

TÍTULO DE LA UNIDAD: LA PRÉHISTOIRE

NIVEL E IDIOMA

FRANCÉS – PRIMER CICLO DE LA ESO

OBJETIVOS

GENERALES:

Conocer las principales etapas de la Prehistoria: Paleolítico y Neolítico.
Reconocer los diferentes homínidos.
Hablar del pasado

ESPECÍFICOS

COMPRENSIÓN ORAL:

Identificar el vocabulario sobre la prehistoria.
Verificar hipótesis tras escuchar un texto.
Saber reconocer la información principal y secundaria.
Completar textos con huecos.
Asociar frases y textos.

EXPRESIÓN E INTERACCIÓN ORAL:

Responder a preguntas sobre un texto.

COMPRENSIÓN LECTORA:

Localizar información específica.
Asociar textos y frases.
Ordenar elementos para constituir frases

EXPRESIÓN ESCRITA:

Completar frases con huecos.
Contar en pasado

COMPETENCIAS BÁSICAS

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico.
- Competencia cultural y artística.
- Competencia para aprender a aprender.
- Autonomía e iniciativa personal.

CONTENIDOS

NOCIONALES

SOCIOCULTURALES: La Prehistoria. El Paleolítico y el Neolítico. La evolución de los hombres. Lascaux. Necrópolis megalítica de Corominas

LÉXICO-SEMÁNTICOS: Materiales, homínidos. Animales.

GRAMATICALES: El pasado. La pasiva.

ORTOGRÁFICOS:	Correspondencia sonido-grafía.
FONÉTICOS:	Ritmo y entonación de la frase.
SOCIOLINGÜÍSTICOS	Expresar acciones en pasado.
FUNCIONALES Y	Utilizar adecuadamente las estructuras en pasiva para resaltar el sujeto pasivo.
DISCURSIVOS:	Describir personas.
	Organizar de forma coherente el discurso.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

Al término de la unidad, los alumnos y alumnas serán capaces de hablar de la prehistoria, reconocer las diferentes etapas y de lo que el hombre sabía hacer. Podrán diferenciar los monumentos megalíticos.

ESTRUCTURA DE LA UNIDAD

Introducción	Introduction	Leer la introducción a la unidad.
Chapitre I	Les étapes	Leer el texto sobre las diferentes etapas de la prehistoria. Asociar las diferentes etapas a cada etiqueta.
	Les hominidés	Escuchar y leer la evolución del hombre. Asociar las frases al homínido que corresponde.
	Raconter le passé	Completar las frases con los verbos propuestos en pasado.
Chapitre II	Le Paléolithique	Leer la introducción del capítulo.
	La vie au Paléolithique	Escuchar y completar con las palabras propuestas.
	Le lexique I	Escuchar las palabras y grabarse.
	Le lexique II	Asociar dibujos y palabras.
Chapitre III	Le lexique III	Escuchar cada palabra y señalar el dibujo correspondiente. Al final puede grabarse.
	Le Néolithique	Leer la introducción del capítulo.
	La vie au Néolithique	Escuchar los diferentes audios sobre el Neolítico y marcar las frases correctas.
	L'âge de la Pierre polie	Escuchar el texto sobre el sílex; Grabar las frases imitando la pronunciación y entonación.
	La vie et l'art	Escuchar el texto y elegir la frase que resume mejor el texto.
Chapitre IV	Le feu	Escuchar el texto sobre el fuego. Elegir las opciones correctas. Leer el texto sobre cómo crear fuego.
	Les monuments mégalithiques	Leer los textos sobre los diferentes monumentos megalíticos. Asociar cada monumento con su definición.
	En France: Lascaux	Leer el texto sobre Lascaux y ordenar las palabras para construir frases.
	Nécropole mégalithique de Corominas	Leer el texto sobre Corominas y responder a las preguntas.

CÓMO USAR LA UNIDAD

La unidad desarrolla de forma lineal la evolución del hombre en la prehistoria: el paleolítico y el neolítico. En el capítulo final se trata los monumentos megalíticos, un ejemplo en Francia: Lascaux y otro en España: Corominas.

