
- Participar en actividades de grupo de modo constructivo, responsable y solidario, respetando los principios básicos establecidos.
- Adoptar una actitud de respeto y valoración de las aportaciones propias y de los demás, en función de los objetivos comunes.
- Promover situaciones de encuentro, comunicación, conocimiento y comprensión con los demás, como base de la empatía, la simpatía, el respeto mutuo y la solidaridad.
- Desarrollar una actitud de respeto hacia las características y rasgos propios de otros grupos, valorando las diferencias y rechazando cualquier tipo de discriminación.
- Valorar la entrega de aquellas personas que se dedican, de forma altruista, al cuidado y a la mejora del patrimonio natural y cultural
- Reconocer el impacto de los cambios y las transformaciones provocados por el paso del tiempo en España y Europa.
- Analizar las relaciones de simultaneidad, sucesión y causalidad en los cambios sociales de las distintas etapas históricas.
- Adoptar una actitud de respeto por el legado histórico, social y cultural que recibimos.
- Adoptar actitudes que contribuyan activamente a la conservación y mejora del medio ambiente y del patrimonio natural.
- Valorar la entrega de aquellas personas que se dedican, de forma altruista, al cuidado y a la mejora del patrimonio natural y cultural.

- Observar y apreciar el valor de diferentes elementos (cartográficos, numéricos, gráficos, técnicos: museos, bibliotecas, archivos, etc.) del legado histórico, social, natural y cultural de España, que representan y expresan hechos, conceptos, procedimientos y actitudes.
- Desarrollar una actitud comunicativa y crítica en la realización, valoración, exposición y presentación de los trabajos realizados, aplicando criterios propios de autoevaluación y analizando su importancia práctica, lúdica y formativa.
- Analizar el impacto de algunas actividades humanas en el entorno natural y social (paisaje urbano, paisaje agrícola, alteración del curso de los ríos, depósitos de basuras, contaminación, etc.), distinguiendo en ellas las acciones positivas de las negativas.
- Identificar, plantear y resolver problemas relacionados con los elementos más significativos de su entorno natural y social, utilizando estrategias cada vez más sistemáticas y complejas de búsqueda, recogida, análisis, almacenamiento y tratamiento de la información, de formulación de hipótesis, de puesta a prueba de las mismas, de extracción de conclusiones y de propuesta de otras alternativas.
- Practicar las cualidades básicas del pensamiento científico: objetividad, reflexión, planificación, rigor, causalidad, etc.

Objetivos del área de Lengua Castellana y Literatura para Tercer Ciclo de Primaria

- Comprender distintos tipos de textos mediante una lectura fluida y adecuada.
- Utilizar la lectura para ampliar el vocabulario y para adquirir una correcta ortografía.
- Desarrollar el hábito y el gusto por la lectura, dedicándole parte del tiempo libre disponible.
- Leer en voz alta y en silencio y utilizar la lectura como medio de diversión y de aprendizaje.
- Desarrollar el gusto literario y la capacidad estética, de manera que facilite la comprensión y expresión de ideas y sentimientos.
- Explorar y aplicar las posibilidades expresivas básicas de la lengua oral y escrita, adquiriendo seguridad en las propias habilidades comunicativas y usos personales del lenguaje.

- Componer por escrito, de forma cada vez más compleja, ordenada y coherente, ideas, vivencias, sentimientos, hechos reales y fantásticos, tanto en prosa como en verso.
- Analizar el valor de la lengua como instrumento de transmisión de diferentes valores.
- Rechazar los usos discriminatorios en el empleo de la lengua oral y escrita.
- Utilizar la lengua para destacar los valores de las diferentes culturas del entorno.
- Comprender discursos orales y escritos adecuadamente, teniendo en cuenta las características de los diferentes contextos.
- Expresarse oralmente y por escrito adecuadamente, teniendo en cuenta las características de las diferentes situaciones de comunicación.
- Utilizar de forma adecuada los aspectos normativos de la lengua.
- Utilizar un léxico adecuado y potenciar el uso creativo de la lengua.
- Comprender textos del ámbito escolar producidos con finalidad didáctica o de uso social (folletos, descripciones, instrucciones y explicaciones), para aprender y para informarse, comparando, clasificando, identificando e interpretando los conocimientos y las informaciones para ampliar los aprendizajes.
- Utilizar, de manera dirigida, las tecnologías de la información y la comunicación y los diferentes tipos de bibliotecas (de aula y de centro), mostrando respeto por sus normas de funcionamiento, con la finalidad de obtener información y modelos para la composición escrita.
- Componer textos de información y de opinión propios de los medios de comunicación social sobre acontecimientos que resulten significativos, con especial incidencia en la noticia y en las cartas al director, utilizando soportes del ámbito escolar y algunos medios de prensa local.
- Buscar, recoger y procesar información mediante el empleo eficaz de la lengua.
- Conocer la estructura de los textos propios del ámbito académico (cuestionarios, resúmenes, informes, descripciones, explicaciones...), y aplicar estos conocimientos a la comprensión y producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades.

Contenidos curriculares

Contenidos de Conocimiento del Medio (Quinto curso)

- Las grandes épocas históricas: la Prehistoria, la Edad Antigua y la Edad Media.
- Hechos y personajes relevantes de la historia de España y de la comunidad autónoma.
- Formas de la vida cotidiana en las sociedades de las grandes épocas históricas.
- Fuentes históricas para el estudio y la reconstrucción del pasado.
- Principales hitos del patrimonio artístico de la humanidad, con especial referencia al patrimonio artístico español.

Contenidos de Conocimiento del Medio (Sexto curso)

- Hechos y personajes relevantes de la historia de España.
- Formas de la vida cotidiana en las sociedades de las grandes épocas históricas.
- Fuentes históricas para el estudio y reconstrucción del pasado.
- Principales hitos del patrimonio artístico de la humanidad, con especial referencia al patrimonio artístico español.

