



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

DEPARTAMENTO DE DIDÁCTICA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES,
SOCIALES Y DE LA MATEMÁTICA

TRABAJO FIN DE GRADO:

ENSEÑANZA- APRENDIZAJE DEL TIEMPO HISTÓRICO.

“UN VIAJE POR LA ANTIGUA ROMA”

Presentada por **María Soledad Lobato Barón**

para optar al **Grado de**

Educación Infantil por la Universidad de Valladolid

Tutelado por:

Mercedes de la Calle Carracedo

Junio, 2016

RESUMEN:

Este trabajo trata sobre la enseñanza- aprendizaje de la Historia en la etapa de Educación Infantil y en concreto sobre la Época Romana. Con este proyecto, queremos concienciar de la necesidad de integrar la Historia en nuestras aulas utilizando metodologías innovadoras.

En primer lugar, presentamos un marco teórico, en el que estudiamos las aportaciones de diferentes autores en torno a la temática elegida. De acuerdo con los autores que defienden la posibilidad de enseñar la Historia en esta etapa, hemos diseñado una Propuesta Didáctica sobre la Civilización Romana a través del Trabajo por Proyectos. Pretendemos que los niños conozcan cómo era esta civilización y todo lo que formaba parte de ella al mismo tiempo que disfruten de su propio aprendizaje. Para ello, tendremos en cuenta las experiencias del alumnado y el juego será la principal herramienta de aprendizaje. Finalmente, reflexionamos sobre el trabajo realizado con objeto de mejorar en nuestra labor docente.

Palabras clave: Educación Infantil, Trabajo por Proyectos, Propuesta Didáctica, Civilización Romana, Juego.

ABSTRACT:

This work is about teaching and learning of history in Early Childhood Education and specifically about the Roman Times. With this project, we want to awareness of the need to integrate History into our classrooms using innovative methodologies.

First, we present a theoretical framework in which we study the contributions of different authors. According to the authors who defend the possibility of teaching History at this stage, we have designed a Didactic Proposal about the Roman Civilization through Project Works. We pretend that children know how this civilization was and all that was part of it, at the same time that they enjoy of their learning. To this end, we will consider the experiences of the students and the play will be the main learning tool. Finally, we reflect about the work done to improve in our work as teacher.

Keywords: Early Childhood Education, Project Works, Didactic Proposal, Roman Civilization, Play.

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN.....	1
2. JUSTIFICACIÓN	2
2.1 RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO	3
3. OBJETIVOS.....	5
4. METODOLOGÍA TFG	6
5. MARCO TEÓRICO	7
5.1 ¿QUÉ ES EL TIEMPO?	7
5.2 DIDÁCTICA DEL TIEMPO	9
5.3 APRENDIZAJE DEL TIEMPO	10
5.4 EL TIEMPO EN EDUCACIÓN INFANTIL	14
5.5 LA PRESENCIA DE LA HISTORIA EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL.....	18
5.6 EXPERIENCIAS DE AULA.....	20
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	23
6.1 CONTEXTO	23
6.2 OBJETIVOS.....	24
6.3 CONTENIDOS.....	25
6.4 METODOLOGÍA	29
6.5 SECUENCIA DE ACTIVIDADES	31
6.6 EVALUACIÓN	51
6.7 VALORACIÓN Y RESULTADOS.....	53
7. CONCLUSIONES	54
8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	56
9. ANEXOS.....	60

1. INTRODUCCIÓN

El Trabajo de Fin de Grado se divide en los siguientes apartados:

En primer lugar, aparece una justificación en la que exponemos los motivos por los que hemos decidido elegir la Civilización Romana y la metodología del Trabajo por Proyectos. Para apoyar estas ideas, estudiaremos a varios autores que justifican la necesidad de introducir la Historia en Educación Infantil utilizando metodologías innovadoras.

Seguidamente, señalamos aquellas competencias del título que más se relacionan con nuestro trabajo, intentando establecer una relación entre ambos.

Después, indicamos los principales objetivos que pretendemos alcanzar y la metodología que hemos utilizado para la realización del mismo.

Posteriormente, presentamos el marco teórico en el que se analiza el concepto de tiempo a lo largo de la Historia así como la Didáctica y las diferentes teorías sobre su aprendizaje. También, se revisan las distintas aportaciones en relación con el aprendizaje del tiempo en la etapa de Educación Infantil, profundizando en el tiempo histórico y estudiando a los principales autores dentro de esta temática. Además, incluimos el marco legal sobre el tema elegido y reflejamos varias experiencias de aula, explicando brevemente cómo ha surgido cada proyecto y lo más significativo de cada uno de ellos.

En base a la fundamentación teórica, hemos diseñado la propuesta de intervención con la que se pretende acercar la Historia a los niños de Educación Infantil para que vayan comprendiendo cómo era y todo lo que formaba parte de la Civilización Romana.

Finalmente, se exponen las conclusiones con el objetivo de reflexionar sobre el trabajo realizado, las referencias bibliográficas utilizadas y los anexos, en los que hemos incluido algunos materiales utilizados en la Propuesta Didáctica.

2. JUSTIFICACIÓN

La etapa de Educación Infantil tiene especial relevancia en lo que respecta a las Ciencias Sociales. Feliu y Jiménez (2015) sostienen que los niños están en una etapa de desarrollo en la que necesitan construir su propia identidad, conocerse a sí mismo y aquello que les rodea, y conocer también el entorno desde diversas perspectivas. La Didáctica de las Ciencias Sociales debe poder dar respuestas a estas necesidades educativas y de desarrollo. Las Ciencias Sociales son esenciales para fomentar las habilidades de pensamiento, la investigación y la resolución de problemas, la construcción de historias, etc.

En este proyecto hemos decidido abordar el tiempo histórico durante la etapa de Educación Infantil, y más concretamente conoceremos el mundo romano. A pesar de que la Historia no constituye un área de conocimiento del currículo, forma parte de las nociones a trabajar. Creemos que es un tema que puede generar mucho interés entre el alumnado. Los niños a estas edades sienten curiosidad por conocer cómo vivían en otras civilizaciones, cuáles eran sus costumbres...y aunque estos hechos sucedieron hace mucho tiempo, los niños pueden averiguar cosas a través de las huellas que ha dejado el pasado y que han perdurado hasta nuestros días. El hecho de encontrar objetos y restos patrimoniales cercanos al entorno del niño, hace que se reduzca la distancia existente entre el concepto y el alumno, estos son los motivos que nos han llevado a trabajar la Civilización de Roma. De hecho, hay mucho material bibliográfico sobre esta etapa histórica (Espinós, J., Mariá, P., Sánchez, D. y Vilar, M, 1988; Expósito, R. M^a; M.E.C, 2008; Ortega, L. A, 2014; Suáñez, M, 2013; Patronato de Turismo de la Diputación Provincial de Valladolid).

Asimismo, Cooper (2002), sostiene que el contacto de los niños con el pasado es mucho más habitual de lo que podríamos pensar a priori, ya que están rodeados por restos físicos del pasado.

Existen numerosos autores que justifican la necesidad de introducir la Historia en Infantil. Cooper (2002), afirma que los niños de Educación Infantil pueden resolver auténticos problemas históricos y desarrollar la capacidad de pensar históricamente de una manera cada vez más compleja. La autora nos muestra cómo a través del juego imaginativo pueden crear sus propias interpretaciones de épocas pasadas, basándose en relatos, visitas e imágenes. El juego sobre historias del pasado supone un diálogo experimental acerca de los materiales, lugares y personas de otras épocas.

La propuesta de intervención que vamos a desarrollar se fundamenta en el Trabajo por Proyectos. La razón de utilizar esta metodología es porque apostamos por una propuesta innovadora para la enseñanza de la Historia, donde los niños aprenden de forma significativa y el aprendizaje no se reduce a una acumulación de conceptos sino que es una construcción que se realiza a través de un proceso mental, estableciendo conexiones entre las ideas previas y los nuevos aprendizajes. Además, el niño no aprende un modo fragmentado, sino globalmente a partir de situaciones de la vida cotidiana.

Son varios autores los que defienden la importancia de integrar en las aulas este tipo de metodologías.

Sanz (2013) sostiene:

Esta metodología permite la participación directa de la infancia en su propio proceso de aprendizaje y los niños tienen la oportunidad de expresar sus conocimientos previos, diseñar hipótesis, presentar sus inquietudes o necesidades, establecer mecanismos para su resolución, utilizar diversos recursos materiales, personales, ambientales y elaborar sus propios conocimientos para su posterior difusión a través de diferentes medios escritos, orales, producciones artísticas (p. 29).

Asimismo, Miralles y Rivero (2012) defienden:

El Trabajo por Proyectos resulta muy adecuado para trabajar en la etapa de Educación Infantil y está muy ligado a la perspectiva constructivista del aprendizaje y a las teorías del aprendizaje por descubrimiento, utilizando estrategias de indagación y combina diferentes propuestas de actividades complementarias entre sí para la enseñanza de un tema concreto (p. 87).

2.1 RELACIÓN CON LAS COMPETENCIAS DEL TÍTULO

La Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil, establece que a lo largo de nuestro periodo formativo debemos adquirir una serie de competencias. En este caso, vamos a señalar aquellas competencias que más se relacionan con este trabajo.

- Promover la adquisición de hábitos en torno a la autonomía, la libertad, la curiosidad, la observación, la experimentación, la imitación, la aceptación de normas y de límites, el juego simbólico y heurístico.
- Promover la participación en actividades colectivas, el trabajo cooperativo y el esfuerzo individual.
- Crear y mantener lazos de comunicación con las familias para incidir eficazmente en el proceso educativo.

Consideramos que la participación y colaboración de los padres es esencial en el proceso enseñanza- aprendizaje de sus hijos, esta relación entre familia- escuela es muy positiva y a la vez necesaria para el desarrollo del niño en todos sus aspectos.

- Ser flexible en la función docente. La propuesta que presentamos, está sujeta a cambios y variaciones, siempre priorizando la motivación real de los niños hacia las actividades desarrolladas.
- Comprender que la observación sistemática es un instrumento básico para poder reflexionar sobre la práctica y la realidad, así como contribuir a la innovación y a la mejora en Educación Infantil.

La principal técnica que vamos a utilizar para evaluar la propuesta es la observación, ésta nos permite recoger información de forma permanente sobre las actividades realizadas. Además, vamos a poder analizar y reflexionar sobre lo que sucede en el aula, para así poder influir y mejorar la calidad de nuestras aulas.

- Ser capaces de elaborar Propuestas Didácticas en relación con la interacción ciencia, técnica, sociedad y desarrollo sostenible.

En este trabajo proponemos un proyecto para acercar a los niños a conocer la Civilización Romana.

- Promover el interés y el respeto por el medio natural, social y cultural a través de Proyectos Didácticos adecuados.
- Adquirir un conocimiento práctico del aula y de la gestión de la misma.
Para ello es fundamental la organización (objetivos, actividades, recursos...). De esta forma, se ofrece una mayor calidad en la intervención educativa.
- Conocer y aplicar procesos de interacción y comunicación en el aula, así como dominar las destrezas y habilidades sociales para fomentar un clima que facilite el aprendizaje y la convivencia.

El maestro/a como principal agente socializador del niño juega un papel relevante en la adquisición, desarrollo y modificación de las habilidades sociales. En las

actividades que planteamos, pretendemos que se establezcan diferentes situaciones comunicativas en un ambiente cómodo y agradable.

- Controlar y hacer el seguimiento del proceso educativo y, en particular, de enseñanza y aprendizaje mediante el dominio de técnicas y estrategias necesarias. En el proyecto, utilizaremos estrategias motivacionales, de codificación, metacognitivas...y para la evaluación tendremos en cuenta una serie de instrumentos: trabajos realizados por los alumnos, anotaciones que haremos día a día en el diario, información procedente de las asambleas, etc.
- Relacionar teoría y práctica con la realidad del aula y del centro, con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza- aprendizaje.
- Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la finalidad de verificar la adecuación del proceso de enseñanza a las características y necesidades educativas del alumnado y en función de ellos realizar las mejoras pertinentes en la actuación docente.

3. OBJETIVOS

El principal objetivo de este trabajo es acercar la Historia a los niños de Educación Infantil y sobre todo concienciar de la importancia que tiene trabajar en las aulas hechos que forman parte de nuestro pasado, en nuestro caso, trabajaremos sobre la Época Romana. Asimismo, trataremos de fundamentar la práctica a través de la teoría y para ello estudiaremos a diferentes autores que han hecho sus aportaciones sobre el aprendizaje del tiempo en Infantil.

Otro de los objetivos es elaborar una Propuesta de intervención basada en la metodología innovadora del Trabajo por Proyectos. Con esta propuesta, queremos suscitar interés en el alumnado por conocer la Civilización Romana.

Finalmente, trataremos de reflexionar sobre la práctica con el objetivo de mejorar en la labor docente.

4. METODOLOGÍA TFG

Para llevar a cabo este trabajo hemos seguido una serie de pasos:

- 1- Elección del tema, dentro del ámbito de las Ciencias Sociales, decidimos abordar la enseñanza del tiempo histórico en Educación Infantil.
- 2- Búsqueda de bibliografía que nos servirá para elaborar el marco teórico.
- 3- Lectura de la documentación (libros, material digital...) y registro de la información y datos.
- 4- Elaboración y redacción del trabajo: análisis de la información que se concreta en el marco teórico.
- 5- Diseño de un Plan de intervención para llevar a cabo en el aula.
- 6- Conclusiones sobre el trabajo realizado.

5. MARCO TEÓRICO

5.1 ¿QUÉ ES EL TIEMPO?

Definir el concepto de tiempo es una tarea compleja. Parece que todo el mundo entiende lo que es el tiempo, pero cuando queremos definirlo surgen algunas dificultades. Ya el filósofo Agustín de Hipona (354-430) formuló el problema de la definición de tiempo en su libro *Confesiones* (capítulo 14) con gran acierto: “Si nadie me lo pregunta lo sé, pero si se lo quiero explicar a alguien que me lo pregunta no lo sé” (Trepát, 2011, p. 49).

“Estas dificultades a la hora de definirlo surgen porque el tiempo no es noción instintiva y natural sino una construcción de la mente, y por lo tanto, debe **aprenderse**”. (Trepát, 2011, p.49).

Trepát (2011) sostiene:

La noción de tiempo se inserta en nuestra experiencia a partir de la duración de las cosas o de las situaciones. Ahora bien, la vivencia del tiempo y su conceptualización se adecua a nuestra práctica diaria en la medida en que las duraciones de las situaciones sufren cambios. Así pues, la vivencia del tiempo y la construcción de su noción posterior en los inicios de nuestra Historia personal se derivan de la percepción y conciencia de los cambios. (p.50).