CLAVE DE RESPUESTAS**Chapitre I****Les étapes :**

fer – l'âge de métaux / pierre taillée – Paléolithique / pierre polie – Néolithique / cuivre – l'âge de métaux / bronze – l'âge de métaux

Les hominidés :

Il a été le premier ancêtre des humains. – L'Australopithèque / Il se ressemblait aux singes. – L'Australopithèque / Il était très habile des mains. – L'Homo habilis / Il marchait parfaitement debout et il était grand. – L'Homo erectus / Il a survécu à des périodes glaciaires ! – L'Homme de Néandertal / C'était un véritable artiste. – L'Homo sapiens sapiens

Raconter le passé :

L'Australopithèque était petit car il mesurait entre 1 et 1,50 mètre. - Il marchait sur deux pieds ou pattes, il était bipède. - Il vivait en Afrique et il mangeait des fruits. - L'Homo habilis était habile avec ses mains et savait fabriquer des outils. - L'homo erectus pouvait marcher debout. - L'Homo erectus faisait du feu pour cuire la viande. - L'Homme de Néandertal soignait les malades. - L'Homme de Néandertal enterrait ses morts. - L'Homme sapiens sapiens connaissait autant le feu que ses ancêtres. - C'était un véritable artiste car il peignait les grottes.

Chapitre II**La vie au Paléolithique :**

Ver transcripción

Chapitre III**La vie au Néolithique**

Il sait fabriquer des objets en terre. – L'homme du néolithique est sédentaire. – Cet homme devient éleveur pour se nourrir. – Il cultive des plantes et des céréales.

La vie et l'art

L'homme décore les cavernes et nourrit mieux ses enfants.

Le feu

se réchauffer – se protéger – cuisiner – s'éclairer

Chapitre IV**Les monuments mégalithiques**

tumulus : petite colline cachant des dolmens. / cromlech : ensemble de mégalithes en cercles. / menhir : pierre géante levée verticalement / dolmen : dalle reposant sur des pierres verticales. / alignement : ensemble de menhirs dressés et en file.

Lascaux

La grotte de Lascaux est située dans le département de Dordogne. / La grotte est composée d'un certain nombre de salles. / Elle a été découverte en 1940 par Marcel Ravidat. / Elle a été classée parmi les monuments historiques en 1940. / Elle est inscrite sur la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO. / Lascaux est connue comme la « chapelle Sixtine » de l'art pariétal.

Nécropole Mégalithique de Corominas

1. Les restes mégalithiques ont été retrouvés en 1999. / 2. Tous les objets trouvés sont situés dans le lieu où ils ont été retrouvés. Faux / 3. La structure du Centre Corominas

est celle d'un tumulus./4.À Corominas on ne peut par voir : des animaux. /5.Les vestiges appartiennent à l'époque Campaniforme.

TRANSCRIPCIONES

Les hominidés

Il a été le premier ancêtre des humains. - Il se ressemblait aux singes. - Il était très habile des mains. - Il marchait parfaitement debout et il était grand. - Il a survécu à des périodes glaciaires ! - C'était un véritable artiste.

La vie au Paléolithique

L'homme était un nomade, cela veut dire qu'il n'avait pas d'habitation fixe et qu'il se déplaçait tout le temps pour pouvoir se nourrir. Quand les ressources se terminaient, il changeait de lieux.

Il vivait en tribu de 20 à 30 personnes car s'ils étaient plus nombreux, il était difficile d'avoir des aliments pour tous.

Il chassait le mammouth (espèce d'éléphant poilu) et le renne avec des lances. Parfois, pour tromper ces proies il s'habillait avec des peaux de bêtes. Toutes les parties de l'animal étaient utilisées : la viande pour se nourrir, la peau pour tenir chaud, les os pour fabriquer des outils et même faire des huttes !

Quand il ne faisait pas trop froid, il faisait la cueillette, c'est-à-dire qu'il récoltait des fruits sauvages, des glands et des racines.

Quand il faisait plus froid, il pêchait dans les rivières. A cette époque, il ne connaissait ni l'agriculture ni l'élevage.

Il a appris à faire du feu.

Il vivait dans un abri ou dans une grotte parce qu'il utilisait la nature pour se protéger. Plus tard, il a construit des cabanes et des huttes près des rivières. Dans les régions sans bois, il utilisait les os et les défenses de mammouth et les peaux des animaux comme le renne.

Il décorait les grottes en représentant des animaux (des chevaux, des bisons, des chèvres, des cerfs, des félins, etc.), des représentations humaines et des motifs. On s'appelle cet art, l'art pariétal ou peintures rupestres.