4 Metodología

Introducción

El Plan Lector de **PIZCA DE SAL** tiene como objetivo plantear la lectura de cada libro como un juego enfocado hacia el aprendizaje y la consolidación del hábito lector. Para ello, hemos incluido en esta Propuesta Didáctica una selección de materiales diseñados con el fin de motivar al alumnado antes, durante y después de la lectura. Los materiales incluidos en la Propuesta para sacar el máximo partido a este enfoque son los siguientes:

Juegos dramáticos: Una selección de actividades lúdicas basadas en los más recientes estudios pedagógicos, diseñadas para trabajar la comprensión lectora y afianzar la adquisición de contenidos curriculares a través del libro.

Vocabulario: Una selección fotocopiable de términos que aparecen en el libro, con definiciones claras y sencillas, que podrá servir de guía a los niños durante la lectura.

Trabajo de evaluación: Actividad de carácter complementario que permitirá a los alumnos afianzar los conocimientos adquiridos a través de la lectura del libro y profundizar en algunos aspectos relacionados con el mismo, al tiempo que se fomenta el uso de técnicas de estudio y de tratamiento de la información.

A continuación, se proponen algunas pautas para abordar la lectura, así como para aprovechar mejor los materiales complementarios una vez leído el libro. El educador puede adaptarlas a su práctica docente como crea necesario, pues él es quien mejor conoce las necesidades educativas de sus alumnos.

Antes de la lectura: Presentación del libro

Antes de comenzar a leer *Una mano en la piedra*, el profesor puede preguntarles a los estudiantes cómo creen que se vivía en la Prehistoria y de dónde han sacado esas creencias. Se les pedirá que recuerden libros, películas o episodios de dibujos animados donde aparezcan personajes prehistóricos y se les propondrá que expliquen cómo se caracterizaba a esos personajes y en qué creen que era errónea esa caracterización.

Podría comentarse, por ejemplo, algún episodio de la clásica serie de dibujos animados *Los Picapietra*, incluso ver algún fragmento en clase, y luego pedir a los alumnos que enumeren los anacronismos que aparecen en la serie (habría que explicarles previamente este concepto).

Otra alternativa sería visitar algún museo local o lugar relacionado con la Prehistoria, o bien mostrarles fotografías de un cráneo de Neandertal y de otro de hombre moderno para que señalen sus diferencias, tras lo cual les mostraríamos algunas de las reconstrucciones que se han hecho del aspecto de los neandertales.

En definitiva, se trata de encontrar puntos de conexión entre los conocimientos de los alumnos y el libro que los inciten a acometer la lectura con entusiasmo y curiosidad.

Durante la lectura: Dos alternativas posibles

Una vez que el profesor ha preparado a los escolares para sumergirse en el libro, llega el momento de abordar la lectura del mismo. Dicha lectura puede realizarse de dos maneras, en función de la disponibilidad de tiempo y de la utilización educativa del texto que quiera hacer el profesor:

Lectura en el aula: El libro puede leerse directamente en clase, utilizando para ello las sesiones que sean necesarias. Para fomentar el hábito lector en los alumnos, lo mejor sería combinar dos estrategias durante estas sesiones:

- Lectura en voz alta por parte de los alumnos, para fomentar la fluidez lectora y trabajar la entonación.
- Lectura silenciosa.

Durante estas sesiones, el educador puede interrumpir la lectura siempre que lo considere necesario para comentar la historia con los alumnos, intercambiar preguntas sobre el texto o hacer observaciones relacionadas con el mismo. También puede delegar esta tarea en algunos de los alumnos (un grupo diferente en cada sesión). Asimismo, puede utilizar el vocabulario fotocopiable que se incluye en esta Propuesta Didáctica para trabajar aquellos aspectos del currículo de Conocimiento del Medio que van apareciendo en el texto y para solucionar las dudas de vocabulario.

Lectura individual en casa: Después de presentar el libro en el aula, el profesor puede recomendar su lectura a los alumnos como actividad complementaria para realizar en casa. De este modo, se fomenta el hábito lector continuado, la incorporación de la lectura a las actividades de ocio de los alumnos y la responsabilidad individual. Para apoyar al alumno en esta tarea, lo ideal sería proporcionarle el vocabulario fotocopiable que se incluye en el final de la Propuesta Didáctica, y hacer un seguimiento individualizado del proceso de lectura a través de preguntas informales acerca del mismo.

Se puede fijar un mes de plazo para concluir la lectura del libro, pasado el cual se trabajarían algunos aspectos del mismo en clase a través de las fichas de trabajo.

