



Universidad de Valladolid

Trabajo de Fin de Grado

El método de proyectos en Educación Primaria. Las huellas de Roma.

Autora: Alba González Sánchez

Tutora Académica: María Sánchez Agustí

Curso: 2019-2020

Resumen

El presente trabajo pretende poner en relieve la importancia de enseñar Historia en las aulas de Educación Primaria, mediante una propuesta educativa enfocada en el estudio de Roma. Para ello, se ha revisado el panorama bibliográfico con el fin de conceptualizar las ideas clave que inciden en la capacidad formativa de la asignatura y los diferentes recursos y métodos para impartirla, centrándonos en el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). Asimismo, se ha indagado sobre los aspectos más relevantes de la Época Romana que deben de ser impartidos desde el centro escolar. Finalmente, se ha realizado una propuesta de intervención de carácter interdisciplinar dirigida a un curso de 4º de Primaria sobre el tema de Roma. Dicha propuesta, trabajada bajo el ABP, consta de 19 sesiones que serán llevadas a cabo en diferentes áreas curriculares, algunos de cuyos contenidos tienen relación con el tema histórico base.

Palabras clave

Educación primaria, metodología basada en proyectos, trabajo en grupos, interdisciplinariedad, Historia, huellas de Roma, legado.

Abstract

This paper aims to highlight the importance of teaching History in Primary Education classrooms, through an educational proposal focused on the study of Rome. To this end, the bibliographical panorama has been reviewed in order to conceptualise the key ideas that affect the formative capacity of the subject and the different resources and methods for teaching it, focusing on Project Based Learning (PBL). Likewise, we have investigated the most relevant aspects of the Roman Period that should be taught from the school. Finally, a proposal for an interdisciplinary intervention has been made, aimed at a 4th year of Primary School, on the subject of Rome. This proposal, worked under the ABP, consists of 20 sessions that will be carried out in different curricular areas, some of whose contents are related to the basic historical theme.

Key Words

Primary education, project based methodology, group work, interdisciplinarity, history, traces of Rome, legacy

INDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. OBJETIVOS DEL TFG	2
3. JUSTIFICACIÓN	3
4. MARCO TEÓRICO	6
4.1. METODOS Y ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA.....	6
4.1.1 Estrategias y recursos para la Enseñanza Histórica.....	7
4.1.2 Métodos docentes en la enseñanza de la Historia	9
4.2. EL MÉTODO DE APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS	13
4.2.1 Fases del Método.....	16
4.2.2 Características	18
4.2.3 Beneficios y ventajas del aprendizaje por proyectos.....	19
4.2.4 Evaluación.....	20
4.3. ROMA, COMO EJE VERTEBRADOR DE UN PROYECTO DE APRENDIZAJE.....	22
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	26
5.1 CONTEXTO DE INTERVENCIÓN	26
5.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	27
5.3 ELEMENTOS DEL CURRÍCULO IMPLICADOS	28
Competencias	34
5.4 SESIONES Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES.....	34
FASE DE PREPARACIÓN.....	35
FASE DE DESARROLLO	36
FASE DE PRESENTACIÓN.....	46
FASE DE DIFUSIÓN	48
Semana De la Edad Antigua.....	48
5.5 EVALUACIÓN.....	49
FASE DE EVALUACIÓN.....	49
6. CONCLUSIONES	51
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	52
8. WEBGRAFÍA	55
9. BIBLIOGRAFÍA DE DIVULGACIÓN	55
10. APÉNDICES	56

1. INTRODUCCIÓN

En el presente trabajo se pretende exponer la importancia de la enseñanza de la Historia en el área de Ciencias Sociales de Educación Primaria, mediante una manera interdisciplinar de abordar los contenidos, y la utilización de métodos para impartirlos de una forma poco tradicional (ABP).

Hemos partido de la idea de que una de las finalidades más importantes de la enseñanza de la Historia en la Educación remite a su utilidad para formar ciudadanos críticos, participativos e interesados por el mundo en el que viven. De ahí que sea esencial su estudio en Primaria. A continuación, se ha comparado los distintos métodos y estrategias que se pueden utilizar a la hora de enseñar Historia en un aula de esta etapa educativa, con respectivos ejemplos de casos reales. Ello nos ha permitido poder visualizar que no hay una sola metodología activa para impartirla, sino diferentes posibilidades para superar el método tradicional en el cual el docente es un mero transmisor de conocimientos y los alumnos quienes los reciben pasivamente. De todos ellos, se ha tratado un poco más en profundidad el Método de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), siendo la metodología seleccionada que se utilizará para la propuesta de intervención. Por último, se tratará el tema principal, Roma, convertido en el eje vertebrador del trabajo. Se señalan los aspectos más importantes susceptibles de ser comprendidos por los niños, como las costumbres, los monumentos, el legado, etc. para posteriormente, tras la debida transposición didáctica, tratar estos temas en la propuesta de intervención.

Como hemos dicho, la propuesta de intervención está basada en el ABP. Aborda el tema de las huellas de Roma. Consta de 20 sesiones con actividades muy variadas, dentro y fuera del aula, así como salidas del centro. Se rige bajo un carácter interdisciplinar, de ahí su gran número de sesiones trabajadas desde distintas áreas curriculares relacionadas bajo el mismo tema. Asimismo, la propuesta de intervención está dividida en las distintas fases de desarrollo que tiene este tipo de metodología. Se caracteriza por su trabajo en equipo, ofreciendo al alumno una autonomía y a su vez, un fomento de búsqueda de información. Asimismo, se pretende abordar el tema de forma creativa y motivadora, para lograr escapar de la clase tradicional.

Para finalizar, se incluye una conclusión sobre el trabajo realizado y el cumplimiento de los objetivos a conseguir con el desarrollo del mismo, así como la presente situación vivida durante este año y como ha interferido respecto al diseño del trabajo en base a la búsqueda de información y realización del trabajo mismo.

2. OBJETIVOS DEL TFG

En la Guía Didáctica Docente del Trabajo de Fin de Grado del Título de Grado en Educación Primaria de la Universidad de Valladolid para el curso 2019/2020 se recogen los objetivos que todo estudiante de 4º curso de la carrera de educación primaria debe conseguir con la elaboración y defensa de su TFG y que se pueden resumir en mostrar la capacitación adecuada para la atención educativa al alumnado de Educación Primaria.

Así, de acuerdo con estas indicaciones, pretendemos:

1. Demostrar que conocemos las áreas curriculares de la Educación Primaria, la relación interdisciplinar entre ellas, los criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a los procedimientos de enseñanza y aprendizaje respectivos.

Para ello, este trabajo se basa en una relación interdisciplinar entre varias áreas curriculares como las Ciencias Sociales, Matemáticas, Lengua, Educación física y la Educación Artística. Se utiliza un tema histórico, la Antigua Roma, como eje vertebrador donde “colgar” contenidos de otras materias. De esta forma se podrán englobar el tema de Roma no solo en un área, sino en varias de ellas, sacando la docencia de un mismo enfoque o visión.

2. Diseñar, planificar y evaluar procesos de enseñanza-aprendizaje, tanto individualmente como en colaboración con otros docentes y profesionales del Centro.

El diseño y desarrollo de la propuesta de enseñanza y aprendizaje de este TFG es fruto del trabajo individual de su autora, pero ha tenido en cuenta la experiencia previa adquirida a partir de la colaboración con los profesores tutores de los centros de prácticas. Se realiza de forma individual en el área de las Ciencias Sociales principalmente, pero se respaldará por el resto de las asignaturas y la colaboración de los profesores especialistas, como el de Educación Física. La experiencia adquirida en la labor de equipo ha servido de acicate para elaborar una propuesta multidisciplinar que precisará de la cooperación de otros profesionales del centro.

5. Diseñar y regular espacios de aprendizaje en contextos de diversidad y que atiendan a la igualdad de género, a la equidad y al respeto a los derechos humanos que conformen los valores de la formación ciudadana.

La planificación y el desarrollo de la propuesta actúa en la integración de nuevos aprendizajes, eliminando cualquier tipo de estereotipos y haciendo un campo de estudio inclusivo y libre de discriminación de cualquier índole.

6. Fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, resolver problemas de disciplina y contribuir a la resolución pacífica de conflictos. Estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes.

Con ello se intenta que, al crear este trabajo y apoyándonos en la unidad didáctica modelo, se utilice como una herramienta de convivencia para así, de esta manera, se puedan solventar los posibles problemas o conflictos que vayan apareciendo durante la elaboración y desarrollo de las actividades y durante el estudio sobre el tema y sus conceptos.

9. Mantener una relación crítica y autónoma respecto de los saberes, los valores y las instituciones sociales públicas y privadas.

Para ello, en la unidad de intervención se tienen muy en cuenta los recursos del entorno ofertados por las instituciones públicas. Concretamente se visitará alguna de las Villas romanas, hechas museo por las Diputaciones de la Comunidad Autónoma de Castilla y León. Los niños y niñas podrán así, visualizar la arquitectura del pasado romano para en primera mano, observarla, disfrutarla y comprender que tienen que proteger y valorar el patrimonio histórico-artístico que nos legaron nuestros ancestros.

12. Conocer y aplicar en las aulas las tecnologías de la información y de la comunicación. Discernir selectivamente la información audiovisual que contribuya a los aprendizajes, a la formación cívica y a la riqueza cultural.

En esta propuesta didáctica, los estudiantes tendrán la oportunidad de desarrollar sus competencias digitales a la hora de realizar búsquedas, ser críticos a la hora de seleccionarla y posteriormente, exponérsela o explicársela a sus compañeros.

3. JUSTIFICACIÓN

El presente Trabajo Fin de Grado (TFG) se centra en la realización de una propuesta de intervención centrada en el tema de la época romana, la cual está destinada a un grupo de 4º de primaria. La razón por la cual se ha decidido elaborar esta propuesta de intervención responde a la necesidad de reivindicar la importancia formativa de los contenidos históricos desde edades tempranas.

Y es que una de las finalidades más importantes de la enseñanza de la Historia en la Educación Obligatoria descansa en su utilidad para formar ciudadanos críticos, participativos e interesados por el mundo en el que viven. En este sentido, para algunos autores como Prats y Santacana (2011), la Historia tiene un rol eminentemente formativo y eso quiere decir que esta

materia escolar no debe percibirse como un simple cajón de conocimientos o hechos que han finalizado, sino como un conjunto de procedimientos que nos acercan al conocimiento histórico mientras se va construyendo. Dicho acercamiento deberá realizarse a través de caminos que lleven aparejados procesos de indagación, de aproximación al método histórico y a la concepción de la Historia como una ciencia social y no solamente como un saber culto o simplemente curioso. En consecuencia, es importante que la Historia escolar sea enseñada no solo como un cuerpo de saberes que conocemos gracias a los historiadores, sino que además nos muestre cómo se construye el conocimiento y cuáles son los procesos y las preguntas que debemos formularnos para llegar a tener una idea explicativa del pasado.

En un sentido similar se expresa Santisteban (2010), indicando que una de las finalidades fundamentales de la enseñanza de la Historia es formar el *pensamiento histórico*, de manera que el alumnado pueda construir una representación del pasado a partir del desarrollo del pensamiento crítico y estrategias de autonomía intelectual. Y esto no se puede hacer si no es iniciando a los niños y niñas de forma progresiva en los métodos y técnicas de los historiadores y siempre al servicio de una educación democrática y de respeto a los derechos humanos.

Queda claro, pues, que la escuela utiliza a la Historia con finalidades formativas. No obstante, esta disciplina se puede visualizar socialmente de diferentes maneras en función de los contextos culturales, al margen de las necesidades o exigencias que podemos defender desde la educación. La Historia, al igual que ocurre con la religión, existe en todas las sociedades humanas; ambas constituyen dos universales culturales. Sin embargo, el concepto de Historia que han desarrollado las distintas culturas puede diferir en el espacio y en el tiempo. Existen muchas percepciones de la Historia, y los recursos han sido muy variados a la hora de transmitirla: literatura épica, transmisión oral, ... Por lo mismo, han existido variadas maneras de entender los objetivos de la Historia en el currículo, pero hoy en día nadie pone en discusión que el fundamental esté en estrecha relación con la formación ciudadana de una sociedad inclusiva, tolerante y democrática.

Como explica Acevedo (2011), un comienzo para la reflexión sobre la enseñanza de la Historia es reconocer la atropellada realidad del mundo actual que está en constante cambio. Con ello se refiere a la imposibilidad de conocer con total certeza cómo será nuestra sociedad tras un periodo de años, por los cambios que se experimentan de forma acelerada y constante. Sirva como ejemplo la circunstancia de que, hasta hace unos años, los docentes no contaban con la presencia de la tecnología. Es importante pensar cómo crear en los estudiantes la necesidad del estudio por el pasado, en un presente que se experimenta rápidamente y ante un futuro borroso que, a su vez, es poco prometedor. Hay que crear en los alumnos la necesidad de diseñar un proyecto de futuro unido al presente y esto sólo se puede lograr con la mirada del pasado, para así explicar los problemas del ahora. La meta que se quiere alcanzar no es el futuro, sino comprender el presente

para poder visualizar algunos horizontes de futuro, lo cual nos enfrenta a nuevos retos en relación con la importancia y recuperación de la Historia para explicar el presente. Los alumnos de hoy en día viven unidos a lo digital, debido a esto, tienen experiencias cognitivas que les hacen percibir el presente de forma intensa y pensar el futuro como algo muy lejano, el énfasis de su vivencia se encuentra en el presente. En este sentido, es muy importante valorar los conocimientos, saberes y actitudes de los alumnos, con el fin de ayudarlos con el conocimiento y la convivencia en el aula y fuera de ella. La Historia ayuda a formar el espíritu ciudadano en los alumnos, a que usen con criterio la información y a que conozcan y valoren lo diferente, de ahí se puede desprender la enseñanza y práctica de valores como el respeto, la convivencia pacífica, la no violencia y la tolerancia hacia lo que piensan y dicen los otros. “El área puede y de contribuir, de manera decisiva, a la formación de una ciudadanía de calidad, el capital máspreciado de un país” (Hernández Cardona, 2002, p. 31).

Para formar estos ciudadanos críticos, la idea del tiempo como una línea recta progresiva no es suficiente como método explicativo de los cambios que suceden hoy. Es necesario pensar en la temporalidad con un carácter flexible. Hace un tiempo, la enseñanza de la Historia únicamente requería memorización, por lo que no se necesitaba realizar actividades procedimentales en el aula, solo hacía falta leer el libro de texto, subrayar las ideas principales y como mucho, llevar a cabo alguna actividad fuera del aula.

Pero hoy en día, crear y usar buenas preguntas es tan importante para el docente como lo es para un investigador. Es recomendable organizar el temario partiendo de grandes interrogantes o ideas centrales que enriquezcan las propuestas curriculares, después hacer preguntas a las narraciones históricas a las que tenemos acceso, como los libros de texto y otros materiales educativos. Realizar cuestiones que den sentido al uso de los recursos para la enseñanza, como las lecciones del propio libro de texto, es una propuesta de trabajo docente orientado a desarrollar habilidades del pensamiento en los alumnos. En este sentido, valorar los conocimientos previos de los alumnos en la clase de Historia es importante, ya que permite conocer qué significado le dan los niños a los conceptos que utilizan. La Historia escolar tiene que entrar progresivamente en las formas de razonamiento histórico, es decir, enseñar al alumno que la Historia no sólo es un mundo de información sin utilidad para la vida diaria, sino que dicha información tiene que ser reflexionada en función a una serie de problemas que hay que resolver, ya sea un asunto que cuestione el pasado o a su propia realidad presente. Para el docente, es indispensable tener una buena formación histórica, pero a su vez, también es importante saber cómo enseñarla, y una buena manera es el planteamiento de problemas y preguntas que faciliten la comprensión de los contenidos. La enseñanza de la Historia debe enfocarse en que el alumno construya hipótesis o suposiciones para que recree posibles interpretaciones de la realidad pasada.

Enseñar es promover que los alumnos se planteen nuevas cuestiones y preguntas que no se hubieran preguntado fuera de la escuela. Un criterio esencial para organizar los contenidos históricos es que éstos sean abiertos, es decir, no limitados exclusivamente por el hilo conductor del tiempo cronológico. Es importante buscar una Historia abierta a nuevos interrogantes y respuestas, que encamine el interés del alumno y que, a su vez, vaya más allá de los acontecimientos y logre hacerse preguntas con la información histórica. El alumno de primaria tiene que adentrarse en narraciones históricas que motiven su interés. Ayudar a los alumnos con el desarrollo del pensamiento histórico significa que la enseñanza debe profundizar más en cuestiones y problemas que lleven a la reflexión, es decir, a un modo de razonar, y menos en contenidos cronológicos, en donde los acontecimientos se suceden uno tras otro sin contextualización ni análisis, sino sólo memoria.

Y estas consideraciones son las que hemos intentado vehicular a la hora de diseñar la propuesta de intervención sobre la enseñanza de Roma. Evidentemente es un tema muy amplio que exige del docente una gran capacidad de selección de los aspectos más relevantes para el conocimiento infantil, como las costumbres que tenían en aquella época, la educación que seguían, la vestimenta que llevaban, la arquitectura e historia que nos han ido regalando a nuestra sociedad, etc. Estos aspectos son fundamentales a la hora de estudiarlos ya que, por ejemplo, si un antiguo romano pudiera vivir en estos tiempos, bastantes cosas de nuestra vida cotidiana le resultarían familiares. Algunas no son visibles, como pueden ser los principios que inspiran nuestro estado de Derecho actual; pero otras muchas permanecen, como pueden ser las construcciones que aún podemos admirar, ver y tocar. También reconocería algunos aspectos de la forma de organizar las ciudades (las calles, alcantarillas y su red de suministro de agua, como puede ser el monumental acueducto de Segovia), así como la forma de vivir en el campo en villas, como la Olmeda en Palencia y Almenara en Valladolid. También la forma de divertirnos y juntarnos en grandes auditorios, etc. Además, nos encontraría hablando en castellano, que es un idioma hijo del latín, que fue la lengua traída por los romanos a nuestra tierra. Roma nos dejó un huella importantísima y fundamental para nuestra historia. Todas estas circunstancias justifican plenamente que ocupen un lugar importante en el currículo escolar.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. METODOS Y ESTRATEGIAS PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA

En el mundo educativo es frecuente encontrar una cierta confusión en la utilización de términos para designar los procesos implicados en la enseñanza. En ocasiones, según el enfoque y la perspectiva de los autores, se atribuye distintos significados a un mismo término y, en otras,

se usan términos diferentes en calidad de sinónimos (Monereo, 1994). De ahí que, en este trabajo, haya resultado dificultoso diferenciar métodos de enseñanza de las estrategias docentes, y estás últimas las utilicemos muchas veces en este apartado con el significado de procedimientos.