La vie au Néolithique

L'homme est sédentaire, cela veut dire qu'il a une habitation fixe, il s'établit dans certaines régions et construit des villages. Parfois, il construit même des villages sur l'eau ! Ces villages s'appellent lacustres ou palafittes et comme ça il peut pêcher plus facilement. Il ne doit pas se déplacer parce qu'il a assez de nourriture à proximité pour s'alimenter.

Il domestique certains animaux comme le porc, la chèvre, le bœuf et devient pasteur ou éleveur. C'est beaucoup plus facile que de chasser des animaux sauvages !! Il se nourrit de leur viande.

L'homme apprend à cultiver des plantes pour se nourrir. C'est ainsi qu'il devient agriculteur et cultive des céréales qu'il cueille plus tard.

Il devient artisan et il commence à tisser. À cette époque, les premiers vêtements sont apparus en lin, en laine ou en fibres végétales.

Il fait aussi de la poterie et de la céramique et fabrique des récipients en terre et argile pour conserver et cuire les aliments.

La vie et l'art

L'homme a de plus en plus de temps libre et il commence à orner et à peindre les grottes et les cavernes avec des dessins de sa vie quotidienne.

Petit à petit l'homme améliore sa vie, en conséquence la population augmente, l'homme meurt plus âgé ; les femmes peuvent bien nourrir leurs bébés et ont plus d'enfants.

Le feu

L'homme préhistorique est le seul animal qui a domestiqué le feu. C'est un fait très important ! Pourquoi ? Parce qu'il pouvait :

- se réchauffer quand il faisait froid ; - cuisiner. La nourriture était meilleure et plus facile à manger. Et une chose importante ! On évitait les parasites. - s'éclairer pour vivre dans l'obscurité des grottes et des cavernes. se protéger des animaux sauvages.

FORMULARIO PARA
EL SEGUIMIENTO DE LA APLICACIÓN DE UNIDADES MALTED EN EL AULA
Y
LA ELABORACIÓN DEL INFORME FINAL

A. SITUACIÓN INICIAL:

1. Datos del profesor o de la profesora:

-Nombre:

-Profesor/a de: Primaria Secundaria E.O.I.

-Centro educativo:

2. Datos del grupo-clase:

-Nivel educativo:

-Número de alumnos/as:

-Perfil académico y actitudinal general:

3. Datos del aula:

-Número de ordenadores utilizados:

● Sobremesa:

● Portátiles:

-Sistema operativo instalado: Windows

Linux

-Características generales de los equipos (tipo, antigüedad, memoria RAM, estado operativo):

-Instalaciones complementarias:

Acceso a Internet

Auriculares y micro individuales

Cañón de proyección

Pizarra digital interactiva

Otras:

-Disposición espacial de los equipos (en hileras, en U, etc.):

-Apoyo técnico: Sí No Innecesario

B. DESARROLLO:

4. Datos de los materiales didácticos:

-Título de la unidad didáctica aplicada:

-Adaptación o diseño propio: Sí No

-Ejecución desde: CDs Instalación en cada equipo Instalación en red local

5. Datos del proceso de aplicación:

-Actuaciones preparatorias:

- Técnicas (instalaciones, copia de CDs, etc. ¿Problemas?):

- Exposición colectiva inicial:

-Número de sesiones de clase:

-Objetivos de la unidad:

-Contenidos de la unidad:

-Material complementario utilizado (hojas de trabajo y/o evaluación –**adjuntar**-, diccionarios, libro de texto, etc.):

-Programas complementarios utilizados (procesador de texto, editor web, correo electrónico, etc.):

-Dinámica general de las clases:

- Modo de trabajo (individual, por parejas, colectivo):

- Papel del profesor o de la profesora:

-Incidencias: • Técnicas (bloqueos, reinicios, lentitud, etc.):

- En el proceso de aprendizaje (insuficiencia de instrucciones, distracciones, realización demasiado lenta/rápida, etc.):

-Modo de seguimiento y evaluación del aprendizaje:

6. Resumen del diario del profesor o de la profesora:

1ª sesión - 2ª sesión - 3ª sesión - 4ª sesión - 5ª sesión -

C. RESULTADOS:

7. Resumen de las opiniones del alumnado:

8. Valoración general del profesor o de la profesora:

-Del material didáctico (virtudes y carencias, tomando como referencia los criterios técnicos que se adjuntan):