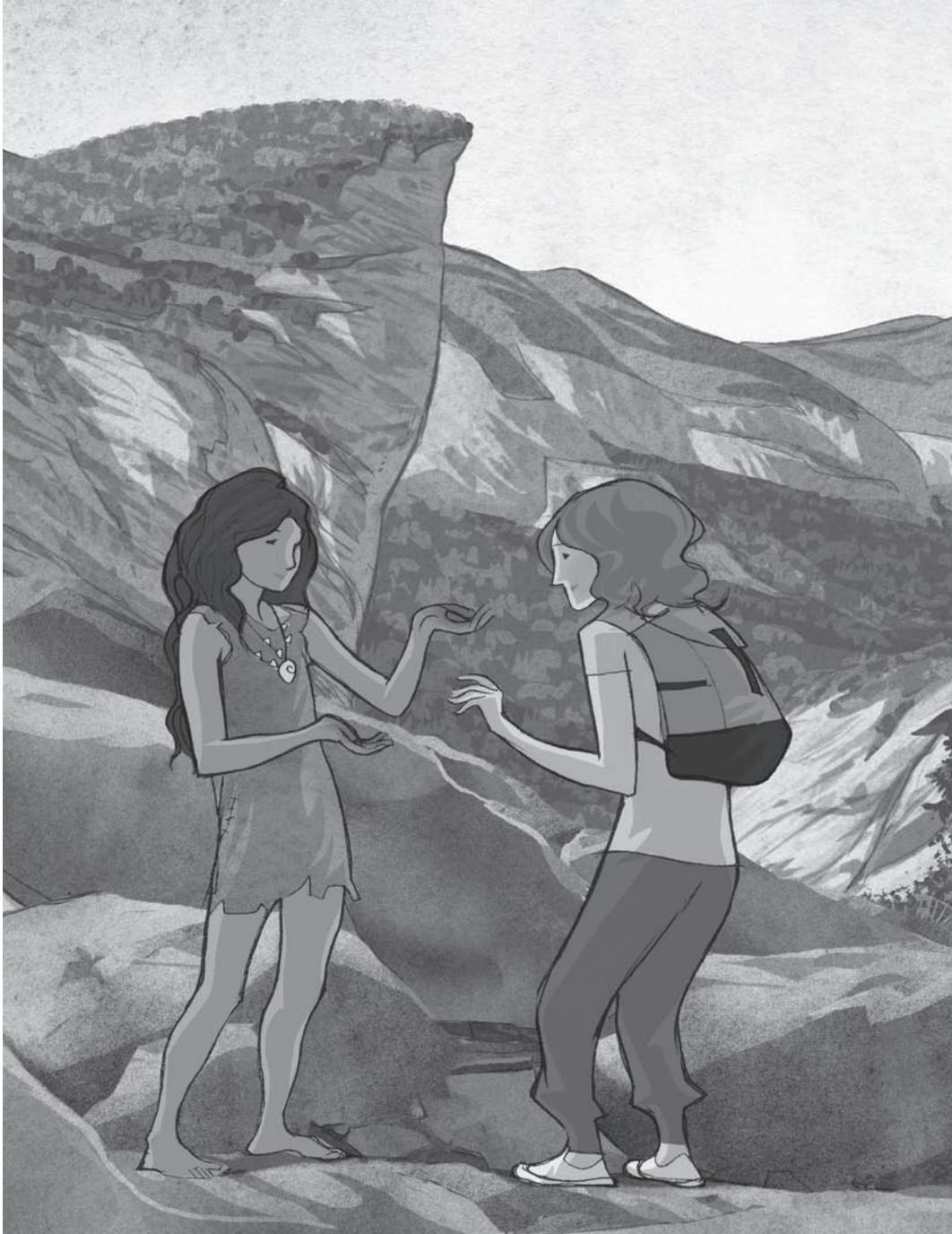
Otra alternativa es darle a toda la actividad un carácter voluntario, y permitir elegir al alumno aquellas actividades de los recursos didácticos que prefiera realizar.

Después de la lectura: Juegos dramáticos y fichas de trabajo

Tanto si la lectura se realiza en el aula como si se hace en casa, una vez finalizada la misma, el profesor organizará una sesión de recapitulación y evaluación de la comprensión lectora de los alumnos utilizando para ello los **juegos dramáticos** que se ofrecen entre los recursos del Plan Lector.

A través de estos juegos, los alumnos podrán escenificar algunas de las situaciones que aparecen en la historia y ahondar en su significado, explorando los contenidos curriculares abordados en el libro de una manera amena y lúdica, lo que les permitirá desarrollar su creatividad y utilizarla para afianzar el aprendizaje.

Terminada la sesión de «juegos dramáticos», el profesor puede distribuir las **fichas** de trabajo y utilizarlas como crea conveniente para realizar actividades de carácter obligatorio o voluntario. En el apartado siguiente, se dan algunas indicaciones acerca de la utilización de estos recursos en el aula y fuera de ella.



5 Utilización de las fichas

Cada título de **PIZCA DE SAL** va acompañado de diez fichas con diversas actividades para trabajar los contenidos del libro tanto dentro como fuera del aula. Además, en cada ficha figura la información sobre el contenido curricular, las competencias y los tipos de actividades que pueden trabajarse. Las actividades están diseñadas para abarcar una amplia gama de usos, y, en función de los distintos usos, las hemos clasificado del siguiente modo:

Actividades de refuerzo: Para consolidar contenidos curriculares y contribuir a su mejor asimilación por parte del alumnado. Pueden utilizarse también como actividades de evaluación, y como actividades de repaso para alumnos que no estén alcanzando los objetivos de etapa.

Actividades de ampliación: Para profundizar en los contenidos del currículo, o para atender las necesidades especiales de aquellos alumnos que ya hayan asimilado los contenidos curriculares básicos.

Actividades complementarias: Actividades extracurriculares que se desarrollan dentro del ámbito escolar o bien en casa, con carácter voluntario.

Actividades extraescolares: Actividades extracurriculares que se desarrollan fuera del ámbito escolar y que requieren monitorización por parte de algún adulto.

Actividades para realizar en equipo: Para formar grupos de trabajo y fomentar la colaboración y la distribución de tareas en el seno del grupo.

Actividades interdisciplinares: Permiten abordar simultáneamente contenidos curriculares de dos áreas distintas.

Actividades de Educación en valores: Actividades de carácter transversal que, partiendo de los contenidos de un área determinada, permiten trabajar aspectos formativos relacionados con la adquisición de hábitos saludables y de actitudes de cooperación, integración y solidaridad.