Según Arista (2011), las estrategias y recursos didácticos para la enseñanza y el aprendizaje de la Historia aportan experiencias de aprendizaje para que, de esta forma, esta materia sea capaz de cobrar vida y significado en los alumnos. Este es un objetivo que los docentes deben tener en cuenta cuando vayan a seleccionar las estrategias de trabajo, que son el conjunto de decisiones programadas para que los alumnos consigan ciertos conocimientos y desarrollen actitudes y habilidades. Y no hay que confundirlas con las estrategias de aprendizaje que se refieren a la forma en que el alumno, de forma personal, procesa, organiza y recupera el nuevo conocimiento recibido (Carretero, Pozo y Asensio, 1989).

En una estrategia están implicados diferentes acciones y procedimientos que permiten realizar una tarea concreta de aprendizaje, en función de pasos involucrados o acciones para su realización y del tipo de meta a la que van dirigidos (Arista 2011). Asimismo, compromete los recursos que reforzarán el trabajo del docente, así como las actividades o materiales de enseñanza que crean condiciones para favorecer el aprendizaje. El docente debe desarrollar una valoración en la cual pueda conocer el grado de conocimiento histórico que tienen sus alumnos cuando comienzan el curso, así como sus estilos de aprendizaje y las habilidades que hayan ido desarrollando. Es importante tener claro lo qué se pretende conseguir al desarrollar una actitud o habilidad o al trabajar un concepto. Al mismo tiempo, se tendrá en cuenta la variedad de recursos que posean.

4.1.1 Estrategias y recursos para la Enseñanza Histórica

Para enseñar de forma significativa la Historia en Educación Primaria, resulta ineludible partir de estrategias y del uso de recursos que posibiliten el acercamiento de los niños y niñas al conocimiento histórico gracias al empleo del tiempo convencional, para dar paso posteriormente al tiempo histórico. Con la finalidad de desarrollar su propio pensamiento histórico, es necesario hacerles preguntas que les sean frecuentes o cotidianas, por ejemplo, pedirles que lleven a clase un objeto personal que tenga para ellos un valor personal y sentimental para que narren su historia. Utilizar estrategias que ayuden a la comprensión del espacio y del tiempo histórico, lleva al uso de recursos como esquemas cronológicos o líneas del tiempo a través de los cuales establecen secuencias temporales, para así reconocer las relaciones pasado-presente e interrelaciones entre distintos sucesos en el espacio y tiempo.

La línea del tiempo es una representación gráfica en la cual se muestra icónicamente el paso del tiempo, lo que permite comprender el tiempo histórico para reconocer la sucesión,

duración, simultaneidad y periodos o etapas a través de ejercicios (Trepát, 1995). Con las líneas del tiempo se entrena el uso de las medidas convencionales del tiempo como milenio, lustro, siglo, década y año, y la representación y significado de los términos a.C y d.C. Además, es un recurso que permite trabajar con el tiempo personal y el tiempo histórico, y al que se le puede, ir añadiendo complejidad a medida que los estudiantes adquieran habilidad en su manejo y comprensión. Es aconsejable diseñar, en forma de mural que se podrá colocar dentro del aula, una línea del tiempo. De esta forma se generan ambientes de aprendizaje donde representar diferentes periodos históricos; además, en su elaboración, se utilizan habilidades matemáticas pudiendo trabajar de forma individual o de forma colaborativa por equipos.

Otra estrategia de crucial importancia es la utilización de mapas, los cuales son un apoyo para desarrollar el entendimiento del espacio y su relación con la temporalidad. A través de su lectura e interpretación se consigue obtener y organizar la información histórica para comprender de manera visual los cambios en el espacio. Los atlas históricos son un recurso importante ya que ayudan a los alumnos a poder visualizar los escenarios de la Historia. Es necesario controlar, para su lectura óptima, el grado de complejidad de la información cartografiada, siendo recomendable para niños de corta edad que no presente demasiados datos. Como complemento a los mapas, las gráficas y estadísticas son recursos que permiten trabajar con el concepto de tiempo histórico a partir de la observación de los cambios cuantitativos y cualitativos de diferentes procesos y sucesos. El maestro y el alumno podrán aprovechar la tecnología y sus avances para su elaboración.

Asimismo, hay estrategias que observan el uso de la metodología de la investigación histórica para hacer análisis de imágenes. Es sumamente útil en Educación Primaria recurrir al uso de recursos como pinturas, fotografías y cine documental de otros tiempos (Murphy, 2011), ya que proporcionan una visión de las formas de vida de épocas pasadas, concretando procesos históricos raramente empíricos. También se puede hacer uso de fuentes escritas, como fragmentos de documentos oficiales, crónicas, biografías, obras literarias, etc., siempre adaptando su lenguaje a la comprensión de niños y niñas de seis a doce años. Los estudiantes pueden crear, por ejemplo, un portafolio donde guardar textos e imágenes que enciendan su propio interés, para clasificarlas según el ámbito de estudio.

Trabajar la figura valorativa compromete a crear la empatía en los alumnos por los sujetos del pasado como, por ejemplo, realizando estrategias que utilicen juegos de simulación. Es importante reflejar en los alumnos un marco de referencias históricas para que se sitúen en la época la cual quieren analizar, señalar los propósitos con claridad, obtener conclusiones sistematizando la información en coordinación con el profesor, y distinguir lo ficticio de lo histórico. Los aspectos emocionales implicados en la empatía histórica pueden servir para incentivar a niños y adultos a indagar en los comportamientos de los agentes del pasado, tomando

conciencia de que se trataban de seres humanos como nosotros, con semejantes deseos y necesidades. La imaginación puede ser la puerta de acceso a la comprensión histórica que luego habrá que ajustar con la información contenida en las evidencias existentes (Carril, Sánchez-Agustí, Miguel-Revilla, 2018)

Para valorar el legado que ha dejado el pasado en el presente, suelen resultar muy interesantes las visitas a museos, debido al acercamiento a objetos de otras épocas. Estas salidas ayudan al alumno a realizar una observación y descripción de objetos para conocer su importancia y su uso en el pasado y, a la vez, que reconozcan su valor y comprendan por qué forman parte del patrimonio cultural de la localidad. Pero no solo los museos, cualquier espacio, rural o urbano, puede llegar a ser un valioso recurso para que los alumnos puedan analizar la relación entre el medio y el ser humano. El éxito de los mismos dependerá de la preparación de la visita y la motivación que el maestro logre.

Y, actualmente, no podemos olvidar en la enseñanza de la Historia que el uso de los medios audiovisuales incrementa la eficacia del docente, en la medida en que se establezca una comunicación con los alumnos que les resulte atractiva. Los audiovisuales incentivan la vista y el oído, reactivando mecanismos de aprendizaje que se han cultivado desde los primeros años de vida. El sentido educativo o pedagógico del audiovisual es una condición que el maestro debe situar para evitar enseñanzas superficiales con este recurso didáctico.

En conclusión, las estrategias, los recursos y los procedimientos son herramientas que el docente debe conocer, mejorar y apoyarse en ellos para crear ambientes de aprendizaje que favorezcan la enseñanza de la historia, y sustituyan a prácticas tradicionales obsoletas. Ahora bien, estas herramientas serán innovadoras siempre y cuando sean capaces de recrear situaciones de aprendizaje que sean atractivas y creen curiosidad en los alumnos.

4.1.2 Métodos docentes en la enseñanza de la Historia

La palabra **método** deriva del término latino *methodum* que significa “camino seguido para alcanzar algo”, esto es, modo de obrar o proceder con una finalidad o meta. Para Parcerisa (1996) el método incluye numerosas variables como son la secuencia de las actividades, los procedimientos de trabajo de los alumnos, la organización del tiempo y del espacio, los procedimientos y los recursos o herramientas que cada ciencia emplea en la conquista del conocimiento. Se trataría en definitiva del conjunto de acciones y decisiones que toma un profesor para llevar a cabo su acción docente y que, en gran medida, definen su perfil profesional.

A continuación, realizamos una síntesis de los métodos más comunes que se pueden seguir en un aula de ciencias sociales a la hora de enseñar contenidos históricos, como alternativa a la exclusividad del método transmisivo mediante lección magistral. Son todos ellos métodos interactivos que promueven la participación e implicación de los estudiantes en sus aprendizajes. Aunque la mayor parte de los ejemplos seleccionados están pensados para el primer ciclo de la ESO, consideramos que son fórmulas de trabajo perfectamente aplicables a los últimos cursos de la Educación Primaria, constituyen modelos a seguir para enseñar una Historia más vívida y mejor comprendida.

- Gamificación

Según Sánchez (2015) es una metodología de juego para “trabajos serios”. Habla de que es una buena manera de aumentar el esfuerzo, la concentración y la motivación fundamentada en el reconocimiento, la autoexpresión, la competencia, el logro, la colaboración y todas las potencialidades educativas compartidas por las actividades lúdicas. Esta metodología denominada “gamificación” o “ludificación” se ha venido asociando con los “juegos serios” surgidos a partir de la utilización de las tecnologías lúdicas, los videojuegos, para acciones educativas. En la educación, las tecnologías significan la incorporación de entornos educativos fundamentados en modelos más flexibles y abiertos, que facilitan el acceso a una información compartida.

Un ejemplo de un proyecto gamificado en base a la historia, sería “*El destino de Roma*”, un trabajo publicado por la Consejería de Educación y Empleo de Extremadura (<https://emtic.educarex.es/crea/ccss/roma/index.html>). Es un proyecto para conocer la sociedad de la antigua Roma. El hilo narrativo se basa en la grave enfermedad del primer emperador de Roma, Octavio Augusto. Partiendo de ahí, se plantea un viaje por el *Mare Nostrum* mientras se van resolviendo una serie de enigmas y misterios para conseguir los ingredientes que salvarán al emperador y a la propia Roma. Es una forma de investigar jugando, con apoyo en las tecnologías.

- Aprendizaje cooperativo

El aprendizaje cooperativo es el uso didáctico de alumnos en grupos reducidos que trabajan juntos para maximizar su propio aprendizaje y el de los demás. (Johnson, Holubec 1994).

Este depende de que en los estudiantes se logre un intercambio de información, así ellos están motivados tanto para lograr su propio aprendizaje como para acrecentar los logros de los demás. Lo principal es usar, con finalidad didáctica, el trabajo en equipos reducidos de alumnos, utilizando una estructura de la actividad de modo que:

- Se asegure la participación igualitaria (para que todos los miembros del equipo tengan las mismas oportunidades de participar).
- Se aproveche al máximo la interacción simultánea entre ellos.

- La finalidad sea que todos los miembros de un equipo interioricen los contenidos escolares, cada uno hasta el máximo de sus posibilidades y aprendan, además, a trabajar en equipo y otros valores como la solidaridad, el servicio a los demás, el respeto por las diferencias, la ayuda mutua...

Un ejemplo de este tipo de metodología es el trabajo “*¿Para que estudiamos la Historia?*”, de la página de materiales de ciencias sociales, creado por Inés Abella (<https://materialescienociassociales.com/2018/09/12/para-que-estudiamos-historia/>). Parten de plantearse esa misma cuestión. Realizan una lluvia de ideas y en pequeños grupos de 3 o 4 personas, harán una puesta en común, visualizarán un video y mediante esos pequeños grupos cooperativos elaborarán unas conclusiones en común.

- Aprendizaje basado en problemas

Branda L. (2004) afirma que el aprendizaje basado en problemas es una metodología de aprendizaje donde partes de un problema o situación, la cual permite al estudiante reconocer necesidades para comprender mejor ese problema/situación, identificar principios que soportan el conocimiento y lograr objetivos de aprendizaje vinculados a cada parte del programa educacional.

Propicia la interacción y colaboración entre los alumnos, con el diálogo como medio y método de resolución de conflictos. Demanda la exposición oral y escrita del aprendizaje adquirido y la reflexión sobre el proceso seguido para alcanzarlo. Incluye la creatividad, el emprendimiento y el esfuerzo como elementos comunes.

Un ejemplo de ABP vinculado a la Historia es “*¿Para qué sirve la Historia?*” (https://www.uma.es/master-en-profesorado/navegador_de_ficheros/Master-Profesorado/descargar/FOTOS.BUENAS%20PR%C3%81CTICAS/Abp%20%5b255587%5d.pdf). Un trabajo sobre el aprendizaje basado en problemas. Usando esta metodología se ha creado un trabajo el cual da respuesta al problema sobre que la Historia no sólo aporta saberes de la cultura, sino modos de pensamiento que ayudan a construir identidades, situarse en la realidad espaciotemporal y establecer redes de relación social para impulsar la comunicación y la conciencia ciudadana. Se tiene en cuenta cómo se construye el conocimiento histórico en contextos escolares. La resolución del problema correrá a cargo de los grupos de trabajo, con el fin de familiarizarse con las controversias que se plantean a la hora de dar respuesta del valor educativo que puede tener para ellos la Historia.

- Aprender a pensar, cultura de pensamiento

Aprender a pensar requiere construir una cultura de pensamiento tanto grupal como individual, donde se haga visible el pensamiento y de forma activa se promueva como parte de las experiencias habituales y cotidianas de los miembros del grupo. Esta se desarrolla por medio

de las rutinas de pensamiento: procedimiento, proceso o pauta de actuación utilizada con cierta repetición para facilitar el logro de algún objetivo o tarea, en este caso, pensar, usar la mente para formar pensamientos, razonar, reflexionar de forma eficaz. Estas son:

- Rutinas de pensamiento: estas estructuras ayudan a los alumnos a aprender a pensar, generar pensamientos, razonar y reflexionar. Estas rutinas ayudan al desarrollo de las destrezas de pensamiento que consisten en realizar un tipo de pensamiento de manera cuidadosa, con habilidad, como por ejemplo analizar, comparar, tomar decisiones...
- Destrezas de pensamiento: supone emplear procedimientos reflexivos específicos y apropiados para un ejercicio de pensamiento determinado.

Un ejemplo basado en la Historia es el “Juego de explicaciones”, un trabajo de Aprender Historia con rutinas de pensamiento de J. Gallardo y M. Novillo (2017). Es una rutina para entender la comprensión de las causas por las que suceden los diferentes hechos históricos. Sirve para comprender por qué algo es como es, así como para comprender las causas que llevan a que un acontecimiento histórico tenga lugar o que se produzca un descubrimiento. Esta rutina puede ser muy potente para, por ejemplo, comprender la complejidad que encierran los hechos históricos. “¿Por qué se descubre América en 1492 y no antes o después?” ...

- Aprendizaje y Servicio (APS)

“El aprendizaje servicio es una propuesta educativa que combina procesos de aprendizaje y de servicio a la comunidad en un único proyecto bien articulado, en el que los participantes aprenden a la vez que trabajan en necesidades reales del entorno con la finalidad de mejorarlo” (Puig, Batlle, Bosch y Palos 2007, p.20).

De manera semejante se expresan Sotelino, Santos-Rego y Lorenzo (2016), cuando definen el aprendizaje y servicio como “una metodología experiencial que aúna aprendizaje y servicio comunitario en un único proyecto con base cívica y académica” (p.66). Así pues, el aprendizaje y servicio es una propuesta educativa que mezcla a la vez aprendizaje y servicio a la comunidad, organizados en un único proyecto donde los alumnos aprenden mediante el trabajo centrado en una necesidad de su entorno con la finalidad de mejorarlo. Los elementos básicos son: aprendizaje, servicio, intencionalidad pedagógica, participación activa y reflexión.

Memoria Histórica; recetas con Historia es un ejemplo de APS del IES Miguel Catalán (<http://iesmiguelcatalan.org/nuestros-proyectos/>). Se trata de un proyecto organizado con unas residencias de ancianos, cuyo objetivo era promover un encuentro intergeneracional entre los alumnos y las personas mayores, tomando como eje temático qué comidas eran típicas en su juventud. Otra manera de realizarlo sería con canciones que escuchaban y cantaban los ancianos cuando eran jóvenes. Los objetivos mezclan aspectos sociales (promover el encuentro

intergeneracional) y aprendizajes históricos (conocer y recordar las comidas más habituales o las preferidas en la época de la Guerra Civil y en la Posguerra) dando como resultado un libro de recetas de cocina.

- Aprendizaje basado por proyectos

Es una metodología que permite a los alumnos adquirir los conocimientos y competencias clave mediante la elaboración de actividades experimentales y vivenciales. Los objetivos son desarrollar su autonomía y responsabilidad, su capacidad de planificación, estructuración y elaboración, para llegar a la resolución del problema planteado. Nuestra labor como docentes es guiarlos a lo largo de este proceso para que adquieran un aprendizaje significativo.

De todas estas opciones o formas de proceder que puede adoptar un docente de Educación Primaria, me ha parecido muy oportuna e interesante, para vehicular la intervención didáctica que se presenta en este TFG, el Aprendizaje Basado en Proyectos. Es por ello por lo que le dedicamos particular atención, dedicándole a continuación un apartado específico.

4.2. EL MÉTODO DE APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

La Metodología Basada en Proyectos surge en el año 1921 cuando su autor, William Heard Kilpatrick, influido por su maestro John Dewey, publica un ensayo titulado *El método de proyectos*, con la finalidad de que la actividad escolar tuviera sentido y utilidad, teniendo como pilar pedagógico la libertad de acción del alumno en la construcción de su conocimiento (Vizcaíno, 2008)

Kilpatrick (1921), citado por Parejo y Pascual (2014, p.2), definió el método de proyectos como “el modelo formativo que ofrece el desarrollo del individuo ante los problemas de la vida, enfrentándose con éxito ante los mismos. En esta metodología, el docente ayuda al alumnado a hacer distinciones, tomar consideraciones más elaboradas y desarrollar las actitudes sociales sobre las decisiones adoptadas”.