Asimismo, señala:

Si en la naturaleza no se operara ningún tipo de cambio o movimiento ya sea externo o interno, parece que el tiempo no sería perceptible y que, por tanto, o no existiría o no sabríamos que existe. Por lo tanto, aprender el tiempo presupone experimentar o vivir que en el marco de la continuidad ha habido situaciones que han sido y ya no son. **Tiempo y cambio** son dos conceptos relacionados. (p.50).

Respecto al concepto de tiempo, los filósofos griegos Aristóteles y Platón fueron los primeros que establecieron las primeras definiciones.

Aristóteles fue el primero que formuló una definición inteligible del tiempo en el año 384- 322 a.C, para este pensador griego “*el tiempo es el número o medida del movimiento según el antes o el después*” (Trepát, 2011, p. 51).

Ya en el año 428- 348, el maestro de Aristóteles, Platón, estableció la siguiente definición “*el tiempo no es externo a la mente sino una idea innata que proyectamos desde nuestro interior*” (Trepát, 2011, p. 51).

Así pues, la filosofía griega, nos plantea el aprendizaje del **tiempo físico y social**: por una parte, la introducción a las duraciones estables y a la medida del movimiento según las regularidades astronómicas observables (horas, días, semanas, meses, años...) y por otra parte, la introducción al tiempo civil, humano y existencial de duraciones y ritmos más difíciles de precisar y que encuentra en la memoria del pasado, en la expectación del futuro y en la vivencia del presente su nervio vital.

Rivero Gracia cita a Trepát (2011), quien sostiene que el tiempo físico y el tiempo humano se vinculan entre sí de diversas maneras conformando el llamado *tiempo civil*, aquel que regula en lo privado y en lo colectivo las actividades humanas. Es el tiempo que viene marcado, medido y ordenado a través del calendario. (p. 51).

Las versiones de Aristóteles y Platón han constituido las dos raíces básicas a partir de las cuales se ha ido desarrollando la idea de temporalidad a lo largo de la Historia occidental.

Por un lado, la noción de tiempo aristotélico fue retomada en la Época Medieval por Santo Tomás de Aquino (siglo XIII), e incluso por algunos científicos como Isaac Newton (1642- 1727), éste al igual que Aristóteles, consideraba el tiempo físico como un tiempo absoluto, sería pues, una sucesión de momentos separados por intervalos con una extensión infinita de momentos a una sola escala, la del reloj. La concepción del tiempo absoluto es representada como una duración lineal, regular, unidireccional y homogénea.

Pocos años después de Newton, más en la línea del pensamiento platónico, aparece el filósofo Immanuel Kant, éste asoció la idea de tiempo con la explicación sobre cómo se producía el conocimiento o aprendizaje en las personas. Según Kant, es necesario que la materia recibida por medio de las sensaciones tome forma a través de una especie de moldes que ya tenemos en la mente y sin los cuales no se explica que se pueda producir ningún tipo de aprendizaje.

A lo largo del siglo XIX, la idea de tiempo se fue perfilando y enriqueciendo hasta que un físico alemán dio un giro copernicano al concepto de Newton. Nos referimos a Albert Einstein (1879-1955), que formuló este cambio en su “teoría de la relatividad”

publicada por primera vez en 1916. Einstein relacionó la idea de tiempo con la de espacio y movimiento hasta el punto de relativizar su concepto, es decir, significa que el tiempo no es absoluto y externo a cualquier situación física, sino que depende en gran medida del estado del observador (movimiento o reposo) y de la velocidad en la que se encuentra el objeto observable cuyo movimiento temporal se quiere medir.

5.2 DIDÁCTICA DEL TIEMPO

A la hora de tratar el tiempo, tenemos que distinguir entre tiempo cronológico y tiempo histórico. A continuación, vamos a tratar de diferenciarlos tomando como referencia a Trepát, C. A, Comes, P (1998).

“El tiempo cronológico es aquel que ordena, sitúa y organiza (es un tiempo de sucesión)” (p. 42). Dicho de otro modo, hace referencia a la medida del tiempo: años, meses, días...

“El tiempo histórico podría ser definido, dentro de la epistemología histórica de finales del siglo XX, como la simultaneidad de duraciones, movimientos y cambios diversos que se dan en una colectividad humana a lo largo de un periodo determinado” (p. 42).

Además, defienden que existe unanimidad sobre el hecho de que el tiempo cronológico es previo y soporte necesario para cualquier construcción del tiempo social o humano. La escuela enseña el tiempo civil de la propia cultura, desde la lectura del reloj a la utilización del calendario, antes o simultáneamente incluso a la construcción de algunos de los diversos tiempos históricos del pasado. El tiempo cronológico nace del tiempo histórico y a su vez el tiempo cronológico ayuda a los historiadores a percibir los diversos tiempos propios de la Historia.

Por lo que respecta al tiempo histórico, se inicia con una concepción positivista que a mediados del siglo XX deja paso a la situación actual: la existencia de muchos tiempos históricos.

La concepción positivista o historizante, defendía que la Historia era una concepción lineal de hechos que había que fijar con precisión a través de la cronología, habitualmente reducida a las intenciones, decisiones y realizaciones de los personajes de poder. Se podría decir que esta concepción pretende que los niños tengan un dominio memorístico de hechos concretos.

Posteriormente esta situación cambia gracias a la obra del historiador Ferdinand Braudel (1902-1985) publicada en 1949. Fue el primero en sistematizar la existencia de **más de una dimensión temporal en la Historia**. Para Braudel, la Historia positivista de fechas y hechos corresponde con el tiempo corto que explica poco de los movimientos históricos. Braudel pensaba que había tres movimientos temporales diferentes:

- Tiempo corto
- Tiempo medio o coyuntura: es un tiempo que explica más los movimientos históricos que el corto, sería un tiempo más largo y cíclico, relacionado con los hechos de naturaleza económica.
- Tiempo de larga duración o estructura: tiempo que cambia poco y se mueve lentamente. Sería el tiempo que explica mejor el acontecer social y humano.

5.3 APRENDIZAJE DEL TIEMPO

Respecto a cómo los niños aprenden la noción de tiempo, vamos a presentar tres de las líneas teóricas que han intentado responder a la pregunta sobre la manera de aprender el tiempo: la línea clásica de Piaget, algunas de las investigaciones relativamente recientes realizadas en Italia por Calvani y algunas propuestas complementarias representadas por la obra de K. Egan.

5.3.1 Las teorías clásicas

La primera obra sobre la percepción del tiempo y la construcción de las nociones temporales en la infancia es la de Piaget (1978). Piaget organizó por primera vez una teoría global de desarrollo del concepto de tiempo en el aprendizaje humano, a partir de tres estadios, que corresponden al tiempo vivido, al tiempo percibido y al tiempo concebido, que también se han interpretado como tiempo personal, tiempo social y tiempo histórico. (Figura 1). A continuación, desarrollamos cada una de las etapas tomando como referencia a Trepát (2011).

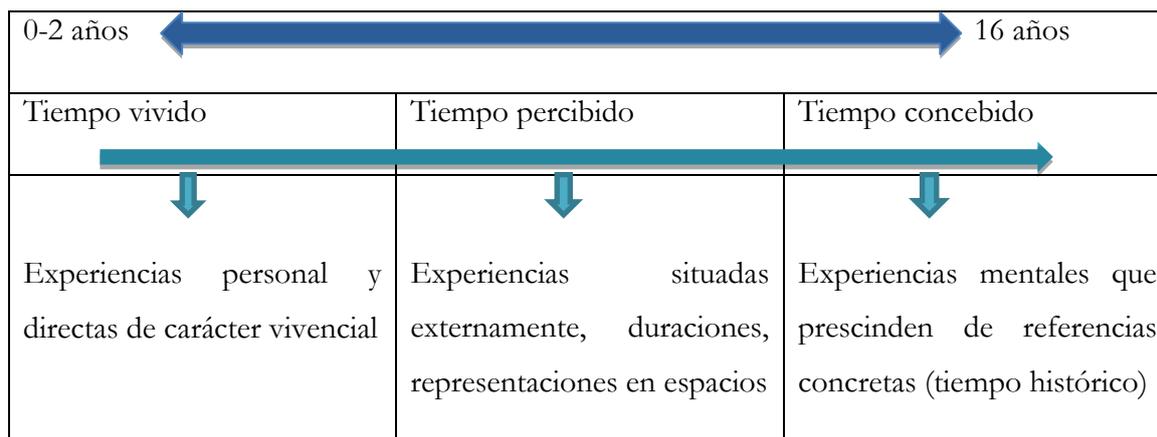


Figura 1: Etapas de construcción del tiempo según Piaget. Fuente: Trepap, p. 54.

Tiempo vivido

El tiempo vivido se corresponde con las experiencias directas de la vida. Según Piaget, el niño percibe inicialmente el mundo que le rodea de una manera confusa. Poco a poco, esa situación inicial de confusión se irá disipando y organizando a medida que los niños van tomando contacto con la experiencia de los cambios concretos que los niños viven como son los ritmos biológicos del cuerpo, el desplazamiento habitual de lugares, sufrimientos o bienestar ligados a la satisfacción de impulsos o de la alimentación, etc.

Para pasar de esa confusión inicial a la conciencia del tiempo vivido, se debe realizar lo que se denomina “descentración”, consiste en ayudar a los niños a construir correspondencias entre los ritmos propios vividos y los objetos o personas próximas. Se trata de relacionar que existen regularidades como las suyas que se dan en el entorno y que son independientes de su propia vivencia.

Tiempo percibido

El tiempo interno se supera a través del espacio, el ritmo (música) y las rutinas sociales.

- En relación con el espacio, se considera que la organización del espacio aparece en la mente antes que la del tiempo. Si los niños observan el espacio que transcurre durante un tiempo va a facilitar su organización mental (ej: reloj de arena).
- La música también resulta útil para trabajar la construcción del tiempo percibido y despegar el concepto de lo vivido de lo que es externo a las vivencias personales. Uno de los parámetros más importante dentro de la música son los ritmos (biológicos, naturales y sociales). Visualizar, por ejemplo, espacios que corresponden a un golpe

puede hacer vivir sensiblemente una repetición y al mismo tiempo ayuda a percibir una organización de los sonidos. El espacio visual y, a su vez, el sonido ayudan a extender el concepto de ritmo.

De la misma manera, identificar, por ejemplo, el ritmo de las estaciones es reconocer lo que tienen en común en los últimos años vividos, o bien, mediante imágenes y dibujos, en lo percibido. Así, los niños pueden empezar a percibir que el tiempo tiene su organización ya que posee un ritmo, tanto en la vida personal como en el de la dimensión social.

Hannoun (1977) afirma que el aprendizaje de los ritmos va a facilitar la adquisición posterior de la concepción de los ciclos biológicos e históricos cuando se entre en el tiempo concebido.

De acuerdo pues, con las teorías clásicas, el aprendizaje del tiempo en la escuela consiste en proporcionar una serie de actividades que permitan a los niños ser capaces progresivamente de:

- Tomar conciencia de su tiempo personal (los ritmos: categorías de frecuencia y regularidad)
- Construir la orientación temporal (presente, pasado y futuro)
- Edificar la posición (simultaneidad y duración).

CONCEPTO DE TIEMPO		
Categorías	Subdivisión	Expresiones
RITMOS	Consecuencia	Raramente, a veces, a menudo
	Regularidad	Siempre; normalmente; nunca, regularmente, irregularmente
	Lentitud	Lento; lentamente, poco a poco; más lento que; menos rápido que
	Rapidez	Rápido; rápidamente; deprisa, más rápido que; date prisa
ORIENTACIÓN	Presente	Ahora; hoy; en este momento
	Pasado	Antes; ayer; hace tiempo; anterior, en otros tiempos; entonces
	Futuro	Después; mañana; más tarde; más adelante, en el futuro; posteriormente
POSICIÓN	Sucesión	Antes; después; uno después de otro; uno por otro, más joven que; más viejo que; más reciente que; más antiguo que; primero; segundo.
	Simultaneidad	Al mismo tiempo que; durante; a la vez, juntamente

Figura 2: Expresiones relacionadas con las categorías temporales en la educación del tiempo. Fuente: Trepát, p. 57.

Tiempo concebido

Es un tiempo desprendido del cuerpo y del espacio. El tiempo histórico es una noción abstracta, que supera al tiempo vivido y percibido.

El dominio del tiempo histórico remite a un pasado que no hemos vivido y sólo se puede lograr a través de la imaginación y abstracción.

5.3.2 Modificaciones a las teorías clásicas:

Tonda (2001) señala que las aportaciones de las teorías clásicas no deben ser absolutizadas ya que desde otras ópticas se señala la posibilidad de preparar y enseñar Historia a partir del último año de parvulario.

Tomando como referencia a Trepát (2011) vamos a estudiar las modificaciones de las teorías clásicas que lleva a cabo Antonio Calvani y las aportaciones de Kieran Egan en relación a la Etapa Infantil.

Las investigaciones de Calvani (1986) mostraron que los niños entre 3 y 6 años presentan algunos tipos de representación temporal. Por consiguiente, es posible algún tipo de enseñanza y aprendizaje de la Historia en forma de relato en esta etapa. Calvani también recogió investigaciones procedentes del área anglosajona. En estas se mostraba que los niños y niñas de cinco años eran capaces de ordenar los acontecimientos de un relato de una manera muy parecida a la ejecutada por el alumnado de ocho años (Piaget lo situaba pasados los ocho años), siempre que los medios de formar su memoria fuera a través de actividades de imágenes.

Por su parte, Egan (1991,1994) ha defendido que un plan de estudios que no tenga en cuenta la fantasía y la imaginación como herramientas de aprendizaje cae ineludiblemente en la trivialización. Para él, cuando los niños llegan a la escuela son productores de imágenes mentales y conjuntamente con esta capacidad de producción de imágenes, aportan una serie de conceptos abstractos emparejados (verdad/mentira; valor/cobardía...) con los que dan sentido a la realidad circundante. Según su perspectiva, afirma que los alumnos no sólo pueden aprender desde lo concreto, lo manipulativo y lo conocido, y apuesta por introducir la Historia desde Educación Infantil, ya que considera que hay una continuidad entre el pensamiento de los niños y el de los adultos. Añade que la mejor forma para hacerlo es a través de las narraciones porque son un recurso importante a

partir del cual nos socializamos. Pueden ser cuentos, tradiciones, relatos, leyendas, tanto de tiempos cercanos como lejanos, trabajando más allá de la escala local.

5.4 EL TIEMPO EN EDUCACIÓN INFANTIL

El concepto de tiempo es un término complejo y aunque los niños presentan algunas dificultades para su comprensión, lo aprenden a través de reiteradas experiencias.

En la comprensión del tiempo, juega un papel importante el cuerpo, ya que es el punto referencial básico, para que el niño pueda orientarse en el tiempo primero debe estar orientado en su propio cuerpo.

Aranda (2003; 2016) postula que la capacidad de comprender el tiempo es resultado del desarrollo madurativo del niño, de sus experiencias previas y de patrones culturales aprendidos. El tiempo, a diferencia del espacio, no se conoce de un modo intuitivo, sino que requiere una construcción psicológica aprendida por medio de conceptos temporales aplicables al entorno del niño.

