



PROPUESTA DIDÁCTICA

LOS ORÍGENES DE LA HUMANIDAD

THE MAMMOTH. A CAVE PAINTING

Antonio Moreno Cantano

Universidad Complutense de Madrid

CONTENIDO DE LAS CLASES



CURRÍCULO

- **Contenidos:** La evolución de las especies y la hominización. La periodización en la prehistoria. Paleolítico: etapas; características de las formas de vida: los cazadores recolectores. Neolítico: la revolución agraria y la expansión de las sociedades humanas; sedentarismo; artesanía y comercio; organización social; aparición de los ritos: restos materiales y artísticos: pintura y escultura.
- **Criterios de evaluación:** Entender el proceso de hominización. Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la prehistoria, para adquirir una perspectiva global de su evolución. Datar la prehistoria y conocer las características de la vida humana correspondientes a los dos periodos en que se divide: Paleolítico y Neolítico. Identificar los primeros ritos religiosos. Conocer el establecimiento y la difusión de diferentes culturas urbanas, después del Neolítico.
- **Estándares de aprendizaje y competencias:** Reconoce los cambios evolutivos hasta llegar a la especie humana. Analiza la trascendencia de la revolución neolítica y el papel de la mujer en ella. Explica la diferencia de los dos periodos en los que se divide la prehistoria y describe las características básicas de la vida en cada uno de los periodos. Reconoce las funciones de los primeros ritos religiosos como los de la diosa madre. Describe formas de organización socio-económica y política, nuevas hasta entonces. Diferencia entre las fuentes prehistóricas (restos materiales, ágrafos) y las fuentes históricas (textos). comunicación lingüística (CL); competencia matemática y competencias en ciencia y tecnología (CMCT); competencia digital (CD); aprender a aprender (AA); competencias sociales y cívicas (CSC); sentido de iniciativa y espíritu emprendedor (SIEE); conciencia y expresiones culturales (CEC).

NARRATIVA Y DATOS TÉCNICOS DEL VIDEOJUEGO

The Mammoth: A Cave Painting es la historia de una mamut adulta que decide abandonar a la manada para encontrar a su pequeña cría rezagada. Una vez que conseguimos llegar hasta ella debemos recoger al resto de nuestra prole y regresar a la manada rápidamente. En medio de la planicie estamos en peligro. Los cazadores paleolíticos nos acechan. A través de dos simples acciones (además del desplazamiento) debemos tratar de poner a salvo a nuestras crías. Como mamut adulto podremos barrirar para atraer a nuestros pequeños o embestir contra cualquier amenaza que los ponga en peligro. ¿Será capaz nuestro alumnado de lograrlo?

El juego destaca por sus impresionantes gráficos "rupestres", directamente inspirado en las pinturas de Lascaux o la Cueva del Castillo. A un maravilloso arte debemos sumar una música impecable a base de un constante tamborileo chamánico y la voz de la narradora, Bairbre Bent..

The Mammoth: A Cave Painting (InBetween Games, 2015).

Duración del juego: 5 minutos aproximadamente.

Descargas gratuita desde: <https://gamejolt.com/games/mammoth/92537>;
<https://inbetweengames.itch.io/mammoth-download>; o
https://store.steampowered.com/app/751690/The_Mammoth_A_Cave_Painting/

Video de presentación: <https://gamejolt.com/games/mammoth/92537> - video-22036

RETOS DEL VIDEOJUEGO

- Intenta salvar todas las crías del mamut. ¿Es posible? Argumenta tu respuesta.
- Anota el texto que aparece a lo largo del juego y tradúcelo. ¿Qué mensaje nos transmite con respecto al proceso de evolución de las especies?



Captura de Pantalla 1.

RETOS DEL PROFESOR

- La estética del videojuego se inspira en las pinturas rupestres neolíticas. ¿Qué elementos propios de este arte aparecen en el videojuego? ¿En qué se diferenciaban de las del paleolítico? ¿Cómo era la caza de los mamuts en la Prehistoria? ¿Cuándo desaparecieron? ¿Qué teorías hay sobre su desaparición?
- Al principio del juego aparecen unas manos sobre unas paredes. ¿Cómo eran las creencias religiosas de nuestros antepasados? ¿Qué simbolizaban?
- Busca imágenes de pinturas rupestres en las que aparezcan mamuts e indica dónde se localizan, su antigüedad y sus características.
- Investiga sobre las pinturas rupestres de la "Cueva del Castillo" y "Lascaux". ¿Qué animales aparecen? ¿Cómo se representan a los humanos?
- En clase proyectaremos el documental de Werner Herzog La cueva de los sueños olvidados (<https://www.youtube.com/watch?v=wtBtx7pWG0k>)

- El alumnado deberá realizar una pintura rupestre neolítica a partir de la estética y arte plasmada en el videojuego. La temática principal será la extinción de los mamuts.



Captura de pantalla 2.

EVALUACIÓN

De manera genérica podemos establecer las siguientes (extensibles a todos los títulos de esta guía didáctica):

- Observación sistemática a través de un registro, de manera vertical y horizontal, a lo largo de todo el tiempo que dura la secuencia de actividades y a partir de unos criterios concretos, observables y medibles.
- Realización de las actividades propuestas y recogerlas en un dossier o carpeta de trabajo.
- Establecimiento de pautas para la autoevaluación y coevaluación en pequeños grupos, con objeto de promover la confianza en el alumnado y que este valore la iniciativa y ponga en valor el esfuerzo y la colaboración.

Las actividades marcadas en los "retos del profesor" pueden conformar un trabajo obligatorio relacionado con la unidad didáctica, cuyo porcentaje en la nota global de la evaluación queda a criterio del profesorado. Recomendamos, además, vincular las preguntas del examen del presente tema a elementos específicos del videojuego, creando una mayor simbiosis o diálogo entre la teoría y esta herramienta didáctica. Ejemplo:



Captura de Pantalla 3

Propuesta de rúbrica de evaluación para un trabajo en papel

CRITERIOS PARA EVALUAR	Puntos
Supera los retos del videojuego	1,5
Información sobre mamuts y pinturas rupestres	1,5
Análisis manos pintadas y religión en Prehistoria	1,5
Estudio pinturas rupestres de Lascaux y Cueva del Castillo	1,5
Documental <i>La cueva de los sueños olvidados</i>	1,5
Actividad manual pinturas rupestres	1,5
Capturas de pantalla que demuestren tus avances y logros	1
PUNTUACIÓN TOTAL	