Vizcaíno (2008), afirma que los proyectos pueden definirse como la construcción de conocimiento del alumno basada en su libertad de acción. Responden a una intención organizada de dar forma al deseo natural de aprender. Además, parten de un enfoque globalizador abierto, para provocar aprendizajes significativos a partir de los intereses del alumnado y de su experiencia en conocimientos previos. Lo más importante es que los niños sean capaces de utilizar su capacidad para hacer proyectos y para organizar el trabajo, para que nazca una forma de inteligencia diversa, con actitudes variadas capaces de converger para dar como fruto muchas ideas.

Es un modelo en el cual los alumnos planean, implementan y evalúan proyectos que tienen una utilidad en el mundo real fuera de la clase.

La metodología basada en proyectos sigue una serie de bases metodológicas:

- Las emociones son una de las partes más significativas de esta metodología, ya que se parte de una serie de situaciones de aprendizaje, las cuales motivan y crean curiosidad al alumno.
- Se fomenta el desarrollo de inteligencia y competencias, así como los valores colectivos e individuales (cuidado del medio ambiente, de los monumentos históricos, derechos...)
- Los alumnos desarrollarán un aprendizaje activo, aprenderán haciendo, investigando, debatiendo con su compañeros, resolviendo problemas, por tanto, realizarán acciones y producciones significativas y reales.
- Aprenderán a pensar. El alumno tendrá que afrontar actividades y tareas donde deberán llevar a cabo sus capacidades de análisis y pensamiento creativo. La organización del pensamiento a través de esquemas y mapas mentales suponen actividades importantes en los proyectos.
- El aprendizaje cooperativo es otro punto destacable ya que los alumnos desarrollan las competencias emocionales, las inteligencias intrapersonales e interpersonales. Se alternan las dinámicas de grupo individual, por parejas, el grupo clase etc. La finalidad de esto es que los alumnos desarrollen capacidades de aprender y reflexionar en equipo e individualmente.
- La interdisciplinariedad es otro de los ejes importantes. El proyecto parte de una temática relacionada con las Ciencias Sociales en este caso, pero a su vez se dan conceptos y procedimientos unidos al resto de materias.
- Los alumnos tienen que aprender a aprender, la autoevaluación es algo esencial en esta metodología. Estos, reflexionarán sobre su propio aprendizaje al inicio del proyecto, al finalizar cada tarea y el proyecto, así, aprenderán de los errores, eliminarán poco a poco el miedo a equivocarse, verán sus propios puntos débiles a la vez que sus fortalezas, y desarrollarán su inteligencia intrapersonal.
- Se atenderá a las diferencias individuales, a su vez, cada alumno podrá desarrollar sus capacidades de forma distinta.
- El uso de las nuevas tecnologías y de internet sirve para realizar labores de búsqueda y tratamiento de información.

- Dada la metodología del trabajo basado en proyectos, se utilizarán unos instrumentos de evaluación (formativa) muy variados, tanto para el docente como para el alumno.

Sin tener ninguna duda, las metodologías activas, como a su vez el aprendizaje basado en proyectos (ABP), posibilitan que las aulas se conviertan en espacios de investigación, así como la visualización o recreación de los hechos históricos y de esta manera, se internará el conocimiento histórico desde las edades más tempranas. Este tipo de metodología posibilita que el alumno tenga un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje y que, desde la investigación, vaya formando unos conocimientos históricos y a su vez, lo relacionen con conocimientos y saberes de la enseñanza.

En las Ciencias Sociales es importante que, junto a esta metodología, los alumnos logren relacionar los conocimientos previos (que saben sobre el mundo de antes), integrándolos en los conceptos y conocimientos del ahora. Se les debe despertar la capacidad de investigar. Partiendo, por ejemplo, de la Edad Antigua, se busca que los alumnos aprendan a pensar por ellos mismos, susciten cuestiones históricas de interés e indaguen sobre ellas.

Este tipo de metodología es considerada una innovación ya que introduce un cambio para mejorar el proceso de aprendizaje. En la clase, se cambia la metodología tradicionalmente empleada hasta ahora, en la cual el profesor habla y los alumnos escuchan, y donde cada materia tiene un horario determinado, de manera que los conceptos quedan separados entre sí. Sin embargo, como se observa, en el método basado en proyectos todos están conectados entre sí, tratándose como un conjunto.

El estudio de la Historia siempre ha sido muy memorístico, pero para comprender los procesos históricos, no basta con ofrecer una lista de fechas, datos y hechos del pasado. Es necesario trabajar desde edades tempranas los conceptos estructurantes o claves del pensamiento histórico sistematizadas por Seixas y Morton (2013), citado por Ponce Egea (2015) como son el cambio y la continuidad, la empatía, el trabajo con evidencias, la relevancia de los acontecimientos, etc. El concepto de tiempo y tiempo histórico puede presentarse borroso en los niños, por lo que se “exige” que se enseñe de modo que se desarrolle y amplíe la comprensión temporal e histórica de los alumnos mediante actividades que logren estimular la indagación de la Historia.

El Aprendizaje Basado en Proyectos acerca aún a la toma de contacto con las Ciencias Sociales mediante la oportunidad de trabajar cada aspecto individualmente. Permite potenciar la autonomía de la búsqueda e indagación de aspectos históricos, centrándose específicamente y adentrándose en ellos. Gracias a esta metodología, se puede estudiar de cerca monumentos, el medio ambiente, etc. En definitiva, se puede ver, oír, tocar, hacer uso de los sentidos, por ejemplo,

haciendo visitas, proyectos sobre algún concepto que les permita unir lazos con los conocimientos del entorno. Además, el trabajo en grupos ayuda a ver los distintos puntos de vista de los otros, haciendo que los alumnos proyecten sus ideas y, a su vez, logren crear otras nuevas fruto del consenso.

El carácter interdisciplinar de la metodología hace que se puedan conectar múltiples interacciones entre los diversos campos de conocimiento. De esta forma, aspectos de las ciencias sociales pueden ser afianzadas, por ejemplo, con contenidos de la asignatura de matemáticas y viceversa.

4.2.1 Fases Del Método

Hay varias clasificaciones de las fases del método basado por proyectos, pero Pozuelos (2007) las ordena en 4 primordiales:

1. Preparación/planificación:
 - Selección del tema: surgen lluvias de ideas sobre el tema que van a tratar. Se realizará una prueba inicial, para visualizar los conocimientos previos. El docente puede sugerir algún tema que tenga ya en mente o, tal vez, puede crear una discusión en el aula sobre los temas que más interesan a los alumnos. Las experiencias son una gran fuente de inspiración, ya que ayudan a plantearse preguntas. Los docentes adaptarán el proyecto para los alumnos que tengan cualquier tipo de necesidad cognitiva o motórica.
 - Formación de grupos: es necesaria la formación de grupos colaborativos poco numerosos (tres o cuatro miembros por grupo) y que exista una flexibilidad, ya que el docente debe considerar los diferentes ritmos de aprendizaje que hay en el aula. Cada alumno debe desempeñar un rol, pues se trata de aprender de forma colaborativa. Una vez establecidos los roles en el grupo, deberán negociar entre ellos la planificación del trabajo, bajo tutela del docente quien guiará y aconsejará en este proceso. El profesor siempre ayudará a fomentar en clase un clima de respeto, tolerancia, solidaridad y participación.
 - Cada alumno, según su ritmo de aprendizaje, investigará en una temática concreta de la asignada al grupo. Deberán ser lo más variadas posibles, permitiendo respuestas creativas para evitar la simple copia de información. El establecimiento de espacios, tiempo y recursos necesarios deben estar previstos previamente. Es imprescindible saber qué materiales y recursos harán falta para

el desarrollo del proyecto. También es necesario elegir qué tipo de producción se realizará para el proyecto, es decir, qué formato tendrá.

- Establecimiento de objetivos: es necesario que los alumnos sepan cuáles son las competencias que deberán alcanzar al final del proceso para que sepan qué se les pide y para saber cómo autoevaluarse.

- Establecimiento de actividades: es conveniente definir con claridad el itinerario que se va a seguir.

2. Desarrollo.

Las actividades que se realizan pueden ser muy variadas dependiendo del tipo de proyecto al que se enfrente el grupo. Así, podemos distinguir entre maquetas, experimentos, visitas, acciones en la comunidad escolar, etc.

- Búsqueda y recopilación de información: los alumnos comienzan a trabajar de forma autónoma y creativa recopilando, organizando y distinguiendo la información correcta necesaria para el proyecto. El docente les ofrecerá recursos para ello.

- Análisis y síntesis de la información: es muy útil apuntar en una hoja por grupo qué actividades se van cumpliendo, así tendrán conocimiento sobre cómo va la investigación. También será útil para corregir errores y realizar ajustes. Incluye la organización de la información, su interpretación y puesta en común. Finalmente, el grupo debe tomar decisiones de manera argumentada.

- Producción: los grupos empiezan a dar forma a su trabajo. Este debe de plantearse de forma que logre conseguir los objetivos planteados. El proceso debe ser creativo y la producción deberá contener un material atractivo.

3. Presentación: esta fase implica que haya una comunicación hacia el resto de la clase por parte del grupo de trabajo. Se puede hacer una puesta en común o una presentación más formal, donde el grupo exponga con ayuda de algún soporte. La presentación debe ser útil para poder ayudar a la reflexión y ordenación de ideas y, durante ella, el resto de los grupos pueden aportar sugerencias y evaluar el trabajo de sus compañeros, enriqueciéndose el proceso de aprendizaje.

- Evaluación: coexistirán la evaluación formativa y la sumativa. Por un lado, la evaluación formativa consiste en una retroalimentación entre el docente y alumno, entre alumnos o por ellos mismos (autoevaluación). Es necesario que el estudiante sea consciente desde el principio qué es lo que se va a evaluar y cómo. Por otro lado, existe una evaluación sumativa, que tendrá

en cuenta tanto el desarrollo del proceso que realiza el alumno durante el proyecto como el producto final. Es importante la observación del desempeño durante la realización de las tareas y premiar la actitud investigadora del alumno, es decir, el error nunca debe ser sancionado, el docente debe estimular el ensayo y hacer comprender que del error siempre se aprende. Así pues, los instrumentos de evaluación utilizados por el docente, según Tobón (2006), son:

- La observación durante el proceso de realización del proyecto.
- El portafolio elaborado por el alumno que contiene todas las tareas realizadas por este, más las valoraciones oportunas (reflexiones, diarios, cuestionarios...).
- La valoración de la exposición del producto final: los alumnos expondrán mediante una presentación el resultado final de su proyecto (murales, informes...) que se podrán evaluar mediante una rúbrica.

Los diarios del docente pueden ser otros instrumentos de evaluación, así como los listados de control y los registros de proyecto.

4. Reflexión: en esta última fase, los alumnos darán su opinión sobre la experiencia que han tenido realizando el proyecto. De esta manera, reflexionaran sobre los beneficios que aporta el aprendizaje colaborativo y de cómo son capaces de construir el conocimiento y aprender al mismo tiempo. De esta forma, se favorece la capacidad de autocrítica del alumno. El docente debe de tomar nota en esta fase de aquellas dificultades y beneficios que se han encontrado sus alumnos para tenerlos en cuenta en futuros proyectos.

4.2.2 Características

Como muestra en su artículo Tippelt y Lindemann (2001), hay ciertas características que se incluyen en el método por proyectos, algunas de ellas son:

- Enfoque orientado a los participantes: la realización del proyecto, así como la elección del tema del mismo, están orientadas a los intereses y necesidades de los alumnos.
- Enfoque orientado a la acción: los alumnos tienen que llevar a cabo de forma autónoma acciones concretas, tanto intelectuales como prácticas.
- Enfoque orientado al producto: se trata de conseguir un resultado que se

considera relevante y útil, el cual será sometido al conocimiento, valoración y crítica de otras personas, sus compañeros y el profesor.

- Enfoque orientado al proceso: se trata de orientar a los procesos de aprender a aprender, aprender a ser, aprender a vivir juntos y aprender a hacer

- Autoorganización: la determinación de los objetivos, la planificación, la realización y el control son en grande medida, los que han decidido los alumnos.

- Realización colectiva: los alumnos aprenden y trabajan de forma conjunta y cooperativa en el desarrollo y realización del proyecto.

- Carácter interdisciplinario: este es una de las más importantes. A través de la realización del proyecto, se pueden combinar distintas áreas de conocimientos, materias y especialidades.

4.2.3 Beneficios y ventajas del aprendizaje por proyectos

El aprendizaje por proyectos hace que los alumnos se vean como los protagonistas de su propio aprendizaje. Teruel (2019) afirma que, mediante esta estrategia educativa, los alumnos dejan de ser meros receptores de información, para saltar a afrontar nuevos proyectos y retos por ellos mismos. Mediante el aprendizaje basado por proyectos, aprenden a pensar por ellos mismos, se equivocan, rectifican y son conscientes de sus errores. Esto fomenta el espíritu crítico de cada uno.

Este tipo de enfoque apoya a la motivación para aprender de los alumnos, ya que les facilita escoger temas que para ellos sean de interés y que tengan una importancia en su vida.

Los principales beneficios según afirma Teruel (2019) son:

- Cuando se trabaja por proyectos se forman alumnos para el futuro. Se está educando a personas que crecen motivadas, ya que se plantean actividades basadas en la realidad.

- El poder del trabajo colaborativo nos ofrece la capacidad de hacer cosas en equipo. La cooperación es una habilidad básica para trabajar. La resolución de problemas suele abordarse en conjunto y esto exige utilizar técnicas de trabajo en equipo.

- Que los alumnos adquieran una autonomía es una parte inseparable del aprendizaje basados por proyectos. A pesar de que los niños vayan siendo guiados y dirigidos en todo momento por el docente, la realidad es que la metodología debe estar unida a la búsqueda autónoma de información y a la capacidad de tomar decisiones y la

responsabilidad.

- En las metodologías tradicionales, normalmente se utiliza libros como única herramienta, sin embargo, aquí se permite a los alumnos buscar sus propias respuestas a través de diferentes recursos.
- Se exige tanto a los alumnos como a los docentes utilizar herramientas y enfrentarse a las mismas dificultades que cualquiera encuentra en la vida real. Por lo que esta metodología es una manera de empezar a resolver y entrenar estas competencias básicas para el futuro.

En síntesis, los alumnos son capaces de tomar sus propias decisiones y aprender a actuar de forma independiente y autónoma. Es un aprendizaje motivador, puesto que es parte de las experiencias de los alumnos y de sus intereses. Las capacidades y los contenidos aprendidos se asemejan a situaciones similares a las ocurridas en su vida diaria. Se fortalece la autoconfianza. El aprendizaje se realiza de forma integral (aprendizajes metodológicos, sociales, afectivos y psicomotrices). Se fomentan niveles superiores de aprendizaje para resolver problemas y de investigar sobre soluciones etc.

4.2.4 Evaluación

La evaluación de los aprendizajes de los alumnos tiene que estar bien diseñada y usar diversos elementos para determinar si los alumnos han cumplido con los objetivos del proyecto. Estos elementos pueden ser:

- Evaluación basada en desempeño: para demostrar lo que han aprendido, realizan una actividad.
- Evaluación basada en resultados: se evalúa el trabajo de los estudiantes para determinar lo que han aprendido.
- Evaluación basada en pruebas o exámenes: los estudiantes dan respuesta a preguntas orales o escritas. Las respuestas correctas representan lo que realmente han aprendido.
- Reporte de autoevaluación: los estudiantes dan su propia evaluación acerca de lo que aprendieron, ya sea de manera oral y/o escrita.

En el blog de Santillana (s.f.) se afirma que la evaluación es una de las fases fundamentales del proceso de aprendizaje. En los proyectos, la evaluación es un momento de

reflexión y de aprendizaje. Consiste en evaluar para mejorar, de entender como fuente de aprendizaje los errores y no como algo sancionable. Así, respetaremos los distintos ritmos de aprendizaje de nuestros alumnos y alumnas. Por ello, con esta metodología del trabajo por proyectos, se utilizarán instrumentos de evaluación variados como porfolio, rúbricas, escalas de metacognición y cuestionarios.

A lo largo de estas páginas ha quedado claro que el método por proyectos es una estrategia de aprendizaje que se basa en la resolución de problemas y tareas significativas, partiendo de unas experiencias propias e ideas previas, aplicando los conocimientos y habilidades de los alumnos. Mediante ello, se trabajará y fomentará la observación, el ingenio y el trabajo colectivo, de esta forma, se logrará que trabajen de forma autónoma y, así, se les ayudará a construir su propio aprendizaje.

Los resultados del proceso de aprendizaje de los estudiantes no son predeterminados o completamente predecibles. Este aprendizaje requiere el manejo de muchas fuentes de información de diversas disciplinas, que son necesarias para resolver problemas o contestar preguntas por parte del alumnado. Estas experiencias hacen que aprendan a manejar y usar los recursos de los que disponen como el tiempo y los materiales.

Trabajar por proyectos ayuda a cambiar las relaciones entre los alumnos y los docentes. A su vez, facilita la reducción de la competencia entre los propios alumnos y así permitir colaborar entre ellos, en vez de competir o trabajar unos contra otros. Además, este tipo de metodología no se apoya en la simple memorización mecánica. El docente trabaja como guía del proyecto, que se basa en descubrir, compartir, construir y reconstruir el conocimiento colaborando libremente, pero a su vez tutelada.

Para el profesor supone un gran esfuerzo, un cambio de mentalidad y nuevos planteamientos metodológicos, que le obligan a moverse fuera del confort que supone la enseñanza tradicional. Entre las metodologías activas, la enseñanza por proyectos genera un cambio en la cultura escolar, tanto en las relaciones profesorado-alumnado, profesorado-profesorado y alumnado-alumnado; en la estructura temporal y espacial; en el empleo de materiales; y en la propia didáctica.

En definitiva, la metodología por proyectos es bajo nuestro punto de vista, una de las metodologías más interesantes para la enseñanza de las ciencias sociales, incluida la Historia. Así como uno de los procedimientos más completos de enseñanza activa que existen y permite abordar las necesidades educativas que nos plantea el mundo de hoy. Es por ello por lo que ha sido seleccionada para vehicular la propuesta educativa de este trabajo fin de máster sobre la Antigua Roma.

