2.6 Historia: reconstrución do pasado

Un día na Riga medieval: que nos poden dicir realmente as fontes?

Materia: Historia · **Curso:** 7.º (13–14 anos) · **Duración:** 1 sesión dobre · **IA:** Aprender **COA** IA

Competencias relacionadas coa IA (marco DUAL.AI.TEACHer) – nivel docente	Obxectivos de aprendizaxe específicos da materia – nivel do alumnado
AF-TL-2b *(Fundamentos e aplicacións da IA × Ensino e aprendizaxe, nivel 2 – Implementación reflexiva)*: «Os docentes poden organizar elementos da sesión que integren o uso da IA con funcións pedagóxicas claras e estratexias para verificar os resultados.» **AF-FC-2b** *(*Fundamentos e aplicacións da IA × Fomento da competencia dixital (en IA) do alumnado, nivel 2 – Implementación reflexiva*)*: «Os docentes poden aplicar unha orientación que axude o alumnado a desenvolver habilidades prácticas en IA, adaptando as tarefas aos coñecementos previos do alumnado e ás ferramentas de IA dispoñibles.»	Ao final da sesión, o alumnado é capaz de: • extraer información sobre a vida urbana medieval de fontes escritas, visuais e arqueolóxicas; • distinguir entre proba, inferencia razoable e especulación; • explicar aspectos do comercio, da artesanía e da vida cotiá na Riga medieval; • combinar probas de varias fontes para construír unha reconstrución histórica; • formular instrucións (prompts) que obriguen a IA a traballar a partir das probas históricas proporcionadas; • analizar información para comprender a importancia das fontes fiables.

> **Mensaxe clave:** O que se mostra non é necesariamente o que ocorreu. As reconstrucións históricas combinan probas, inferencias razoables e especulación. Comprender o pasado significa recoñecer a diferenza entre o que sabemos polas fontes, o que podemos concluír razoablemente e o que se imaxinou para encher os baleiros e contar unha historia mellor.



Fig. 1: «Un día na Riga medieval: que nos poden dicir realmente as fontes?» (imaxe xerada con IA, ChatGPT GPT Image 2)

Contido

Os historiadores non poden observar directamente a vida cotiá na Idade Media. En cambio, reconstrúena a partir dos rastros que deixaron as persoas: documentos escritos, edificios, obxectos, imaxes, achados arqueolóxicos e outras probas. Fontes distintas responden a preguntas distintas. Un rexistro comercial pode revelar que mercadorías entraban nunha cidade, mentres que un obxecto arqueolóxico pode dicirnos algo sobre o que posuía ou usaba a xente. Ningunha das dúas fontes por si soa pode recrear un día enteiro da vida dunha persoa.

A Riga medieval ofrece un estudo de caso útil. Riga desenvolveuse rapidamente a partir de comezos do século XIII e converteuse nun importante centro que conectaba o comercio entre a Europa occidental, Livonia e as terras situadas máis ao leste. A finais do século XIII xa era unha importante cidade comercial hanseática. O comercio e a artesanía favoreceron o crecemento de organizacións de mercadores e artesáns, como os gremios.

Os medios actuais poden facer que o pasado pareza moito máis completo do que realmente permiten as probas conservadas. Os contidos históricos xerados por IA como **Chloe VS History**, por exemplo, presentan vivas escenas de «viaxes no tempo» nas que os espectadores parecen visitar escenarios históricos como Londres durante a peste negra. A roupa, as rúas, os edificios, as persoas e as actividades cotiás preséntanse como se se estivesen a observar directamente. Con todo, estas escenas son reconstrucións: algúns detalles poden basearse en probas históricas, outros poden ser inferencias razoables e outros poden ser especulativos ou inexactos.

O mesmo problema aparece nas películas históricas. **A Knight's Tale** (Destino de caballero) crea un mundo recoñecible como medieval mediante armaduras, torneos, vestimenta, arquitectura e papeis sociais, pero introduce tamén deliberadamente música, linguaxe e comportamentos modernos. **Por iso serve como recordatorio útil de que algo pode parecer convincentemente histórico sen representar exactamente o que ocorreu**.

A IA xenerativa funciona dun xeito semellante. Pode combinar fragmentos de probas históricas nunha reconstrución coherente dun día na Riga medieval, pero tamén pode encher os baleiros con detalles que nunca estiveron nas fontes. Algunhas engadiduras poden ser historicamente plausibles; outras poden pertencer a outra rexión, a outro século ou a outro grupo social.

Por iso, o alumnado necesita distinguir entre tres niveis de certeza:
Proba – o que as fontes históricas sosteñen directamente.
Inferencia – o que se pode concluír razoablemente a partir desas probas.
Especulación – o que se imaxinou para encher os baleiros.