Según Miralles y Molina (2011), a los niños les resulta difícil situar y comprender acontecimientos que no pertenecen a su tiempo, por eso, es importante el papel del adulto, que deberá ofrecer múltiples recursos y materiales para facilitar su comprensión, siendo el juego el eje de la actividad del alumno. (García y Miralles, 2009, p. 105).

Trepat (2011) sostiene que la primera noción de tiempo aparece en el psiquismo infantil antes de los dos años, y que su forma nace de los ritmos biológicos (latido cardiaco, respiración...). Desde estas primeras construcciones hipotéticas hasta pasados los cinco años, edad en la que empieza a interesarse por el tiempo de una manera activa, los niños hacen constantes progresos (figura 3).

Los juegos y actividades de aprendizaje adecuados a estas competencias evolutivas por cursos consolidan, afirman y permiten el progreso de los aprendizajes temporales. A partir de 4 años, los cuentos sencillos con una secuencia temporal simple aparecen recientemente como una línea didáctica de gran interés para la formación de la temporalidad. También se señala la importancia de la música en la formación de categorías temporales a partir de la danza, y sobre todo, de la interiorización regular del ritmo.

EL APRENDIZAJE DEL TIEMPO	
EDAD	FORMAS DE COMPRESIÓN TEMPORAL
Antes de los 2 años	<ul style="list-style-type: none"> - Formación de un sentido temporal a partir de ritmos naturales. - Parece comprender a veces la palabra ahora. - Empieza a emplear la palabra hoy en el sentido de ahora, o de ahora mismo. - Sólo existe el presente vivido como angustia o gratificación en relación a un objeto de deseo. - La distancia entre el instante inmediato y el objeto delimita el horizonte temporal.
Entre los 2 y 3 años	<ul style="list-style-type: none"> - Parece comprender expresiones temporales relacionadas con la experiencia familiar como: espera un minuto, de prisa, date prisa, ahora mismo. . . - Distingue pasado, presente y futuro en el marco del día con el uso de palabras como mañana o tarde. - Inicio de organización del tiempo según los esquemas sociofamiliares.
Entre los 3 y 4 años	<ul style="list-style-type: none"> - Expresa duraciones como toda la semana y años aunque con un sentido vago. - Utiliza bien los tiempos verbales del pasado, presente y futuro - Puede palmar correctamente ritmos muy sencillos.
Entre los 4 y 5 años	<ul style="list-style-type: none"> - Conoce su edad. - Sabe responder correctamente a si es de mañana o de tarde. - Empieza a responder sobre cuestiones simples utilizando las palabras antes y después. - Empieza a responder problemas de tiempo físico - Primeras simultaneidades físicas.
Entre los 5 y 6 años	<ul style="list-style-type: none"> - Empieza a interesarse por el tiempo - Empieza a preguntarse activamente cuando pasará una cosa o cuando podrá acontecer. - Sabe en qué día de la semana se encuentra. - Es consciente de que existe un tiempo “antes” y otro “después de que no naciera”. - Se observa un desarrollo notorio de la memoria, de manera que recuerda el proyecto de un juego de un día para otro. - Sabe ordenar los momentos principales de una narración sencilla y bien estructurada.

Figura 3: El aprendizaje del tiempo. Fuente: Trepát, p. 61.

Tiempo histórico

Son numerosos los autores que defienden la idea de integrar la Historia en Educación Infantil:

Pérez, Baeza y Miralles (2008) sostienen que en Educación Infantil se pueden enseñar y aprender contenidos que inicien al niño en el tiempo y la Historia. Aunque este postulado no siempre es aceptado por parte de los maestros, que consideran, que sólo es posible enseñar Historia en el tercer ciclo de Primaria (Hernández, 2000: Santisteban, 2000).

Pérez, Baeza y Miralles (2008) señalan en su artículo “El rincón de los tiempos. Un palacio en el aula de Educación Infantil” que:

Numerosas investigaciones han concluido que los niños a partir de los cinco años poseen una idea de la duración y hasta un cierto sentido de la Historia. Autores como Calvani (1986,1988), Langford (1989), Downey y Levstik (1991), Cuenca y Domínguez (2000), Trepát (2000), Hernández (2000), Torres (2001), Fuentes (2004), Cuenca (2005), Santiteban y Pagès, Cooper (2002, 2006), señalan que el aprendizaje de la Historia y el tiempo histórico, en la etapa de Educación Infantil y primeros cursos de Primaria, está más relacionado con las metodologías y estrategias que se utilicen para su enseñanza que con las capacidades y la edad del alumnado (p. 2).

Por tanto, los problemas de su aprendizaje radican en la selección de contenidos y en su tratamiento didáctico, no en su edad (Trepát, 2000). Otras investigaciones han puesto en duda la incapacidad que, según Piaget y sus colaboradores, tenían los niños para la comprensión del tiempo e incluso la dimensión temporal de una narración. Ésta última no se lograba hasta los 8 años (Trepát, 2000; Hernández, 2002).

Hernández (2000) defiende que el alumnado de E. Infantil y Primaria trabaje todas las nociones relacionadas con el tiempo cronológico, junto con el dominio de máquinas y sistema de medición temporal. También es necesario que aprenda las siguientes categorías temporales: sucesión, reversibilidad, simultaneidad, continuidad y cambio.

En cuanto a contenidos procedimentales, Hernández (2000) considera que desde Infantil se puede iniciar al alumnado en el método histórico. El trabajo con fuentes es la forma de conocer el pasado. El alumnado debe familiarizarse con los objetos, documentos y restos diversos relacionados con el pasado.

Para Cuenca y Domínguez (2000) es posible enseñar en Educación Infantil la orientación temporal y para ello el patrimonio es un potente recurso didáctico, aunque muy poco cultivado.

Cooper (2002, 2006) propone tres líneas de acción didáctica para desarrollar con niños de tres a ocho años:

- a) Comprender los conceptos de tiempo y cambio. Para ello se trabaja el tiempo y el cambio en la vida de los niños y en las narraciones y biografías cercanas ya alejadas en el tiempo, se reconstruyen hechos del pasado, etc.
- b) Interpretar el pasado mediante la narración de relatos, por medio de las hipótesis sobre los hechos históricos, las interpretaciones de ilustraciones, la reconstrucción de historias a través de juegos, la Historia oral, la dramatización, etc.
- c) Deducir e inferir información de las fuentes históricas mediante actividades como adivinanzas sobre fuentes, secuenciación de fuentes, etc.

Por tanto, debemos apostar por introducir Historia en las aulas de Educación Infantil, para que los niños vayan comprendiendo e interpretando diversas realidades. En este trabajo, hemos decidido llevar a cabo un proyecto sobre la Civilización Romana porque es un tema altamente motivador para los niños, lo que propicia una disposición muy positiva y una alta implicación y participación, además, creemos que es buena oportunidad para que los niños comprendan cómo la cultura de la Época Romana ha influido y está presente en nuestra cultura actual. A través de los restos patrimoniales y objetos cercanos, los niños pueden evocar el pasado, permitiéndoles reducir esa distancia existente entre el concepto y los alumnos.

Feliu y Hernández (2011) sostienen lo siguiente:

El entorno patrimonial, puede considerarse como un gran conjunto de fuentes históricas. En este sentido, el patrimonio es Historia en estado puro, y los elementos patrimoniales son los que, nos facilitan el diálogo, la comprensión y el estudio de la historia. (p. 47).

5.5 LA PRESENCIA DE LA HISTORIA EN EL CURRÍCULO DE EDUCACIÓN INFANTIL

La legislación que hemos utilizado para realizar este trabajo es la Ley orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación y el Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil, aunque nos centraremos en el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo el segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, por ser el que pertenece a nuestra Comunidad Autónoma.

El currículo se orienta a lograr el desarrollo integral y armónico de la persona en los aspectos físico, motórico, emocional, afectivo, social y cognitivo, y a procurar los aprendizajes que contribuyen y hacen posible dicho desarrollo. Los aprendizajes del segundo ciclo se presentan en tres áreas diferenciadas:

- Conocimiento de sí mismo y autonomía personal.
- Conocimiento del entorno.
- Lenguajes: comunicación y representación.

Dado el carácter globalizador de este ciclo, las áreas están en estrecha relación, por lo que buena parte de los contenidos de cada área adquieren sentido desde la perspectiva de las otras dos.

Centrándonos en la Historia, Miralles y Rivero (2012) sostienen que en sí misma no constituye un área ni siquiera un contenido del actual currículo de Educación Infantil, pero sí es cierto que la enseñanza de la Historia podría relacionarse con todas las tres áreas porque:

- Contribuye a la construcción gradual de la podría identidad.
- Ayudar a interpretar las huellas del pasado en el entorno.
- El trabajo con fuentes históricas y la elaboración de producción propias del alumnado.

El segundo área “Conocimiento del entorno” es el que guarda más relación con el tema de este trabajo y aunque no se hable específicamente de la enseñanza de la Historia, encontramos objetivos y contenidos que se hallan directamente relacionados con la Historia, especialmente en el bloque 3 “Cultura y vida en sociedad”.

OBJETIVOS

- Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos, identificando sus consecuencias.
- Identificar diferentes grupos sociales, y conocer algunas de sus características, valores y formas de vida.

CONTENIDOS

Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad

3.3 La cultura

- Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres del entorno, respetando y valorando la diversidad.

Contenidos de otros bloques inciden aún más en la importancia de la enseñanza del tiempo desde edades tempranas y se incluyen aspectos de educación en la temporalidad, a través de la medida del tiempo y los ritmos de la vida cotidiana.

Bloque 1: Medio físico: elementos, relaciones y medida.

- Estimación intuitiva y medida del tiempo. Ubicación temporal de actividades de la vida cotidiana.

Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.

2.3 El paisaje

- Registro del tiempo atmosférico y observación de los cambios que se producen en el paisaje en función de las estaciones.

Miralles y Rivero (2012) señalan:

La razón por la cual no aparece la Historia como contenido, puede ser debido a la influencia que aún hoy tiene la psicología evolutiva en la elaboración de los currículos de las etapas educativas iniciales que llevó a creer que era necesario poseer capacidad de razonamiento formal o abstracto para comprender nociones propias del tiempo histórico. (Miralles y Molina, 2011, p. 82).

5.6 EXPERIENCIAS DE AULA

Sobre el tema que estamos trabajando existen gran variedad de experiencias que se han llevado a cabo en las aulas de Infantil. Cada una de ellas, plantea el tema desde un enfoque diferente, centrándose en aquellos aspectos que consideran más relevantes. El hecho de encontrar diferentes alternativas para un mismo tema resulta muy enriquecedor porque nos permite abrir nuestra mente y ver la cantidad de posibilidades que surgen en torno a un mismo contenido. Por lo que respecta a nuestra aportación, vamos a plantear actividades motivadoras e innovadoras, integrando el uso de las Tics en el aula.

A continuación, reflejamos cuatro experiencias que nos han llamado la atención y se han llevado a cabo en distintos centros. En cada proyecto, explicamos brevemente cómo ha surgido y lo más novedoso y significativo de cada uno de ellos. Señalar, que estas experiencias nos han servido de orientación para realizar nuestra Propuesta Didáctica “Un viaje por la Antigua Roma”.

1- “SOMOS ROMANOS”

Este proyecto surge de la colaboración entre el CEIP Virgen de la Peana (Zaragoza) y el Museo de Catalayud. El centro recibió la propuesta del proyecto “Bílbilis en tu clase” (3 años) por parte del Museo y éste ofreció tanto el asesoramiento necesario como diferentes recursos para trabajar en el aula. A través de este proyecto, los niños se han iniciado en la investigación de la cultura romana y la cercana ciudad de Bílbilis, además, han realizado gran cantidad de actividades: dramatizaciones sobre actividades cotidianas de los romanos, visita al Museo para conocer hallazgos arqueológicos de la ciudad, un taller sobre Mosaico Romano en el propio Museo, etc.

Han sido varios aspectos los que más nos han llamado la atención, por un lado, los temas que eligen suelen estar relacionados con el entorno próximo de la localidad, lo cual permite reducir esa distancia existente entre el concepto y los alumnos, y por otro lado, los niños son protagonistas de su propio aprendizaje, lo que hace que sea más significativo para ellos. Lo que más destacamos es la gran implicación tanto del personal del Museo como de la propia Comunidad Educativa y sobre todo el interés por acercar la Historia en edades tempranas.

La experiencia se puede encontrar en el siguiente enlace:
<http://clio.rediris.es/n40/articulos/GilyRivero2014.pdf>

2- “LA ANTIGUA ROMA”

Esta iniciativa se desarrolla en el CRA “El Quijote” situado en Villares del Saz (Cuenca). La idea del proyecto surgió en el aula de Educación Infantil. A través de un mensaje que llegó al aula, empezaron a conocer esta civilización de la antigüedad: elementos y símbolos, edificios, etc. Hay varios aspectos que queremos destacar, por un lado, el gran interés que ha suscitado este tema en los niños así como la motivación que han mostrado durante el desarrollo del mismo y por otro lado, la implicación de la Comunidad Educativa en este proyecto.

El proyecto se encuentra en el siguiente enlace:
http://www.lasnoticiasdecuenca.es/provincia/19529_antigua-roma-proyecto-educativo-cra-el-quijote.

3- “LOS ROMANOS”

Este proyecto se ha llevado a cabo en el CEIP Doce Linajes, situado en la provincia de Soria, en las aulas de 1º, 2º y 3º de Educación Infantil. Esta propuesta surgió con el objetivo de que los niños aprendieran e investigaran todo lo relacionado con la Antigua Roma y al mismo tiempo trabajan otros contenidos como matemáticas o lengua. Para finalizar el proyecto, se disfrazaron de romanos y realizaron diferentes representaciones.

De esta iniciativa destacamos el hecho de trabajar la Historia a través de la empatía, ya que es una herramienta fundamental para comprender fenómenos históricos porque, al intentar reproducir las condiciones y situaciones del pasado, sitúan al alumno frente a decisiones complejas en las que debe considerar diferentes factores. Asimismo, señalamos la implicación y dedicación por parte de la Comunidad Educativa para llevar a cabo la propuesta.

Este proyecto se encuentra en el siguiente enlace:
http://cifpsoria.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/ESCOLAR_COGA_Y_ARTES.pdf

4- “PROYECTO ANTIGUA ROMA”

El proyecto se llevó a cabo en el CEIP Francisco Giner de los Ríos, situado en Algaba (Sevilla). Un día, los alumnos recibieron la visita de un soldado romano llamado Alvarus Máximus y les contó de donde venía, sus gustos y lo que quería ser. A raíz de esta visita, empezaron a investigar sobre sus costumbres, monumentos, etc.