Estructura de las fichas de actividades

Información sobre las competencias y capacidades que se trabajan

3 Para estimular la creatividad

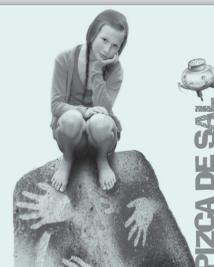
1 Vamos a pintar a la manera Prehistórica. Para ello:

- a) Recoge **tierra** de distintos colores, trozos de **ladrillo** machacados, de **madera** quemada, de **carbón**, etc.
- b) Limpia la tierra de piedrecitas, y mezcla cada color con un poco de margarina o manteca de cacao. Así tendrás varios **pigmentos**.



- c) Coge papel de envolver, arrúgalo y luego vuelve a estirarlo (los pliegues quedaran marcados): con los pigmentos vegetales pinta animales y personas sobre el papel.

© Grupo Anaya



Contenidos:

La vida en la Prehistoria

Arte rupestre

Actividades:

Complementarias:
1 y 2

Interdisciplinares
con Plástica: 1 y 2

Información sobre el modo de utilización

Información sobre el contenido

Orientaciones para la utilización de las fichas de actividades

Los cuadros que presentamos a continuación permiten obtener una rápida información sobre el modo de utilización de las fichas, al indicar los tipos de actividades, las competencias y los contenidos que se pueden trabajar con cada una de las diez fichas del libro.

Resumen de competencias, contenidos y tipos de actividades			
Número de ficha	Competencias	Contenidos	Actividades
Ficha 1	Para observar	El hombre de Neandertal El hombre de Cromañón	1 y 2: refuerzo 2: interdisciplinar con Plástica
Ficha 2	Para comprender lo leído	La vida en la Prehistoria Arte rupestre El hombre de Neandertal El hombre de Cromañón	1 a 5: refuerzo
Ficha 3	Para estimular la creatividad	La vida en la Prehistoria Arte rupestre	1 y 2: complementarias 1 y 2: interdisciplinarias con Plástica
Ficha 4	Para investigar	La vida en la Prehistoria Herramientas prehistóricas	1 y 2: ampliación
Ficha 5	Para pensar y relacionar	La vida en la Prehistoria El hombre de Neandertal El hombre de Cromañón	1 y 2: refuerzo
Ficha 6	Para investigar	Yacimientos prehistóricos	1 y 2: complementarias 1 y 2: interdisciplinarias con Lengua
Ficha 7	Para aplicar lo aprendido	La vida en la Prehistoria El hombre de Neandertal El hombre de Cromañón	1: refuerzo 2: ampliación
Ficha 8	Para aprender a aprender	Evolución humana	1 y 2: ampliación
Ficha 9	Para expresarse por escrito	La vida en la Prehistoria El hombre de Neandertal El hombre de Cromañón	1 y 2: ampliación, interdisciplinarias con Lengua 1: interdisciplinar con Plástica
Ficha 10	Para comprender lo leído	Yacimientos prehistóricos El hombre de Neandertal El hombre de Cromañón	1 y 2: ampliación 2: en equipo

Tipos de actividades que se realizan a través de las fichas

Actividades interdisciplinarias con Lengua y Literatura	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2
Actividades complementarias	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 6: actividades 1 y 2
Actividades para realizar en equipo	Ficha 10: actividad 2
Actividades interdisciplinarias con Plástica	Ficha 1: actividad 2
	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividad 1
Actividades de ampliación	Ficha 4: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividad 2
	Ficha 8: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Actividades de refuerzo	Ficha 1: actividades 1 y 2
	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividad 1

Competencias que se trabajan a través de las fichas

Observación	Ficha 1: actividades 1 y 2
	Ficha 4: actividades 1 y 2
Comprensión lectora	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Expresión escrita	Ficha 6: actividad 1
	Ficha 9: actividades 1 y 2
Razonamiento y relación de conceptos	Ficha 5: actividades 1 y 2
Aplicación de lo aprendido	Ficha 7: actividades 1 y 2
Búsqueda de información	Ficha 4: actividad 1
	Ficha 6: actividad 1
	Ficha 8: actividades 1 y 2
Creatividad	Ficha 1: actividad 2
	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2

Contenidos que se trabajan a través de las fichas

El hombre de Neandertal	Ficha 1: actividades 1 y 2
	Ficha 2: actividades 1, 3 y 5
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2
	Ficha 10: actividades 1 y 2
El hombre de Cromañón	Ficha 1: actividades 1 y 2
	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2
	Ficha 10: actividad 2
Yacimientos prehistóricos	Ficha 6: actividades 1 y 2
	Ficha 10: actividades 1 y 2
Arte rupestre	Ficha 2: actividad 4
	Ficha 3: actividades 1 y 2
La vida en la Prehistoria	Ficha 2: actividades 1 a 5
	Ficha 3: actividades 1 y 2
	Ficha 4: actividades 1 y 2
	Ficha 5: actividades 1 y 2
	Ficha 7: actividades 1 y 2
	Ficha 9: actividades 1 y 2
Herramientas prehistóricas	Ficha 4: actividades 1 a 5
Evolución humana	Ficha 8: actividades 1 y 2

Soluciones de «Las fichas de PIZCA DE SAL» (Una mano en la piedra)

- Ficha 1** **1:** El cráneo neandertal presenta frente baja e inclinada, mandíbula sin mentón y arcos superciliares pronunciados.
2: Respuesta abierta.
- Ficha 2** **1:** El poblado de Leia es de tiendas de pieles, el de Ax está en una caverna.
2: El mar se encuentra más alejado en la prehistoria debido a las glaciaciones, que hicieron que bajase en nivel del mar.
3: Es una población mejor alimentada y más próspera, con índices de natalidad más altos.
4: Para expresar su respeto a los animales y celebrar ceremonias sagradas relacionadas con la caza.
5: la ropa de Leia está cosida, la de Ax no. Esto hacía que la ropa de Leia protegiese mejor contra el frío.
- Ficha 3** **1:** Respuesta abierta.
2: Respuesta abierta.
- Ficha 4** **1:** Respuesta abierta
2: a) Para moler granos o pigmentos
b) Cereales, trigo.
- Ficha 5:** **1:** algunas causas podrían ser: dieta excesivamente basada en la carne y poco diversificada, ropas que protegían peor contra el frío, técnicas de caza menos sofisticadas que las de los cromañones y herramientas menos eficaces, reparto menos eficaz del trabajo dentro del clan.
2: Respuesta abierta.
- Ficha 6** **1 y 2:** Respuestas abiertas.
- Ficha 7** **1:** F / F / V / V.
2: a) Los neandertales al parecer seguían una dieta menos diversificada y más basada en el consumo de grandes animales que los cromañones.