4.3. ROMA, COMO EJE VERTEBRADOR DE UN PROYECTO DE APRENDIZAJE

La intervención didáctica que proponemos se encuadra dentro del ámbito de la Educación histórica en la etapa educativa de Primaria. Es, concretamente, a partir del curso de 4º de este periodo educativo cuando se inicia el aprendizaje de las Etapas de la Historia, una vez que los alumnos ya han tenido una toma de contacto con algunos conceptos básicos de la comprensión temporal, como pueden ser la duración del tiempo y su medición, la identificación de secuencias y simultaneidades ligadas al tiempo familiar y social, o la identificación de los cambios y permanencias.

No obstante, a pesar del bagaje adquirido en el manejo de la temporalidad y la extensión indudable del horizonte temporal de los estudiantes, la comprensión de procesos históricos lejanos en el tiempo conlleva diversas dificultades que los profesores deben tener muy en cuenta. De ahí la necesidad de utilizar metodologías innovadoras que favorezcan los aprendizajes históricos, acompañadas de una cuidada selección de los contenidos a impartir y de actividades prácticas que permitan la implicación de los niños y niñas en la adquisición del conocimiento de las formas de vida del pasado.

En este sentido, la historia de la Antigua Roma se revela como un marco idóneo para servir de soporte de un proyecto de aprendizaje donde se integren conocimientos históricos, pero también, aspectos que implican a otras disciplinas como las matemáticas, la expresión artística, la lengua e incluso la educación física. La riqueza de contenidos de este esplendoroso periodo de la Historia y la magnitud de los vestigios que nos ha dejado, permiten explorar infinidad de aspectos para trabajar con los niños y niñas a través de estrategias dinámicas y motivadoras.

Señalamos a continuación algunos de los principales tópicos o nudos epistemológicos de la Antigüedad Romana, contemplados en casi todos los libros de difusión científica dirigidos al público infantil y, por supuesto, susceptibles de ser trabajados en el aula de Primaria desde planteamientos interdisciplinares y mediante recursos didácticos que favorezcan su comprensión.

- Las clases sociales

En la Roma clásica existían tres tipos de clase social: los patricios, los plebeyos y los esclavos. Los patricios eran ciudadanos pertenecientes a las familias más antiguas de Roma, más adineradas y con plenitud de derechos políticos. Los plebeyos eran personas libres, pero con escaso nivel económico y derechos políticos muy restringidos. Estos formaban la mayoría de la población de Roma. Por último, los esclavos, que generalmente pertenecían a un patricio o al Estado (Espinosa, María, Sánchez y Villar, 1987). A la esclavitud se llegaba generalmente por

deudas o por cautiverio derivado de las guerras. El enemigo, una vez derrotado, tenía la posibilidad de elegir entre la muerte o la esclavitud. Los esclavos, no tenía ningún derecho y conformaban la mano de obra de casi todos los sectores productivos: agricultura, administración, comercio, educación, ocio (gladiadores), etc.

En parte, gracias a esta mano de obra, se desarrolló un ingente comercio entre los extensos territorios obtenidos por conquista y Roma, convirtiendo a Ostia en el principal puerto del Imperio (Morin, 1995). Consecuentemente se extendió su cultura por todo el territorio, de manera que los pueblos ocupados asumieron su religión, el idioma, la legislación, la escritura, la organización social... y pasaron a convertirse en provincias romanas. Sus habitantes eran considerados ciudadanos de segunda clase con menos derechos que un romano, si bien progresivamente fueron consiguiendo la ciudadanía plena.

- El ocio y las costumbres

Mantener al pueblo ocupado y lejos de las reyertas era uno de los objetivos que el poder político tenía para organizar grandes espectáculos de ocio en el Imperio (McMcKeever, 1996). En sus comienzos, los espacios destinados a la diversión se encontraban dentro de la ciudad (el foro, el coliseo, el teatro, el anfiteatro, los baños termales...). Sin embargo, según iban aumentando de tamaño, se fueron creando nuevos lugares a las afueras. El circo ocupó un lugar importante en la civilización romana, sobre todo con las carreras de cuadrigas. Las luchas de gladiadores y el cebo de animales salvajes también se celebraban habitualmente en los circos. En el teatro se celebraban importantes representaciones dramáticas que formaban parte de unos juegos públicos en honor a los dioses. Los auditorios actuales se basan en los viejos teatros romanos, como el que podemos ver en la ruinas de Clunia (Burgos).

Los anfiteatros se llenaban con un gran número de personas que asistían a los combates entre gladiadores (generalmente esclavos, pero a veces ciudadanos libres). En ocasiones, el circo romano funcionaba como un mecanismo de control social y ejecuciones públicas, arrojando en él a minorías religiosas, como el caso de los cristianos, o criminales sin distinción de penas.

- La ciudad romana y sus infraestructuras

Las ciudades romanas solían tener forma de damero, como los tableros de ajedrez, con dos calles muy importantes que se cruzaban en forma de cruz. Estaban defendidas por una muralla la cual tenía una red de calles paralelas y perpendiculares y un espacio abierto, el foro o plaza, donde se levantaban los edificios más importantes. Las calles tenían recursos para facilitar el abastecimiento de agua y su eliminación a través de cloacas.

Los acueductos desempeñaban un papel muy importante en la vida de las ciudades romanas. Eran canalizaciones de largo recorrido que llevaban agua a las urbes a través de valles y montañas, mediante un trazado en desnivel entre el punto de abastecimiento y la ciudad. Ello implicaba cálculos matemáticos muy precisos y un buen conocimiento geográfico (Hamey, 1990). Para salvar los desniveles del terreno construían hileras de arcos superpuestas que, a menudo eran más altos que los edificios habituales. El de Segovia es el más grande y mejor conservado de España. A través de estos acueductos llegaba el agua necesaria para las termas o baños públicos, grandes edificios donde los romanos iban a bañarse, hacer ejercicio o tomar vapores para relajarse.

Las casas de la antigua Roma eran similares a nuestros edificios tradicionales, eran casas en altura realizadas con materiales modestos. Además, había otro tipo de casa romana, que se encontraba fuera de las murallas de la ciudad y que eran utilizadas por las familias ricas como casa de vacaciones de campo, las villas. Los patricios o emperadores poseían su villa de veraneo propia. Este hecho continuó extendiéndose hasta formar “una cadena de lugares” destinados al placer o habilitados exclusivamente para el ocio.

Las villas romanas se edificaban alrededor de un gran patio central. En él y en las habitaciones había importantes mosaicos en el suelo, formando dibujos con pequeñas piedras de color. Algunas todavía se conservan, como la villa de la Olmeda en Palencia, o la de Almenara-Puras en Valladolid. Para los romanos, los mosaicos eran un elemento de decoración para los espacios arquitectónicos.

- La Red viaria: calzadas

La amplia infraestructura vial y el buen estado de los caminos que tenía el Imperio Romano era de vital importancia para garantizar el éxito de las campañas militares, así como para el comercio entre las provincias y el abastecimiento de la ciudad de Roma. En los bordes de las principales calzadas se colocaban las piedras miliarias para señalar las distancias entre localidades. Estas carreteras se completaban con la construcción de grandes puentes de piedra para salvar los cauces de agua. Todavía hoy muchos de los trazados de las vías romanas siguen vigentes como sucede, con la autovía de la Plata que une Astorga con Huelva.

- La vestimenta

La ropa en la antigua Roma estaba hecha, generalmente, mediante lana o lino, siendo la túnica la prenda más habitual. Los ciudadanos romanos se distinguían por llevar la toga, una tela larga que se enrollaba alrededor del cuerpo de una forma especial y se colocaba sobre una túnica (Langley y De Souza, 1997). Para calzarse usaban botas, zapatos y todo tipo de sandalias. El color

blanco era muy popular en la sociedad romana, pero solo lo usaban en los días festivos; en la vida cotidiana, preferían los tonos brillantes y jugosos. Más tarde, se comenzó a utilizar bordados con patrones geométricos complejos para las personas ricas. La ropa de abrigo marcaba un estatus social.

- El legado de Roma

Entre los siglos III a. C y IV d. C, Roma fue ampliando su dominio militar por toda la cuenca del mar Mediterráneo, expandiendo a su vez sus costumbres, su forma de vida y su idioma, el latín. Con el paso del tiempo esta lengua se dialectalizó, originando nuevas lenguas como el castellano.

La sociedad heredó de los romanos la idea de que todos los miembros de una comunidad tienen ciertos derechos, los cuales se expresan a través de leyes, que rigen y regulan los comportamientos de los ciudadanos romanos y de los ciudadanos de las provincias que conforman su imperio. Este ordenamiento jurídico es el fundamento de nuestro derecho actual y algunas de sus normas todavía las siguen usando los abogados de hoy en día.

También heredamos los números romanos, utilizados actualmente en algunos ámbitos como por ejemplo para numerar los siglos. Solo usaban 7 símbolos para escribir los números desde 1 a 1.000.000. Estos símbolos son; I para 1, V para 5, X para 10, L para 50, C para 100, D para 500 y M para 1000. Las diferentes combinaciones de estas letras, mediante criterios sumativos o sustractivos, dan lugar a todo el sistema de numeración romano.

La trascendencia del legado de Roma es evidente en otros muchos aspectos. La sociedad hispana se integró completamente en el conjunto del mundo romano y, como hemos comentado, adoptó su cultura, la organización económica y social e incluso sus creencias religiosas. En el siglo I se difundió por el Imperio el cristianismo y, evidentemente, por la península Ibérica. Los primeros romanos en llegar a los territorios del interior de ella (actual Castilla-León) fueron los soldados de las legiones, cuya misión era conquistar y vigilar el territorio. Vivían en campamentos militares protegidos por empalizadas y fosos, origen de algunas de las actuales ciudades, como es el caso de León.

Está claro que los conocimientos y herencias más importantes todavía están grabados en nuestra arquitectura, obras públicas, ordenamiento jurídico y algunas formas culturales. De ello quedan abundantes restos materiales en el territorio de nuestra comunidad autónoma. Así, podemos descubrir en Astorga (León) como se organizaban y vivían nuestros antepasados; en el teatro de Clunia (Burgos) adivinamos como se divertían; y en el campamento de Petavonium (Zamora) existe la posibilidad de aprender como luchaban y controlaban los territorios que iban conquistando.

En las provincias de Castilla y León encontramos el Museo de las Villas romanas de Almenara – Puras en Valladolid; el Aula arqueológica de Manganeses de la Polvorosa en Zamora; el Taller de la cultura de Medinaceli en Soria; el museo de Tiermes, también en Soria; las Villas Romanas de Tejada y Quintanilla de la Cueva en Palencia; y Baños de Valdearados en Burgos, entre otras. Todos estos enclaves permiten a los turistas y visitantes de hoy, conocer los secretos de una civilización trascendental en la historia de Castilla y León, de España y de Europa. Y no hay que dejar de reseñar la insólita hermosura de un paisaje que ha merecido la declaración de patrimonio de la humanidad por parte de la Unesco: las antiguas minas de oro de las Médulas, en el Bierzo leonés, donde una obra arqueológica nos introduce en el secreto de la extracción del material con el que Roma consolidó su dominio.

Es importante que los alumnos de primaria conozcan e interioricen todos estos aspectos y su trascendencia en la vida actual, ya que es primordial que aprendan a valorar el pasado, admirando sus obras y su legado, y a su vez, entiendan la importancia de protegerlo. Y eso es lo que se pretende con la propuesta de intervención que aquí presentamos.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1 CONTEXTO DE INTERVENCIÓN

La propuesta que aquí presentamos pretende seguir los principios de la metodología basada en proyectos, teniendo como núcleo temático la vida y cultura en la Antigua Roma. Está dirigida a alumnos de 4º de Primaria, ya que es en este curso donde el currículo contempla el aprendizaje de estos contenidos, dentro del Bloque 4, *las Huellas del Tiempo*. En ella se trabajarán conceptos como el tiempo histórico y su medida, el trabajo con evidencias del pasado o la capacidad de ordenar temporalmente algunos hechos históricos. Es importante que los niños y niñas adquieran referencias históricas que les permitan elaborar una interpretación personal del mundo. De igual forma, es fundamental que los alumnos desarrollen la curiosidad de conocer la vida humana del pasado y el estudio de la historia. Además, aprenderán la importancia de cuidar el patrimonio cultural que tanto nos ha enriquecido.

Para ello, partiremos de una serie de situaciones de aprendizaje que creen en el alumnado curiosidad e interés por aprender. Las actividades planteadas se basarán en un aprendizaje activo, de manera que los niños y niñas aprenderán haciendo, investigando, debatiendo con sus compañeros, resolviendo problemas, para lo cual se les dará el soporte necesario estructurado en tareas a resolver. Se alternarán las dinámicas individuales con las realizadas en grupo, con la finalidad de que aprendan y trabajen cooperativamente, compaginando recursos tradicionales con

el uso de las tecnologías de la información y la comunicación. El aula estará formada por 25 alumnos, que se agruparán en 5 grupos de 5 alumnos cada uno. Los miembros de cada grupo serán, durante toda la intervención, los mismos y serán escogidos por el docente desde premisas pedagógicas para que haya variedad en ellos (alumnos más y menos capaces, más interesados y menos, etc.).

Y, por supuesto, la propuesta de intervención contempla la interdisciplinariedad de los conocimientos, una de las características principales del método de trabajo por proyectos. A partir de una temática específica de ciencias sociales (la Antigua Roma), se abordarán contenidos de las áreas de matemáticas, lengua castellana, educación física y educación artística.

Para hacer más dinámica y cercana la intervención con los alumnos, los protagonistas que irán acompañándolos a lo largo de todas las actividades serán Asterix y Obelix. Estos dos personajes ficticios, de cómics ambientados en la época romana, serán los que vayan explicando las actividades y a su vez los protagonistas de las mismas. De esta manera, los alumnos tendrán más curiosidad y motivación y verán con mayor facilidad la finalidad de cada actividad que vayan realizando.

Debido que las sesiones irán unidas a la semana de la Edad Antigua, que se realizará al final de tercer trimestre en el centro escolar, en el aula se colocará una lista, “La Lista de Asterix y Obelix” con los nombres de los alumnos, en la cual, cada uno tendrá asignada una imagen de una cuadriga y deberán conseguir puntos para ir avanzando en la carrera de la lista. Estos puntos se irán consiguiendo a lo largo de las actividades. El premio final consistirá en que el grupo que consiga más puntos representará a los Patricios; y el alumno con mayor puntuación será el Emperador/ Emperatriz en la semana de La Edad Antigua. El docente también tomará notas de las niñas y niños que vayan consiguiendo puntos o que, por el contrario, se vayan quedando rezagados, de esta manera, sabrá en qué alumno deberá enfocar más atención.

5.2 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

El objetivo principal que se pretende alcanzar con esta propuesta es que los niños y niñas logren conocer la vida y cultura en la Antigua Roma y la importancia que tiene ahora mismo en nuestro día a día, ya que convivimos con muchos de sus vestigios y somos herederos de su lengua y sus saberes.

Objetivos Específicos

- Desarrollar un proyecto educativo para la enseñanza aprendizaje de la época romana en educación primaria.
- Acercar a los alumnos al patrimonio cultural.

- Dar a conocer los testimonios que ha ido dejando Roma a lo largo de su historia y que tenemos en nuestro día a día y en nuestra tierra.
- Investigar y conocer el patrimonio más cercano para su mejor protección y cuidado.
- Aproximar a los alumnos a la cultura de la época romana ya sea a través de las costumbres, hábitos, arquitectura, o historia.
- Crear una sensación de curiosidad en los alumnos para que tengan un sentido de autonomía a la hora de la buscar a interesarse más sobre el tema.
- Proponer el patrimonio cultural como recurso didáctico en el aula.
- Experimentar cómo sería un día en la sociedad de la época romana.
- Solventar dudas y cuestiones sobre la numeración romana.
- Visualizar el progreso y comparar la civilización romana con la vida actual.
- Crear un sentimiento de identidad regional y nacional, mediante el cuidado del legado arquitectónico.

5.3 ELEMENTOS DEL CURRÍCULO IMPLICADOS

CIENCIAS SOCIALES

BLOQUE 4: LAS HUELLAS DE TIEMPO

Contenido	La Península Ibérica en la Edad Antigua. Forma de vida, actividades económicas y producciones culturales, artísticas y arquitectónicas de la Edad Antigua. La Romanización.
------------------	---

Criterios de evaluación	4. Distinguir aspectos básicos de la Edad Antigua y conocer las características de las formas de vida humana en este período, especialmente durante la civilización romana en el territorio de Castilla y León y en la Península Ibérica.
--------------------------------	---

Estándares de aprendizaje	4.1. Describe las principales características de la Edad Antigua en la Península Ibérica.
----------------------------------	---

	4.2. Reconoce el legado e influencia de las antiguas civilizaciones en nuestra cultura.
--	---

4.3. Explica la conquista romana de la Península Ibérica y conoce la organización territorial de la Hispania romana.

4.4. Identifica y explica las principales manifestaciones culturales y artísticas de la época romana.

4.5. Valora el legado de la civilización romana en la Comunidad Autónoma

MATEMÁTICAS

	BLOQUE 2. NÚMEROS	BLOQUE 3: MEDIDA
Contenidos	Números naturales: - La numeración romana.	- Realización de mediciones usando instrumentos y unidades de medida convencionales en contextos cotidianos. - Elaboración y utilización de estrategias personales para medir.
Criterios de evaluación	1. Leer, escribir y ordenar, los números naturales hasta siete cifras, utilizándolos en la interpretación y la resolución de situaciones en contextos reales. 5. Identificar y resolver problemas de la vida cotidiana, estableciendo conexiones entre la realidad y las Matemáticas.	2. Conocer y utilizar instrumentos elementales de medida y realizar estimaciones.
Estándares de aprendizaje	1.1 Identifica los números romanos aplicando el conocimiento a la comprensión de dataciones. 5.2 Utiliza en la resolución de problemas el carácter opuesto de suma y resta y multiplicación y división.	2.1 Conoce las unidades más usuales del Sistema Métrico Decimal e instrumentos de medida más comunes (regla, metro, balanza y relojes).