Uno de los aspectos que más nos ha llamado la atención es la forma tan original de empezar el proyecto y así fomentar el interés y curiosidad en el alumnado por conocer la Época Romana. También destacamos que en la propuesta se fomenta el trabajo cooperativo y la gran implicación por parte de la Comunidad Educativa.

La propuesta se puede encontrar en:
<http://aprendiendoeninfantilginer.blogspot.com.es/2015/02/proyecto-antigua-roma.html>

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN:

“Un viaje por la Antigua Roma”

6.1 CONTEXTO

El Centro donde hemos realizado algunas actividades de la propuesta ha sido en el colegio Santa María La Real de Huelgas, situado en un barrio céntrico dentro de la capital vallisoletana, cuya población es de origen urbano. Es un centro de titularidad privada y su estructura está definida por un Edificio Centro donde se imparten Educación Primaria y Educación Secundaria y un anexo más pequeño donde se encuentran las aulas de Educación Infantil (dos líneas de cada nivel).

Respecto a las familias del alumnado, en la gran mayoría se da la circunstancia de que trabajan los dos miembros, desempeñando profesiones como funcionarios, comerciantes, etc. Además, su nivel de estudios podría considerarse medio, teniendo en cuenta el gran porcentaje de familias con estudios primarios- medios y siendo una minoría los superiores. Asimismo, se observa gran preocupación por las expectativas culturales y académicas, pero también por los valores humanos y cristianos.

Las actividades se llevaron a cabo en el mes de Marzo del curso escolar 2015/2016 en un aula de 25 niños y niñas, cuya edad era de cinco- seis años. En el aula no había alumnos con necesidades educativas especiales. En relación con el lenguaje, prácticamente todos los niños se expresaban bien y había un buen clima de trabajo en el aula.

A continuación, se reflejan los objetivos y contenidos generales de la propuesta en relación con el número de actividades correspondientes, la metodología utilizada y la secuencia de actividades. En cada una de ellas, encontramos una tabla donde se puede observar la interrelación entre los objetivos específicos, los contenidos y los criterios de evaluación. Finalmente, encontramos la evaluación en la que indicamos las técnicas e instrumentos que utilizaremos para evaluar la propuesta y los resultados obtenidos de las actividades que hemos llevado a cabo en el centro escolar.

6.2 OBJETIVOS

6.2.1 Objetivos generales

Teniendo en cuenta el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, vamos a seleccionar de cada área, los objetivos que más se ajustan a este trabajo. En las siguientes tablas, se pueden observar los objetivos en relación con el número de actividad.

I. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	
Objetivos	Nº actividad
Conocer y representar su cuerpo, descubrir las posibilidades de acción y de expresión y coordinar y controlar con progresiva precisión los gestos y movimientos.	8, 16
Reconocer e identificar necesidades, preferencias e intereses, y ser capaz de expresarlos y comunicarlos a los demás, respetando los de los otros.	0- 17
Realizar, con progresiva autonomía, actividades cotidianas y desarrollar estrategias para satisfacer sus necesidades básicas	0- 17
Actuar con confianza y seguridad, y desarrollar actitudes y hábitos de respeto, ayuda y colaboración.	0- 17
Participar en juegos colectivos respetando las reglas establecidas y valorar el juego como medio de relación social	3, 6, 15, 16, 17
Mostrar atención hacia las diferentes actividades escolares y actuar con atención y responsabilidad	0- 17

Figura 4: Objetivos área I

II. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	
Objetivos	Nº actividad
Identificar las propiedades de los objetos y descubrir las relaciones que se establecen entre ellos a través de comparaciones, clasificaciones, seriaciones y secuencias.	5, 10, 13
Iniciarse en el concepto de cantidad, en la expresión numérica y en las operaciones aritméticas, a través de la manipulación y la experimentación	14, 15
Observar y explorar de forma activa su entorno y mostrar interés por situaciones y hechos significativos.	1, 6, 10
Interesarse por los elementos físicos del entorno, identificar sus propiedades, posibilidades de transformación y utilidad para la vida y mostrar actitudes de cuidado, respeto y responsabilidad en su conservación.	6, 7, 8, 9, 10.
Identificar diferentes grupos sociales, y conocer algunas de sus características, valores y formas de vida.	2, 3, 4, 5, 11, 12, 13, 14, 15, 16.
Relacionarse con los demás de forma cada vez más equilibrada y satisfactoria.	0- 17
Actuar con tolerancia y respeto ante las diferencias personales y la diversidad social y cultural, y valorar positivamente esas diferencias.	0- 17

Figura 5: Objetivos área II

III. LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	
Objetivos	Nº actividad
Utilizar la lengua como instrumento de comunicación, representación, aprendizaje y disfrute	0- 17
Comprender las informaciones y mensajes que recibe de los demás, y participar con interés y respeto en las diferentes situaciones de interacción social	0- 17
Iniciarse en la lectura comprensiva de palabras	1, 4, 14, 17
Iniciarse en la escritura de palabras.	1, 5, 13
Demostrar con confianza sus posibilidades de expresión artística y corporal.	3, 5, 7, 8, 12, 16

Figura 6: Objetivos área III

6.3 CONTENIDOS

6.3.1 Contenidos generales

Teniendo en cuenta el Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, seleccionamos de cada área aquellos contenidos curriculares que más se ajustan al tema que nos ocupa y al igual que en el apartado anterior, a través de una tabla, vamos a relacionar los contenidos con el número de actividad correspondiente

I. CONOCIMIENTO DE SÍ MISMO Y AUTONOMÍA PERSONAL	
Contenidos	Nº actividad
Bloque 1. El cuerpo y la propia imagen	
1.4 Sentimientos y emociones	
Identificación y expresión de sentimientos, emociones, vivencias, preferencias e intereses propios en distintas situaciones y actividades.	0- 17
Actitud de escucha y respeto hacia los demás.	0- 17
Bloque 2. Movimiento y juego	
2.1 Control corporal	
Dominio sucesivo del tono muscular, el equilibrio y la respiración para que pueda descubrir sus posibilidades motrices.	9, 16
Coordinación y control de las habilidades motrices de carácter fino	1, 6, 8, 12
2.2 Control motriz	
Destrezas manipulativas y disfrute en las tareas que requieren dichas habilidades.	4, 6, 8, 12, 13
2.3 Orientación espacio-temporal.	
Nociones básicas de orientación espacial en relación a los objetos, a su propio cuerpo y al de los demás, descubriendo progresivamente su dominancia lateral.	7, 9, 16
Nociones básicas de orientación temporal, secuencias y rutinas temporales en las actividades de aula.	1- 17
2.4 Juego y actividad	
Descubrimiento y confianza en sus posibilidades de acción, tanto en los juegos como en el ejercicio físico	7, 9, 15, 16, 17
Gusto y participación en las diferentes actividades lúdicas y en los juegos de carácter simbólico.	7, 9, 15, 16, 17
Comprensión, aceptación y aplicación de las reglas para jugar	7, 16, 17
Bloque 3. La actividad y la vida cotidiana	
Realización de las actividades con iniciativa y progresiva autonomía	1- 17
Bloque 4. El cuidado personal y la salud	
Utilización adecuada de espacios, elementos y objetos y colaboración con el mantenimiento de ambientes limpios y ordenados.	0- 17

Figura 7: Contenidos área I

II. CONOCIMIENTO DEL ENTORNO	
Bloque 1. Medio físico: elementos, relaciones y medida.	
1.1 Elementos y relaciones.	
Objetos y materiales presentes en el entorno: exploración e identificación de sus funciones.	6, 2, 12, 13
Propiedades de los objetos de uso cotidiano: color, tamaño, forma, textura, peso.	6, 2, 13
Interés por la experimentación con los elementos para producir transformaciones.	4, 6, 12, 13
1.2 Cantidad y medida	
Aproximación a la serie numérica	14
Realización de operaciones aritméticas, a través de la manipulación de objetos, que implican juntar, quitar, repartir, completar...	15
Estimación intuitiva y medida del tiempo. Ubicación temporal de actividades de la vida cotidiana.	1- 17
Utilización de las nociones espaciales básicas para expresar la posición de los objetos en el espacio (arriba- abajo, delante-detrás, entre...).	7, 14
Bloque 2. Acercamiento a la naturaleza.	
2.3 El paisaje	
Identificación de algunos elementos y características del paisaje.	0, 7, 2
Efectos de la intervención humana sobre el paisaje.	7, 2
Actitudes de colaboración en la conservación y cuidado del entorno	7, 2
Interés y gusto por las actividades de exploración que se realizan al aire libre	7, 2, 16
Bloque 3. La cultura y la vida en sociedad.	
3.1 Los primeros grupos sociales: familia y escuela	
La vivienda: tipos, dependencias y funciones.	3
La escuela: organización y funciones	13, 14, 15, 16
3.2 La localidad.	
Reconocimiento de los medios de transporte.	4
3 La cultura	
Espacios más representativos del entorno dedicados a actividades culturales.	7, 2
Curiosidad por conocer otras formas de vida social y costumbres del entorno, respetando y valorando la diversidad.	0- 17
Disposición favorable para entablar relaciones tolerantes, respetuosas y afectivas.	0- 17

Figura 8: Contenidos área II

III. LENGUAJES: COMUNICACIÓN Y REPRESENTACIÓN	
Bloque 1. Lenguaje verbal.	
1.1 Escuchar, hablar, conversar.	
1.1.1 Iniciativa a interés por participar en la comunicación oral.	
Utilización del lenguaje oral para manifestar sentimientos, necesidades, intereses, comunicar experiencias y transmitir información.	0- 17
Interés por realizar intervenciones orales en el grupo y satisfacción al percibir que sus mensajes son escuchados y respetados por todos.	7, 9
1.1.2 Las formas socialmente establecidas.	
Respeto a las normas sociales que regulan el intercambio lingüístico (iniciar y finalizar una conversación, respetar turno de palabra, escuchar, preguntar, afirmar...).	0- 17
Ejercitación de la escucha a los demás, reflexión sobre los mensajes de los otros y respeto por las opiniones de sus compañeros.	0- 17
1.2 Aproximación a la lengua escrita.	
1.2.1 Desarrollo del aprendizaje de la escritura y la lectura.	
Iniciación a la lectura y escritura a través de sus nombres, objetos, palabras.	1, 5, 6, 13, 14, 17
Asociación de información oral a imágenes en actividades de identificación.	11, 17
1.3 Acercamiento a la literatura	
Escucha y comprensión de cuentos, relatos, poesías, rimas como fuente de placer y de aprendizaje.	0
Bloque 2. Lenguaje audiovisual y tecnologías de la información y comunicación.	
Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elementos de aprendizaje, comunicación y disfrute.	3, 5, 10
Bloque 3. Lenguaje artístico.	
3.1 Expresión plástica	
Iniciativa y satisfacción en las producciones propias e interés por comunicar proyectos, procedimientos y resultados en sus obras plásticas.	4, 6, 8, 12
Exploración y utilización creativa de técnicas, materiales y útiles para la expresión plástica. Experimentación de algunos elementos que configuran el lenguaje plástico (línea, forma, color, textura, espacio) para descubrir nuevas posibilidades plásticas.	4, 6, 8, 12
Participación en actividades colectivas. Interés y consideración por las elaboraciones plásticas propias y de los demás	4, 8
Observación de algunas obras de arte relevantes. El museo	2
Bloque 4. Lenguaje corporal.	
Nociones de direccionalidad con el propio cuerpo. Conocimiento y dominio corporal.	9, 16
Representación de hechos, situaciones en juegos simbólicos y otros juegos de expresión corporal individuales y compartidos.	9, 16

Figura 9: Contenidos área III

6.4 METODOLOGÍA

La metodología que vamos a utilizar es el Trabajo por Proyectos. Calle (2016) señala que Kilpatrick, representante americano de la Escuela Nueva, fue el que diseñó este enfoque a principios del siglo XX como planteamiento alternativo a la escuela tradicional.

Díez (1995) señala en su libro “La oreja verde de la escuela. Trabajo por Proyectos y vida cotidiana en la escuela Infantil” que:

El Trabajo por Proyectos es un procedimiento de aprendizaje globalizado que permite alcanzar unos objetivos a través de la puesta en práctica de una serie de acciones integradas y planificadas, al resolver una situación o problema interactuando con su grupo y con el entorno. (p. 31).

Es una estrategia metodológica que implica crear espacios para la manipulación, vivencia y reconstrucción de hechos históricos y sociales. Los alumnos investigan, resuelven situaciones, formulan hipótesis... es decir, van construyendo su propio aprendizaje al realizar tareas con sentido y que son significativas para ellos. De acuerdo a Ayala (2016), el Trabajo por Proyectos presenta numerosas ventajas como aumentar la motivación de los alumnos, desarrollar su autonomía y responsabilidad, potenciar su espíritu autocrítico, fomentar el intercambio de ideas y colaboración y promover su creatividad.

Esta metodología se sustenta en una serie de principios pedagógicos que reflejamos a continuación:

- **Aprendizaje significativo.**

El niño es el que construye su propio aprendizaje a través de un proceso mental establecimiento conexiones entre las ideas previas y los nuevos aprendizajes.

- **La identidad y diversidad.**

Este principio se consigue al integrar diferentes intereses individuales en un proyecto colectivo y potenciar la búsqueda de soluciones diversas a un mismo problema. No se basa en una idea de educación igualitaria, sino, en la diversidad como valor que enriquece a una comunidad.

- **Aprendizaje interpersonal activo.**

Se basa en una escuela activa en la que se utilizan materiales diversos combinando el trabajo manual con el humanístico. Los niños manipulan y experimentan la vida real.

- **La investigación sobre la práctica.**

Los niños buscan información con ayuda de las familias sobre el tema elegido y lo vinculan con lo que ya saben.

- **Evaluación procesual.**

Sirve para seguir el proceso del alumnado, detectar dificultades, recoger información, para regular y orientar.

- **Individualización**

En el proyecto tendremos en cuenta las necesidades de cada alumno en particular, ya que cada niño tiene unas características diferentes y por lo tanto la forma de aprender es diferente.

- **Globalización**

Los contenidos se organizan de forma global, orientándolos de forma que los alumnos los perciban como un todo integrado alrededor de diferentes ejes, tópicos...

- **Socialización**

Se basa en trabajos cooperativos, actividades en grupo. El alumno es el que toma las decisiones y el profesor actúa como mediador. Algunas de las técnicas de grupo que vamos a utilizar son:

- Brainstorming o torbellino de ideas: su fin es conseguir el mayor número de aportaciones y sugerencias sobre un tema. Esta técnica estará presente durante todo el proyecto, pero sobre todo se utilizará en las asambleas para ver las ideas previas en torno a la temática elegida, así como sus intereses.

- Los juegos: tienen un fuerte componente motivacional. Además, estimula el aprendizaje y fomenta la creatividad.

- **Autonomía**

El alumno investiga, analiza datos, consulta fuentes, organiza los materiales, sintetiza ideas y toma decisiones.