b) No se han encontrado hasta el momento muestras de arte rupestre asociado a poblaciones neandertales, pero si se conservan numerosas muestras de arte rupestre asociadas al hombre de Cromañón.

Ficha 8 1: *Homo erectus* vivió entre hace 1,8 millones de años y 300 000 años, y se extendió por África, Asia y Europa. *Homo habilis* es una especie más antigua que vivió hace entre 1,9 y 1,6 millones de años, exclusivamente en África.

2: a) *Homo erectus*.

b) *Homo habilis*.

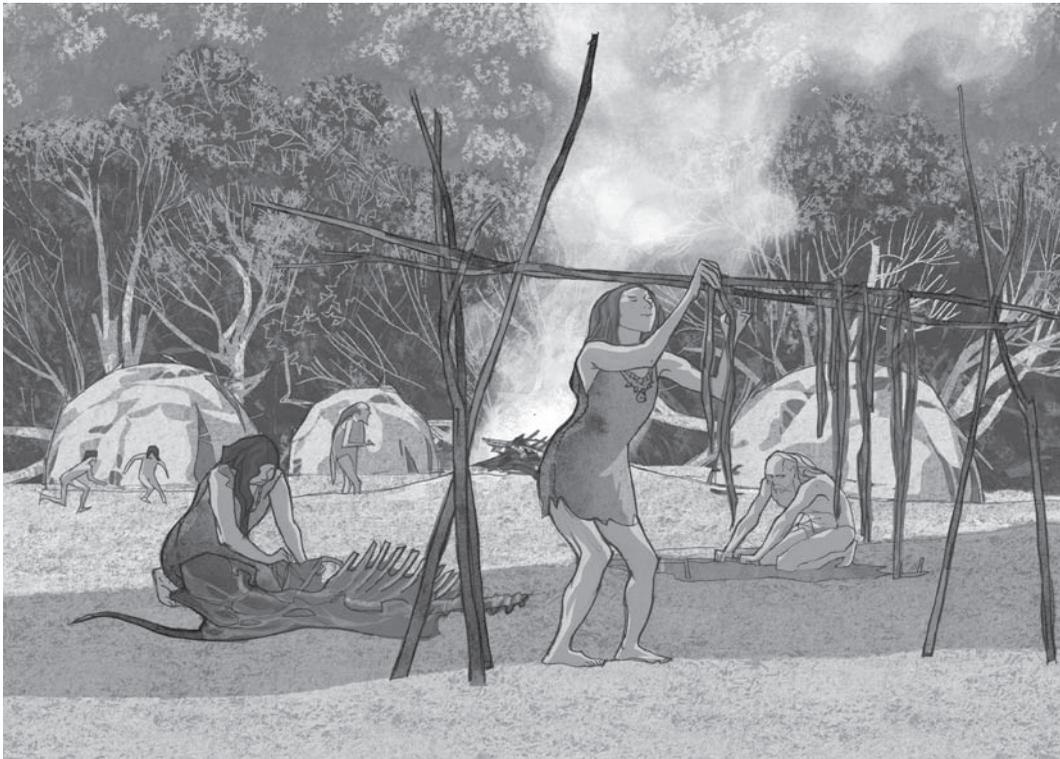
c) *Homo erectus*.

Ficha 9 1 y 2: Respuestas abiertas.

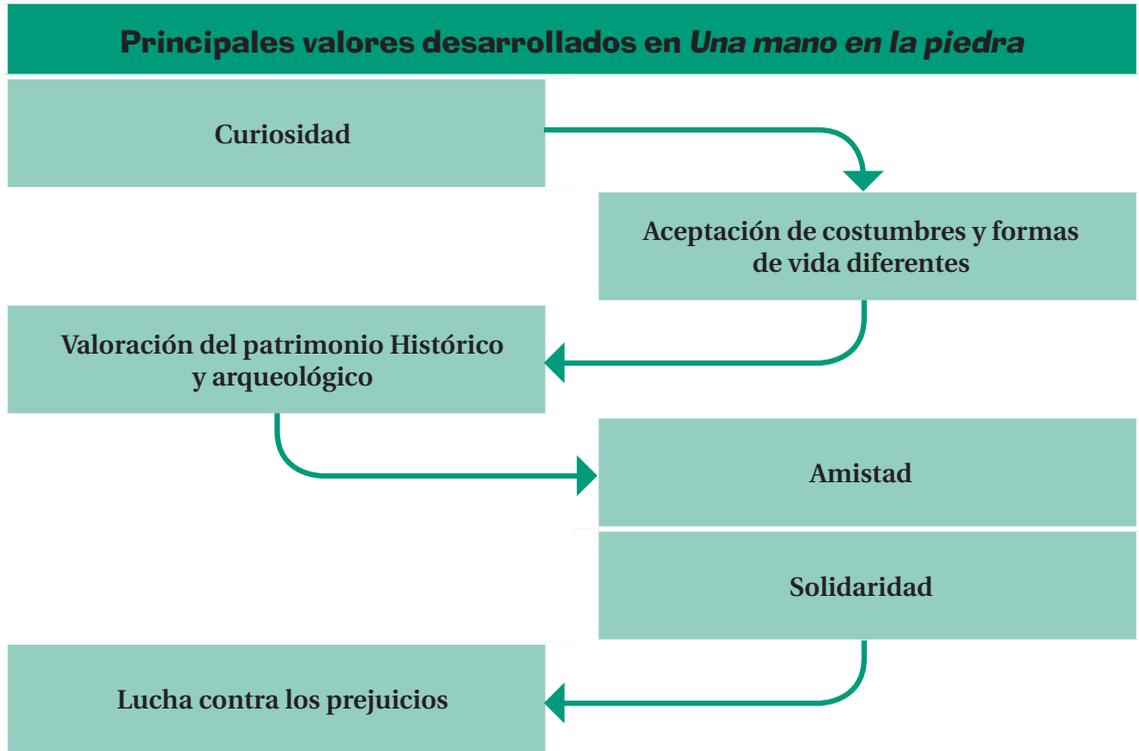
Ficha 10 1: Respuesta abierta.