-De la experiencia de aplicación (en sí misma y por comparación con las clases ordinarias, en términos de dinámica de aprendizaje, motivación, adecuación de los materiales, etc.):

9. Observaciones y sugerencias (propuestas de futuro, modificación de los materiales, etc.):

CRITERIOS PARA LA VALORACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS DIGITALES:

En las tablas que siguen se incluyen criterios bajo tres epígrafes generales. Se añade un recuadro para asignarles una valoración en puntos desde **0** hasta **5**, de modo que finalmente pueda extraerse una aproximación porcentual dentro de cada apartado, y también del conjunto.

Criterios pedagógicos:

Criterios	Puntos
-Adecuación general de los materiales al nivel lingüístico meta y al tipo de alumnado	
-Cobertura equilibrada de los distintos tipos de contenidos y destrezas lingüísticas	
-Variedad y adecuación de las actividades de aprendizaje	
-Instrucciones claras y concisas sobre las actividades y los resultados esperados	
-Variedad y adecuación de los recursos lingüísticos utilizados (glosario, gramática, etc.)	
-Variedad en los modos de interacción y de trabajo previstos (individual, grupal...)	
-Adecuación de la información que el alumno recibe sobre su trabajo (retroacción)	
-Uso optimizado de recursos de presentación de contenidos y del lenguaje multimedia	
-Previsión de ayudas graduadas para contenidos esenciales y de recorridos diversificados	
-Uso de lenguaje real (acentos y voces variados) y de contenidos socio-culturales	
-Criterios claros para la progresión y el desplazamiento por los materiales	
-Amenidad y presencia de elementos motivacionales (juegos, <i>comics</i> , canciones, etc.)	
-Coherencia e integración entre los modos de enseñanza y los de evaluación	
-Novedad global del método y del diseño didácticos	
-Integración curricular de las tecnologías en los contenidos didácticos de la asignatura	
Total	... / 75

Criterios técnicos:

Criterios	Puntos
-Calidad general de los elementos gráficos, sonoros, textuales y visuales	
-Uso de recursos técnicos informáticos (grabadora, vídeo) y TICs (Internet)	
-Utilización de periféricos (impresora, escáner, auriculares, micrófono)	
-Variedad en los sistemas de inserción de "input" (teclado, ratón, voz)	
-Integración de otros programas y recursos del ordenador (Office, navegador...)	
-Uso de canales de comunicación bidireccional (foros, correo, video-conferencia)	
-Orientaciones suficientes para el uso de los recursos técnicos del ordenador	
-Ausencia de errores lingüísticos y de mensajes negativos o inapropiados	
-Estabilidad y durabilidad general de la aplicación informática utilizada	
-Utilización de tecnologías avanzadas (animación, 3D, reconocimiento de voz, conferencia)	
Total	... / 50

Criterios funcionales:

Criterios	Puntos
-Carácter intuitivo y amigable y buen diseño estético-funcional del entorno gráfico	
-Facilidad de uso de los modos de interacción (botones de control) y de navegación	
-Claridad en la distribución del contenido en pantalla y fragmentación de la información	
-Accesibilidad de la información y ayudas precisas para el trabajo autónomo (guías, notas)	
-Existencia de pasarelas claras para visitar las distintas secciones, entrar y salir	
-Presentación clara de los menús y sus opciones. Atajos de teclado	
-Optimización de los recursos textuales, gráficos, visuales y sonoros	
-Personalización y módulo de seguimiento de la actividad individual de cada alumno/a	
-Facilidad para ver el recorrido realizado y volver a las actividades iniciadas	

-Flexibilidad para el uso de los materiales a distintos niveles de conocimientos	
-Uso de hiperenlaces a documentos y recursos internos y externos al ordenador	
-Facilidades y orientaciones de acceso a fuentes variadas y el proceso de datos	
-Sistema de retroacción valorativo e informativo. Auto-evaluación	
-Inclusión de aspectos programables por el usuario (nivel de dificultad, tiempo...)	
-Entorno general que favorezca la participación activa y creativa del alumnado	
Total	... / 75

VALORACIÓN GLOBAL	... / 200 puntos
--------------------------	-------------------------