El proyecto se desarrollará teniendo en cuenta las fases que se suelen establecer en los Proyectos (Díez, 1998).

- 1- **¿Qué sabemos?:** esta fase sirve para investigar cuales son las ideas previas de los niños respecto al Proyecto elegido.
¿Qué queremos saber?: sirve para recoger preguntas sobre aquello que quieren saber o actividades que quieren realizar.
- 2- **¿Cómo lo hacemos?:** tenemos que buscar las fuentes y recursos donde se hallen las respuestas a nuestras preguntas.
- 3- **Organización del trabajo:** en esta fase hacemos la programación que vamos a llevar a cabo, fijando objetivos, tiempo, organización de espacio y recursos y actividades.
- 4- **Realización de las actividades:** momento de realizar todo aquello que nos hemos propuesto, siempre garantizando que las oportunidades sean diversas.

6.5 SECUENCIA DE ACTIVIDADES

6.5.1 Justificación

La propuesta que hemos planteado sigue las fases del Trabajo por Proyectos que hemos mencionado anteriormente. Lo primero que haremos será una asamblea, hemos pensado que una buena opción para introducir el tema de Roma y así motivar al alumnado, es a través de la lectura de la leyenda de Rómulo y Remo. Tras la lectura, veremos cuáles son los conocimientos previos del alumnado, sus intereses sobre la Civilización Romana y las fuentes y recursos donde podemos encontrar las respuestas a nuestras preguntas. En base a esta asamblea, elaboraremos la programación que vamos a llevar a cabo, organizando las actividades y fijando los objetivos, el tiempo, el espacio y los recursos.

En la programación vamos a tener en cuenta los intereses y necesidades de los alumnos y para ello, la primera actividad se trata de localizar Roma en el mapa, creemos que antes de profundizar en otros aspectos de la Civilización Romana, los niños necesitan

saber dónde está ubicado. Además, en esta primera actividad aprovecharemos para contarles como los romanos fueron dominando todo el Mediterráneo gracias a un potente ejército, para que desde el primer momento se hagan una idea de lo que supuso la expansión de esta civilización.

Después, visitaremos el Museo de las Villas Romanas de Almenara- Puras, para que los niños conozcan cómo era la vida de la época romana en el campo. Podrán ver una recreación de la casa romana y visitar el parque infantil tematizado para seguir aprendiendo sobre la cultura y la vida dentro de la Villa Romana.

El siguiente paso es conocer cómo se estructuraba la sociedad romana, trabajaremos sobre las diferentes clases sociales (vestimenta, vivienda...), para que se den cuenta que no todos tenían los mismos privilegios ni los mismos derechos. Después de ver como se organizaba la sociedad, los alumnos conocerán que medios usaban para desplazarse y con qué fines lo hacían, también hablaremos de la alimentación y de la moneda que utilizaban para seguir conociendo todo lo relacionado con esta civilización. Posteriormente, nos centraremos en la arquitectura romana, con el fin de que los niños conozcan cuáles eran los monumentos más significativos y se den cuenta de la importancia que tuvieron en ese momento. Una vez que hemos trabajado la arquitectura, nos centraremos en la religión porque guarda relación con el contenido que hemos presentado anteriormente y también sobre los mosaicos, por ser una de las técnicas más utilizadas por los romanos para decorar espacios arquitectónicos.

A continuación, trabajaremos los soportes de escritura y los números romanos por ser el sistema de numeración utilizado en ese momento. Seguidamente, trabajaremos sobre algunos juegos romanos porque creemos que es importante que los niños representen diferentes situaciones de juego. Finalmente, consideramos adecuado hacer un bingo sobre la Civilización Romana para afianzar el vocabulario aprendido previamente.

En la siguiente tabla, se pueden observar las actividades clasificadas en los núcleos de interés de los alumnos.

ROMA	
LEYENDA	Actividad 0. Leyenda Rómulo y Remo
LOCALIZACIÓN	Actividad 1. ¿Dónde está Roma?
SOCIEDAD ROMANA	Actividad 3. ¿Quiénes vivían en la Antigua Roma?
VIDA COTIDIANA Y COSTUMBRES	Actividad 4. ¿Qué transportes utilizaban los romanos?
	Actividad 5. ¿Qué y cuándo comían los romanos?
	Actividad 13. ¿Dónde escribían los romanos?
	Actividad 14. Jugando con los números romanos
	Actividad 15. Los números romanos.
	Actividad 16. ¡Nos convertimos en niños romanos!
ECONOMÍA	Actividad 6. Creamos monedas romanas
ARTE	Actividad 7. Gymkana sobre construcciones romanas
	Actividad 8. ¡Somos pintores!
	Actividad 9. Representamos las construcciones
	Actividad 10. Construimos puzzles
	Actividad 2. ¡Nos vamos de excursión!
	Actividad 12. Creamos nuestros propios mosaicos
RELIGIÓN	Actividad 11. Conocemos los Dioses Romanos

Figura 10: Propuesta de actividades.

6.5.2 Actividades

Antes de comenzar el Proyecto, enviaremos una carta a las familias, explicándoles que vamos a empezar un proyecto sobre la Civilización Romana y solicitaremos su colaboración y participación durante la realización del mismo.

0. ASAMBLEA:

Actividad 0. Leyenda Rómulo y Remo

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Escuchar y comprender la leyenda.	Escucha y comprensión de la leyenda de Rómulo y Remo.	Es capaz de comprender la leyenda.
Mostrar una actitud de escucha, atención y respeto.	Actitud de escucha, atención y respeto.	Muestra una actitud de escucha y atención.
Expresar ideas e intereses sobre la Época Romana.	Expresión de ideas e intereses sobre la Civilización Romana.	Expresa ideas sobre la Cultura Romana.

Temporalización: la primera parte 15 minutos y la segunda 20 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: leyenda, cartulina, rotuladores.

Espacios físicos: aula.

Desarrollo de la actividad:

En la primera parte, los alumnos van a conocer cómo se creó la ciudad de Roma a través de la lectura de una adaptación de la leyenda clásica de “Rómulo y Remo” (Anexo 1). A medida que vamos contando la leyenda, iremos haciendo preguntas para ver si lo van comprendiendo.

En la segunda parte de la actividad, vamos a activar conocimientos previos y para ello, preguntaremos a los niños qué es lo que saben sobre la ciudad de Roma e iremos anotando las diferentes aportaciones. La siguiente fase del proyecto es dar respuesta a ¿Qué queremos saber?, para ello haremos lo mismo que en la fase anterior. Para resolver todas las cuestiones que nos hemos planteado, tenemos que buscar información, pero... ¿Dónde podemos buscar?, les decimos que nos cuenten donde creen ellos que podemos hacerlo y les proponemos que busquen información sobre Roma con ayuda de los padres. A partir de aquí, elaboraremos los contenidos a desarrollar.

Todo el material que recopilemos a lo largo del Proyecto, lo colocaremos en el “Rincón Romano”. Diariamente, los niños colocarán en el rincón el material que van trayendo de casa: muñecos, libros, objetos, revistas, cuentos, películas, textos e imágenes...y durante la jornada escolar se establecerán momentos para que cada uno cuente al resto de la clase lo que ha descubierto sobre esta gran civilización. Igualmente leeremos, con ayuda de los niños, la información escrita.

1. LOCALIZACIÓN

Actividad 1: ¿Dónde está Roma?

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Mostrar interés por conocer Historia de la Antigua Roma.	Interés por la Historia de la Época Romana.	Muestra interés por conocer la Historia de Roma.
Ubicar Roma en el mapa.	Localización de Roma.	Es capaz de ubicar la ciudad de Roma.
Desarrollar la motricidad fina.	Desarrollo de la habilidad motriz fina.	Desarrolla la motricidad fina.
Iniciarse en la lectoescritura.	Iniciación en la lectoescritura.	Es capaz de leer y escribir palabras, frases.
Mostrar una actitud de escucha, atención y respeto.	Actitud de escucha, atención y respeto.	Muestra una actitud de escucha, atención y respeto.

Temporalización: 30-45 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: ordenador, mapas, rotuladores, pinturas, lápices, gomets, ficha.

Recursos organizativos: aula.

Desarrollo de la actividad: antes de situar en el mapa Roma, les ubicaremos a los niños y buscaremos el país en el que vivimos, España. Después, les explicaremos que Roma está situada en otro país que se llama Italia (Anexo 2). También lo visualizarán a través de la herramienta digital Google Earth.

Después, les contamos que los romanos vivieron hace más de 2000 años y conquistaron muchos territorios gracias a su potente ejército formado en un principio por unos 4200 soldados, bien entrenados y muy disciplinarios, los legionarios (dirigidos por los centuriones), hasta formar un **Imperio** que abarcaba desde Gran Bretaña hasta Egipto y dominó el Mediterráneo durante mucho tiempo.

Durante varios siglos, Roma se convirtió en el centro del mundo. La capital del poderoso Imperio romano fue testigo de una civilización apasionante por sus luchas políticas, sus costumbres, sus edificios y sus leyendas.

La actividad consiste en realizar una ficha, en ella tienen que completar las tres frases con las palabras: ROMA, ITALIA Y BOTA, después tendrán que pintar el país de Italia y finalmente tendrán que pegar un gomet donde se encuentra situado Roma (Anexo 2).

2. MUSEO DE LAS VILLAS ROMANAS DE ALMENARA- PURAS

Actividad 2. ¡Nos vamos de excursión!

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Mostrar interés por conocer nuestro patrimonio cultural.	Interés por conocer el Museo de las Villas Romanas de Almenara.	Muestra interés por conocer el patrimonio cultural.
Disfrutar de la visita al museo.	Gusto por visitar el museo.	Disfruta de la visita al museo.
Promover actitudes de concienciación sobre la conservación del patrimonio.	Actitudes de concienciación sobre la conservación del patrimonio.	Conciencia sobre la conservación del patrimonio.
Participar en las diferentes actividades lúdicas.	Gusto y participación en los talleres organizados por el Museo.	Participa en las actividades programadas por el museo.
Mostrar una actitud de escucha, atención y respeto.	Actitud de escucha, atención y respeto.	Muestra una actitud de escucha, atención y respeto.

Temporalización: 1 día

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: Autobús y material proporcionado por el propio museo para las actividades que tienen fijadas.

Espacios físicos: Museo de las Villas Romanas de Almenara.

Desarrollo de la actividad:

Esta actividad consiste en visitar el Museo de las Villas Romanas de Almenara- Puras (Valladolid). A través de esta visita guiada, los alumnos podrán conocer cómo era la vida de la época en el campo y para ello el Museo cuenta con audiovisuales, maquetas, piezas originales procedentes de excavaciones en la Villa Romana que sitúan al alumnado en el contexto histórico de las villas. También, podrán ver cómo era la casa romana, sirve como recreación de una lujosa residencia de una villa. Después de visitar el Museo, visitaremos el parque infantil tematizado, donde seguirán aprendiendo sobre la cultura y la vida dentro de la villa romana de una forma divertida.

El museo cuenta con un equipo pedagógico que imparte talleres con actividades adaptadas a esta etapa educativa. Son talleres ambientados en la Época Romana con la finalidad de enseñar a realizar mosaicos, lucernas y conocer la cocina romana.

En esta visita, los niños van a realizar la lucerna romana, que eran lámparas de aceite cuya función era la de alumbrar. Eran muy llamativas por su decoración, su iconografía y su frecuente aparición en nuestros yacimientos. De esta forma, podrán ver las diferencias entre los objetos del pasado y los que utilizamos actualmente.

Señalar, que esta actividad sirve de referencia para las siguientes actividades que se desarrollan en la Propuesta Didáctica.

3. LA SOCIEDAD ROMANA

Actividad 3: ¿Quiénes vivían en la Antigua Roma?

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Reconocer la estructura social de la A. Roma.	Clases sociales: patricios, plebeyos y esclavos.	Reconoce las diferentes clases sociales.
Identificar la vestimenta y vivienda de las clases sociales.	La vivienda y vestimenta en la Antigua Roma.	Identifica la vivienda y vestimenta de las clases sociales.
Iniciarse en el uso de las TICS.	Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elemento de aprendizaje, comunicación y disfrute.	Utiliza las Tics como elemento de aprendizaje y disfrute.
Mostrar una actitud de escucha y atención.	Actitud de escucha, atención.	Escucha con atención y respeto las opiniones de los demás.

Temporalización: 30 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: ordenador, pizarra digital.

Recursos organizativos: aula.

Desarrollo de la actividad: primero explicaremos a los niños que en la Antigua Roma había tres clases sociales: patricios, plebeyos y esclavos y cada uno vivía y vestía de una forma diferente. Los patricios eran los más ricos y tenían todos los derechos por eso vivían en unas casas lujosas de una sola planta llamadas domus. Respecto a la vestimenta, los hombres llevaban una túnica, una toga y sandalias o botas y las mujeres encima de la túnica llevaban la stola y un manto- palla. Los plebeyos formaban la mayoría de la población, vivían en las ínsulas que eran edificios de varios pisos y vestían con túnicas, llevaban botas o sandalias y las mujeres encima de la túnica llevaban la stola y el manto. La vestimenta de los plebeyos era siempre de colores oscuros o terrosos para no confundirlos con los patricios. Por último, los esclavos, eran generalmente prisioneros que pertenecían a un

patricio, vivían en una zona de las villas romanas llamada “la casa de los siervos” y realizaban las tareas de servidumbre. Solían vestir con túnicas cortas y la mayoría iban descalzos, sólo algunos llevaban sandalias.

La actividad se realiza a través de la pizarra digital. Los niños verán el nombre de las tres clases sociales así como la vestimenta (túnica blanca, túnica marrón, toga, stola, sandalias, palla...) y las tres casas (domus, ínsulas y villa). La actividad consiste en asociar cada clase social con la ropa que llevaban y la casa en la que vivían. (Anexo 3).

4. LOS TRANSPORTES EN LA ANTIGUA ROMA

Actividad 4: ¿Cómo se desplazaban los romanos?

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Reconocer los transportes de la Antigua Roma.	Los transportes de la Civilización Romana: terrestres y marítimos.	Reconoce los transportes marítimos y terrestres.
Desarrollar la imaginación y creatividad a través de la expresión plástica.	Desarrollo de la imaginación y creatividad en elaboraciones plásticas.	Realiza elaboraciones plásticas con imaginación.
Desarrollar hábitos de respeto, ayuda y colaboración hacia los demás.	Actitudes de respeto, ayuda y colaboración.	Muestra actitudes de ayuda y colaboración hacia los demás.
Colaborar en trabajos grupales.	Colaboración en trabajos de grupo.	Participa y colabora en trabajos grupales.
Expresa ideas mediante la lengua oral.	Utilización de la lengua oral para transmitir información.	Comunica por medio de la lengua oral ideas.

Temporalización: 25- 30 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: ordenador, recortes de revistas, pegamento, cartulinas.

Espacios físicos: aula.