2: a) No, porque hay evidencias arqueológicas que demuestran que ya se adornaban antes de entrar en contacto con los cromañones.

b) Respuesta abierta.



6 Los valores en el libro



7 Trabajo de evaluación

Se trata de evaluar el aprendizaje adquirido en torno al libro a través de un trabajo de equipo que consistirá en elaborar una exposición sobre distintos aspectos de la época prehistórica.

Objetivo:

Fomentar la creatividad y la adquisición de estrategias para la búsqueda de información, así como la consolidación de los conocimientos adquiridos a través de la lectura de *Una mano en la piedra*.

Materiales:

Cartulinas, rotuladores, acceso a una biblioteca y a una conexión a internet, impresoras y hojas para imprimir, tijeras, pegamento, distintos materiales para realizar manualidades, piedras y pigmentos naturales.

Procedimiento:

- 1) En una primera sesión, se dividirán los alumnos en varios equipos de cinco miembros y se asignará a cada equipo, bien por sorteo o bien según el criterio del profesor, alguno de los siguientes temas (u otros que el profesor estime pertinentes):
 - El hombre de Neandertal.
 - El hombre de Cromañón (*Homo sapiens*).
 - Herramientas prehistóricas.
 - La alimentación en la Prehistoria (Paleolítico Superior, hombre moderno).
 - La vivienda en la Prehistoria (Paleolítico Superior, hombre moderno).
 - La sociedad en la Prehistoria (Paleolítico Superior, hombre moderno): división del trabajo, estructura de los clanes, familia, etc.

- El arte prehistórico.
 - Las especies humanas más antiguas: *Homo rudolfensis*, *Homo habilis*, *Homo erectus*, *Homo antecessor*, *Homo heidelbergensis*.
 - Especies de homínidos prehumanos: los australopitecos y otros.
 - El clima en el Paleolítico Superior: Periodo Glacial.
 - El misterio de *Homo floresiensis*.
- 2) Se concederá a los equipos un tiempo para recopilar información, guiándolos en dicha búsqueda y sugiriéndoles formas de llevarla a cabo.
 - 3) Para la exposición, cada equipo elaborará los materiales que quiera: carteles, réplicas de objetos líticos o pinturas rupestres, presentaciones en *powerpoint*, grabaciones explicativas, libros sobre la prehistoria, etc.
 - 4) Se dedicará una sesión al montaje de la exposición por parte de todos los grupos.
 - 5) Se prepararán recorridos guiados de la exposición, en los que un miembro de cada grupo presentará los materiales que ha aportado.

Criterios de evaluación:

Para la evaluación de los trabajos, se sugiere tener en cuenta los siguientes criterios:

- Rigor y amplitud de la investigación relacionada por el equipo.
- Eficacia en la organización del trabajo y el reparto equitativo de tareas.
- Creatividad.
- Capacidad de transmitir los conocimientos adquiridos mediante el trabajo realizado y la exposición oral que lo acompaña (en el momento de la visita guiada).

Juegos dramáticos



Estos juegos han sido diseñados para trabajar sobre los contenidos del libro fomentando, al mismo tiempo, la creatividad y la imaginación de los alumnos.

Lo primero que deben comprender los participantes es que no hay respuestas «correctas» o «incorrectas» al juego, sino que se trata de un planteamiento abierto donde pueden tener cabida muchas interpretaciones diferentes, siempre que se respeten las reglas básicas. De este modo, los juegos, además de servir como instrumentos de aprendizaje, contribuirán a desarrollar la autonomía de los alumnos en cuanto a la interpretación y aplicación de reglas, así como su sentido de la responsabilidad en cuanto al cumplimiento de las mismas.

Según los más recientes estudios pedagógicos, esta es, sin duda, la aportación más valiosa del juego dramático a la educación: la de fomentar el autocontrol y la adquisición de valores a través de la interiorización de un papel particular dentro de una situación de juego definida.

Juego 1: «Jugamos a ser arqueólogos»

Materiales necesarios:

Disfraces de exploradores elaborados por los propios niños, pintura para crear huellas, dibujos de animales cazados en la prehistoria (se pueden sacar de internet), réplicas de herramientas líticas hechas en trabajos manuales, restos de palos carbonizados.

Procedimiento:

- a)** Se divide a los alumnos en grupos de cinco exploradores y se le asigna un número a cada grupo.
- b)** El profesor previamente habrá distribuido por un espacio amplio (el patio del colegio, el gimnasio o varias aulas y un pasillo)

las pistas necesarias para superar las cuatro pruebas de esta yincana arqueológica: para la primera, esconderá 10 dibujos de mamuts, uros, renos o bisontes en diferentes partes del colegio. Para la segunda, dejará diez huellas de manos grabadas en diferentes superficies no demasiado visibles. Para la tercera, dejará los restos de un supuesto fuego escondidos en algún lugar. Y para la cuarta, esconderá diez herramientas líticas falsas.

c) A partir de la señal del profesor, los grupos se lanzarán a superar las pruebas.