EDUCACIÓN FÍSICA

	BLOQUE CONOCIMIENTO CORPORAL	2. BLOQUE ACTIVIDADES ARTÍSTICO- EXPRESIVAS	5.
Contenidos	<p>- Interiorización de las posibilidades y limitaciones motrices de las partes del cuerpo; análisis funcional de las relaciones intersegmentarias y de la intervención de la partes del cuerpo en el movimiento.</p> <p>Independencia segmentaria.</p> <p>- Esquema corporal. Representación del propio cuerpo y del de los demás.</p>	<p>- Expresión de emociones y sentimientos a través del cuerpo, el gesto y el movimiento. Espontaneidad y creatividad en el movimiento expresivo.</p> <p>- Comprensión de mensajes corporales expresados por sus iguales.</p> <p>Representaciones de roles y personajes e improvisaciones artísticas con el lenguaje corporal.</p>	
Criterios de evaluación	<p>3. Valorar, aceptar y respetar la propia realidad corporal y la de los demás, mostrando una actitud reflexiva y crítica.</p>	<p>1. Utilizar los recursos expresivos del cuerpo e implicarse en el grupo para la comunicación de ideas, sentimientos y representación de personajes e historias, reales o imaginarias.</p>	
Estándares de aprendizaje	<p>3.2. Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.</p> <p>3.3. Analiza críticamente acciones ocurridas en la clase y expone su opinión con claridad y reflexivamente.</p>	<p>1.1. Representa personajes, situaciones, ideas y sentimientos, utilizando los recursos expresivos del cuerpo individualmente, en parejas o en grupos.</p> <p>1.2. Participa en representaciones o escenificaciones de historias sencillas, utilizando el movimiento y la música.</p> <p>1.3. Comprende mensajes corporales expresados por sus compañeros.</p>	

EDUCACIÓN ARTÍSTICA (PLÁSTICA)

BLOQUE 2. EXPRESIÓN ARTÍSTICA	BLOQUE 3: DIBUJO GEOMÉTRICO
--	--

Contenidos	<p>- El punto, la línea y el plano. Experimentación de las posibilidades expresivas del trazo espontáneo y con intencionalidad, de las líneas que delimitan contornos y del espacio que define la forma en el plano.</p> <p>- El color. Luminosidad, tono y saturación del color.</p>	<p>- Formas planas y espaciales. Figuras planas: elementos, relaciones y clasificación.</p> <p>- Desarrollo de estrategias para medir figuras de manera aproximada.</p> <p>- Rectas paralelas y rectas perpendiculares.</p> <p>- La limpieza y la exactitud en el proceso y los resultados obtenidos.</p>
Criterios de evaluación	<p>1. Identificar el entorno próximo y el imaginario, explicando con un lenguaje plástico adecuado sus características.</p> <p>2. Representar de forma personal ideas y sensaciones mediante la pintura abstracta.</p>	<p>1. Identificar conceptos geométricos en la realidad que rodea al alumno relacionándolos con los conceptos geométricos contemplados en el área de matemáticas con la aplicación gráfica y plástica.</p>
Estándares de aprendizaje	<p>1.1 Utiliza el punto, la línea y el plano al representar el entorno próximo y el imaginario.</p> <p>2.1 Distingue y explica las características del color, en cuanto a su luminosidad, tono y saturación, aplicándolas con un propósito concreto en sus producciones.</p> <p>2.2 Organiza el espacio de sus producciones bidimensionales utilizando conceptos básicos de composición, equilibrio y proporción.</p>	<p>1.1 Traza rectas paralelas y perpendiculares.</p>

LENGUA CASTELLANA

	BLOQUE 1: COMUNICACIÓN ORAL. HABLAR Y ESCUCHAR	BLOQUE 2: COMUNICACIÓN ESCRITA: LEER
Contenidos	<p>-Situaciones de comunicación, espontáneas propias de la vida cotidiana y de la actividad del aula (conversación, discusión informal, planificación de una actividad) o dirigidas (asambleas, debates, dilemas, encuestas y entrevistas), utilizando un discurso ordenado y coherente.</p> <p>- Estrategias y normas para el intercambio comunicativo: participación; exposición clara; organización del discurso; escucha; respeto al turno de palabra; papel de moderador; entonación adecuada, lenguaje no sexista ni estereotipado para evitar juicios de valor y prejuicios racistas, respeto por los sentimientos, experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás.</p>	<p>Recursos gráficos en la comunicación escrita.</p> <p>- Uso de la biblioteca como fuente de aprendizaje.</p>
Criterios de evaluación	<p>1. Participar y cooperar en situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas, respetando las normas de la comunicación: turno de palabra, organizar el discurso, escuchar e incorporar las intervenciones de los demás, exponer con claridad y utilizar lenguaje no sexista ni estereotipado.</p> <p>3. Expresarse de forma oral para satisfacer necesidades de comunicación en diferentes situaciones con un vocabulario preciso, estructura coherente y entonación y ritmo adecuados.</p>	<p>5. Utilizar textos expositivos en diferentes soportes para recoger información, ampliar conocimientos y aplicarlos en trabajos personales.</p> <p>6. Utilizar los diccionarios, la biblioteca del centro y las TIC como fuente de obtención de información.</p> <p>8. Utilizar las TIC de modo eficiente y responsable para la búsqueda y tratamiento de la información.</p>

Estándares de aprendizaje	1.4. Transmite las ideas con claridad corrección, orden y dicción adecuadas, adaptando su expresión oral a las situaciones de comunicación en el aula.	5.2. Recoge la información que proporcionan los textos expositivos para identificar los valores que transmiten esos textos.
	3.1. Aplica las normas de la comunicación social: espera el turno, escucha atenta y participación con respeto a las ideas y opiniones de los demás.	6.1. Utiliza de forma progresiva y autónoma diversas fuentes de información para localizar documentos informativos y textos de ficción.
	3.2. Escucha con atención las intervenciones orales e interactúa con respeto en el grupo, observando, escuchando, captando las emociones y concluyendo en acuerdos.	8.1. Sabe utilizar los medios informáticos para obtener información.

BLOQUE 3: COMUNICACIÓN ESCRITA. ESCRIBIR **BLOQUE 4: CONOCIMIENTO DE LA LENGUA**

Contenidos	- Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades y opiniones: narraciones, descripciones, textos expositivos, argumentativos y persuasivos, poemas, diálogos, entrevistas y encuestas.	- Iniciación en el uso de las TIC como instrumento de aprendizaje en tareas sencillas.
Criterios de evaluación	4. Elaborar proyectos individuales o colectivos sobre diferentes temas del área, fomentando el sentido crítico que impida discriminaciones o prejuicios.	13. Utilizar las TIC como instrumento de aprendizaje.
Estándares de aprendizaje	4.1. Elabora textos que permiten progresar en la autonomía para aprender, emplea estrategias de búsqueda y selección de la información: tomar notas, resúmenes, esquemas descripciones y explicaciones.	13.1. Busca información a partir de pautas dadas, lectura de textos... recurriendo al uso de las TIC.

Competencias

Competencia	Actividad
Social y Cívica	1, 2, 3, 5, 9, 11, 12, 14, 15, 16, 18 y 19
Matemática y en Ciencia y Tecnología	1, 2, 3, 4 y 13
Competencia Digital	2, 4, 5, 9 y 12
Comunicación Lingüística	3, 5, 14, 17 y 18
Aprender a Aprender	1, 2, 3, 5, 14 y 18
Conciencia y expresiones culturales	1, 2, 3, 5, 10, 12, 14, 16 y 19
Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor	1, 10, 13, 15, 17 y 18

5.4 SESIONES Y SECUENCIA DE ACTIVIDADES

La intervención se realizará durante dos semanas. No obstante, debido a que se trata de una metodología basada en proyectos, el carácter interdisciplinar de la misma conlleva que las actividades se desarrollen en diferentes áreas, lo que explica el elevado número de sesiones de la propuesta de intervención. En el Apéndice 1, se puede ver un cronograma con las sesiones por día.

Las actividades han sido diseñadas teniendo en cuenta los principios señalados por Alegría, Muñoz y Wilhelm (2009) de manera que cumplan las características de ser “significativas, activas, interrogadoras, desafiantes y basadas en valores” (p.92).

	ACTIVIDAD	SESIÓN	ÁREA
Fase de Preparación	1. Lluvia de ideas	Sesión 1	Ciencias Sociales
Fase de Desarrollo	2. Creando monedas	Sesión 2	Ed. Artística (Plástica)
	3. Números romanos	Sesión 3	Matemáticas
	4. Línea del Tiempo Histórico	Sesión 4	Ciencias Sociales

	5. La lengua heredada	Sesión 5	Lengua Castellana
	6. Bingo	Sesión 6	Matemáticas
	7. Pirámide	Sesión 7	Ciencias Sociales
	8. Escalera de poder	Sesión 7	Ciencias Sociales
	9. Expertos arquitectos	Sesión 8	Ciencias Sociales
	10. Deportes romanos	Sesión 9	Educación Física
	11. Calzada romana	Sesión 10	Ciencias Sociales
	12. Artistas de mosaicos	Sesión 11	Ed. Artística (Plástica)
	13. Mercado	Sesión 12	Matemáticas
	14. Arqueólogos	Sesión 13	Ciencias Sociales
	15. En busca de Asterix y Obelix (Escape Room)	Sesión 14	Matemáticas
	16. Tiempo lúdico romano	Sesión 15	Educación Física
Fase de Presentación	17. Exposiciones	Sesión 16	Lengua Castellana
	18. Pasapalabra	Sesión 17	Ciencias Sociales
	19. Visita a un yacimiento	Sesión 18	-
Fase de Evaluación	20. Actividad de evaluación	Sesión 19	Ciencias Sociales

FASE DE PREPARACIÓN

1ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Lluvia de ideas</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Dar a conocer los conceptos y cuestiones sobre la Época Romana</i> – <i>Trabajar de forma adecuada en grupos</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cartulina</i>

	<ul style="list-style-type: none"> • Mapa del Imperio Romano • Provocar la necesidad de curiosidad y fomentar la búsqueda de información adicional
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 1	<p>En esta primera actividad, partiremos de una situación hipotética: mi padre es agricultor y mientras estaba arando la tierra, ha encontrado unas monedas romanas. Se llevará a clase unas fotografías impresas de las monedas, esto ayudará a que los niños empiecen a hacerse preguntas. A partir de las ideas que vayan sacando, se irá elaborando un mapa conceptual colaborativo, donde guiados por el docente, tocarán las cuestiones como las monedas, la sociedad, el ocio, las infraestructuras, etc. Una vez hecho el mapa conceptual, se les introducirá otro tipo de preguntas vinculándose a Asterix y Obelix, ya que serán ellos los que los acompañarán a lo largo de las actividades. Se colocará un mapa del Imperio Romano conjunto, para situar a la Galia, Roma e Hispania en él, y así visualizar todo el Imperio.</p> <p>Para finalizar, se realizará un eje cronológico o línea del tiempo sencillo, donde colocaremos la época del Imperio y la nuestra de hoy en día, de esta forma, los alumnos quedarán situados tanto en el espacio como en el tiempo. En el Apéndice 2 se visualiza, con un ejemplo, el camino a donde se debe llegar con el mapa conceptual.</p>

FASE DE DESARROLLO

2ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Creando monedas</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Comprender y calcular con números romanos.</i> – <i>Conocer los tipos de monedas romanas</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Cajas o tapas de cartones, cartulinas. • Pinturas, rotuladores, lápices. • Tijeras
DURACIÓN	55 minutos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 2	<p>Durante la primera parte de la actividad, se les pedirá que busquen información sobre las monedas romanas (áureo, denario, sestercio y as).</p> <p>Los primeros 15 minutos, visualizarán los tipos de monedas y sus valores. Posteriormente, los alumnos podrán crear los distintos tipos de monedas de diferentes valores. Harán una tabla con las equivalencias entre el áureo, el denario, el sestercio y el as. Podrán dibujar caras en ellas y números romanos, de valor entre 1 y 50 (I- L), para posteriormente utilizarlas en la sesión del mercado. Los alumnos podrán utilizar distintos materiales, cartulinas, cartones, folios de colores, rotuladores...</p>
-------------------------------	---

3ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Números romanos</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Comprender y calcular con números romanos.</i> – <i>Comprender y calcular con números romanos.</i> – <i>Provocar la necesidad de curiosidad y fomentar la búsqueda de información adicional</i> – <i>Trabajar de forma adecuada en grupos</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Palitos de helado • Cartulina
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 3	<p>En esta actividad el docente repartirá palitos de helado de colores simulando los distintos números romanos por todos los grupos y otros más pequeños que simulen los signos “< y >”. Se les dejará que refresquen la memoria hablando sobre la equivalencia de los números y después, el docente dirá una serie de números, por ejemplo, el 75, y deberán formarlo con los palitos (LXXVII). Después, les escribirá unas parejas de números romanos en la pizarra, y tendrán que colocar el símbolo de mayor o menor entre medias. Por ejemplo; XXIV < XL.</p> <p>En el Apéndice 3, se pueden observar varios ejemplos de los números romanos con el material de los palitos.</p>

4ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Línea del tiempo histórico</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none">– Utilizar medidas y unidades métricas de forma correcta– Trabajar de forma adecuada en grupos– Repartir la carga de trabajo de forma equitativa– Provocar la necesidad de curiosidad y fomentar la búsqueda de información adicional.
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none">• Ordenadores para buscar la información necesaria sobre el hecho histórico• Cartulina donde plasmar la línea del tiempo
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 4	Durante esta sesión iremos a la sala de informática donde los alumnos buscarán los datos de las fechas históricas que ellos prefieran como (el docente les debe situar con algunos ejemplos), por ejemplo, duración de la Edad Antigua, duración del Imperio Romano, periodos principales, emperadores más destacados, etc. Una vez recopilada la información más importante, se les repartirá una cartulina a cada grupo donde plasmarán una línea del tiempo, poniendo las fechas más significativas, con títulos e imágenes o dibujos para que la información sea más visual.

5ª SESIÓN

TÍTULO	<i>La lengua heredada</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none">– Conocer la expansión del idioma– Saber buscar de forma adecuada la información
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none">• Tabla de las palabras• Mapa político en blanco y negro de Europa• Esquema
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 5	Para que comprendan que, en muchos países de Europa, incluido el nuestro, se hablan lenguas romances derivadas del latín se les entregará un mapa conceptual junto con un mapa político en blanco, de Europa. Los alumnos tendrán que colorear los países con lengua romance, para poder visualizar

	<p>hasta donde se expandió el latín. Después, los alumnos buscarán a través del traductor de Google una serie de palabras latinas en cada una de las lenguas romances y las irán escribiendo en una tabla, para comparar similitudes. En Apéndice 4, se encuentra en la tabla que deberán rellenar, así como el esquema de las lenguas que derivan del latín.</p>
--	---

6ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Bingo</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Comprender y calcular con números romanos.</i> – <i>Trabajar de forma adecuada en grupos</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Cartones de bingo • Lápiz • Bingo online
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 6	<p>Esta actividad consiste en el típico bingo, pero esta vez en vez de jugar con los números naturales, se jugará con cartones que tengan los números en romano. El bingo irá cantando los números y ellos tendrán que transformarlos a números romanos y tachar el correspondiente, que escribirá el profesor antes de cantar otro número, para ello, se les dejará que apunten en una hoja en sucio como creen que es ese número para buscarle en su cartón. Se podrá cantar una línea y 1 bingo por cartón. Los alumnos que logren cantarlo obtendrán 2 o 1 puntos en la lista de Asterix y Obelix. En el Apéndice 5 se observan algunos ejemplos de los cartones del bingo.</p>

7ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Pirámide de estrato social</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Conocer y diferenciar las distintas clases sociales de Roma.</i> – <i>Trabajar de forma adecuada en grupos.</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Pirámide de estrato social • Personajes

	<ul style="list-style-type: none"> • Blu tac
DURACIÓN	30 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 7	<p>En esta primera actividad, se colocará en la pizarra una pirámide dividida en tantos colores como estratos sociales. Después, se repartirá a cada grupo, 5 personajes, los cuales tienen distinta vestimenta, calzado, joyas, etc. Tendrán 5 minutos para debatir en qué tipo de clase social colocar a cada personaje. Por último, irán colocando de uno en uno los personajes en la pirámide, pegados con Blu tac, y explicarán por qué razón creen que pertenece a ese estrato social. Los grupos que tengan todos los personajes bien, ganarán 10 puntos en la Lista de Asterix y Obelix, el resto 5 puntos. En el Apéndice 6, se visualiza un ejemplo de cómo deben colocar los alumnos los personajes.</p>

TÍTULO	<i>Escalera de poder</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Conocer y diferenciar las distintas magistraturas de Roma.</i> – <i>Trabajar de forma adecuada en grupos.</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Escalera de estrato social • Personajes • Tarjetas con las funciones desempeñadas por los diferentes cargos de la Administración • Blu tac
DURACIÓN	25 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 8	<p>La segunda actividad consiste en organizar jerárquicamente las principales magistraturas romanas según la función que desempeñaban en la Administración. Se irá explicando a la vez que se va diferenciando y colocando en los escalones a los cónsules, pretores, censores, ediles y cuestores, de la antigua república de Roma. Se preguntará a los alumnos quienes creen que eran los que más poder tenían en razón del cargo que ostentaban en la administración del Estado.</p>

8ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Expertos arquitectos</i>
---------------	-----------------------------

OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Provocar la necesidad de curiosidad y fomentar la búsqueda de información adicional</i> – <i>Trabajar de forma adecuada en grupos</i> – <i>Repartir la carga de trabajo de forma equitativa</i> • <i>Conocer los principales tipos de monumentos romanos.</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina • Información
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 9	<p>Los alumnos seguirán agrupados en los mismos 5 grupos de las actividades anteriores.</p> <p>A cada grupo se les entregará una postal con uno de los siguientes edificios: Acueducto de Segovia, Teatro de Mérida, Arco de Bará en Tarragona, Muralla de Lugo y el Anfiteatro de Itálica. Irán a la sala de ordenadores para buscar la información y los datos que les permitan dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿qué es? ¿dónde se ubica? ¿en qué época fue construido? ¿para qué servía? ¿se sigue utilizando? ¿por qué ha llegado hasta nosotros?, etc. Con todo ello, elaborarán un mural en el que habrá un mapa de la Hispania romana e incluirán en él las fotos de los monumentos, ubicándolas adecuadamente.</p>

9ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Deportes romanos</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Trabajar de forma adecuada en grupos</i> – <i>Exponer corporalmente de forma adecuada</i> – <i>Comprender la expresión corporal del resto de personas</i> – <i>Conocer los tipos de deporte que practicaban en Roma</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • El propio cuerpo • Material que solicite el alumno y el docente pueda facilitárselo (aros, cuerdas, pelotas...)
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA	Durante esta sesión, los alumnos deberán realizar una sesión de expresión corporal basándose en “hechos romanos”. El profesor habrá preparado unas

<p>ACTIVIDAD 10</p>	<p>“cartas” con imágenes de deportes practicados por los romanos y otro grupo con imágenes de los edificios donde se practicaban (anfiteatros, termas, circos). Cada grupo de niños irá saliendo por turno y utilizando solo el cuerpo (sin hablar), deberán transmitir el deporte que les haya tocado, como por ejemplo una lucha de gladiadores, el juego de pelota, baños y relax en las termas, carreras de cuadrigas, ...</p> <p>Irán representando sus “teatros” todos los grupos, contando al finalizar lo que han querido representar, mientras el resto de los alumnos, además de adivinar de qué deporte se trata y de seleccionar el lugar donde se realizaba, podrán dar sus puntos de vista de cómo lo hubieran realizado, qué habrían cambiado...</p> <p>Finalmente, los niños y niñas, escucharán las explicaciones del especialista en educación física sobre las características de la lucha grecorromana y el trigón (juego de pelota) y lo practicarán en la medida de sus posibilidades.</p>
-------------------------	--

10ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Calzada Romana</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Comprender la composición y construcción de la calzada romana.</i> – <i>Trabajar de forma adecuada en grupos</i> – <i>Buscar y seleccionar información importante y relevante sobre el tema</i> – <i>Repartir la carga de trabajo de forma equitativa</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Gravilla de jardín de 3 tamaños distintos • Piedras pequeñas
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 11	<p>Esta actividad es una simulación de la creación de una calzada romana. En primer lugar, los niños buscarán en internet una imagen e información sobre el procedimiento de construcción de una calzada romana. A continuación, van a tener que “construirla” para poder visualizar y comprender cómo lo hacían los antiguos romanos. Se les organizará en los 5 grupos de 5, y cada grupo deberá traer un “tupper” de plástico transparente. Para realizar la actividad, se les entregará 3 tipos distintos gravilla de jardín y unas piedrecitas `pequeñas, para diferenciar así los diferentes tipos de materiales</p>

	<p>que utilizaban. Primero se, simulará el <i>statumen</i> de la calzada, después el <i>rudo</i>, después el <i>núcleo</i>, y por último las piedras, para solidificar el pavimento. Mientras van añadiendo una a una cada capa, a la vez que ellos van haciéndolo, el tutor irá explicando y construyéndolo para todos, proyectando una imagen de las capas de la calzada.</p> <p>Después buscarán un mapa de la Hispania romana con las principales calzadas y tendrán que contestar a algunas preguntas en relación con las principales ciudades que conectaban. El 47 es un ejemplo de las partes que forman una calzada romana.</p>
--	--

11ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Artistas de mosaicos</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Conocer los tipos de mosaicos.</i> – <i>Manipular los materiales de forma correcta para obtener un producto final artístico</i> – <i>Escribir coherentemente un resumen del tema tratado</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulinas • Teselas de plástico • Folios de colores • Papel transparente de colores • Tijera • Pegamento
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 12	<p>Los alumnos deberán crear sus propios mosaicos. Se trabajará con cinco motivos sencillos, obtenidos de mosaicos originales. A partir de ellos se les explicará donde se encuentran dichos mosaicos, donde están colocados (pared, muro, suelo...) y con qué fin. A continuación, en una cartulina o un folio en blanco, se les proporcionara estos dibujos y con teselas de plástico que simularán las de piedra utilizadas en la antigüedad, reproducirán el mosaico. Posteriormente, deberán escribir por la parte de atrás o en un folio aparte, la historia del mosaico que hayan creado, donde se ubicaba, para que servían, etc. Cuando vayan terminando, se irán colocando para decorar la clase.</p>

	Se puede ver un modelo de plantilla en el Apéndice 8.
--	---

12ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Mercado Romano</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Repartir la carga de trabajo de forma equitativa</i> – <i>Actuar adecuadamente tanto de consumidor como de comprador</i> – <i>Calcular con números romanos</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Monedas de cartón • Objetos o comida saludable para vender.
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 13	<p>En esta actividad, los alumnos deberán traer de casa una imagen de un relieve, mosaico o cerámica romana donde se represente una escena de compraventa de productos en el <i>macellun</i> o <i>tabernae</i>. También deberán traer fruta, comida saludable, pulseras o cualquier cosa que el docente apruebe, para que los alumnos, por grupos, puedan realizar un mercado. Unos harán de dependientes y otros de consumidores. Ellos pondrán los precios de sus productos, de entre 1 y 50 (en valor romano), de esta forma, podrán practicar los cambios y a su vez, repasarán los números romanos. Los últimos 10- 15 minutos, se hará una puesta en común.</p>

13ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Arqueólogos</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Conocer los objetos típicos y tradicionales de Roma.</i> – <i>Trabajar de forma adecuada en grupos.</i> – <i>Repartir la carga de trabajo de forma equitativa</i> – <i>Buscar y seleccionar información importante y relevante sobre el tema</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Jardín del colegio • Mapa
DURACIÓN	55 minutos

DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 14	El docente, llevará a los alumnos al jardín del colegio donde previamente habrá simulado una pequeña excavación. Hundidos en la tierra habrá copias de diferentes adornos típicos romanos (fibulas, brazaletes, anillos...), monedas, fragmentos de <i>terra sigilatta</i> , figurillas de bronce, lucernas, etc. Como si fueran arqueólogos, dividirán el terreno en diez cuadrantes, identificando cada zona con coordenadas. Cada grupo deberá excavar en dos de estas zonas. Cada vez que encuentren un objeto, tendrán que hacer una foto y apuntar en sus cuadernos qué tipo de objeto es, dónde creen que se encontraba, quiénes serían sus dueños (esclavos, plebeyos, senadores...).
--------------------------------	---

14ª SESIÓN

TÍTULO	<i>En busca de Asterix y Obelix (Escape Room sencillo)</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – <i>Comprender y calcular con números romanos</i> – <i>Trabajar de forma adecuada en grupos</i> – <i>Localizar y reconocer los mapas</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Aula espaciosa • Cofres • Candado • Luz ultravioleta • Mapas • Actividades
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 15	En esta actividad, el docente dispondrá de un aula espaciosa, la cual estará dividida en 6 zonas. Seguirán trabajando por grupos. Se contará una breve historia a los alumnos, explicando que Asterix y Obelix se han quedado encerrados, pero no se sabe dónde. Han ido dejando pistas para que los alumnos los encuentren. Constará de 5 pruebas y una final en la que participarán los 5 grupos. Cada grupo será un color, dependiendo de la prueba por la que comiencen e irán rotando a las otras pruebas para realizar la actividad que les toque correspondiente a su color. Las pruebas son variadas, la mayoría en relación con los números romanos. Esta actividad está redactada en su totalidad

	en el Apéndice 9.
--	-------------------

15ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Tiempo Lúdico Romano</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – Trabajar de forma adecuada en grupos. – Conocer los juegos populares de la Antigua roma
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Aros con varilla • Patio
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 16	Durante esta sesión, los alumnos recibirán información sobre los juegos populares de la Antigua Roma (correr el aro, la mosca de bronce; juego similar a la gallinita ciega, peonza, canicas...) y, por grupos, practicarán en el patio algunos de ellos.

FASE DE PRESENTACIÓN

16ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Exposiciones</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> – Trabajar de forma adecuada en grupos – Saber exponer los temas tratados de forma adecuada, clara y concisa – Repartir la carga de trabajo de forma equitativa – Conocer los tipos de monumentos
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Cartulina de la línea del tiempo • Mural de los monumentos
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 17	Los alumnos deberán salir a exponer la parte grupal de los monumentos arquitectónicos y la parte de la línea del tiempo, explicando de forma clara y ordenada la información detallada. Cuando terminen, el docente colocará las cartulinas por la clase. De esta forma, todos podrán observar cada uno de los monumentos cuando ellos quieran y tengan curiosidad. Se pretende que los alumnos aprendan a seleccionar la información más importante, aprendan vocabulario y posteriormente, sepan exponerlo de forma clara.

17ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Pasapalabra</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none">- <i>Conocer los conceptos, nociones e historia de la antigua Roma</i>- <i>Trabajar de forma adecuada en grupos</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none">• Rosco de letras• Círculos rojos y verdes para tapar letras
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 18	En esta actividad lúdica se representará el juego de Pasapalabra. Los 4 alumnos que hayan obtenido más puntos en la lista de Asterix y Obelix se jugarán el primer puesto para conseguir ser el “Emperador”. De dos en dos, jugarán poniéndose un roscó alrededor de la cara. Cada vez que vayan acertando o fallando respuestas se les pegará una pegatina, roja si fallan, verde si aciertan. Tendrán 3 minutos para responder todas las preguntas, las cuales irán relacionadas con cuestiones y conceptos de la antigua Roma. El docente, cuando fallen las preguntas, hará una breve explicación y repaso de cada una de las respuestas. Cuando hayan acabado la primera vuelta del roscó, los alumnos tienen la oportunidad de preguntar solo 1 de las preguntas de las cuales hayan dicho «Pasapalabra» a uno de sus compañeros. De esta manera, hará que todos los alumnos estén atentos a las preguntas y repuestas. Las preguntas acertadas suman 2 puntos, las falladas restan 1 punto. El alumno que consiga más puntos ganará el juego. Una de las rondas de preguntas de este juego se encuentra en el Apéndice 10, junto al roscó.

18ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Visita a un Yacimiento Romano.</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none">- <i>Conocer los tipos de mosaicos.</i>- <i>Conocer los tipos de monumentos.</i>- <i>Fomentar el sentimiento de protección y patrón de ismo a la historia</i>- <i>Reflexionar sobre lo que se ha aprendido.</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none">• Autobús escolar

	<ul style="list-style-type: none"> • Comida
DURACIÓN	Todo el día
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 19	<p>Esta sesión estará dedicada a visitar un yacimiento romano que tenemos en Castilla y León. Se realizará el lunes o martes de la semana de la Edad Antigua en el centro. Se visitará en nuestra provincia, el Museo de las Villas Romanas, en Almenara de Adaja-Puras. Utilizaremos “El Enigma de Almenara”, cuya autora es Henar Herrero Suarez. Es una guía, donde a través de juegos, irán conociendo cada una de las partes de la Villa y su función. Se aprovechará el viaje de regreso para irles preguntando en el autobús que ha sido lo que les ha parecido más interesante de la visita. Se les encargará para el día siguiente, que traigan en un cuaderno algunas notas sobre ella; datos interesantes, lo que les ha llamado la atención, curiosidades... Se comentarán sus cuestiones y reflexiones el jueves de la Semana de La Edad Antigua.</p>

FASE DE DIFUSIÓN

Semana De la Edad Antigua

TÍTULO	<i>Semana de la Edad Antigua</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Tomar contacto con la Edad Antigua</i> - <i>Conocer las distintas sociedades</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none"> • Vestimenta romana • Monedas romanas • Parchís números romanos • Oca números romanos • Aros con varilla • Patio
DURACIÓN	3 días (miércoles, jueves y viernes)
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 20	<p>El centro, a finales de curso, organizará una semana didáctica. En esta ocasión será sobre la Edad Antigua, y cada curso representará a una civilización. En este caso, a 4º de Primaria le corresponderá la Antigua Roma. Serán tres días consecutivos, miércoles, jueves y viernes. Cada clase</p>

	<p>estará decorada con las, maquetas, murales o trabajos, realizados por los niños y niñas a lo largo de la unidad. Los alumnos irán vestidos (solo el último día) conforme a la cultura que hayan trabajado, en nuestro caso de romanos. Durante estos días, los estudiantes, organizados por los profesores, irán visualizando los trabajos de las otras clases, teniendo la posibilidad de conocer datos, informaciones, monumentos... que no conocían. De esta forma, podrán aprender de forma directa y vivencial el paso de las distintas épocas, así como comparar su trabajo con los realizados por otras clases.</p> <p>Durante le sesión del último día, los alumnos podrán disfrutar de las dos últimas horas del día jugando a los juegos populares de la Antigua Roma (correr el aro, la mosca de bronce -juego similar a la gallinita ciega-, peonza, canicas...) o bien a juegos tradicionales, adaptados a la temática de Roma, como puede ser el parchís y la oca, pero con los números y dibujos romanos.</p> <p>De esta forma, los niños y niñas del centro tendrán la oportunidad de compartir por unos días las vivencias de la etapa histórica más larga después de la Prehistoria, la Edad Antigua.</p> <p>En el Apéndice 11 se puede ver los tableros tradicionales en números romanos.</p>
--	---

5.5 EVALUACIÓN

La evaluación descansará en un sistema basado no solo en resultados, es decir, el docente se fijará en los avances que vayan consiguiendo los alumnos en cada actividad, recogiendo los datos en cada sesión y tomando nota de las exposiciones y trabajos en grupo. También contará para nota la fase de evaluación sobre las preguntas. Asimismo, se realizará una prueba final en el área de ciencias sociales, la cual determinará los conocimientos que hayan ido adquiriendo durante las sesiones. Por último, realizarán un reporte autoevaluativo, donde los alumnos darán su propia evaluación acerca de lo que han aprendido de manera escrita.

Para preparar la prueba final, en la última sesión, habrá una actividad específica de carácter comprobatorio de los conocimientos adquiridos.

19ª SESIÓN

TÍTULO	<i>Actividad de evaluación</i>
OBJETIVO/S	<ul style="list-style-type: none">- <i>Comprobar los conocimientos sobre los conceptos, nociones e historia de la antigua Roma</i>- <i>Comprobar los conocimientos sobre los mosaicos, los monumentos, las monedas, los juegos, etc.</i>- <i>Reflexionar sobre lo que se ha aprendido</i>- <i>Trabajar de forma adecuada en grupos</i>
RECURSOS	<ul style="list-style-type: none">• Sobres con preguntas
DURACIÓN	55 minutos
DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD 20	<p>El docente repartirá a cada grupo un sobre, el cual lleva dentro una pregunta sobre el tema de Roma. No pueden abrirlo hasta que el profesor diga, por lo que deberán elegir a un representante por grupo, el cual guardará el sobre. Una vez estén todos guardados el profesor formulará 5 cuestiones; 1. ¿En qué época comenzó el Imperio Romano y por dónde se extendió?, 2. ¿Cuántos tipos de clases social había, quiénes eran las personas más importantes durante el imperio, y cual eran las clases con menos poder y por qué?, 3. ¿Cuántos tipos de monumentos arquitectónicos conoces y para qué se utilizaban?, 4. ¿Qué eran los mosaicos, de qué estaban hechos y dónde se situaban?, 5. ¿En qué siglo acabó el Imperio, cuántos siglos han pasado? ¿De qué estaban hechas las calzadas romanas? Se les dejará 5 minutos para contestar cada pregunta de forma grupal, ya que se les irán formulando las preguntas una vez hayan acabado la anterior. Contestará cada vez, un miembro del grupo. El profesor, repartirá una serie de puntos en base a las respuestas de cada grupo, que, a su vez, se irán sumando a la lista de Asterix y Obelix. Los puntos serán 1000, 750, 500, 250 y 100. La puntuación se les dirá en alto, para crear algo de competitividad y esfuerzo a la hora de realizar las respuestas. Una vez acabado el reparto de puntos, los cuales se irán apuntando en la pizarra, de uno en uno sacarán los sobres. A cada grupo le corresponde una pregunta, por lo que si, por ejemplo, al grupo 3 le ha tocado la pregunta 5, la cual ha conseguido 250, se le multiplicará x2 esa puntuación, ganando en su lugar 500 puntos.</p>

6. CONCLUSIONES

Para finalizar este trabajo, parece adecuado poner énfasis en ciertas conclusiones a las cuales se ha llegado tras la realización de este TFG.

Como se indicaba en el inicio de este documento, el objetivo principal de este Trabajo Fin de Grado ha consistido en demostrar que la futura docente ha sabido integrar todas las competencias necesarias para desarrollar su profesión, y que son fundamentales para lograr crear unidades didácticas bien organizadas y plenas de motivadoras actividades, adaptadas a la edad y características de los estudiantes de Educación Primaria.

Así, centrándonos en primer lugar en el objetivo de “Conocer las áreas curriculares de la Educación Primaria”, se ha planteado una propuesta con una cohesión interdisciplinar fuerte entre las áreas del currículo, señalando sus respectivos criterios de evaluación y el cuerpo de conocimientos didácticos en torno a sus procedimientos de enseñanza y aprendizaje. De esta manera, tomando como eje vertebrador un tema de ciencias sociales, Roma, se han integrado contenidos y elementos propios de otras áreas. Para ello, así como para el diseño y planificación de la evaluación de los procesos de enseñanza-aprendizaje, ha sido de gran valor no solo la formación académica recibida, sino también muy especialmente la experiencia práctica previa, adquirida a partir de colaboración con otros docentes.

Con este trabajo se ha intentado fomentar la convivencia en el aula y fuera de ella, así como estimular y valorar el esfuerzo, la constancia y la disciplina personal en los estudiantes. La propuesta de intervención ha sido concebida como una herramienta de convivencia para, así, solventar los posibles problemas o conflictos que vayan apareciendo durante la elaboración y desarrollo de las actividades y durante el estudio sobre el tema y sus conceptos.

En la unidad de intervención se han tenido muy en cuenta los recursos del entorno ofertados por las instituciones públicas. Con la visita a la Villa romana de Almenara-Puras, se ha pretendido que los alumnos observen, disfruten, aprendan y comprendan que tienen que proteger y valorar el patrimonio histórico-artístico. No hemos olvidado tampoco la importancia de aplicar las tecnologías de la información y de la comunicación. De esta manera, los estudiantes tendrán la oportunidad de desarrollar sus competencias digitales a la hora de realizar búsquedas en la red, ser críticos a la hora de seleccionar la información y, posteriormente, exponérsela o explicársela a sus compañeros.

Se ha intentado realizar una propuesta dinámica y activa, que motive a los alumnos y que sea de utilidad a los docentes, ya que rompe los esquemas de la rutinaria lección magistral, buscando las mejores maneras de fomentar la curiosidad infantil. A lo largo del trabajo se, ha logrado comprender, aún más, la importancia que tiene la enseñanza-aprendizaje colaborando en

grupos, y, sobre todo, de una forma lúdica que se salga de los papeles tradicionales. Y ello hemos pretendido reflejarlo en la propuesta, haciendo que sean los propios alumnos los que busquen, encuentren y seleccionen la información que van a estudiar (con una guía del docente sobre los caminos que tomar), apoyándose unos a otros y generando una mayor motivación e interés por aprender. Con ello, aprenden a trabajar colaborando, a repartir cargas de trabajo y roles, así como a mejorar sus habilidades con las Tic.

El formato colaborativo-activo es una manera de desarrollar y adquirir los conocimientos sin tener que utilizar el tradicional método de transmisión-recepción, en el cual el docente es el propio dueño del conocimiento y el alumno un mero oyente. De esta forma, se crea un aprendizaje más significativo y duradero, con base en una serie de sesiones vinculadas unas con otras mediante tareas dinámicas, no todas realizadas dentro del propio aula de aprendizaje.

Lamentablemente, debido al confinamiento provocado por la pandemia mundial del Covid-19, no se ha podido llevar a cabo la intervención en el Centro Escolar donde estaba previsto. Por este motivo, no se pueden presentar resultados ni de los aprendizajes obtenidos por los niños, ni de la eficacia del método de trabajo. Sin embargo, a pesar de no poder llevarlo a la práctica real, diseñarlo, organizarlo y planificarlo, ha supuesto una carga de trabajo importante, pero a su vez, una forma de aprender y de tener contacto con el trabajo que se debe de llevar a cabo en un aula, poniendo en desarrollo las competencias adquiridas a lo largo de la carrera del Grado de Educación Primaria.

El cierre de las bibliotecas durante el periodo de elaboración del TFG, con el objetivo de evitar contagios y la propagación del virus, ha supuesto también un fuerte obstáculo para acceder a la bibliografía especializada. De ahí que la mayor parte de las referencias utilizadas se hayan limitado prácticamente a las fuentes disponibles en internet, a bibliografía de divulgación disponible en el ámbito doméstico o, en algunos casos, a las referencias suministradas por la tutora de este trabajo a la que agradecemos su disponibilidad.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Alegría, J., Muñoz, C.y Wilhelm, R. (2009) *La Enseñanza y Aprendizaje de las Ciencias Sociales*. Concepción: Universidad de Concepción.

Branda, L. A. (2004). El aprendizaje basado en problemas en la formación en Ciencias de la Salud. *El aprendizaje basado en problemas: una herramienta para toda la vida*. Madrid: Agencia Laín Entralgo. Recuperado de:

http://campus.usal.es/~ofeees/NUEVAS_METODOLOGIAS/ABP/abpcienciassalud%5B1%5D.pdf

Calvo Varela, D., Sotelino Losada, A., & Rodríguez Fernández, J. (2019). *Aprendizaje-Servicio e inclusión en educación primaria. Una visión desde la Educación Física. Revisión sistemática*. FEADDEF. (Service-Learning and inclusion in primary education. A visión from Physical Education. Systematic review). 613-614 (3-4). Recuperado de:

https://minerva.usc.es/xmlui/bitstream/handle/10347/20752/aprendizaje_calvo.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Carretero, M.; Pozo, J.I. Y Asensio, M. (Comp.). (1989) *La enseñanza de las Ciencias Sociales*. Madrid: Visor.

Carril, T., Sánchez-Agustí, M. y Miguel-Revilla, D. (2018). Perspectiva histórica y empatía: su interrelación en futuros profesores de Educación Primaria. *Aula Abierta*, 47, 221-228

Fundación Villalar Castilla y León (2008). *El Patrimonio de Castilla y León. Arte y Cultura* (Valladolid).

Gallardo, J. y Novillo, M. (2017). Aprender Historia con rutinas de pensamiento. Juego de explicaciones. *Clio, History and History teaching* 43, 153-176. Recuperado de:

<http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/Novillo.pdf>

Hernández Cardona, F.X. (2002) *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*. Barcelona: Graó.

i Peris, F. J. S. (2015). Gamificación. *Education in the Knowledge Society*, 16(2), 13-15. <https://www.redalyc.org/pdf/5355/535554758002.pdf>

Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Paidós. Recuperado de:

<https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/EI%20aprendizaje%20cooperativo%20en%20el%20aula.pdf>

Losada, A. S., Rego, M. A. S., & Moledo, M. L. (2014). *Aprendizaje-servicio en las universidades gallegas. Evaluación y propuesta de desarrollo* (Doctoral dissertation, Universidade de Santiago de Compostela) Recuperado de:

<https://www.uv.es/aps/doc/Tesis/Tesis%20Uni%20Gallegas.pdf>

Monereo, C. (coord.) (1994) *Estrategias de enseñanza-aprendizaje. Formación del profesorado y aplicación en la escuela*. Barcelona: Graó.

Murphy, J. (2011) *Más de 100 ideas para enseñar historia. Primaria y secundaria*. Barcelona: Graó

- Parcerisa, A. (1996) *Materiales curriculares. Cómo elaborarlos, seleccionarlos y usarlos*. Barcelona: Graó
- Parejo, J. y Pascual, C. (2014). La Pedagogía por Proyectos: Clarificación Conceptual e Implicaciones Prácticas. 26 de abril de 2018, de CIMIE14: 3er Congreso Internacional Multidisciplinar de Investigación Educativa. Recuperado de:
<http://amieedu.org/actascimie14/wp-content/uploads/2015/02/parejo.pdf>
- Pluckrose, H. (2002). *Enseñanza y Aprendizaje de la Historia*, Madrid: Ediciones Morata.
- Ponce Egea, A. I. (2015) “Peter Seixas y Tom Morton. 2013. The Big Six Historical Thinking Concepts. Toronto: Nelson College Indigenous”. *Revista de estudios sociales*, 52, 225-228. Recuperado de:
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6079830>
- Pozo, J. I., Asensio, M., & Carretero, M. (1989). Modelos de aprendizaje-enseñanza de la Historia. En M. Carretero, J.I Pozo y M. Asensio (coord.) *La enseñanza de las ciencias sociales* (211-240). Madrid: Visor
- Pozuelos, F. J. (2007). Trabajo por proyectos en el aula: descripción, investigación y experiencias. *Colección colaboración pedagógica*, 18, 14-75
- Prats, J., & Santacana, J. (2001). Principios para la enseñanza de la Historia. En J. Prats (coord.) *Enseñar Historia: notas para una didáctica renovadora*, (13-33). Mérida: Junta de Extremadura. Recuperado de:
<https://sede.educacion.gob.es/publiventa/PdfServlet?pdf=VP14883.pdf&area=E>
- Prats, J., Santacana, J., Lima, L., Acevedo, M., Carretero, M., Millares, P., & Arista, V. (2011). *Enseñanza y aprendizaje de la historia en la Educación Básica*. Secretaría de Educación Pública. México, DF: Cuauhtémoc. Recuperado de:
http://www.ub.edu/histodidactica/images/documentos/pdf/ensenanza_aprendizaje_historia_educacion_basica.pdf
- Puig, J. M., Batlle, R., Bosch, C., & Palos, J. (2007). Aprendizaje servicio. *Educación para la ciudadanía*. Barcelona: Octaedro. Recuperado de:
<http://educacion.wke.es/agendaonline/Admin/Upload/2816/aprendizaje%20servicio%20m>
- Santisteban, A. (2010) La formación de competencias de pensamiento histórico. *Clío & Asociados* (14), 34-56. Disponible de:
http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4019/pr.4019.%20pdf
- Tippelt R. y Lindemann H. (2001). El Método de Proyectos. 10. Recuperado de:
<http://www.halinco.de/html/doces/Met-proy-APREMAT092001.pdf>

Trepat, C. (1995) Los procedimientos en Historia. *Un punto de vista didáctico*. Barcelona: Graó.
Recuperado de:
https://inicialsayra.weebly.com/uploads/3/1/1/9/31192859/trepat_procedimientos_en_historia.pdf

8. WEBGRAFÍA

Abella, I. (2018). Materiales Ciencias Sociales. *¿Para qué estudiamos la Historia?* Recuperado de:
<https://materialescienciasociales.com/2018/09/12/para-que-estudiamos-historia/>

Aprendizaje Basado en Problema ABP (s.f.) *¿Para qué sirve la Historia?* Recuperado de:
https://www.uma.es/master-en-profesorado/navegador_de_ficheros/Master-Profesorado/descargar/FOTOS.BUENAS%20PR%C3%81CTICAS/Abp%20%5b255587%5d.pdf

Consejería de Educación y Empleo de la Junta de Extremadura. (2018) Rincón Didáctico de las Ciencias Sociales. Proyectos para la Gamificación de las Ciencias Sociales. *El destino de Roma*. Recuperado de: <https://enmarchaconlastic.educarex.es/crea/ccss/roma/index.html>

IES Miguel Catalán (s.f.). Proyectos de Aprendizaje y Servicio y Proyectos del Centro. *Memoria Histórica: Recetas con Historia*. Recuperado de:
<http://iesmiguelcatalan.org/nuestros-proyectos/>

Santillana (2019). Santillana Proyectos. *ABP Aprendizaje por Proyectos Educación Primaria*. Recuperado de: <https://santillana.es/santillana-proyectos/>

Teruel, S. (2019). Educación docente. 5 beneficios del Aprendizaje Basado en Proyectos. Recuperado de:
<http://blog.educaciondocente.es/wordpress/5-beneficios-del-aprendizaje-basado-en-proyectos/>

Vizcaino, I (2018). Aula Siena. Aprendizaje Basado en Proyectos desde la Práctica ABP. Recuperado de:
<https://aulasiena.com/isabel-vizcaino-aprendizaje-basado-en-proyectos-desde-la-practica-abp/>

9. BIBLIOGRAFÍA DE DIVULGACIÓN

Espinós, J., María, P., Sánchez, D. y Vilar, M. (1987) *Así vivían los romanos*. Madrid. Anaya.

Hamey, L.A (1990) *Los ingenieros romanos*. Colección Historia del Mundo para Jóvenes. Madrid: Akal/Cambridge.

Langley, A y De Souza, PH. (1997) *El periódico de Roma. El diario más importante del Imperio*. Barcelona: Ediciones Grupo Zeta.

McMcKeever, S. (1996) *El Imperio Romano*. Gran Enciclopedia de Bolsillo. Barcelona: Editorial Molino.

Morin, E. (1995) *El puerto de Roma en el siglo II de nuestra era. Ostia*. Bilbao: Ediciones Mensajero

10. APÉNDICES

Apéndice 1: Cronograma del horario

Primera Semana

HORAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1º Hora	1º Sesión Sociales		2º Sesión Sociales		3º Sesión Sociales
2º Hora			1º Sesión Lengua		
3º Hora	1º Sesión Plástica				2º Sesión Lengua
RECREO					
4º Hora			2º Sesión Matemáticas		1º Sesión Ed. Física
5º Hora	1º Sesión Matemáticas				

Segunda Semana

HORAS	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
1º Hora	4º Sesión Sociales		5º Sesión Sociales		7º Sesión Sociales
2º Hora				3º Sesión Lengua	
3º Hora	2º Sesión Plástica				
RECREO					
4º Hora			4º Sesión Matemáticas	6ª Sesión Sociales	2º Sesión Ed. Física
5º Hora	3º Sesión Matemáticas				

Apéndice 2: Mapa conceptual

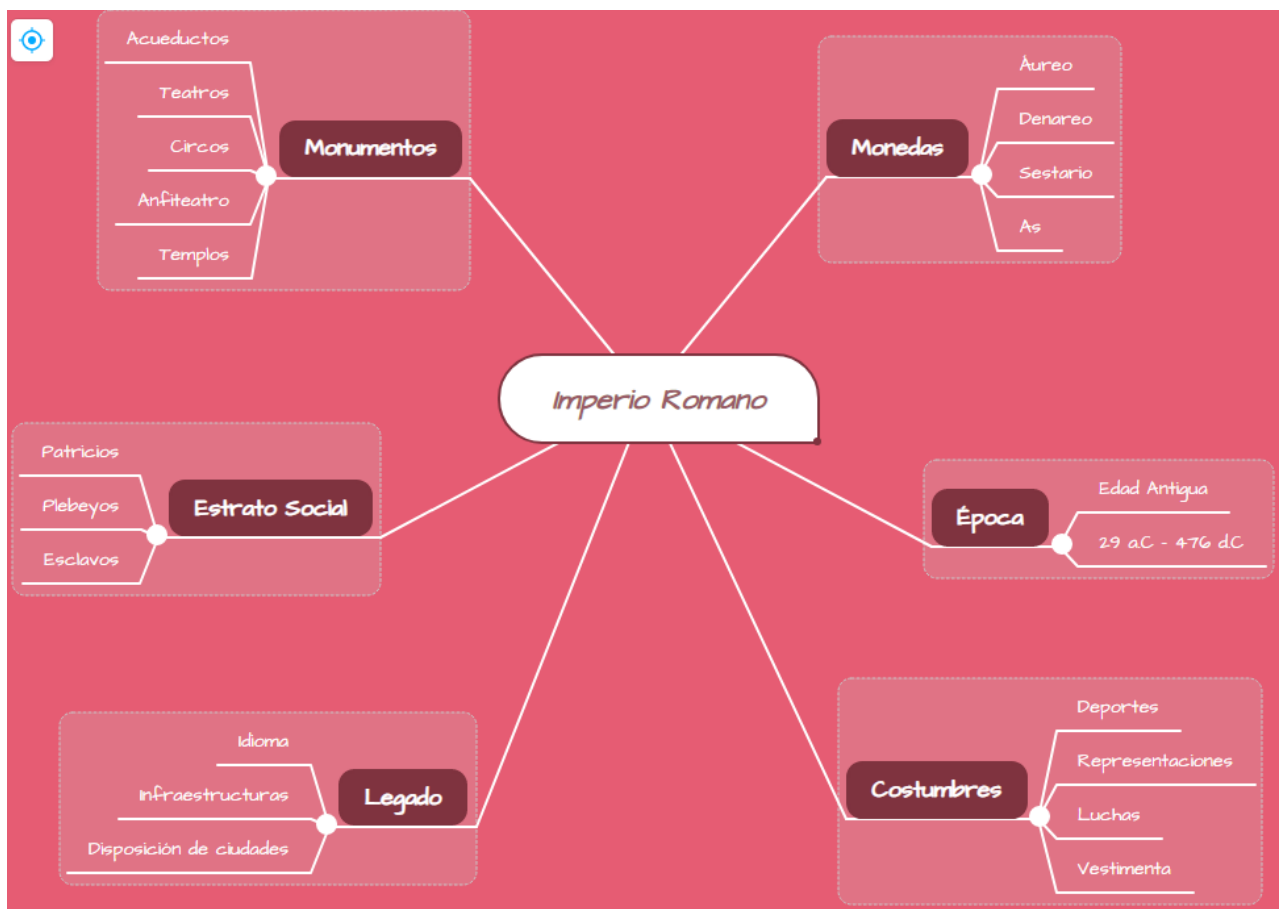


Figura 1: Ejemplo de mapa conceptual

Apéndice 3: Números romanos



Figura 2: Número 1 romano (I)



Figura 3: Número 5 romano (V)



Figura 4: Número 6 romano (VI)



Figura 5 Número 10 romano (X)



Figura 6: Número 16 romano (XVI)

Apéndice 4: Tabla y esquema de la Lengua heredada

Latín	Español	Catalán	Gallego	Portugués	Francés	Italiano	Rumano
árbor	árbol						
nive	nieve						
caelu	cielo						
hómo	hombre						
dígitu	dedo						
novu	nuevo						
vételu	viejo						

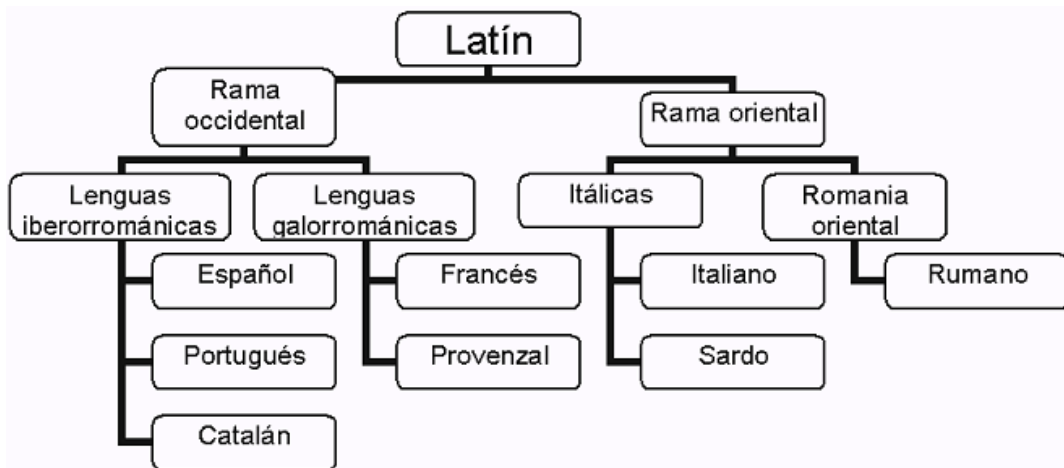


Figura 7: Esquema de las lenguas derivadas del latín

Apéndice 5: Cartones del bingo

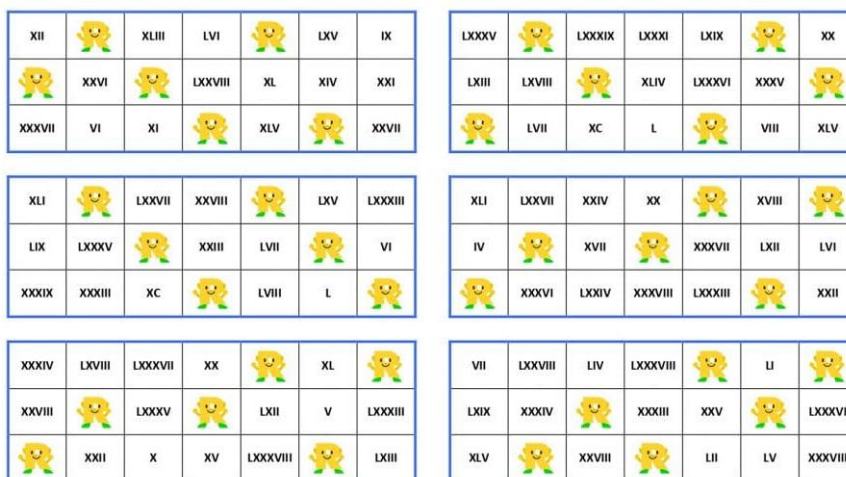


Figura 8: Ejemplos de cartones de bingo con números romanos

Apéndice 6: Pirámide Estrato Social

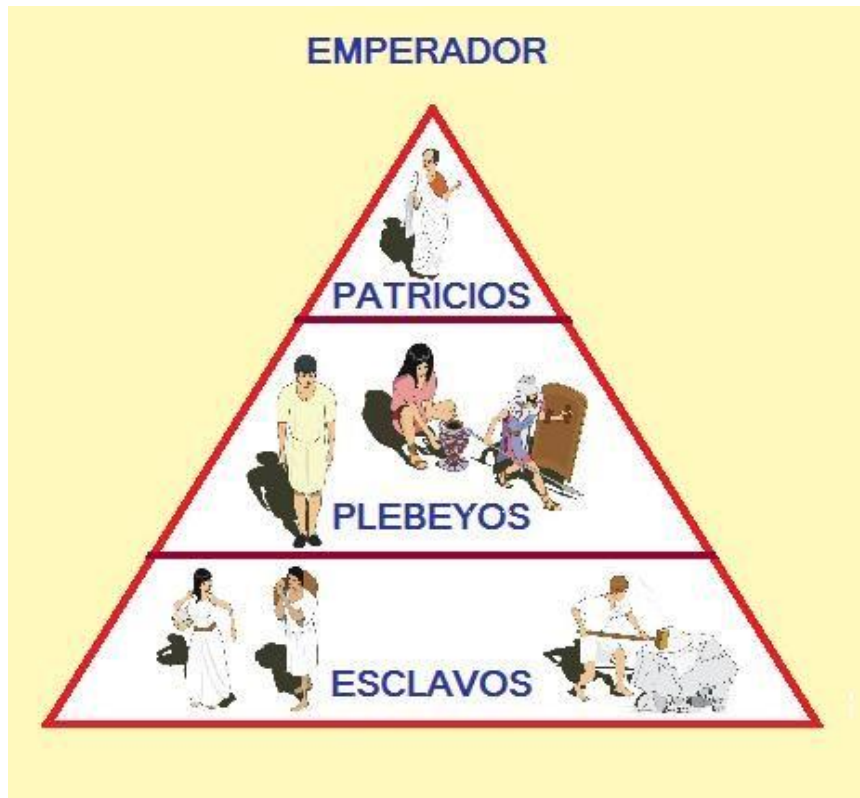


Figura 9: Pirámide de Estrato Social

Tomado de: <https://i.pinimg.com/originals/a3/cb/d7/a3cbd781084182eb073d36e44e635ccb.jpg>

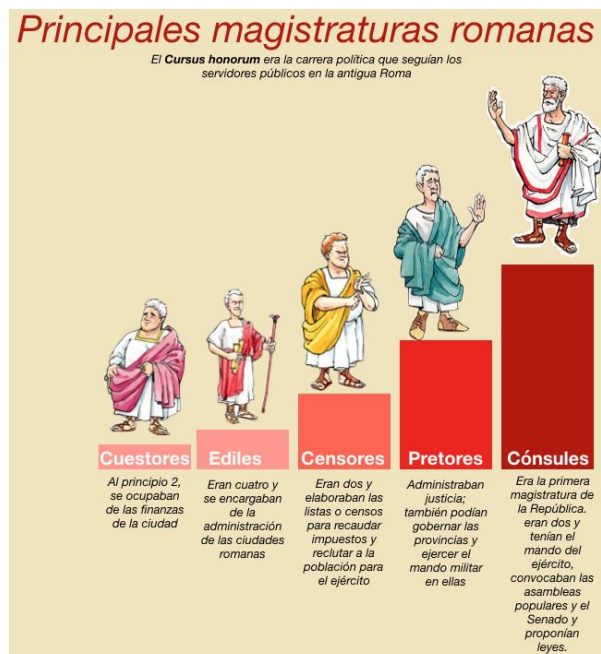


Figura 10: Escalera de poder en Roma

Tomado de <https://juanjoromero.es/origen-roma-conquista-mediterraneo/>

Apéndice 7: Calzada romana

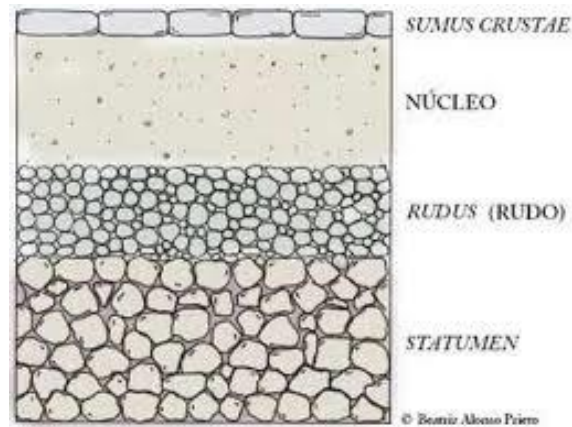


Figura 11: Partes que forman una calzada romana.

Tomado de: https://www.celtiberia.net/imagftp/corte_vias_romanasy1.jpg

Apéndice 8: Mosaicos

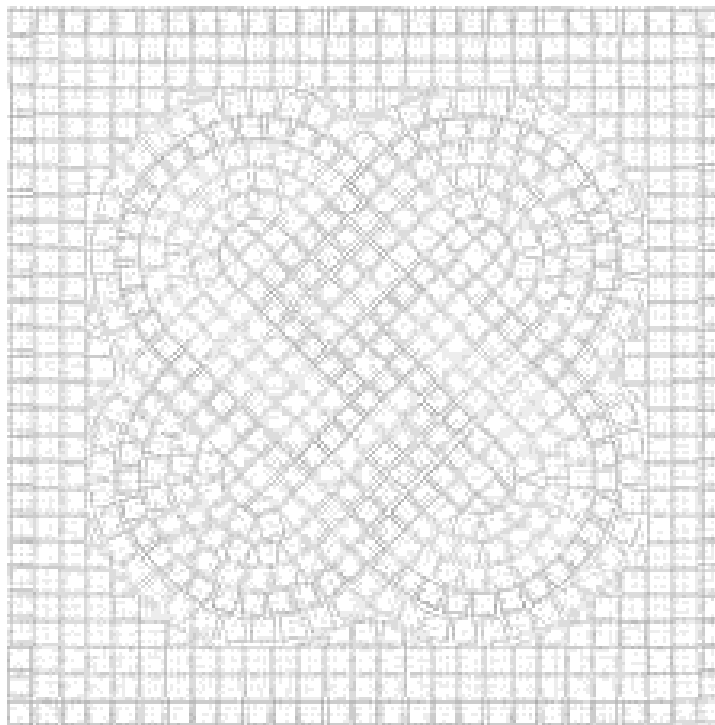


Figura 12: Modelo de plantilla para hacer mosaicos.

Tomado de Payne, L. (2020) Plantillas para colorear un mosaico romano. Villa Romana de la Olmeda

Disponible en: <https://www.villaromanalaolmeda.com/system/files/eventos/20200413/plantillas-colorear-mosaico-romano.pdf>

Apéndice 9: Escape Room: Buscando a Asterix y Obelix

ESCAPE ROOM

Para poder escapar de la habitación, los alumnos deberán resolver una serie de pruebas relacionadas con la Edad Antigua y la época romana. Teniendo en cuenta que están organizados para las otras sesiones en grupos de 5, se utilizarán esos mismos grupos para escapar de la habitación.

Consta de 5 pruebas. Cada grupo tendrá un color (dependiendo de la prueba por la que comiencen, la cual asignará el tutor) y un nombre de grupo. Para organizar mejor el tiempo, dispondrán de unos 5-7 minutos en cada actividad, de esta forma, podrán pensar con claridad y no se juntarán en la misma prueba dos grupos. Cada grupo tendrá una actividad distinta en cada prueba, por ejemplo, en la actividad de la frase secreta, cada grupo tendrá un papelito con su color y una frase distinta.

Para lograr salir de la habitación, tendrán la ayuda de Asterix y Obelix, que les irán acompañando durante las actividades. Estos personajes serán los narradores de las pruebas, ya que ellos mismos, también “necesitan que los alumnos les ayuden a salir de ella”.

Tendrán una libreta para apuntar cosas en sucio, tomar notas, realizar cuentas...

Cuando consigan abrir los cofres y cajas, obtendrán una “recompensa”, que serán unas letras, que les permita pasar a la siguiente prueba, además, formará parte de la prueba final.

Al llegar los alumnos, el docente les leerá el siguiente texto:

¡Bienvenidos romanos!

Necesito vuestra ayuda. Asterix y Obelix se han quedado encerrados mientras intentaban gastar una broma al Cesar. Era de noche y no saben muy bien donde están.

Con vuestros conocimientos y vuestra ayuda, podéis conseguir que los encontremos y liberarles. Solo tenéis que resolver las siguientes pruebas para lograr llegar hasta ellos y salir de la habitación. Ellos mismos os han ido dejando pistas para que los logréis encontrar. Cada

grupo poseerá una antigua libreta donde podréis anotar lo que queráis; hacer cuentas, apuntar nombres... Cada vez que acabéis una prueba, tendréis unos números para abrir los candados y los cofres, los cuales tendrán una gran letra que usareis en la prueba final, por lo que ¡no las perdáis!

¡Mucha suerte y a por Asterix y Obelix!

Pruebas

1ª Prueba: Frase secreta y clave cifrada/ acertijo

Los alumnos tendrán una frase en clave, la cual está escrita con imágenes. Cada imagen corresponde a una letra del abecedario que tendrán que ir cambiando. Una vez que creen la frase, deberán resolver la pregunta. La frase corresponde a "¿En qué año sucedió la Caída del Imperio Romano?" La respuesta es 476, es el número que corresponde a los dígitos del candado que tienen que abrir. Dentro de él, se encontrará la siguiente letra.

¿	E	N	Q	U	E	A	Ñ	O	S
U	C	E	D	I	O	L	A	C	A
I	D	A	D	E	L	I	M	P	E
R	I	O	R	O	M	A	N	O	?

?		M	
¿		N	
A		Ñ	
A		O	
C		P	
D		Q	
E		R	
I		S	
L		U	

2ª Prueba: Luz ultravioleta.

En esta prueba, habrá colocadas unas cartulinas por la clase y en la mesa de la prueba tendrán un boli con luz ultravioleta. Deberán buscar la cartulina del color de su grupo y con la luz ultravioleta, encontrarán escritos en tinta invisible 10 números romanos y 10 números naturales. Los alumnos apuntarán en la libreta todos los números, y los romanos deberán convertirlos a naturales. El número que coincida será el código del cofre de esa prueba. Cuando lo consigan encontrarán la siguiente letra dentro del cofre.

3ª Prueba: Clave secreta

Para resolver esta prueba, cada grupo tendrá un papel con una clave. En ella, habrá unos cuadrados con números romanos, cada número corresponde a una letra del abecedario, los cuales deberán

4ª Prueba:

Esta vez, los alumnos tendrán que realizar un puzle. Es un mapa del imperio de roma recortado en 15 piezas. Cada grupo tiene uno. Cuando logren juntarlo, por la parte de detrás, tendrán dibujado en grande la siguiente letra que tendrán que guardar.

5ª Prueba: Crucigrama Romano.

En esta prueba los alumnos se encontrarán con un crucigrama sobre palabras estudiadas en clase sobre Roma. Cada grupo tendrá el suyo, y colgado en la pared, tendrán una cartulina con 12 fotos y sus números correspondientes, de esta forma, todos podrán ver las pistas de cada palabra. Una vez resuelto el crucigrama, el docente les dará el paso a la siguiente prueba, y les entregará la última letra. En esta prueba, uno de los grupos conseguirá 2 letras, en vez de 1 como el resto.



Fotos de la Cartulina:

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11



12.



6º Prueba Final.

Una vez hayan terminado todos los grupos de pasar todas las pruebas, se juntarán en el centro de la clase para unir las letras que tienen, cada grupo sacará una palabra distinta para formar un acertijo final. Deberán descifrar donde tienen retenidos a Asterix y Obelix los romanos.

E	S	T	Á	N	
D	O	N	D	E	
C	E	S	A	R	
M	A	N	D	A	
L	U	C	H	A	R

Entre todos, deberán pensar donde se encuentran Asterix y Obelix para ir a rescatarlos.

La respuesta será en el Coliseo.

Apéndice 10: Pasapalabra

<p>CONTIENE POR LA A <i>Eran utilizadas por las familias ricas como casa de vacaciones de campo. VILLA</i></p>	<p>EMPIEZA POR LA O <i>Nombre del primer emperador romano. OCTAVIO</i></p>
<p>EMPIEZA POR LA B <i>Color popular que se usaba en los días festivos. BLANCO</i></p>	<p>EMPIEZA POR LA P <i>Espacio de las termas dedicado a realizar ejercicios físicos. PALESTRA</i></p>
<p>EMPIEZA POR LA C <i>Vía de comunicación en la antigua Roma. CALZADA</i></p>	<p>CONTIENE LA Q <i>Lo hacían los romanos con otros pueblos para agrandar el imperio. CONQUISTAR</i></p>
<p>EMPIEZA POR LA D <i>Vivienda de las clases más acomodadas. DOMUS</i></p>	<p>CONTIENE LA R <i>Villa romana en Valladolid. OLMENARA</i></p>
<p>EMPIEZA POR LA E <i>Persona que gobernaba el Imperio. EMPERADOR</i></p>	<p>CONTIENE LA S <i>Las utilizaban para pagar. MONEDAS</i></p>
<p>EMPIEZA POR LA F <i>Plaza central de las ciudades romanas. FORO</i></p>	<p>CONTIENE POR LA T <i>Grandes canalizaciones que llevaban agua a las ciudades a través de valles y montañas. ACUEDUCTO</i></p>
<p>CONTIENE LA G <i>Vestimenta popular en la época. TOGA</i></p>	<p>CONTIENE LA U <i>Antiguas minas de oro en León. MÉDULAS</i></p>
<p>EMPIEZA POR LA H <i>Nombre que recibió la península ibérica en época romana. HISPANIA</i></p>	<p>EMPIEZA POR LA V <i>Pasillos de acceso al graderío de los edificios de espectáculos. VOMITORIOS</i></p>
<p>CONTIENE LA I <i>Lugar donde se celebraban carreras de carros y otros espectáculos. ANFITEATRO</i></p>	<p>CONTIENE LA X <i>Personaje de ficción que nos ayuda con el temario. ASTERIX U OBELIX</i></p>
<p>EMPIEZA POR LA J <i>Primer nombre del padre adoptivo de Octavio Augusto. JULIO</i></p>	<p>CONTIENE LA Y <i>Personas libres, pero con escaso nivel económico y derechos políticos muy restringidos. PLEBEYO</i></p>
<p>EMPIEZA POR LA L <i>Número 50 en romano. L</i></p>	<p>CONTIENE LA Z <i>Nombre del Imperio romano situado en la parte oriental que pervivió durante toda la Edad Media. BIZANTINO</i></p>
<p>EMPIEZA POR LA M <i>Elemento de decoración para los espacios arquitectónicos. MOSAICO</i></p>	
<p>EMPIEZA POR LA N <i>Época a la que pertenece la antigua Roma. EDAD ANTIGUA</i></p>	

Figura 13: Preguntas del juego Pasapalabra



Figura 14: Rosco de Pasapalabra

Apéndice 11: Tableros tradicionales con números romanos

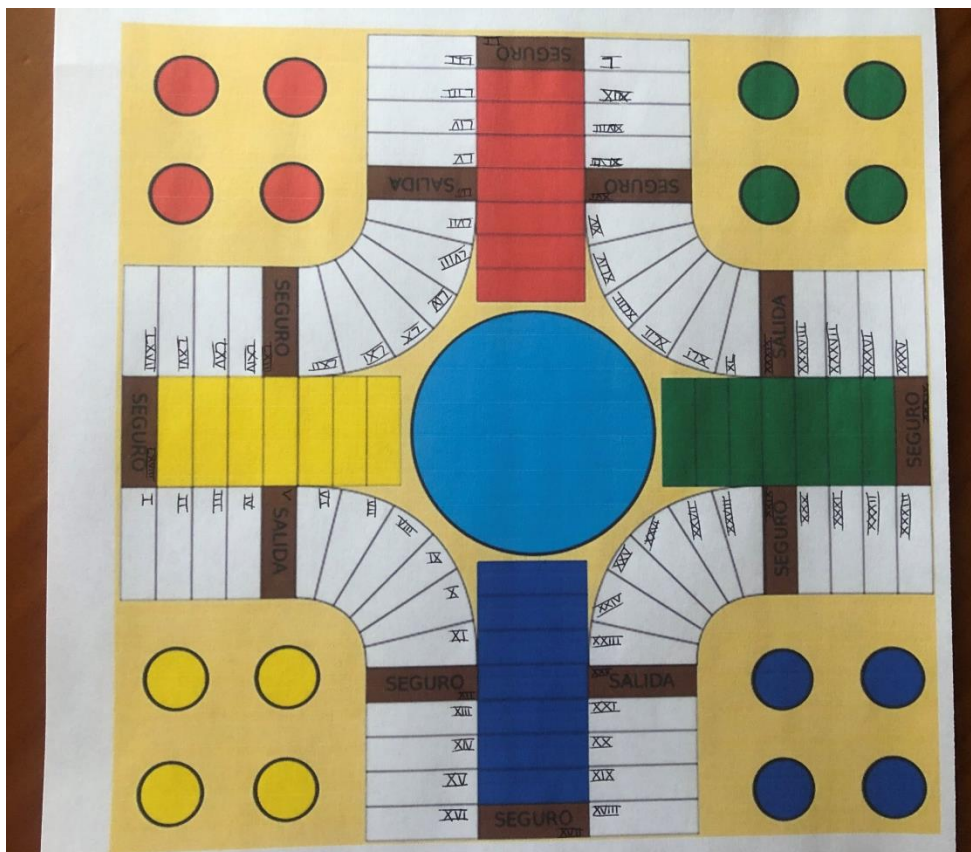


Figura 15: Tablero de Parchís con números romanos



Figura 16: Tablero de la Oca con números romanos.