Desarrollo de la actividad:

Antes de comenzar la actividad, les explicaremos algunos transportes terrestres y marítimos que utilizaban los romanos. Los transportes terrestres que vamos a trabajar son la litera, la basterna y los carruajes y respecto a los transportes marítimos, el barco mercante y las galeras. Hemos elaborado una presentación que incluye información de cada transporte y sirve como material para utilizarlo en el aula. (Anexo 4).

Después, hablaremos de las diferencias entre los transportes de la Antigua Roma y los que utilizamos actualmente.

La actividad se divide en dos partes, la primera parte se realiza en gran grupo, se colocarán en círculo y el primer niño tendrá que decir una característica sobre un transporte (por ejemplo: es un transporte marítimo que se utilizaba para el comercio) y el niño situado a su derecha tendrá que adivinar de qué transporte se trata y así sucesivamente. La segunda parte de la actividad se realiza en pequeños grupos, cada grupo, tendrá que hacer un dibujo cooperativo sobre un transporte utilizando recortes de revistas.

5. LA ALIMENTACIÓN

Actividad 5: ¿Qué y cuándo comían los romanos?

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Mostrar interés por conocer la alimentación de los romanos.	Interés por conocer la alimentación romana.	Muestra interés por conocer la alimentación de la cultura romana.
Identificar los alimentos que corresponden a cada comida.	La alimentación en la Antigua Roma.	Es capaz de distinguir los alimentos de cada comida.
Iniciarse en la lectura.	Iniciación en la lectura.	Es capaz de leer palabras.
Iniciarse en el uso de las Tics.	Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elemento de aprendizaje, comunicación y disfrute.	Utiliza las Tics como elemento de aprendizaje y disfrute.
Mostrar una actitud de escucha, atención y respeto.	Actitud de escucha, atención y respeto	Escucha con atención y respeto.

Temporalización: la primera parte de la actividad 25 minutos y en la segunda 15 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: ordenador, pizarra digital, cartulina.

Espacios físicos: aula, sala de ordenadores.

Desarrollo de la actividad:

Para activar conocimientos previos, preguntaremos a los niños que creen que comían los romanos y lo relacionaremos con lo que ellos comen.

Después, les contamos que los romanos se alimentaban de pan, vino, queso, aceitunas, pollo, pescado, frutas (uvas, higos o manzanas), frutos secos (almendras y piñones) y verduras (espárragos, lechuga, zanahorias, cebolla y ajo).

Los romanos comían tres o cuatro veces al día: desayuno (ientaculum), almuerzo (prandium), merienda (merenda) y cena. En el desayuno se tomaba pan con ajo, sal y, en

ocasiones, huevos, leche y miel o algún fruto seco. El almuerzo era ligero y consistía en legumbres, pescado y frutas. La merienda sólo la tomaban en verano los campesinos que trabajaban de sol a sol y finalmente la cena que era la comida principal y podía prolongarse durante horas. La cena estaba formada por:

- GUSTUS o entrantes destinados a despertar el apetito a base de ensaladas, aceitunas, ostras, pescado, huevos y vino mezclado con miel.
- PRIMA MESA: con varios platos de carne o pescado y vino.
- SECUNDA MESA: fruta, dulces o frutos secos, con más vino dulce.

La actividad se divide en dos partes: la primera parte de la actividad se realiza con la pizarra digital a través del programa Smart Notebook. Los niños tendrán que poner al lado de cada comida (desayuno, almuerzo y cena) los alimentos que correspondan.

La segunda parte de la actividad se realiza por parejas en el ordenador. Tendrán que colocar en cada mesa: gustus, prima mesa o segunda mesa, los alimentos según corresponda.

La actividad se encuentra en: <http://recursos.cnice.mec.es/latingriego/Palladium/latin/esl143ac05.htm>

6. MONEDA ROMANA

Actividad 6: Creamos monedas romanas

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Identificar las monedas romanas.	Monedas romanas: áureos, denarios y sestercios.	Es capaz de reconocer las diferentes monedas de la Antigua Roma.
Realizar una moneda romana.	Moneda romana.	Es capaz de crear una moneda romana.
Desarrollar la motricidad fina.	Desarrollo de la habilidad motriz fina.	Desarrolla la motricidad fina.
Iniciarse en la escritura.	Iniciación en la escritura.	Es capaz de escribir palabras.
Mostrar una actitud de escucha, atención y respeto.	Actitud de escucha, atención y respeto.	Escucha con atención y respeto.

Temporalización: 50 minutos aprox.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: punzones, dibujo emperador, papel charol, rotuladores, plantilla, tijeras, pegamento.

Espacios físicos: aula.

Desarrollo de la actividad:

En esta actividad, hablaremos a los niños sobre la moneda romana, y les contamos que los romanos no utilizaban euros tal y como lo hacemos nosotros ahora. Al principio los romanos usaban el trueque en sus intercambios comerciales, pero con la expansión de los romanos aumentó la importancia de los intercambios comerciales, por lo que los romanos, acuñaron su propia moneda dejando de lado el trueque. Las monedas podían ser de oro (áureos), plata (denarios) o bronce (sestercios). Aunque las más comunes fueron los denarios, todas ellas tenían algo en común, en uno de sus lados, solía aparecer el rostro del emperador.

La actividad consiste en hacer una moneda romana, para ello, primero tienen que pintar y picar la silueta del emperador Julio César. Luego, tienen que hacer un círculo en papel charol dorado, usando una plantilla y lo tienen que recortar. Después, tienen que montar la moneda pegando la silueta del emperador y por último tendrán que escribir en la moneda Julio César. (Anexo 5)

7. CONSTRUCCIONES ROMANAS

Actividad 7. Gymkana sobre construcciones romanas

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Conocer e identificar las construcciones romanas.	Construcciones romanas: Panteón, Termas, Teatros, Anfiteatros, Circo, Puentes, Calzadas, Acueductos y Arcos del triunfo.	Identifica las construcciones romanas.
Participar en juegos colectivos respetando las reglas.	Comprensión y aceptación de las reglas para jugar.	Acepta y respeta las reglas del juego establecidas.
Unir las piezas del puzzle para formar la imagen completa.	Construcción puzzle.	Es capaz de formar un puzzle.
Colaborar en trabajos grupales.	Colaboración en trabajos de grupo.	Desarrolla actitudes de ayuda y colaboración.
Expresar ideas sobre las construcciones mediante la lengua oral.	Utilización de la lengua oral para manifestar ideas sobre las construcciones romanas.	Es capaz de comunicar por medio de la lengua oral información sobre C. romanas.
Mostrar una actitud de escucha, atención y respeto.	Actitud de escucha, atención y respeto.	Escucha con atención y respeto las aportaciones de los demás.

Temporalización: 30 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: bits de construcciones romanas, sobres, imágenes construcciones, cartulina, rotuladores.

Recursos organizativos: aula y patio.

Desarrollo de la actividad:

Para activar conocimientos previos, preguntaremos a los niños si conocen alguna construcción romana, todas las ideas que vayan sugiriendo las anotaremos en una cartulina.

Después, les contaremos que las construcciones públicas, fueron extraordinarias en el Imperio Romano y se caracterizan por su grandiosidad y su solidez, esto ha permitido que muchas de ellas perduren hasta la actualidad.

A través de los bits, les iremos mostrando algunos monumentos romanos: Templos como el Panteón, Termas, Teatros, Anfiteatros como el Coliseo, Circos, Acueductos, Arcos del triunfo, Puentes y Calzadas. A medida que vamos viendo cada uno de ellos, les contamos qué construcción es y para que se usaban (Anexo 6), también lo relacionaremos con el entorno cercano, por ejemplo, en Segovia tenemos el Acueducto.

La actividad consiste en hacer un puzzle y para ello, les proponemos hacer una Gymkana. Les explicamos que cada grupo tendrá que buscar por el patio cuatro sobres del color de su equipo, de tal forma que el primero de la fila tendrá que buscar el nombre número 1, el segundo el número 2 y así sucesivamente. Para encontrarlos, iremos dando una serie de pistas.

Una vez que todos los grupos han encontrado los cuatro sobres, tendrán que unir todas las piezas para formar la imagen completa de una construcción romana. Posteriormente, cada grupo contará al resto de sus compañeros qué construcción han formado y para qué se usaba.

Actividad 8. ¡Somos pintores!

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Demostrar sus posibilidades de expresión plástica.	Elaboración plástica sobre las construcciones romanas identificando sus partes.	Identifica las partes de las construcciones romanas a través del dibujo.
Desarrollar actitudes de respeto, ayuda y colaboración.	Actitudes de respeto, ayuda y colaboración.	Muestra actitudes de ayuda y colaboración.
Desarrollar la imaginación y creatividad a través de la expresión plástica.	Desarrollo de la imaginación y creatividad en elaboraciones plásticas.	Realiza elaboraciones plásticas con imaginación.
Desarrollar la motricidad fina.	Desarrollo de la habilidad motriz fina.	Desarrolla la motricidad fina.

Temporalización: 25 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: témperas, pinceles, papel continuo.

Espacios físicos: aula.

Desarrollo de la actividad: dividiremos la clase en grupos y cada uno tendrá que pintar en papel continuo la construcción que habían formado en el puzzle de la actividad 7 (Anexo 7).

Actividad 9. Representamos las construcciones

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Representar una construcción romana utilizando el cuerpo.	Construcciones romanas.	Es capaz de representar una construcción romana utilizando el cuerpo.
Adecuar su tono muscular para representar las construcciones romanas.	Dominio del tono muscular para descubrir las posibilidades motrices.	Realiza la actividad con un buen tono muscular.
Participa en trabajos grupales.	Participación en actividades de grupo	Participa en actividades colectivas.

Temporalización: 30- 40 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: para realizar esta actividad no se necesita ningún material.

Espacios físicos: gimnasio.

Desarrollo de la actividad: primero dividiremos la clase en grupos y cada uno tendrá que representar una construcción utilizando sus cuerpos. El resto de los compañeros tendrán que adivinar de qué construcción se trata.

Actividad 10. Construimos puzzles

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Unir las piezas del puzzle para formar la imagen de una construcción romana.	Construcción puzzle.	Es capaz de unir las piezas del puzzle.
Desarrollar la percepción visual.	Percepción visual.	Desarrolla la percepción visual.
Desarrollar la atención y la capacidad de espera.	Atención y capacidad de espera.	Desarrolla la atención y capacidad de espera.
Iniciarse en el uso de las Tics.	Iniciación en la utilización de medios tecnológicos como elemento de aprendizaje, comunicación y disfrute.	Utiliza las Tics como elemento de aprendizaje y disfrute.
Desarrollar actitudes de colaboración y ayuda.	Actitudes de colaboración y ayuda.	Es capaz de ayudar y colaborar en las actividades colectivas.

Temporalización: 20 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: ordenador.

Espacios físicos: sala de ordenadores.

Desarrollo de la actividad:

Para realizar esta actividad, los niños se tienen que colocar por parejas para realizar varios puzzles en el ordenador. Uno de ellos es el Coliseo y el otro es un puzzle sobre un combate entre dos gladiadores en el Anfiteatro. Tendrán que unir las piezas hasta completar las imágenes.

Los puzzles se encuentran en los siguientes enlaces:

http://www.puzzlesjunior.com/puzzle-de-el-coliseo-de-roma-gran-anfiteatro-donde-ten%C3%ADan-lugar-las-luchas-de-gladiadores_7099.html

http://www.puzzlesjunior.com/puzzle-de-combate-entre-dos-gladiadores-en-el-anfiteatro_179.html

8. DIOSES ROMANOS

Actividad 11. Conocemos los Dioses romanos

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Mostrar interés por conocer los Dioses de la Época Romana.	Interés por conocer los Dioses romanos.	Muestra interés por conocer los principales Dioses de la Antigua Roma.
Reconocer los Dioses romanos.	Dioses romanos.	Es capaz de identificar los Dioses romanos.
Desarrollar una actitud de escucha, atención y respeto.	Actitud de escucha, atención y respeto.	Es capaz de escuchar y respetar a los compañeros.

Temporalización: 30 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: ordenador, imágenes Dioses, tarjetas, imagen Panteón romano.

Recursos organizativos: aula.

Desarrollo de la actividad:

Primero explicaremos a los niños que los romanos creían en muchos y a los más importantes como Júpiter (padre de todos los Dioses) les construían un templo donde les adoraban.

Para ver cómo eran los Dioses, hemos preparado una presentación en Power point (Anexo 8). A medida que vamos viendo las imágenes, iremos diciendo el nombre del Dios/a y las principales características de cada uno.

Para realizar la actividad, repartiremos a cada niño una imagen de un Dios. Después, vamos leyendo una serie de tarjetas, en ellas aparecen las características principales de los Dioses. Si alguna de las características coincide con algún Dios, tendrán que colocarlo al lado del Panteón romano (imagen que colocamos en el centro).

9. LOS MOSAICOS ROMANOS

Actividad 12. ¡Creamos nuestros propios mosaicos!

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Mostrar interés por conocer los mosaicos y su uso.	Interés por conocer una de las técnicas más utilizadas por los romanos: los mosaicos.	Muestra interés hacia la actividad.
Realizar un mosaico.	Realización de un mosaico.	Es capaz de realizar un mosaico.
Desarrollar la creatividad a través de la expresión plástica.	Desarrolla la creatividad a través de elaboraciones plásticas.	Es capaz de realizar elaboraciones plásticas con creatividad.
Desarrollar la motricidad fina.	Habilidad motriz fina.	Desarrolla la motricidad fina.

Temporalización: 30-35 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: ordenador, cartulinas con las siluetas, papel charol, tijeras, pegamento.

Recursos organizativos: aula.

Desarrollo de la actividad:

En esta actividad vamos a trabajar una técnica muy utilizada por los romanos: los mosaicos. Para ver cómo eran, buscaremos en el ordenador imágenes de mosaicos y les contaremos que los hacían con pequeños piezas de vidrio o cerámica llamadas teselas (piezas cuadradas), para decorar techos, paredes o suelos.

La actividad consiste en hacer un mosaico, primero les daremos la silueta de una mariposa, un pez o una flor y después tendrán que recortar cuadrados de colores para rellenar la silueta (Anexo 9).

10. SOPORTES DE ESCRITURA

Actividad 13. ¿Dónde escribían los romanos?

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Mostrar interés por conocer los soportes de escritura que utilizaban los romanos.	Interés por conocer uno de los soportes de escritura más característicos de la Época Romana.	Se interesa por conocer cuáles eran los soportes de escritura de los romanos.
Realizar una tablilla romana.	Soportes de escritura: tablilla romana.	Es capaz de realizar una tablilla romana.
Iniciarse en la lectoescritura.	Iniciación en la lectoescritura	Es capaz de escribir palabras.

Temporalización: 35 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: cartón, plastilina, palitos de helado.