Primera prueba: animales prehistóricos. El grupo que más dibujos de animales encuentre de los diez escondidos gana la prueba.

Segunda prueba: Huellas en la piedra. El grupo que más manos grabadas en la piedra encuentre gana la prueba.

Tercera prueba: Fuego primitivo. El grupo que primero encuentre los restos de una hoguera prehistórica y ejecute una danza primitiva a su alrededor, gana la prueba.

Cuarta prueba: Herramientas prehistóricas. El grupo que más herramientas encuentre gana la prueba.

Reglas del juego:

El papel del profesor es el de coordinar el juego y motivar a los alumnos.

Se trata de que los alumnos se metan en el papel de arqueólogos y disfruten de las cuatro pruebas sin obsesionarse por ganar. No obstante, se fijarán unos tiempos máximos y se sancionarán las trampas en caso de que se produzcan.

Objetivo:

Con este ejercicio se consolidará de una manera lúdica y creativa la comprensión tanto del argumento del libro como de los contenidos curriculares.

Juego 2: «Neandertales y cromañones»

Materiales necesarios: Disfraces de cartulina, tela o plástico.

Procedimiento:

- a) Se dividirá a los alumnos en grupos de cinco.
- b) La mitad de los grupos serán cromañones y la otra mitad neandertales (se pueden distribuir por sorteo o por asignación directa del profesor).
- c) El profesor asignará a cada grupo uno de los siguientes problemas (u otros que a él le parezcan adecuados para la actividad):
 - Un miembro de la tribu se ha perdido y el resto lo está buscando.
 - Ha fallecido el jefe de la tribu y hay que elegir a uno nuevo.
 - Han encontrado a un niño de la especie contraria (si el grupo es neandertal, a un cromañón, y si es un cromañón, a un neandertal).
 - Llueve mucho y la tribu no encuentra refugio.
 - Hace días que no encuentran grandes animales para cazar.
- d) Los niños prepararán la representación de una escena correspondiente al tema que les ha correspondido, los disfraces adecuados, etc.
- e) Los distintos grupos saldrán a representar su escena por turnos, alternándose un grupo cromañón y otro neandertal.
- f) Después de que cada grupo lleve un rato en escena, el profesor hará salir al siguiente grupo y dejará que improvisen un encuentro entre ambos grupos. A continuación, hará retirarse al grupo que ya ha actuado y dejará que prosiga la actuación del segundo grupo.

Reglas del juego:

El papel del profesor es el de coordinar el juego y motivar a los alumnos.

Los niños deben expresarse con sus propias palabras e improvisar sus intervenciones a través del lenguaje oral y corporal.

Objetivo: Repasar de una manera lúdica los contenidos del libro.

Vocabulario



ADN: (Sigla de ácido desoxirribonucleico) Sustancia que contiene la información genética que permite que los hijos hereden las características de los padres.

Ejemplo: *Hicieron un estudio de ADN para comprobar si el chico era realmente hijo de aquel tenista.*

Altamira: Cueva de la comunidad de Cantabria donde se hallaron las pinturas rupestres más importantes y valiosas desde el punto de vista artístico del Paleolítico Superior.

Antropólogo: Científico que estudia los aspectos sociales y biológicos del ser humano.

Ejemplo: *Aquel antropólogo estaba especializado en el estudio de las costumbres de las tribus amazónicas.*

Palabras relacionadas: *Antropología.*

Arqueólogo: Persona que estudia los restos materiales de civilizaciones pasadas.

Ejemplo: *Eva quiere ser arqueóloga para estudiar las momias egipcias.*

Palabras relacionadas: *Arqueología, arqueológico.*

Caballote: Armazón de madera con tres pies y una tablilla transversal.

Ejemplo: *El pintor colocó el lienzo en el caballote para empezar el retrato.*

Chamán: Hechicero al que se supone dotado de poderes sobrenaturales para sanar enfermos, adivinar e invocar a los espíritus.

Ejemplo: *El chamán comenzó a bailar alrededor del fuego para llamar al espíritu de la lluvia.*

Palabras relacionadas: *Chamanismo, chamánico.*

Chantaje: Amenaza sobre alguien a fin de obtener de esa persona dinero u otro provecho.

Ejemplo: *Le hizo chantaje amenazándole con publicar aquellas fotos si no colaboraba.*

Palabras relacionadas: *chantajista, chantajear.*

Claro: Espacio sin árboles en el interior de un bosque.

Ejemplo: *En el claro del bosque alguien había encendido una hoguera.*

Clan: Grupo predominantemente familiar unido por fuertes vínculos.

Ejemplo: *Cuando le descubrieron robando le expulsaron del clan.*

Corazonada: Impulso espontáneo con el que alguien se mueve para hacer algo arriesgado y difícil. (También significa *presentimiento*).

Ejemplo: *Subió al acantilado dejándose llevar por una corazonada.*

Cromañón: Nombre que se les suele dar a ciertos fósiles de *Homo sapiens* (la especie humana moderna), en especial los hallados en las cuevas europeas en las que se han encontrado pinturas rupestres. Viene de «Cro-Magnon», nombre de una cueva francesa donde se tipificaron por primera vez este tipo de fósiles.

Ejemplo: *Ese cráneo es de una mujer cromañón.*

Digno: Merecedor de algo.

Ejemplo: *Ese futbolista es un digno sucesor del gran Maradona.*

Encrespado: Dicho del cabello, rizado y alborotado.

Ejemplo: *Cuando llueve mi pelo se vuelve encrespado.*

Excavación: Procedimiento de investigación que consiste en desenterrar de modo adecuado utensilios y restos del pasado.

Ejemplo: *En la excavación aparecieron varios fragmentos de cerámica pintada.*

Gacela: Nombre común de varios antílopes de talla mediana que habitan en zonas semidesérticas o de sabana de África y Oriente Próximo.

Ejemplo: *Decían que ese corredor era tan ágil como una gacela.*

Glaciación: Cada una de las grandes invasiones de hielo que en épocas remotas se produjeron en zonas muy extensas de distintos continentes.

Ejemplo: *Durante la última glaciación, el hielo llegó a cubrir todo el norte de la península Ibérica.*

Helechos: Planta con hojas o frondas muy segmentadas, que no produce flores.

Ejemplo: *Bajo el frescor de los árboles creían abundantes helechos.*

Histérico: Nervioso, alterado, descontrolado.

Ejemplo: *Cuando se dio cuenta de que había perdido el tren se puso a llorar de un modo histérico.*

Lasca: Fragmento pequeño y delgado desprendido de una piedra.

Ejemplo: *Estudiando las lascas encontradas en la cueva, llegaron a la conclusión de que había estado habitada por neandertales.*

Maleza: Espesura formada por multitud de arbustos y malas hierbas.

Ejemplo: *Apenas se veía al zorro entre la maleza.*

Milhojas: Pastel que contiene merengue o crema entre numerosas capas de hojaldre superpuestas.

Ejemplo: *Para merendar se comió un milhojas.*

Neandertal: Especie humana extinta que habitó en Europa y Asia occidental hace entre 230 000 y 28 000 años.

Ejemplo: *Los restos óseos hallados en el nacimiento parecían corresponder a un esqueleto neandertal.*

Ocre: Mineral terroso de color amarillo que se emplea en pintura. Color de este mineral.

Ejemplo: *El guerrero se había pintado la cara con pintura ocre.*

Paleolítico: Primer periodo de la Edad de Piedra, época de la Prehistoria de la que nos han llegado numerosas herramientas de piedra tallada. Se divide en tres etapas: Paleolítico Inferior, Medio y Superior (el más reciente). Se diferencia del Neolítico, que es una etapa pos-

terior en la que los seres humanos no solo tallaban las piedras, sino que las pulían.

Ejemplo: *Estos huesos, según los estudios realizados, proceden del Paleolítico Superior.*

Paleoantropólogo: Científico especializado en el estudio de fósiles humanos.

Ejemplo: *Su madre era paleoantropóloga y trabajaba todos los veranos en el mismo yacimiento.*

Paleontólogo: Científico especializado en el estudio de los fósiles.

Ejemplo: *Es un paleontólogo especializado en fósiles de dinosaurios.*

Pigmento: Materia colorante usada en pintura.

Ejemplo: *En la prehistoria se usaban pigmentos naturales para realizar pinturas rupestres.*

Pinturas rupestres: Pinturas y dibujos prehistóricos halladas en rocas y cavernas.

Ejemplo: *La cueva de Altamira es famosa por sus pinturas rupestres.*

Primitivo: Antiguo.

Ejemplo: *El hombre primitivo no conocía la escritura.*

Pruebas genéticas: Análisis del ADN encontrado en fósiles para averiguar el parentesco existente entre distintas especies.

Ejemplo: *No se han podido hacer pruebas genéticas a partir de ese fósil porque no se han hallado en él restos de ADN.*

Rescoldo: Brasa resguardada por la ceniza que queda como resto de un fuego.

Ejemplo: *Como hacía frío, Pedro intentó avivar los rescoldos de la hoguera.*

Ritual: Conjunto de ritos practicados en determinadas ceremonias de carácter sagrado.

Ejemplo: *Aquella tribu practicaba un complicado ritual antes de salir de caza.*

Robusto: Fuerte, vigoroso, firme.

Ejemplo: *Era un chico bastante robusto hasta que se puso enfermo.*

Rupestre: Perteneiente o relativo a las rocas.

Ejemplo: *Si esas pinturas no estuvieran en las rocas no serían pinturas rupestres.*

Sanguinolento: Que desprende sangre.

Ejemplo: *Aquel filete estaba medio crudo y sanguinolento.*

Santuario: Lugar sagrado en el que se practican rituales para invocar a los dioses o a los espíritus.

Ejemplo: *En el pasado, el edificio había sido utilizado como santuario.*

Silueta: Forma que presenta a la vista la masa de un objeto más oscuro que el fondo sobre el cual se proyecta.

Ejemplo: *En el umbral de la cueva podía distinguirse una silueta humana.*

Tendones: Órganos de tejido fibroso que unen los músculos a los huesos.

Ejemplo: *Está lesionado porque se le ha roto un tendón.*

Uro: Animal salvaje muy parecido al toro, pero de mayor tamaño, que fue abundantísimo en la Europa prehistórica.

Ejemplo: *Aquel día la tribu celebró una fiesta y todos comieron carne de uro.*

Veta: Lista de una materia que por su color o composición se distingue del material que la masa en la que se halla.

Ejemplo: *Sobre la roca gris podían distinguirse varias vetas doradas.*

Volatilizarse: Desaparecer bruscamente, como si se hubiese evaporado en el aire.

Ejemplo: *Cuando miró hacia atrás, el palacio que había creído ver antes se había volatilizado.*

Yacimiento: Lugar donde se hallan restos arqueológicos.

Ejemplo: *Encontraron esos fósiles en el yacimiento de Atapuerca.*

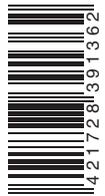
Área de Conocimiento del Medio

A partir de 10 años



PIZCA DE SAL

¡Para hacer más sabrosa la lectura!



8 421728 391362
9237479

ANAYA
www.anayainfantilyjuvenil.com