Programación da sesión

Fase	Tempo	Actividade
Gancho	10 min	Ver un vídeo medieval xerado con IA de Chloe VS History. O alumnado identifica que o fai crible e pregúntase que detalles están realmente sostidos por probas.
Presentación	10 min	Presentar **proba** – **inferencia** – **especulación** e practicar como distinguilas.
Exploración	15 min	O alumnado analiza fontes sobre a Riga medieval sen IA e establece o que se pode saber realmente.
Adaptación 1	20 min	A IA reconstrúe un día na Riga medieval a partir de probas limitadas. O alumnado identifica onde enche baleiros.
Adaptación 2	20 min	Engádense máis fontes e instrucións máis estritas. O alumnado compara as dúas reconstrucións.
Reflexión	25 min	O alumnado transfire o mesmo marco de pensamento crítico a unha película histórica ambientada na Idade Media.

Preguntas guía e desenvolvemento da sesión

- **Gancho — Mostrar uns 30–60 segundos da visita xerada con IA de Chloe VS History (TikTok/YouTube) a Londres durante a peste negra de 1348:**
  - *Pregunta para o debate:* «Que fai que isto pareza unha visita real á Londres medieval?»
  - *Presentar o problema:* «Como sabemos realmente que estes detalles son historicamente exactos?» Principio clave desta sesión (a importancia das fontes)
  - Proba histórica → inferencia → especulación
- **Presentación — Obxecto arqueolóxico: un pente medieval:**

- Ofrecer afirmacións sobre o obxecto que hai que clasificar nas categorías proba, inferencia e especulación. Exemplo:
  - Na Riga medieval atopouse un pente de óso – *proba*
  - Algúns habitantes de Riga usaban pentes – *inferencia*
  - O seu dono peiteábase todas as mañás antes de ir ao mercado – *especulación*

- **Exploración — Traballo en grupo. Análise de fontes:**
  Catro fontes distintas sobre a Riga medieval.
  A) Riga como cidade comercial hanseática. Texto do Museo da Historia de Riga e da Navegación, «Riga as Part of Livonia (13th–16th cent.)»
  B) Probas arqueolóxicas do comercio hanseático. Imaxes do Museo da Historia de Riga e da Navegación, «Archaeological Evidence of the Hansa Trade in Riga».
  C) Lista de importacións e exportacións de Riga. Información comercial do Museo da Historia de Riga e da Navegación, «Archaeological Evidence of the Hansa Trade in Riga».
  D) A normativa de construción de Riga de 1293, que restrinxiu a construción de casas de madeira despois dun incendio.
  O alumnado completa unha ficha para cada fonte respondendo ás seguintes preguntas: Que sabemos? Que podemos inferir razoablemente? Que seguimos sen saber?
- **A IA enche os baleiros:**
  Instrución (prompt) que usa o alumnado: Usando só as fontes A e B, describe unha mañá na Riga medieval desde a perspectiva dun mozo habitante da cidade. Escribe aproximadamente 150 palabras. Fai que a escena sexa viva, pero non introduzas información que non se poida inferir razoablemente das fontes.
  O alumnado anota a resposta da IA:
  - Proba
  - Inferencia razoable
  - Sen fundamento / especulación
- **A IA revisa o seu traballo con máis probas:**
  Instrución mellorada: Revisa a reconstrución usando as fontes A–D. Despois de cada detalle histórico importante, indica a súa fonte, por exemplo [Fonte B]. Se algo non se di directamente pero se infire razoablemente das fontes, escribe [Inferencia]. Elimina os detalles que non se poidan sustentar nin inferir razoablemente.
  Comparar:
  Versión 1 → Versión 2
  Atopar:
  - un detalle que se volveu máis preciso;
  - un detalle que eliminou a IA;
  - un detalle novo sostido por probas;
  - un detalle que aínda hai que cuestionar.
- **Reflexión/transferencia do coñecemento**
  Mostrar unha escena breve e axeitada para a aula, ou un fotograma, de A Knight's Tale (2001)
  Pregunta para o debate:
  - Segundo os principios clave desta sesión, que destaca como proba, como inferencia e como especulación?
  - Se os cineastas cambian detalles históricos para contar unha historia mellor, iso é necesariamente incorrecto?

Reflexión individual final:

O alumnado completa:

1. Algo pode parecer historicamente convincente cando…
2. Antes de crer algo que vexo nunha película histórica, debería…
3. Unha película histórica pode inventar ou cambiar detalles, pero…

Materiais

- Proxector/encerado dixital interactivo con altofalantes.
- Vídeo medieval xerado con IA de Chloe VS History para o gancho.
- Imaxe dun pente de óso medieval de Riga.
- Minificha proba–inferencia–especulación.
- Dossier de fontes sobre a Riga medieval: texto sobre o comercio hanseático, imaxes de achados arqueolóxicos, lista de importacións/exportacións, normativa de construción de 1293.
- Ficha de análise de fontes.
- Dispositivos para o alumnado con acceso a unha ferramenta de IA xenerativa autorizada.
- Fichas coa instrución para a IA e de comparación para as roldas 1 e 2.
- Fragmento breve ou fotograma de A Knight’s Tale (2001) para a reflexión.

Revision #4
Created 2026-10-20 07:19:17 UTC by Flavia
Updated 2026-10-29 14:15:27 UTC by Jannik