Recursos organizativos: aula

Desarrollo de la actividad:

Los romanos utilizaron varios soportes para la escritura, pero uno de los más característicos era la tablilla de cera (Anexo 10), era madera rebajada y rellena con cera de abeja que posteriormente pintaban de negro o de rojo. Sobre las tablillas se escribía con un punzón muy afilado (stilus). Las tablillas eran más económicas que otros soportes (papiro y pergamino) y además, se podía borrar y reutilizar, por este motivo, se usaban en todos los ámbitos de la vida cotidiana: para escribir cartas, hacer operaciones, para aprender a escribir, etc.

La actividad consiste en hacer una tablilla romana, para ello utilizaremos cartón para la base y el marco y la plastilina para rellenar. Para hacer el stilus, tienen que cortar en punta uno de los extremos de un palo de helado y en el otro lado, tienen que hacer un corte recto. (Anexo 10). Finalmente, podrán escribir sus nombres y hablaremos de las diferencias entre los soportes que utilizaban en la antigüedad y los que utilizamos actualmente.

11. LOS NÚMEROS ROMANOS

Actividad 14. Jugando con los números romanos

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Reconocer el número y la cantidad hasta el diez.	Concepto de cantidad: número 10.	Es capaz de reconocer el número y la cantidad hasta el diez.
Formar los números romanos.	Composición de números romanos.	Es capaz de componer mediante tarjetas los números romanos.
Asociar el número arábigo con el número romano.	Asociación del número arábigo con el número romano.	Es capaz de asociar el número arábigo con el número romano.
Mostrar actitudes de ayuda y colaboración.	Ayuda y colaboración.	Colabora en actividades de grupo.

Temporalización: 15-20 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: cuencos, tarjetas con números.

Recursos organizativos: aula.

Desarrollo de la actividad:

Antes de comenzar la actividad, explicaremos a los niños que los romanos usaban siete letras para escribir los números y cada uno de ellos tenía un valor y que actualmente sólo se utilizan para leer las fechas que aparecen en los monumentos, capítulos de algunos libros o la hora en algunos relojes.

La actividad se realiza en pequeños grupos, para ello, repartiremos a cada grupo dos cuencos. En uno de ellos, hay tarjetas con los números del 1 al 10 y en el otro, tarjetas con los números romanos. Tienen que asociar el número arábigo con el número romano.

Actividad 15. Los números romanos

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Identificar los números romanos.	Números romanos.	Identifica los números romanos.
Comprender y realizar sumas sencillas.	Iniciación en la suma.	Es capaz de comprender y realizar suma sencillas.
Iniciarse en la lectura.	Iniciación en la lectura.	Es capaz de leer frases.
Participar respetando las reglas del juego.	Gusto y participación en la actividad respetando las reglas del juego.	Participa en la actividad respetando las reglas.
Mostrar una actitud de escucha, atención y respeto.	Actitud de escucha, atención y respeto.	Muestra una actitud de atención y respeto hacia los compañeros.

Temporalización: 30 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: tablero con fichas, leyenda y dado.

Recursos organizativos: aula.

Desarrollo de la actividad:

El juego se llama “carrera de cuadrigas”. Para jugar, dividimos la clase en grupos de cuatro y repartimos a cada grupo un tablero. En él, hay cuatro imágenes de un auriga con un caballo que son las fichas con las que juega cada participante. Tienen que ir avanzando por las casillas hasta llegar a la meta. Para ello, tienen que tirar el dado en el que aparecen los

números romanos del 1 al 6 y avanzar tantas casillas como corresponda, pero en algunas de ellas, observarán que hay un dibujo. Para saber que simbolizan, tendrán que leer la leyenda (Anexo 11).

12. JUEGOS ROMANOS

Actividad 16. ¡Nos convertimos en niños romanos!

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Conocer algunos juegos romanos.	Juegos romanos.	Conoce los juegos romanos.
Participar en los juegos respetando reglas.	Gusto y participación en los juegos respetando las reglas.	Acepta y respeta las reglas establecidas en cada situación.
Desarrollar actitudes de ayuda y colaboración hacia los demás.	Actitudes de ayuda y colaboración.	Muestra actitudes de colaboración y ayuda en diversos juegos.

Temporalización: 45 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: aros, conos, tablero tres en raya, piedras, nueces, pelotas.

Recursos organizativos: patio.

Desarrollo de la actividad:

En esta actividad presentaremos varios juegos de origen romano. Formaremos grupos de 4 niños y cada grupo irá pasando por cada juego.

Los juegos que hemos adaptado son los siguientes:

1º ORBIS: para jugar se necesita un aro que se guía con unos palos rectos o encorvados. Pondremos en fila una serie de obstáculos (conos) y tendrán que hacer el recorrido en zigzag llevando el aro.

2º TABULA LUSORIA: es lo que se conoce como tres en raya. Los niños se colocarán por parejas y tendrán que ir colocando las fichas hasta completar tres en raya. Como fichas utilizaremos piedras coloreadas.

3º NUECES SERIAE: los niños tendrán que acercar la chapa (nueces) a la pared al máximo.

4ª PILA TRIGONICA: consiste en pasarse la pelota en grupos de tres, intentando que ésta no caiga al suelo.

13. BINGO SOBRE ROMA

Actividad 17. ¡Repasamos lo aprendido!

Objetivos	Contenidos	Criterios de evaluación
Iniciarse en la lectura.	Iniciación en la lectura.	Es capaz de leer palabras.
Asociar la información oral a imágenes.	Asociación palabra-imagen.	Es capaz de asociar la información oral con las imágenes de la Época Romana.
Participar respetando las reglas del juego.	Participación en el juego respetando las reglas.	Acepta y respeta las reglas del juego.
Mostrar una actitud de escucha y atención.	Actitud de escucha y atención.	Escucha con atención a sus compañeros.

Temporalización: 25 minutos.

Recursos materiales y espacios físicos:

Recursos materiales: tableros, caja, tarjetas.

Recursos organizativos: aula.

Desarrollo de la actividad:

Para desarrollar la actividad, formaremos grupos de cinco niños y repartiremos a cada miembro del grupo un tablero con seis casillas (Anexo 12), en ellas aparecen imágenes relacionadas con Roma, de tal forma que ningún tablero será igual, sino que en cada uno aparecerán imágenes diferentes. Además, tendremos una caja con una serie de tarjetas en las que aparecerán diferentes palabras. La actividad consiste en que primero uno de los niños saca una tarjeta y lee la palabra y el resto del equipo tendrá que ver si en su tablero tiene la imagen de la palabra que su compañero ha dicho, y así sucesivamente hasta que todos los niños completen el tablero con las seis tarjetas. Cuando completen el tablero, tendrán que cantar bingo.

6.6 EVALUACIÓN

La evaluación es un elemento y proceso fundamental de la práctica educativa ya que permite recoger información que debe orientar el proceso educativo.

“Es imprescindible una buena planificación que tenga en cuenta que la evaluación se produzca en diversas fases del proceso de enseñanza- aprendizaje para establecer medidas de mejora e ir adaptándolo a las necesidades educativas de los niños” (Jiménez, 2015, p. 24)

La Orden EDU/721/2008, de 5 de mayo, por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, establece que la evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado será global, continua y formativa, siendo la observación directa y sistemática la principal técnica de la recogida de información en el proceso de evaluación.

Respecto al proceso de evaluación, tendremos en cuenta tres fases:

- Evaluación inicial: nos permite conocer el nivel de conocimientos y habilidades de los alumnos, además, tendremos en cuenta las informaciones proporcionadas por las familias.
- Evaluación continua: a través de esta evaluación, recogeremos y anotaremos los datos relativos al proceso de evaluación continua y analizaremos los progresos y dificultades de los niños, con el fin de adecuar la intervención educativa al grupo de alumnos y a los objetivos previstos.
- Evaluación formativa: esta evaluación se realizará al final del Proyecto y nos informa de las capacidades alcanzadas por los alumnos.

Además de la observación directa y sistemática, vamos a utilizar otras técnicas como los intercambios orales con los alumnos y análisis de las producciones de los mismos, también emplearemos algunos instrumentos como:

- Cuaderno de campo: en él se refleja el trabajo diario que el alumno realiza a lo largo del desarrollo de la propuesta.
- Información procedente de las familias en los encuentros que se producen en la entrada y salida del alumnado en el centro.

- Diario de clase: reflejaremos las anotaciones que hacemos día a día sobre lo que observamos en el aula.
- Asambleas: se realizan con el fin de ver cuáles son los conocimientos previos del alumnado acerca del tema sobre el cual se centrará la actividad ese día.
- Desarrollo de la actividad: durante el desarrollo de las actividades, obtendremos información a través de la comunicación directa con los alumnos.

Al final de la propuesta, reflexionaremos sobre el proceso de enseñanza con el fin de evaluar nuestra propia práctica educativa. Esta evaluación, tendrá por finalidad verificar la adecuación del proceso de enseñanza a las características y necesidades educativas del alumnado y en función de ellos, poder realizar las mejoras pertinentes en la actuación docente. Algunos de los ítems que evaluaremos son:

Crit. calif. Crit. eval	Adecuado	No adecuado	Comentarios
Formula los objetivos y contenidos de forma que expresen claramente las habilidades de los alumnos.			
Programa de forma adecuada las actividades			
Utiliza recursos variados			
Distribuye el tiempo de forma correcta			
Planifica las clases de un modo flexible			
Estimula el interés en los alumnos.			
Fomenta la relación familia-escuela			
Fomenta un buen clima de trabajo en el aula			

Figura 11: Evaluación práctica educativa.

6.7 VALORACIÓN Y RESULTADOS

El proyecto de Roma no se ha llevado a cabo de forma completa, sino que sólo hemos desarrollado algunas actividades, limitándonos al tiempo disponible, aproximadamente una semana.

Nos hemos centrado en trabajar principalmente la leyenda, la localización, las construcciones y los mosaicos. Señalar, que todas las actividades han sido realizadas sin ningún problema por los alumnos, además de la rapidez y facilidad con la que lo hacían. También, pudimos observar cómo los niños mostraron gran interés y curiosidad por conocer cómo era esta civilización y todo lo que formaba parte de ella. El hecho de partir de las experiencias propias de los alumnos y vivencias cercanas les permitió reducir esa distancia existente entre el concepto de tiempo histórico y el alumno, haciendo que el aprendizaje fuera más real y significativo.

Asimismo, queremos destacar el entusiasmo y el alto grado de motivación del alumnado durante el desarrollo de las actividades y a la hora de investigar sobre el tema que se estaba trabajando. El hecho de buscar información y contárselo al resto de los compañeros utilizando diferentes soportes fue muy enriquecedor porque todos aprendieron de todos.

En este proceso, hemos podido observar como las familias se han implicado en el proceso de enseñanza- aprendizaje proporcionando diferentes materiales y ayudando a sus hijos a buscar información.

Para concluir, decir que los resultados obtenidos fueron muy positivos ya que se alcanzaron los objetivos que se habían previsto en la programación en relación con dichas actividades.

Respecto a la evaluación de nuestra práctica educativa, creemos que las actividades eran adecuadas a las características y necesidades del alumnado y hemos transmitido lo que pretendíamos.

7. CONCLUSIONES

La elaboración de este trabajo nos ha permitido estudiar la noción de tiempo a lo largo de la Historia y las aportaciones de diferentes autores en torno al aprendizaje del tiempo. A través de este estudio, nos hemos dado cuenta como han sido muchos los autores que se han preocupado por definir y comprender que era el tiempo, siendo ésta una tarea compleja.

Como ya sabemos, el tiempo no es una noción natural sino que debe aprenderse y aunque los niños de Educación Infantil presentan algunas dificultades, nosotros como docentes, debemos proporcionar al alumnado diversas experiencias y múltiples recursos para facilitar su comprensión, siendo el juego la principal herramienta de aprendizaje. Debemos comenzar por trabajar el tiempo cronológico, porque va a facilitar la comprensión del tiempo histórico.

En el trabajo hemos visto diferentes teorías sobre el aprendizaje del tiempo. Las teorías de Piaget inciden en que los niños de Educación Infantil no son capaces de comprender el tiempo histórico, sin embargo, otros autores como Calvani o Egan señalan que sí es posible enseñar Historia en esta etapa educativa, siempre y cuando el tratamiento didáctico sea el adecuado.

De acuerdo con los autores que defienden la posibilidad de enseñar la Historia en esta etapa, hemos diseñado una Propuesta Didáctica sobre la Civilización Romana utilizando la metodología del Trabajo por Proyectos. Sólo hemos podido llevar a cabo algunas actividades aunque nos hubiera gustado llevar a cabo toda la Propuesta para evaluarlo de forma de forma completa. Aun así, en las actividades que hemos puesto en práctica, hemos observado el interés y curiosidad de los alumnos, así como una alta motivación por conocer cómo vivían los romanos. Trabajar utilizando esta metodología, ha permitido que los alumnos investiguen, reflexionen y contrasten lo que ya sabían con los nuevos aprendizajes, es un proceso que enriquece su experiencia y les lleva a comprender mejor el presente.

Uno de los recursos fundamentales que va a ayudar a los niños a evocar el pasado y comprender mejor estas realidades que sucedieron hace mucho tiempo, son las visitas a museos y restos patrimoniales cercanos a nuestro entorno. Resulta especialmente útil para la enseñanza de la Historia porque permite el contacto directo con los objetos del pasado.

Hay que planificar las salidas adecuadamente incluyendo actividades de indagación y descubrimiento. Esto va a hacer que el aprendizaje sea significativo y lúdico.

También hemos podido conocer otros proyectos sobre la Época Romana que se han llevado a cabo en otras aulas de Educación Infantil. Esto nos lleva a pensar que cada vez son más los docentes que apuestan por introducir la Historia en esta etapa utilizando metodologías innovadoras y el Trabajo por Proyectos es una buena estrategia metodológica porque los alumnos son activos en su aprendizaje y los contenidos se trabajan de forma contextualizada y significativa. Por tanto, vemos un impulso hacia nuevas formas metodológicas, aunque todavía no es una práctica generalizada en las aulas.

8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aranda, A. M^a. (2003). *Didáctica del conocimiento del medio social y cultural en Educación Infantil*. Madrid: Síntesis.
- Aranda, A. M^a. (2016). *Didáctica de las Ciencias Sociales en Educación Infantil*. Madrid: Síntesis.
- Ayala, A. (2016). Trabajo por proyectos. Paso a Paso. *Revista Educación 3.0*, 21, 72-73.
- Calle, M. de la. (2016). Aprendizaje basado en proyectos (ABP): posibilidades y perspectivas en ciencias sociales. *Revista Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 82, 7-12.
- CEIP Doce Linajes. (2016). Los niños del Doce Linajes aprenden matemáticas o lectura a través de los romanos. *Revista escolar Heraldo de Soria*. Recuperado de http://cifpsoria.centros.educa.jcyl.es/sitio/upload/ESCOLAR_COGA_Y_ARTES.pdf (Consulta: Abril 2016).
- CEIP Francisco Giner de los Ríos. Ciclo Infantil (2015). *Proyecto Antigua Roma*. Recuperado de <http://aprendiendoeninfantilinginer.blogspot.com.es/2015/02/proyecto-antigua-roma.html> (Consulta: Abril 2016).
- Colegio Santa María La Real de Huelgas (2016). *Santa María la Real de Huelgas*. Recuperado de <http://www.huelgasreales.es/> (Consulta: Febrero 2016).
- Cooper, H. (2002). *Didáctica de la Historia en la Educación Infantil y Primaria*. Madrid: Morata.
- Decreto 122/2007, de 27 de diciembre, por el que se establece el currículo el segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León, por ser el que pertenece a nuestra Comunidad Autónoma. BOCYL, de 2 de enero 2008.
- Díez, C. (1995). *La oreja verde de la escuela. Trabajo por Proyectos y vida cotidiana en la escuela Infantil*. Madrid: Ediciones de la Torre.
- Espinós, J., Mariá, P., Sánchez, D. y Vilar, M. (1988). *Así vivían los romanos*. Madrid: Anaya. Recuperado de <http://www.librosmaravillosos.com/asivivianlosromanos/pdf/Asi%20vivian%20los%20romanos%20-%20-%20J%20Espinosa%20-%20P%20Maria%20-%20D%20Sanchez%20-%20M%20Vilar.pdf> (Consulta: Marzo 2016)

- Expósito, R. M^a. *Juegos romanos*. Recuperado de <http://es.calameo.com/books/001104510d5fdc8d28593> (Consulta: Marzo 2016).
- Feliu, M^a. y Hernández, F. X. (2011). *12 ideas clave. Enseñar y aprender Historia*. Barcelona: Graó.
- Feliu, M^a. y Jiménez, L (coords.). (2015). *Ciencias Sociales y Educación Infantil (3-6)*. Barcelona: Graó.
- Gil, J. y Rivero, P. (2014). Somos romanos. Análisis de una experiencia de Trabajo por Proyectos en Educación Infantil. *CLÍO. History and History teaching*, 40, 1-10. <http://clio.rediris.es/n40/articulos/GilyRivero2014.pdf> (Consulta: Febrero 2016).
- Jiménez, L. (2015). La evaluación, ¿una herramienta de aprendizaje!. *Revista Aula de Infantil*, 82, 24.
- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. BOE, de 4 de mayo 2006.
- MEC. (2008). *Roma. Obras públicas y urbanismo*. Recuperado de <http://recursos.cnice.mec.es/latingriego/Palladium/cclasica/esc336ca8.php> (Consulta: Marzo 2016).
- MEC. (2008). *Roma y su legado. La vida cotidiana*. Recuperado de <http://recursos.cnice.mec.es/latingriego/Palladium/latin/esl143ca8.php> (Consulta: Marzo 2016).
- Miralles, P. y Molina, S. (2011). *Didáctica de las Ciencias Sociales para el área de Conocimiento del entorno*. En M^a. P. Rivero (coord.), *Didáctica de las Ciencias Sociales para Educación Infantil (89- 110)*. Zaragoza: Mira editores.
- Miralles, P. y Rivero, P. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la Historia en Educación Infantil. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 15 (1), 81-90.
- Moya, C. (2016). *La Antigua Roma, en el proyecto educativo del CRA "El Quijote"*. Recuperado de http://www.lasnoticiasdecuencia.es/provincia/19529_antigua-roma-proyecto-educativo-cra-el-quiote (Consulta: Febrero 2016).

- Orden ECI/3854/2007, de 27 de diciembre, por la que se establecen los requisitos para la verificación de los títulos universitarios oficiales que habiliten para el ejercicio de la profesión de Maestro en Educación Infantil. BOE, de 29 de diciembre 2007.
- Orden EDU/721/2008, de 5 de mayo, por la que se regula la implantación, el desarrollo y la evaluación del segundo ciclo de la Educación Infantil en la Comunidad de Castilla y León. BOCYL, de 12 de mayo 2008.
- Ortega, L. A. (2014). La Civilización Romana. *CLÍO. History and History teaching*, 40. Recuperado de http://clio.rediris.es/enclase/manual/Roma/roma_vida.htm#arte (Consulta: Marzo 2016).
- Patronato de Turismo de la Diputación Provincial de Valladolid. *Museo de las Villas Romanas*. Recuperado de <http://www.provinciadevalladolid.com/es/centros-turisticos-provinciales/museo-villas-romanas> (Consulta: Abril 2016).
- Pérez, E., Baeza, M^a. C. y Miralles, P. (2008). El rincón de los tiempos. Un palacio en el aula de Educación Infantil. *Revista Iberoamericana de Educación*, 48 (1), 1-10.
- Real Decreto 1630/2006, de 29 de diciembre, por el que se establecen las enseñanzas mínimas del segundo ciclo de Educación Infantil. BOE, de 4 de enero 2007.
- Rivero, M^a. P. (2011). *Didáctica de las Ciencias Sociales para Educación Infantil*. Zaragoza: Mira editores.
- Sanz, F. (2013). Trabajo por Proyectos. *Revista Aula de Innovación Educativa*, 225, 29-30.
- Suárez, M. (2013). *Los vehículos en la Antigua Roma*. Recuperado de <http://themaskedlady.blogspot.com.es/2013/06/los-vehiculos-en-la-antigua-roma.html> (Consulta: Marzo 2016).
- Tonda, E. M^a. (2001). *La Didáctica de las Ciencias Sociales en la formación del profesorado de Educación Infantil*. Alicante: Publicaciones Universidad de Alicante.
- Trepat, C. A. y Comes, P. (1998). *El tiempo y el espacio en la Didáctica de las Ciencias Sociales*. Barcelona: Graó.
- Trepat, C. A. (2011). *El aprendizaje del tiempo en Educación Infantil*. En M^a. P. Rivero (coord.), *Didáctica de las Ciencias Sociales para Educación Infantil* (49- 63). Zaragoza: Mira editores.

Universidad de Valladolid. (2015-16). *Guía docente de la asignatura: Trabajo de Fin de Grado*. Recuperado de <http://www.feyts.uva.es/sites/default/files/EducacionInfantil1516.pdf> (Consulta: Febrero 2016).

9. ANEXOS

ANEXO 1

Leyenda Rómulo y Remo:

Hace muchos años en Italia, reinaban Numitor y Amulio. Amulio quería reinar solo y echó del país a su hermano. Solamente quedó Reasilvia, a quien Amulio encerró en un templo.

Un día, Reasilvia se escapó y se encontró con el Dios Marte, de quien se enamoró. Al poco tiempo, Reasilvia tuvo dos gemelos llamados Rómulo y Remo. Amulio, por miedo a perder su trono, cogió a Rómulo y Remo y los abandonó en un bosque.

Una loba escuchó que los niños lloraban y fue a amamantarlos. Gracias a esta loba, Rómulo y Remo sobrevivieron y vivieron mucho tiempo con la loba y sus lobeznos.

Cuando crecieron, se internaron en las tierras de sus antepasados y llegaron a la orilla del río Tíber. El lugar les gustó y lo eligieron para vivir. Muy pronto decidieron fundar allí una ciudad para que sus nombres se conservasen siempre en la memoria de los hombres, pero no sabían que nombre ponerla. Como los hermanos no se ponían de acuerdo, Remo, propuso que los dioses lo decidieran. Los dioses les dijeron: quien vea el pájaro más grande, será el que ponga el nombre a la ciudad.

Remo vio un pequeño cuervo, pero la gran suerte la tuvo Rómulo porque vio en el cielo un águila majestuosa. Como Rómulo había vencido, decidió llamar a la ciudad **ROMA**.

ANEXO 2



Ficha

ANEXO 3

Actividad pizarra digital Smart Notebook:

Las clases sociales en la Antigua Roma
Vivienda

PATRICIOS	PLEBEYOS	ESCLAVOS
		
Villa romana	Insula	Domus

PATRICIOS		<i>Vestimenta</i> PLEBEYOS		ESCLAVOS
Mujer	Hombre	Mujer	Hombre	
				
				
				
				
				
				
				
				

ANEXO 4

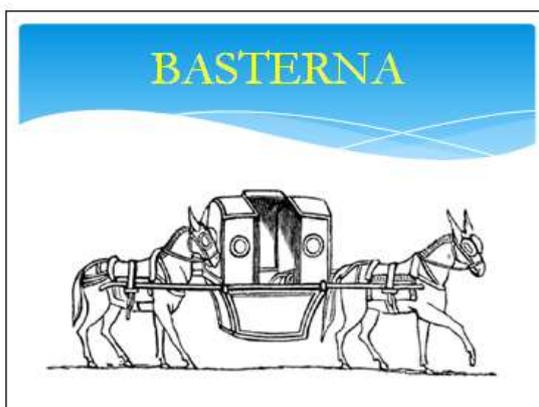
Transportes en la Antigua Roma. Material para el aula.

LOS TRANSPORTES EN LA ANTIGUA ROMA

TERRESTRE



- * Transporte individual para las clases nobles
- * Estructura con correas que sujetaban un colchón sobre el que se repartían cojines, protegida con dosel y cortinas.
- * Había casas de alquiler de literas: ➡ turistas
- * Con el paso del tiempo, como medida de protección:
CORTINAS ➡ ARMAZONES CERRADOS



- * Transportada por mulas (una delante y otra detrás).
- * Esclavo encargado de conducir las mulas ➡ "Basternario".
- * Tenía una silla portátil
↓
Era utilizada principalmente por emperadores.

CARRUAJES

- * Se utilizaban para viajes largos o desplazamientos entre ciudades.
- * Muchos tipos de carruajes:

Essedum



- Carro ligero, de dos ruedas y pensado para transportar únicamente al conductor.
- Su uso ligado con los mensajeros.
- Para recorridos cortos

Carpentum



- Carro de lujo, de dos ruedas, cubierto por una lona.
- Utilizado en ocasiones solemnes reguladas por el emperador y el Senado.
- Lo utilizaban las mujeres para destacar.
- Para recorridos cortos

Carruca



- Carro más grande, con 4 ruedas y cubierto.
- Servía para llevar a toda una familia e incluso con espacio para dormir.
- Tirada por mulas
- Lo utilizaban los emperadores para desplazarse

Raeda

- * Carro de 4 ruedas
- * Fue el primero que se utilizó para viajes en los que un romano se desplazaba con su familia y su equipaje.



Plaustrum



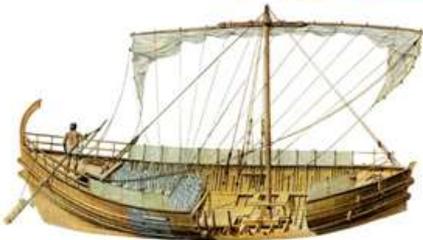
- Carreta de 2 ruedas tirada por bueyes.
- Transporte de mercancías.

MARÍTIMO

BARCOS

- Barco mercante romano
- Galeras

Barco mercante



- * Barco de vela
- * Importante en la economía romana, permitiendo efectuar un comercio de grandes distancias y por todo el Mediterráneo.

Galera



- Barco de remo y vela que se utilizó en las batallas navales.
- También servían para escoltar las naves mercantes romanas en sus travesías por el Mediterráneo para protegerlas de naves piratas.

ANEXO 5

Moneda romana



ANEXO 6

Bits sobre construcciones romanas.



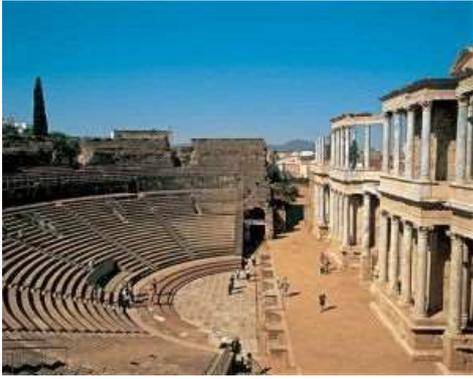
PANTEÓN

Templo en el que los fieles pueden relacionarse con los Dioses.



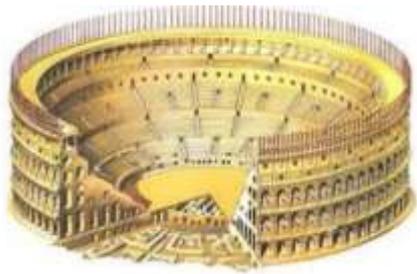
TERMAS

Recintos públicos de esparcimiento y salud pública, donde se establecían baños de diferentes temperaturas (fría, templada, caliente) en distintas salas.



TEATROS

Los romanos disponían de teatros, que eran más o menos, la mitad de un anfiteatro, en los que se representaban obras clásicas.



EL COLISEO

Es el anfiteatro romano más famoso. Allí, tenían lugar las luchas entre gladiadores, peleas entre fieras, representaciones de grandes batallas navales.



CIRCO ROMANO

Reciento alargado en el que se celebraban juegos públicos como las carreras de carros tirados por dos o cuatro caballos (cuadrigas) y conducidos por un jinete (auriga). Tenían que dar siete vueltas a la pista y eran frecuentes los choques.

Era el deporte más popular de Roma y gustaba a todas las clases sociales.



ACUEDUCTOS

Canales artificiales que permitían transportar agua desde lugares remotos hasta las ciudades romanas.



ARCOS DEL TRIUNFO

Monumentos destinados a conmemorar una victoria militar, cada uno dedicado a un general victorioso.



PUENTES

Construcción romana que servía para abastecer de agua potable la urbe o facilitar viajes entre esas ciudades.



CALZADAS O VÍAS ROMANAS

Camino usado por Roma para la unificación de su Imperio. Así, la calzada romana se hallaba integrada por una serie de capas, en orden decreciente de profundidad.

ANEXO 7

Algunos ejemplos de los murales realizados por los alumnos:



Puente romano



El Coliseo



El Panteón

ANEXO 8

Presentación P. Point Dioses romanos:

DIOSES ROMANOS

JÚPITER

Dios del cielo y del rayo



JUNO

Diosa del matrimonio



MINERVA

Diosa de la sabiduría, de las ciencias y de las artes.



APOLO

Dios de la divina distancia. Es además, el Dios de la música, la poesía...



DIANA

Diosa de los bosques



NEPTUNO

Dios del mar



MARTE

Dios de la guerra, del ejército y del valor



VENUS

Diosa de la belleza y el amor



MERCURIO

Es el mensajero de los dioses



VULCANO

Dios del fuego y los volcanes



CERES

Diosa de la agricultura, las cosechas y la fecundidad



VESTA

Diosa protectora del fuego del hogar



ANEXO 9

Algunos mosaicos que realizaron los alumnos en el aula:



ANEXO 10

Tablilla romana:



Recreación:



Stilus

ANEXO 11

Juego Carrera de cuadrigas:



ANEXO 12

Ejemplo tablero bingo:

