



UNIVERSIDAD DE VALLADOLID
FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO
GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

“LAS CIENCIAS SOCIALES EN EL AULA DE
PRIMARIA.

PROPUESTA DE INTERVENCIÓN: LA
PREHISTORIA EN EL AULA A PARTIR DEL
MÉTODO ABP”

AUTOR/A: LOURDES PATRICIA GONZÁLEZ TABARÉS
TUTOR/A ACADÉMICO: JOSÉ MARÍA MARTÍNEZ FERREIRA

RESUMEN

La metodología de aprendizaje basado en proyectos constituye una forma de enseñar que dota al alumno de la oportunidad de aprender a partir de sus intereses y dudas, de esta manera, no solo potencia su autonomía si no la motivación necesaria en el aula.

En este trabajo se lleva a cabo una propuesta de intervención práctica basado en este método de enseñanza-aprendizaje, aplicado a un aula de 4º de Educación Primaria, en el ámbito de las Ciencias Sociales, siendo el tema elegido la Prehistoria, y de manera multidisciplinar, con otras áreas de aprendizaje.

PALABRAS CLAVE: Aprendizaje por proyectos, Prehistoria, museo, primaria.

ABSTRACT

The project-based learning methodology constitutes a way of teaching that gives the student the opportunity to learn from their interests and doubts, in this way, not only enhances their autonomy but also the necessary motivation in the classroom.

In this work, a practical intervention proposal is carried out based on this teaching-learning method applied to a classroom of 4th grade of primary education in the field of Social Sciences, the chosen topic being Prehistory, as a whole and in a multidisciplinary way. with other areas of learning.

KEY WORDS: Project-based learning, Prehistory, museum, primary.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN
2. OBJETIVOS
3. JUSTIFICACIÓN
 - 3.1. Tema del TFG
 - 3.2. Competencias del título
4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA
 - 4.1. Concepto de Aprendizaje Basado en Proyectos
 - 4.2. Diferencias con la metodología convencional
 - 4.3. El método de Aprendizaje Basado en Proyectos
 - 4.4. Conocimientos históricos en el alumnado
5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN
 - 5.1. Contexto
 - 5.2. Temporalización
 - 5.3. Espacios
 - 5.4. Objetivos
 - 5.5. Planteamiento didáctico
 - 5.5.1. Propuesta
 - 5.5.2. Planificación
 - 5.5.3. Elaboración
 - 5.5.4. Actividades
 - 5.5.5. Producto final
 - 5.6. Evaluación
6. CONSIDERACIONES FINALES
7. BIBLIOGRAFÍA
8. ANEXOS

1. INTRODUCCIÓN

A través del presente Trabajo Fin de Grado, se pretende mostrar la adquisición de las competencias del Grado en Educación Primaria. Éste consiste en una propuesta, basada en la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos, sobre la Prehistoria, destinada a alumnos de 4º curso de Educación Primaria

Tras plantear los objetivos del presente trabajo, se presentará la justificación del mismo, tanto por el objeto del mismo como por la relación específica con competencias propias del título.

A continuación se muestra la fundamentación teórica que aborda cuatro aspectos: el concepto y origen del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP); las aportaciones y diferencias entre esta metodología y la más tradicional, expositiva, en las aulas; las fases que conforman el diseño de un ABP y, posteriormente, un apartado sobre el conocimiento histórico y la Prehistoria, en concreto, en el alumnado de primaria.

Tras este capítulo, se presentará la propuesta de intervención, mediante un ABP, con un planteamiento multidisciplinar, en el que los alumnos diseñarán un Museo sobre la Prehistoria, como síntesis de su aprendizaje, en el que ejercerán de guías para el resto de la comunidad educativa que lo visite. Se ha indicado el contexto, la planificación, las actividades que se llevarán a cabo, desde las distintas áreas curriculares implicadas en el mismo (Ciencias Sociales, Lengua Castellana, Matemáticas y Plástica), y finalmente, la evaluación.

El último apartado corresponde a las consideraciones finales que reflejan una reflexión sobre la propuesta y el propio proceso de elaboración del TFG, como conclusión del mismo.

2. OBJETIVOS

Los objetivos que se persiguen con este Trabajo de Fin de Grado son:

- Profundizar en los conocimientos sobre la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).
- Reconocer las fases que conforman el proceso de elaboración de un proyecto de ABP.
- Identificar las aportaciones de esta metodología, frente a los métodos expositivos.
- Diseñar un proyecto sobre la Prehistoria, basado en el ABP.
- Plantear actividades, desde un enfoque multidisciplinar, que contribuyan al desarrollo del proyecto desde diversas materias.
- Potenciar el valor del patrimonio cultural e histórico en general y de la etapa de la Prehistoria en particular.

3. JUSTIFICACIÓN

3.1 TEMA DEL TFG

El siguiente Trabajo de Fin de Grado presenta una propuesta para abordar la Prehistoria y su enseñanza a partir de la metodología del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP o PBL, Project-based learning), con alumnos de Educación Primaria.

El tema elegido, la Península Ibérica en la Prehistoria, pertenece al bloque 4 “*Las huellas del tiempo*” del currículo de Educación Primaria. En él se trabajarán aspectos como; la sociedad de la época histórica, las diferentes etapas que comprende la Prehistoria y se enfatizará en los temas relacionados con los yacimientos arqueológicos, concretamente en Atapuerca. El curso al que irá destinado y asociado al contenido del currículo, es 4º de Educación Primaria.

La elección del tema que trata este trabajo no sólo busca abarcar los contenidos del currículo de Educación Primaria, si no también promover en el alumnado la toma de conciencia del valor del patrimonio histórico, así como trabajar, de manera transversal, los valores de respeto por otras culturas y etnias y el rechazo del racismo, a partir de las posibilidades que la prehistoria nos ofrece.

Aunque en el apartado 4¹ se desarrolla y justifica la elección de la metodología para el desarrollo de mi propuesta, se ha optado por el Aprendizaje Basado en Proyectos debido al carácter activo, motivador, integral y la implicación para el alumnado en la construcción del conocimiento. Lleva asociado un aprendizaje significativo por parte de los alumnos, en la medida que el alumno, a partir de un tema, puede añadir e incorporar aspectos de interés que surgen de ellos mismos, todo ello conducirá a que sea más positivo el proceso de enseñanza-aprendizaje, y, en conclusión, más duradero.

3.2 COMPETENCIAS DEL TÍTULO

Las competencias del Grado que se relacionan con la elaboración de este trabajo, son las siguientes:

- Poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación– que parte de la base de la educación secundaria general.
- Capacidad para aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación–.
- Capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (dentro del área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.
- Capacidad para transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.
- Desarrollo de habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.
- Desarrollo de un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.
- Conocer el currículo escolar de las Ciencias Sociales.

¹ Apartado 4. e)

- Fomentar la educación democrática de la ciudadanía y la práctica del pensamiento social crítico.
- Desarrollar y evaluar contenidos del currículo mediante recursos didácticos apropiados y promover la adquisición de competencias básicas en los estudiantes.

4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

4.1. CONCEPTO DE APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS.

Se pueden señalar diversas definiciones del concepto de Aprendizaje Basado en Proyectos puede definirse desde varias perspectivas;

- Definición epistemológica. *“metodología de aprendizaje en la que los estudiantes adquieren un rol activo y se favorece la motivación académica.”* (Eduforics, 2017. Web. Eduforics)
- Definición educativa. *“Metodología que permite a los alumnos a adquirir los conocimientos y competencias clave en el siglo XXI mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real.”* (Ministerio de Educación, cultura y deporte, 2015, 10).
- Ana García-Varcácel Muñoz-Repiso y Verónica Basilotta Gómez-Pablos, del departamento de Didáctica, Organización y Métodos de Investigación de la Universidad de Salamanca, lo definen como; *“modalidad de enseñanza y aprendizaje centrada en tareas, un proceso compartido de negociación entre los participantes, siendo su objetivo principal la obtención de un producto final”*. (García- Varcácel Muñoz Repiso. A y Basilotta Gómez- Pablos, V, RIE, 2017, 114.)

Las definiciones anteriormente reseñadas complementan los elementos que integran y definen a dicha metodología, en resumen, constituye una estrategia de enseñanza-aprendizaje que pretende la resolución de una temática real, motivadora y cercana al alumno mediante un trabajo colaborativo en grupo, proyecto, que promueva la autonomía y la responsabilidad del individuo en una acción que le relaciona con el entorno y en el que no sólo participan ellos, ya que también puede implicar a los demás miembros de la comunidad tanto educativa como social.

Este método de enseñanza tiene su origen en el s. XIX con las propuestas pedagógicas de autores como John Dewey y William Heard Kilpatrick, quienes promovieron el desarrollo de una metodología distinta a la convencional.

En cuanto a los autores anteriormente mencionados, en primer lugar, debemos hablar de John Dewey (1859-1952), pedagogo, filósofo y psicólogo conocido por ser el “padre de la educación renovada”, fue el mentor y motor de la creación de la conocida como “Escuela Nueva”, una manera de entender la enseñanza basada en un nuevo paradigma y, por tanto, supuso una ruptura con el método tradicional. Dewey propuso una escuela cuyos cimientos se basaran en la experimentación y reflexión, propugnó una metodología de trabajo secuenciada de la siguiente manera:

- Consideración de alguna experiencia actual y real del niño.
- Indicación de algún problema o dificultad suscitados a partir de esa experiencia.
- Inspección de datos disponibles así con búsqueda de soluciones viables.
- Formulación de la hipótesis de solución.
- Comprobación de la hipótesis por la acción.

El segundo autor reseñable es William Heard Kilpatrick (1871-1965) quien expuso este tipo de metodología en su obra “*The Project Method*”, en 1918, sin embargo, para entender la definición que dio el autor de esta metodología, nos tenemos que centrar en la idea o percepción de la educación por parte del autor influenciado quizás, por las ideas pedagógicas de Johann Heinrich Pestalozzi, que le hizo ver que su manera de entender la educación distaba con la del autor citado, por tanto, para este autor, la educación no es otra cosa si no “un proceso de vivir asociado que continuamente rehace la vida. La rehace no sólo ocasionalmente y a largos intervalos, sino de un modo continuo”. En otras palabras: “La educación es la reconstrucción continua de la vida en niveles cada vez más elevados y más ricos. Esa es la definición de la educación para el nuevo programa escolar” (Kilpatrick, 1929)

En su obra se refleja la idea del alto grado de significatividad del aprendizaje a partir de la elaboración de un proyecto, teniendo al alumno como principal protagonista de dicho proceso.

Este autor define cuatro fases dentro (y que lo conforma) del aprendizaje basado en proyectos;

- La propuesta o propósito (*Proposal*).
- La planificación (*Planning*)

- La elaboración o ejecución (*Realization*)
- La evaluación (*Evaluation*)

El contexto de su aparición se enmarca en la corriente del constructivismo, esta corriente postula al alumno como el estructurador activo de su propio aprendizaje a partir de la interacción con el objeto de conocimiento (Web. Constructivismo, sf), idea que subyace en la base del ABP, y es que el paradigma constructivista propone que sea el propio alumno quien, a partir de materiales, en el contexto del aula y orientado por el docente, sea quien lleve a cabo la adquisición de unas ideas, nociones o contenidos.

Algunos principios, con base en la teoría constructivista, reflejados en la metodología propuesta, son los siguientes:

- El sujeto construye el conocimiento de manera activa gracias a la interacción con el objeto de estudio
- El significado del nuevo conocimiento se adquiere cuando se establece relación con los conocimientos previos.
- El maestro, profesor o pedagogo es un facilitador del aprendizaje, pero el alumno lo construye.
- A partir de las experiencias se construyen esquemas de conocimientos y estos a su vez cambian.

4.2 DIFERENCIAS CON LA METODOLOGÍA CONVENCIONAL.

Pueden darse razones que justifiquen la puesta en práctica de una u otra manera de enseñar en las aulas en los niveles y asignaturas correspondientes. Aunque ya se ha indicado que este tipo de metodología no es novedosa, sólo en los últimos años parece abrirse paso tímidamente en los centros educativos, en algún momento del curso, si bien se puede apreciar una multiplicidad de formas en su puesta en práctica, por ello, siendo la base de la propuesta de trabajo adoptada, la importancia de esta metodología reside en:

- Permite la comprensión del método científico² (en cuanto los fenómenos o hechos naturales y/o sociales que llegan a observar)

² Fundamentación de la metodología de aprendizaje por proyectos.

- Logra desarrollar en los alumnos el espíritu del emprendimiento e iniciativa a la hora de resolver diferentes problemas que les puedan surgir.
- Fomenta el desarrollo de la creatividad y la inventiva desde la primera parte del proyecto y durante el desarrollo del mismo.
- A partir del trabajo en equipo se logra la colaboración entre iguales y los valores que conlleva, asumiendo retos y dando solución a problemas intrínsecos en este procedimiento.

Es importante indicar las diferencias que existe entre el aprendizaje basado en proyectos y la metodología más convencional y presente (tipología de enseñanza del currículo basado en unidades didácticas) en el aula, a continuación, se expone una tabla donde figuran las diferencias:

MODELO TRADICIONAL	APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS
<ul style="list-style-type: none"> - Se da al alumno una idea, concepto o contenido asociado a un fenómeno preestablecido en el currículum. - El aprendizaje está regulado por el docente lo que da al alumno un papel pasivo en el proceso de su educación (a no ser que el profesorado determine lo contrario). - Puede darse o no una metodología concreta en el proceso de enseñanza - aprendizaje - No implica que tenga un carácter interdisciplinar (aunque pueden llegar a darse) - Exige una organización o estructuración previa. - El aprendizaje es individual. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se parte de un fenómeno real que los alumnos pueden investigar directamente. - El aprendizaje está controlado y marcado por el propio alumno, aunque el docente sirva de apoyo o guía en el proceso. - Implica una metodología - Es una metodología necesariamente multidisciplinar. - No siempre es necesario que haya una organización previa - El aprendizaje es cooperativo.

<ul style="list-style-type: none"> - Se desarrollan conocimientos sobre los contenidos que figuran en el currículum. - Se basa principalmente en el libro de texto, siendo el origen del aprendizaje. - Comunicación unidireccional entre el docente y el alumno. 	<ul style="list-style-type: none"> - Se desarrollan las competencias que logren la consecución de los objetivos fijados. - Se parte de una realidad del entorno o duda que les pueda surgir. - Comunicación bidireccional entre el docente y el alumnado.
--	--

Tabla 1 Comparación entre el modelo tradicional y el ABP

4.3 EL MÉTODO DE APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS

En cuanto a las fases que comprende el Aprendizaje Basado en Proyectos se pueden indicar las siguientes:

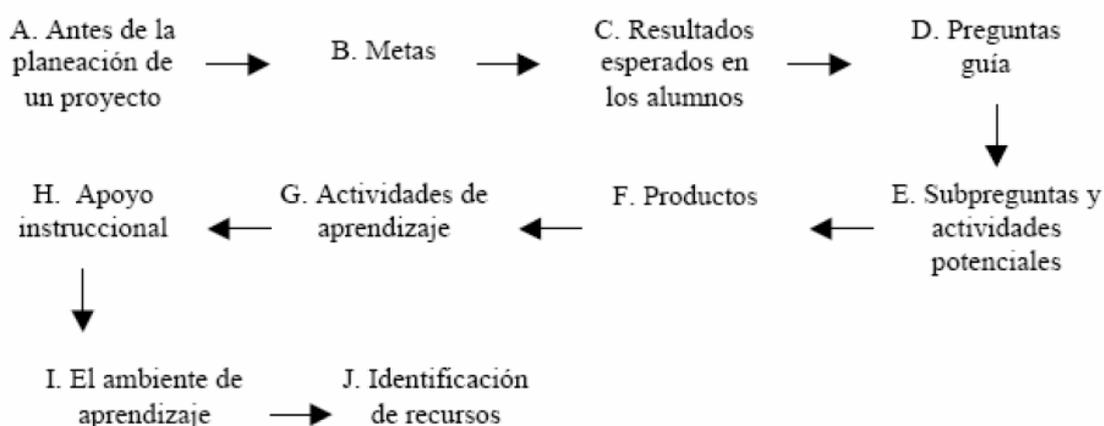
- **1º Fase. La propuesta:** En esta primera parte del proyecto, serán los propios alumnos quienes con ayuda o colaboración con el docente de aula formulen el tema o tópico que será llevado a cabo y que, por tanto, será el eje de acción durante el proceso.
Como se ha mencionado anteriormente, el tema elegido debería estar presente en la realidad de los niños, en su entorno más cercano, para que puedan ser capaces de “hacerlo suyo” y que, a través de cuestiones, a nivel individual o grupal, permita abordar de una manera global y correcta los contenidos a trabajar.
- **2º Fase. La planificación:** De la segunda fase dependerá el éxito o “fracaso” del desarrollo del proyecto y, en consecuencia, la consecución de los objetivos preestablecidos, una estructuración que al igual que en el primer apartado, está en manos, contando con el apoyo u orientación del profesor, de los propios alumnos. Dicha organización se conformará entorno a las preguntas que sobre el tópico se hayan formulado. En esta segunda fase, las técnicas que establezcan las bases, cuestiones, ideas, etc. del trabajo pueden ser en forma de mapa conceptual o lluvia de ideas, con el objetivo de extraer y sintetizar los aspectos implicados más importantes que deberían ser abordados.

- **3º Fase. La elaboración:** Un apartado de carácter práctico, debido a que, en esta parte, predominará la observación, indagación, comparación, búsqueda y análisis de información, a través de la lectura, entrevistas, experimentación, etc., acerca del tópico. En esta fase, el trabajo de los alumnos deberá ser principalmente grupal, con lo que ello implica: colaboración, capacidad de diálogo, de trabajo en diferentes “roles”, de argumentar y discutir etc.

De igual modo, es importante recalcar la necesidad del contacto directo y personal del alumnado con la realidad a investigar y estructurar en un proyecto, ya que una de las esencias de esta metodología, es el papel activo que asumen y del que se dota a los alumnos y que atañe a la transformación de la información en conocimiento propio o construido de manera significativa, apropiándose del mismo.

- **4º Fase. La evaluación:** Como en cualquier intervención educativa, se requiere de una evaluación de los conocimientos o competencias adquiridas, a través de los resultados del proyecto que se ha llevado a cabo, dirigida tanto al docente como al resto de compañeros por medio de los productos elaborados por los alumnos, que sintetizan el trabajo desarrollado y el aprendizaje construido, por ejemplo: murales, videos, etc. Así mismo, se evaluará la implicación individual y colectiva de cara al desarrollo colaborativo del proyecto y, finalmente, el proceso seguido para la adquisición de nuevos conocimientos, tomando conciencia del mismo.

Pasos para planear un proyecto



(Esteban. D, Hernández. L, Perales, M.A y Sánchez, A. s.f. 13)

4.4 CONOCIMIENTOS HISTÓRICOS EN EL ALUMNADO

El tema elegido para su desarrollo en la propuesta de intervención, aplicada a un aula de primaria, es la Prehistoria. El periodo histórico que transcurre desde los inicios de la especie humana hasta hace 3500 A.C, año en que se produce la invención de la escritura y con ello el inicio de las etapas históricas.

Teniendo en cuenta nuestros orígenes, de dónde procedemos y cómo hemos ido evolucionando, podríamos considerar que las épocas que nos anteceden, constituirían nuestro patrimonio, el de toda la humanidad. En este sentido, Fontal (2008) lo define de esta manera:

“las relaciones que se establecen entre individuos y bienes, objetos materiales e inmateriales de valor universal excepcional desde el punto de vista de la historia, el arte o la ciencia, que contribuyen a crear un sentimiento de identidad individual social, y que se transmiten generacionalmente”. (Fontal, 2008,79-110)

Enfatizo dos aspectos, el primero se refiere a que, a la hora de entender el patrimonio, de un individuo o sociedad, y sus relaciones con los elementos, tanto materiales como inmateriales, se contempla la historia, y con ello los procesos de evolución, como especie y sociedad que ha logrado los niveles de desarrollo que tenemos hoy en día, todo ello a partir de los vínculos que se establecen con esos elementos. En esa definición, se evidencia, por tanto, la importancia de considerar la historia, y por consiguiente la prehistoria, en la sociedad, en el día a día y en el aula, como algo nuestro, nuestro “mayor tesoro”. Este será uno de los objetivos que se pretende alcanzar, que los alumnos logren adquirir ese sentimiento y respeto por lo que constituye su patrimonio, el legado de generaciones pasadas, y que como tal lo valoren, en línea con lo que el propio currículo de primaria refiere; *“desarrolla la capacidad para valorar y respetar el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico, y asumir las responsabilidades que supone su conservación y mejora.”* (BOCyL, Decreto 26/2016).

El segundo aspecto a considerar es el sentimiento de identidad individual social, sentir que, a partir de la historia y su herencia en el ser humano, pertenecemos a una sociedad, a un grupo con unas características individuales y colectivas que nos hacen únicos, es

decir, que los alumnos se sientan participes de “algo” que en definitiva es propio, que no lo consideren extraño o muy lejano a ellos. A partir de mi visita al Museo de la Evolución Humana (Burgos), observe como muchos niños se sorprendían de lo que veían, pero al tiempo, apreciaba un cierto sentido de orgullo de la evolución desde entonces hasta hoy en día, reflejado en expresiones como “¿yo era así?, ¡Qué guay!”.

En el currículo de Primaria, se enuncia: “*es importante para los alumnos adquirir las referencias históricas que les permitan elaborar una interpretación personal del mundo*” (BOCyL, Decreto 26/2016). Se pretende que logren adquirir una actitud y sentido crítico y racional frente a la información que les llegue a través de diferentes medios, con la base de unas referencias históricas claras.

No se puede concebir una educación plena sin entender que, parte de los cimientos de las ideas que los alumnos adquirirán, están relacionados con nuestro pasado, nuestra historia y, por consiguiente, constituye parte de nosotros.

En cuanto al concepto que nos atañe en el trabajo, es importante indicar las posibilidades educativas que nos aporta, con un gran potencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En primer lugar, una de las oportunidades que nos va a ofrecer el trabajo en el aula de la Prehistoria, será un aprendizaje activo, en base a la opción metodológica empleada, ya que implica que sea el propio alumno el que vaya configurando su esquema de aprendizaje a partir de las dudas que le puedan surgir y que, al mismo tiempo, exista en él la curiosidad y la motivación por aprender a través de procesos.

En segundo lugar, el trabajo de la Prehistoria nos permite desarrollar en el alumno el pensamiento y razonamiento crítico. Hago referencia a que, primero, elaboren unos conocimientos básicos sobre el tema a tratar: como eran las sociedades, el cambio en el entorno o cómo los primeros seres humanos han influido en la actualidad y que puedan ser capaces de discernir de manera crítica la información. Así mismo, nos permite que los alumnos, puedan adquirir el razonamiento necesario para saber cómo medir el tiempo, elaborar, analizar e interpretar el eje cronológico.

En cuanto a la tercera posibilidad educativa, la prehistoria constituye la memoria material de nuestros antepasados (Högberg, 2007), un patrimonio que necesita ser cuidado y valorado. Diversos investigadores y especialistas reafirman esta importancia, la prehistoria es nuestra Historia, la de los humanos, de nosotros como especie sobre el

planeta Tierra (Yacimientos Arqueológicos de la Araña, 2015) y que, como tal, se tiene que cuidar, comprender y valorar.

Otra posibilidad que nos ofrece la Prehistoria, es la de herramienta de lucha contra la xenofobia y el racismo, unos valores presentes en la sociedad actual. Al trabajar en el aula con las diferentes épocas y, por consiguiente, sobre las sociedades protagonistas de ellas (características, formas de vida, costumbres, etc.), los alumnos podrán darse cuenta de la diversidad de personas y grupos sociales que conforman el término “humanidad”. Un concepto que, gracias a la evolución y expansión, en un proceso adaptativo, nos dota de una riqueza cultural inigualable, a partir de un mismo y único origen.

Otras posibilidades que nos ofrece el tema elegido, hacen referencia a habilidades y espacios (Ruiz Zapatero, 1995) que podemos tratar. Así se pueden señalar diversas opciones en torno a los temas que podemos trabajar, desde los asociados a la propia asignatura de Ciencias Sociales, como la transformación del entorno, en lo referente a las acciones que con anterioridad se hacían y como afectaba al medio, o como la conservación y valoración de los restos arqueológicos.

Otra de las razones que justifica la validez del trabajo en el aula del tema elegido, es el enfoque interdisciplinar que se ha dado al tratamiento de la Prehistoria, atendiendo a una de las ideas que durante toda la carrera nos han señalado, la conveniencia de trabajar los contenidos desde todas las perspectivas, es decir, no sólo centrarse en un área, si no englobar, de manera lógica y posible, las distintas materias, como, por ejemplo

- Lengua Castellana: y es que con diferentes actividades se puede trabajar la expresión escrita, oral, conocer diferentes idiomas o fomentar la lectura.
- Matemáticas: mediante el trabajo de fechas, escalas, etc.
- Educación Artística: que se puede trabajar a través del dibujo, elaboración de esculturas.

Por tanto, todo ello nos va a permitir que podamos trabajar los contenidos de la Prehistoria desde múltiples perspectivas y, por consiguiente, de una manera global. Considero muy importante enseñar o educar en la historia, en nuestra historia, de una manera que no solo se centre en los libros, si no que sea planteada de manera práctica, a partir del descubrimiento y el contacto con fuentes y los procesos llevados a cabo para la reconstrucción de nuestro pasado. Es importante que, como maestros, seamos capaces de discernir y hacer una buena elección de los recursos didácticos que se puedan

presentar, ya que algunos de ellos, principalmente películas y series, incluso algunos libros, transmiten ideas erróneas a los alumnos, ideas que calan en ellos y que hacen que elaboren ideas previas equivocadas sobre el tema.

Un ejemplo sería la película “Los Croods: Una aventura Prehistórica” (2013), una cinta dirigida por Kirk De Micco en el que se presenta a una familia cavernícola que lucha por sobrevivir en lo que ellos conocen como el “*fin del mundo*”, y acaban descubriendo un nuevo mundo lleno de animales y vegetación fantástica. Dejando a un lado el argumento de la historia, en sí, la película genera una idea errónea de la época prehistórica ya que, en relación a lo que ven, los niños pueden asociar la existencia de un nuevo mundo dentro de esa época, que es la que aparece en la película, y que realmente no llegó a existir. En otras series como “Los Picapiedra” (1994), la trama nos presenta a dinosaurios junto con cavernícolas, algo totalmente erróneo y que confunde a los niños, ya que ambos son especies de épocas totalmente distintas. El hecho de plasmar este tipo de escenarios, puede ser la razón por la que muchos niños, cuando se les pregunta sobre la prehistoria, hablen de dinosaurios como la idea principal. Así mismo, en ella podemos ver un estilo de vida similar al que actualmente tenemos, por lo que los niños pueden no llegar a entender el cambio que supone el proceso de la historia y su evolución.

Existen otros tipos de películas como “El Viaje de Arlo” (2015) que plantea un escenario hipotético, en el que, imaginando que no impacta el meteorito en la tierra, nos muestra cómo sería la convivencia entre humanos y dinosaurios, un tipo de historia que puede dar pie a actividades en la que los alumnos pueden imaginar situaciones paralelas e imaginativas a las que verdaderamente acontecieron fomentando así, la imaginación y creatividad entre otros.

En los libros de lectura infantil-juvenil, podemos encontrar ejemplos que muestran que la información sobre la prehistoria puede tratarse de una manera errónea, principalmente en lo que los autores literarios entienden por el fin o inicio de cada etapa de la prehistoria, y es que en muchas novelas o comics la Prehistoria finaliza en el Neolítico y no con la invención de la escritura, cuando realmente existen más etapas dentro de este periodo histórico. Una de las novelas que pueden inducir al error en los alumnos, de manera subliminal e inconsciente, es “Cromañón” (2007).

En conclusión, las oportunidades didácticas en la enseñanza-aprendizaje que nos ofrece la Prehistoria en concreto, son múltiples y variadas, aprovechando los recursos de los

que podemos disponer, permitiendo que los alumnos puedan conocer, valorar e interpretar una información veraz y cómo la sociedad actual es fruto de su pasado.

5. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

5.1. CONTEXTO

El centro al que va destinada mi propuesta de intervención, corresponde al colegio donde he desarrollado las prácticas, es un centro de titularidad pública de línea 3, situado en el municipio de Laguna de Duero, en la provincia de Valladolid, se ubica en la parte antigua e histórica de la localidad. La zona donde se encuentra el colegio es una zona tranquila, con casas a su alrededor, dejando a un lado el Pinar de Antequera.

El curso elegido es 4º de Educación Primaria. Es en este curso donde se introduce por primera vez el concepto de prehistoria y todo lo referente a ella. En el aula (hipotético y por tanto, sin considerar las restricciones del COVID-19) existen niños de diversas nacionalidades, rasgo a tener en cuenta a la hora de trabajar la multiculturalidad en el aula, como en tradiciones, idioma, costumbres, etc., El aula consta de un total de 25 alumnos, 8 niñas y 17 niños cuyas edades están comprendidas entre los 9 y 10 años, no existen alumnos que presenten necesidades educativas especiales (NEE) considerables y que exijan adaptaciones curriculares, aunque sí que se pueden presentar dificultades propias del curso y de la edad con la que vamos a trabajar: faltas de ortografía, dificultades en la adquisición de ciertos contenidos, problemas ante ciertas actitudes en el trabajo de aula.

El horario con el que vamos a trabajar será el adjunto en Anexo, de esta manera, aunque principalmente se trabaje en las horas que corresponden con la asignatura de Ciencias Sociales durante el transcurso del proyecto, se dispondrá de horas asociadas a otras asignaturas como Lengua Castellana, Matemáticas o Educación Plástica implicadas con el proyecto.

5.2 TEMPORALIZACIÓN

El desarrollo del proyecto se distribuirá desde el 22 de marzo hasta el 23 de abril, previo a las vacaciones de Semana Santa y durante la Semana Cultural del colegio. En total, el número de sesiones destinadas a la resolución de actividades, así como a la preparación del museo, será de 12 sesiones, cuya duración será de una hora de clase, distribuidas entre las asignaturas implicadas en el mismo: Lengua Castellano y Literatura, Matemáticas, Ciencias Sociales y Educación Artística.

El museo prehistórico será expuesto durante la Semana Cultural del centro, del 19 al 23 de abril, y estará destinado a todos los miembros de la comunidad educativa tanto alumnos y docentes, como familiares.

Así mismo, a continuación, se adjuntará una tabla en la que se explicita la duración del proyecto, desde su inicio hasta su exposición. En lo referente a la semana de apertura del Museo, serán 5 sesiones en las que se exponga el proyecto cuya duración será de 2h y 30m cada (sesión) día por la tarde, la razón se debe principalmente para evitar mezclar las clases de otras aulas con el proyecto en concreto.

PROGRAMACIÓN DEL PROYECTO “MUSEO PREHISTÓRICO”

TEMPORALIZACIÓN	DESARROLLO
22– 26 de marzo	Presentación de la idea del proyecto en el que tendrá lugar también, la Fase 1; <u>la propuesta</u> , en esta semana, el día 22 de marzo, se les enviará un mensaje a los padres de los alumnos informándoles de que se va a hacer, firmar autorizaciones para las salidas programadas y, cuando sea necesario, saber si se puede contar con su colaboración.
	Fase 2; <u>planificación</u> , en estos días, se irán haciendo las distintas actividades propuestas para el aula, así como, se llevarán a cabo las distintas excursiones programadas por

<p>29 de marzo – 12 de abril</p>	<p>parte del centro al; Museo de la Evolución Humana, los Yacimientos de Atapuerca (Burgos) y la exposición de la Prehistoria en Madrid.</p> <p>De esta manera, durante estos días, se irán creando los elementos que posteriormente pasarán a formar parte de la exposición.</p> <p>En estos días, tendrá lugar también la fase de <u>elaboración</u> (3) y <u>evaluación</u> (4), periodo que se extiende durante un mayor tiempo debido a que en ella, se engloban las fases 2, 3 y 4, aunque es importante matizar que la fase 4, la correspondiente a la evaluación, se va a realizar también en la siguientes semana debido a que, gran parte de las actividades que se lleven a cabo y que serán realizadas durante la exposición en el Museo de la Prehistoria, serán en ese momento cuando tenga lugar la evaluación de las productos resultado de las actividades realizadas por los alumnos.</p>
<p>13-16 de abril</p>	<p>Esta semana constituye la previa a la apertura y, por tanto, la exposición del Museo de la prehistoria llevado a cabo por los alumnos de primaria, por tanto, en esta semana durante las tardes, se irán realizando, colocando y ultimando los detalles que configurarán todo el museo; huellas en el suelo, paneles informativos, colocación de los murales o dibujos realizados preparación del escenario de la dramatización, etcétera.</p>
<p>19-23 de abril</p>	<p>En esta semana, tendrá lugar la apertura y presentación por parte de los alumnos del museo que han realizado durante las semanas anteriores su Museo Prehistórico, además, serán los propios alumnos quienes, organizados de manera previa asignando un puesto a cada alumno y/o grupo, vayan explicando, organizando y coordinando la resolución de todas las actividades que se puedan presentar en el museo, ej. el juego del parchís o los</p>

	desenterramientos en los yacimientos arqueológicos, siempre sin olvidar la figura del docente como coordinador y ayuda ante cualquier tipo de imprevisto que pueda surgir.
--	--

SESIÓN	ACTIVIDAD
1	Nuestra línea del tiempo
2	Elabora un cartel
3	¡Somos artistas!
4	Imagina que...
5	Construimos con nuestras manos.
6	Somos Arqueólogos.
7	Érase una vez...
8	Constructores geométricos.
9	¡Acción!
10	De oca a oca y tiro porque me toca
11	Collage artístico
12	¿Y a usted...?

5.3 ESPACIOS

Los espacios en los que se va a desarrollar, tanto la puesta en práctica de las actividades como posteriormente la exposición del Museo de la Prehistoria, serán del propio centro. Principalmente se trabajará en el aula, aunque por las exigencias de algunas actividades, estas serán llevadas a cabo en otros espacios como el patio del centro en la actividad de arqueología. Así mismo la propia exposición del Museo de la Prehistoria, tendrá su

ubicación en diversas zonas del centro educativo, desde el hall de la entrada hasta los pasillos y algunas aulas, de esta manera, se pretende que no quede todo agrupado y “amontonado” en un rincón del centro.

También, otro de los espacios en los que se va a ubicar el desarrollo de las actividades y que constituye una salida externa al centro, es el Museo de la Evolución Humana situado en la provincia de Burgos, un centro en el que se muestran un conjunto de restos, yacimientos y modelos que permitan entender y hacerse una idea de la evolución que ha sufrido el ser humano durante millones de años.

5.4 OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- Identificar aspectos básicos de la Prehistoria: cronología, características, forma de vida y avances más significativos.
- Otorgar valor patrimonial al legado material de la Prehistoria y fomentar el cuidado y la conservación de los yacimientos arqueológicos y materiales recuperados.
- Tomar conciencia de la importancia del lenguaje como instrumento de comunicación.
- Descubrir el uso funcional de algunos conceptos matemáticos.
- Desarrollar la creatividad en las manifestaciones artísticas.
- Introducir a los alumnos en búsqueda de información a través de diferentes soportes.
- Utilizar las Tecnologías de la Información y Comunicación como fuente de información sobre el proyecto.
- Desempeñar actitudes de respeto mutuo y colaboración.
- Desarrollar la iniciativa y el emprendimiento por medio del diseño de una exposición sobre la Prehistoria.

5.5 RECURSOS

Los recursos que se utilizarán en las actividades serán tanto; los materiales didácticos que nos ofrece el aula, ej. materiales artísticos, visuales, plásticos, etc., como otro tipo de recursos ajenos como; instituciones (Museo de la Evolución Humana (Burgos)) históricas o culturales e internet.

En cuanto a los materiales que se usen en el aula, serán los que, de manera habitual, los niños dispongan, ej. tijeras, papel, bolígrafo, etc., otra parte de los recursos a utilizar en las actividades, serán aquellos que traigan de casa, concretamente los restos que se puedan reciclar; envoltorios, bolsas de plástico, cartón, plástico, etc., de esta manera, se pretende fomentar el reciclaje en el aula y que sean los propios alumnos los que se encarguen de dicha labor.

Otro tipo de recursos que se van a utilizar, son presentaciones que girarán en torno a la temática o contenido a tratar, para ello, se elaborarán a partir de internet o creadas por el propio docente, y serán las que después utilicen los alumnos y alumnas a modo de guía u orientación, el conjunto de las mismas figura en el apartado de Anexos.

5.5.PLANTEAMIENTO DIDÁCTICO

5.5.1. PROPUESTA.

En esta primera fase, se planteará a los alumnos el proyecto que vamos a desarrollar, para ello les plantearemos unas preguntas: *¿de dónde venimos?, ¿cómo era la vida hace 50.000 años?*, respondiendo como lluvia de ideas en gran grupo. A partir de todas las ideas y preguntas que puedan surgirles a los alumnos, se configurará el eje de nuestro proyecto, se planteará a los alumnos la posibilidad de que ellos mismos, como investigadores, desarrollen la labor de conocer, investigar, indagar y crear su propio museo, para así resolver las dudas que otras personas como nuestras familias, amigos o miembros del colegio pudieran tener.

Tras esto, se les dará, de manera grupal, una pequeña caja que contiene dos documentos. En el primero encontrarán la siguiente información:

“El Ministerio de Educación ha seleccionado a vuestro colegio para participar en el concurso sobre realización de un Museo escolar sobre la Prehistoria. Debéis de investigar sobre esta etapa de la historia y recopilar información y objetos con los que diseñar la exposición de vuestro museo, en el que ejerceréis de guías del mismo. También necesitamos que nos ayudéis, a descifrar el código de un documento que os enviamos. No os preocupéis si no lo podéis leer ahora, porque cuando acabéis de ayudarnos seguramente hacerlo”.

En el segundo, habrá un mensaje con símbolos que los alumnos no pudieron descifrar en ese momento, pero que como se les indicará, podrían hacerlo más adelante.



En esta primera fase se informará, por parte del centro, a las familias en lo referente al proyecto, es decir, en qué consistirá, y sobre la salida programada durante la realización del proyecto, para la cual deberán otorgar una autorización que permita realizarla con sus respectivos hijos; así como requerir su colaboración facilitando información, libros, objetos, etc. Anexo I

5.5.2 PLANIFICACIÓN.

Una vez que teníamos claro que era la Prehistoria el tema elegido, teníamos que estructurar en dos partes el proyecto:

- 1°. Investigar todo lo referente a la prehistoria.
- 2°. Crear los elementos representativos de los hechos que eligieran y que dieran sentido al futuro museo que íbamos a crear.

Para el primer paso, establecemos con los propios alumnos los aspectos más importantes que teníamos que investigar:

- Conocer cuántas épocas tiene la Historia, sus fechas de inicio y fin, para ello, la mejor manera de representarlo será a partir del eje cronológico para lo que deben indagar y buscar qué es y cómo se hace una línea del tiempo.
- Centrándonos en la prehistoria, queremos conocer su forma de vida, por lo que se deben investigar los siguientes aspectos;

- Cómo eran físicamente en cada etapa.
- Cómo vivían; dónde y cómo eran esos sitios.
- Cómo se alimentaban y, por tanto, qué cazaban y cómo lo hacían.
- Qué grandes acontecimientos tuvieron lugar en esta época, es decir, grandes invenciones.
- Investigar cómo era el arte, cómo se hacía, para qué.
- Indagar si actualmente conservamos y podemos ver alguno de los restos de esta época y dónde.

El segundo aspecto, consiste en pensar y decidir la manera de organizar y presentar todo lo anterior en nuestro museo prehistórico. Deberá irse realizando progresivamente y a partir de lo averiguado en el primer punto, de manera que, la semana anterior a la apertura del museo a la comunidad educativa, se destinará a que los alumnos diseñen la exposición, todo ello bajo la orientación y guía del docente, pero de manera puntual y no continua.

¿Cómo investigar todo lo que habíamos planteado en el aula? Actualmente los recursos no son tan limitados, teniendo en cuenta la existencia de internet, facilitaría la labor, pero además de dicho recurso, se les proporcionará a mayores, la posibilidad de acceso a la biblioteca del centro para indagar en la búsqueda y acceder a libros infantiles sobre la temática como: *Cromañón* (Ledu, S. y Le Huche, M. (2007)), *¡Vuela, Yoa, vuela!* (Randerath, J. y Winterhager, J. (2011)), *“Lucy y Andy Neandertal* (Brown, J. (2016)) y *Un Bestiario de la prehistoria, Un Aprender y descubrir* (Andréadis, I. (2007)) entre otros.

Así mismo, como ya se ha indicado se comunicó a las familias de los alumnos la idea del proyecto con la finalidad de que estuvieran informados y que, a la hora de llevar la investigación, pudieran ayudar a los alumnos a recabar las fuentes de información.

Una semana después, los alumnos, llevarán todo lo que hayan encontrado y que sirviera para ayudar al grupo para aclarar dudas y que fuera, además, fuente de ideas para elaborar nuestro proyecto, el museo prehistórico.

5.5.3 ELABORACIÓN.

En esta fase, los alumnos deben abordar cada aspecto ya reseñado. Para ello, como actividad motivadora y que aportará una visión global del proyecto, desde el centro se organizará una actividad complementaria externa al aula, con el objetivo de que los

alumnos pudieran estar en contacto directo con el estudio de campo, visitando el Museo de la Evolución Humana, situado en Burgos. Un espacio en el que figuran no sólo los restos materiales más importantes recuperados por las excavaciones en los yacimientos de Atapuerca, si no también, las disciplinas y teorías científicas que permiten la adquisición, análisis e interpretación de los restos arqueológicos. En este centro museístico se muestra también, la evolución del propio ser humano y de su presencia en el entorno que les rodea y en la que se ubicaban. Colocados en círculo, los alumnos podrán ver la progresión evolutiva de los principales habitantes de la tierra en la época de la prehistoria. Unas especies que se presentan con todo detalle, tanto física como ambientalmente, los aspectos más característicos que les definen a ellos y a la época, Neolítico, Paleolítico, etc., y su forma de vida, la caza, los enterramientos que llevaban a cabo, etc.

Con esta visita, los alumnos podrán ver de primera mano cómo eran los seres que nos antecedieron, asimismo, se explica en la cartela con detalle las características del ser así como de la sociedad en la que se ubicaba, por lo que los alumnos podrán ir recabando información para su investigación.

Algunas de los elementos que pueden ver en la exposición son: representaciones de ritos funerarios, cráneos correspondientes a seres de cada época prehistórica, restos arqueológicos de monumentos, así como de animales que habitaban durante la prehistoria, podrán ver también, parte del arte rupestre a partir de representaciones en láminas a gran escala y el primer contacto con un eje cronológico.

A raíz de esto, se organizarán para tratar los diferentes aspectos. Considero que, a la hora de elaborar un proyecto de tales magnitudes, en que se requiere de un estudio previo y recogida de la información para después organizar las partes del museo en sí, los grupos de trabajo debían ser acordes a las fases del proyecto, para la primera parte, la fase de investigación y recogida de las ideas principales a partir de lo que habían visto en el museo y que habían investigado, los grupos serán de 4 personas. En cambio, para la segunda parte, diseño de la exposición del Museo de la Prehistoria, iban a ser más grandes, organizándose en un total de 3 grupos de 8 personas, de manera que cada grupo trabajará sobre una etapa de la prehistoria; Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales, organizando la información y los objetos que conformarán la exposición contando con el guion que se elaboró previamente, de esta manera, los temas generales comunes serán:

- Características del ser humano de cada etapa prehistórica, y no sólo centrándose en el aspecto físico, también si eran nómadas o sedentarios y como se sabía y su lugar de asentamiento (donde desarrollaron la vida).
- Formas de supervivencia; como se alimentaban, cómo lo hacían, etc.
- El principal descubrimiento de cada etapa
- Legado artístico.

5.5.4 ACTIVIDADES

A partir de aquí, se irían incluyendo las actividades que, desde un enfoque interdisciplinar que engloban las materias de Ciencias Sociales, Lengua, Matemáticas y Plástica, se van a llevar a cabo con los alumnos. Los contenidos correspondientes a cada materia que se van a abordar a través de este proyecto figuran en el anexo II.

La distribución de las actividades que se proponen, han sido organizadas en función del momento en el que se pretende que se lleven a cabo, de esta manera, es importante que primero elaboren el eje cronológico, que funcionará como estructurador de la exposición del museo y que, por último, diseñen la entrevista que realizarán a los futuros visitantes.

Sesión: 1	Título: “Nuestra línea del tiempo”
Actividad Ciencias Sociales	Tiempo: 50 m

Objetivos:

- Saber elaborar líneas del tiempo o ejes cronológicos.
- Conocer los diferentes hechos históricos significativos que definen y delimitan las etapas del eje cronológico.
- Desarrollar la capacidad que les permita organizar los hechos históricos, así como las fechas asociadas a ellas.
- Trabajar la capacidad matemática en cuanto a la ordenación y organización de fechas (años o siglos) históricas se refiere.
- Ser capaz de trabajar cuidando el orden de presentación, así como trabajar en equipo.

Contenidos:

- Las Edades de la Historia: Duración y datación de los hechos históricos significativos que las acotan. Las líneas del tiempo.
- Trabajo en equipo.
- Conocimiento matemático relacionado con los números (de fechas) y su ordenación.

Competencias:

- Competencia lingüística. Centrándonos en el sabe ser por parte de los alumnos, de esta manera, con el desarrollo de la actividad, se pretende que el alumno desarrolle las capacidades que le permitan desarrollar un diálogo crítico y constructivo en la decisión de elaboración del eje, así mismo, se pretende que adquiera el interés que le permita estar en interacción con los demás.
- Competencia matemática. Desarrollo la capacidad que le permita saber sobre los números y el lenguaje científico, y que, también, adquiriendo las competencias pertinentes, pueda desarrollar juicios críticos sobre hechos científicos e históricos que se suceden a lo largo del tiempo tanto pasados como actuales.
- Aprender a Aprender. A partir de la actividad propuesta, se pretende que el alumno adquiera las habilidades que le permitan hacer del proceso de aprendizaje, un proceso continuo y duradero, que ellos mismos tengan en cuenta tanto el conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y de lo que desconoce y por tanto, de lo que es capaz de aprender, asimismo, se les dota del conocimiento sobre las posibles estrategias de aprendizaje que pueden llegar a desarrollar para poder enfrentarse ante determinadas tareas (de planificación, desarrollo, etc) y sobre todo, importante, que sepan cómo utilizar dichas estrategias en la resolución del conflicto.
- Conciencia y expresión cultural. A partir de esta actividad, se pretende que los alumnos sean conscientes de la herencia cultural (artística, gastronómica, cultural, etc.), así mismo, el desarrollo de esta competencia les permitirá desarrollar aspectos

como la iniciativa, imaginación y creatividad, les hará también capaces de utilizar diferentes tipos de materiales y técnicas en la elaboración y diseño de diferentes proyectos.

Criterios de evaluación:

- Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la Historia, adquiriendo una perspectiva global de su evolución.
- Emplear la línea del tiempo para adquirir una perspectiva global de su evolución.
- Utilizar las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad para ordenar temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes de la vida familiar y/o del entorno próximo.
- Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la historia de España para adquirir una perspectiva global de su evolución progresando en el dominio de ámbitos espaciales cada vez más complejos.

Aprendizajes transversales: Aprendizaje cooperativo; y es que, con esta actividad, a través de su elaboración en grupo, permitirá al alumno el desarrollo de este tipo de aprendizaje, el que sea capaz de trabajar en equipo le permitirá no solo un enriquecimiento a nivel personal (saber comportarse, ayudar, controlar sus frustraciones, etc.) si no también a nivel académico (compartiendo estrategias de aprendizaje, conocimientos, etc.).

Otro de los aprendizajes que implica esta actividad es el **trabajo del valor patrimonial**, lo que permite al alumno que adquiera la conciencia sobre el valor del legado del patrimonio histórico.

Desarrollo: En esta actividad, organizados en grupos (de los que previamente he hablado en el apartado de desarrollo de la fase 3) por cada etapa histórica; Paleolítico, Neolítico y Edad de los metales, cada alumno, deberá elaborar un eje cronológico cuyas dimensiones serán dadas por el docente, de manera que sea suficientemente grande para que, durante su exposición, tanto los detalles como las fechas y acontecimientos que en el figuren, sean vistos con claridad y no generen dudas.

En cada grupo de alumnos, y, por tanto, en cada etapa deberá figurar:

- Inicio y fin (cronológico) de la etapa.
- Nombre correspondiente del periodo representado.
- Descubrimientos o hecho históricos que simbolizan cada etapa de la prehistoria.

En cuanto al diseño y configuración será libre, pero, previamente será llevado a consenso por el grupo, de esta manera se decidirá; el tipo de letra, colores de los títulos y fechas que en el figuren, el espacio que va a ocupar cada etapa, etc., es decir, todo lo que se refiera al aspecto estético de la línea temporal, una vez que se fija cómo quiere que sea, cada grupo, dentro de la etapa podrá no sólo escribir la información pertinente, si no también podrá añadir dibujos o pequeños elementos cuya función sea la de, principalmente, decoración.

Durante el proceso previo (boceto) y durante el mismo, es decir, durante la creación del eje, no solo contarán con la ayuda u orientación del maestro, si no también de internet, revistas de las que dispongan o libros que puedan encontrar en el centro, con el objetivo de que puedan ayudarse o apoyarse a la hora de desempeñar su labor.

Una vez que todo el eje cronológico este hecho, entre todos, (y siempre contando con la ayuda del docente en aspectos técnicos) lo colocarán en el hall de la entrada del colegio para, posteriormente, ser expuesto.

Recursos: Los recursos que se vayan a utilizar son:

- Recursos materiales (material didáctico); pinturas, reglas, lápices, libro de la asignatura, así como libros de la biblioteca u otros, ej. Revistas.
- Recursos tecnológicos: Internet.

Valoración de la actividad: El método de evaluación se basará, en este caso, principalmente en la observación continua y/o diaria durante el transcurso de la clase, es decir, durante el desarrollo y la ejecución de la actividad propuesta se irá evaluando al alumno es aspectos como; relación con sus compañeros, autonomía a la hora de llevar a cabo las distintas actividades, capacidad de enfrentarse ante determinadas situaciones que puedan darse, la capacidad de autogestión de la frustración, el interés que muestre, así como el grado de participación que tenga durante la clase, sin obviar también el cómo interviene y si cumple con los criterios de evaluación así como la adquisición de los contenidos propuestos y la consecución de los objetivos preestablecidos.

Este conjunto de factores que, siendo en su totalidad positivos, se estimaría que la evaluación es positiva, en el caso de que existiera algún aspecto negativo, se revisaría no sólo en sí este, si no las razones que pueden existir tras ello; no se ha entendido bien cuando se explicó, tiene dificultades a la hora de, por ejemplo, recortar, etc.

Sesión: 2	Título: “Elabora un cartel”
Actividad Lengua y Literatura.	Tiempo: 30m

Objetivos:

- Saber “estar” es una situación comunicativa espontanea utilizando un discurso ordenado.
- Comprender mensajes tanto verbales como no verbales.
- Trabajar, conocer y dominar las estrategias y normas comunicativas.
- Conocer las partes que integran y conforman un cartel expositivo.
- Crear textos utilizando el lenguaje no verbal.
- Saber y ser capaz de trabajar en equipo.
- Desarrollar la personalidad creadora y creativa.
- Conocer, trabajar y respetar las normas y estrategias en la producción de textos escritos.
- Desarrollar una correcta caligrafía.
- Respetar el orden y presentación en el texto.

Contenidos:

- Situaciones de comunicación espontáneas o dirigidas utilizando un discurso ordenado y coherente en situaciones de comunicación formales e informales.
- Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales.
- Estrategias y normas en el intercambio comunicativo: participación, exposición clara, organización, escucha, respeto al turno de palabra, entonación, respeto por los

sentimientos y experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás, utilizando lenguaje no sexista y evitando estereotipos y prejuicios racistas.

- Expresión y producción de textos orales, narrativos, descriptivos, argumentativos, expositivos, instructivos, informativos y persuasivos.
- Valoración de los contenidos transmitidos por el texto
- Creación de textos utilizando el lenguaje verbal y no verbal con intención informativa: carteles publicitarios. Anuncios. Tebeos.
- Normas y estrategias para la producción de textos: planificación (función, destinatario, audiencia, estructura...).
- Caligrafía. Orden y presentación.

Competencias:

- Competencia lingüística. Centrándonos en el sabe ser por parte de los alumnos, de esta manera, con el desarrollo de la actividad, se pretende que el alumno desarrolle las capacidades que le permitan desarrollar un diálogo crítico y constructivo en la decisión de elaboración del eje, así mismo, se pretende que adquiera el interés que le permita estar en interacción con los demás.
- Aprender a Aprender. A partir de la actividad propuesta, se pretende que el alumno adquiera las habilidades que le permitan hacer del proceso de aprendizaje, un proceso continuo y duradero, que ellos mismos tengan en cuenta tanto el conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y de lo que desconoce y por tanto, de lo que es capaz de aprender, asimismo, se les dota del conocimiento sobre las posibles estrategias de aprendizaje que pueden llegar a desarrollar para poder enfrentarse ante determinadas tareas (de planificación, desarrollo, etc.) y sobre todo, importante, que sepan cómo utilizar dichas estrategias en la resolución del conflicto.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Por el que el alumno, pueda desarrollar las habilidades o capacidades pertinentes y necesarias en el desarrollo de la actividad, en este caso, en la elaboración de un cartel para su exposición; capacidad de planificación, organización, comunicación, habilidad para trabajar en equipo (a la hora de presentarlo), así mismo, se pretende que el alumno pueda,

adquiriendo esta competencia, la capacidad para poder actuar de forma creativa e imaginativa que le permita, en un futuro, tener la iniciativa, interés e innovación necesaria para ser competente en la sociedad.

Criterios de Evaluación:

- Participar en situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas atendiendo a las normas de la comunicación: turno, modulación, entonación volumen, organización del discurso.
- Interpretar y utilizar la información verbal y no verbal.
- Verbalizar y explicar ideas, opiniones, informaciones, relatar acontecimientos, describir situaciones y experiencias, y narrar historias con coherencia y orden, utilizando lenguaje no sexista y evitando estereotipos y prejuicios racistas.
- Valorar y utilizar los medios de comunicación social como instrumento de aprendizaje y de acceso a informaciones y experiencias de otras personas.

Aprendizajes transversales: Trabajo en equipo, necesario no sólo en la elaboración del cartel, en la que es totalmente necesaria por el carácter en sí de la labor a desempeñar, si no también a la hora de exponerlo ante un público y por tanto, defenderlo (aún siendo un trabajo colectivo) como su propia “obra de arte”.

Desarrollo: Esta actividad busca que de manera grupal y, por tanto, en consenso, se pueda llevar a cabo la elaboración de un cartel (creando después copias) enunciativo y explicativo del futuro Museo que se inaugurará en el centro, para ello, el docente, de manera previa, les enseñará un conjunto de ejemplos de carteles que pueden ver en su día a día como; museos en sí, centros artísticos, centros educativos o en la propia calle, de esta manera, los alumnos serán conscientes de; qué son, qué lo forman y cómo son estéticamente, una vez visto como son, se procederá a organizar a los alumnos (siendo ellos mismo los encargados de dicha labor) para que se encarguen de aspectos como; información que tiene que aparecer y cómo será su distribución (siendo este el principal aspecto a decidir por parte del grupo de alumnos destinados a dicha labor), tipo de letra y su disposición en el espacio de diseño, colores o ilustraciones que puedan llegar a parecer.

Una vez que el cartel publicitario de la exposición o Museo Prehistórico ha sido creado, serán los propios alumnos los que lo fotocopien (estando de su mano todas las decisiones en torno a lo referente a la labor) y después lo coloquen en la calle, entorno del centro u

otros espacios.

Recursos:

- Recursos materiales (materiales didácticos): papel, lápiz y bolígrafo y el guion a completar con la historia de los alumnos.
- Recursos digitales: Imágenes procedentes de internet.

Valoración de la actividad: Para esta actividad, su evaluación consistirá en una lista de requisitos que tienen que cumplir para dar por válido el cartel publicitario de la exposición que se ha elaborado, cada una de las cuestiones que se han escrito, deberá estar marcada con un tic si se ha cumplido y en vacío, si no se ha alcanzado, en el caso de que el cartel durante su creación sea un cartel bastante insatisfactorio, se tendrá que repetir.

Sesión: 3	Título: “¡Somos artistas!”
Actividad de Ed. Artística	Tiempo: 50 m

Objetivos:

- Conocer que es el arte rupestre y sus manifestaciones en nuestro país.
- Fomentar la creatividad en la elaboración de obras artísticas rupestres.
- Conocer y utilizar los colores básicos y mezclas en el dibujo.
- Conocer y utilizar las diferentes técnicas en la elaboración del arte rupestre.

Contenidos:

- La pintura abstracta. Pintores y técnicas.
- El color. Exploración de mezclas y manchas de color con diferentes tipos de pintura y sobre soportes diversos. Luminosidad, tono y saturación del color.
- Documentación, registro y valoración de la información necesaria para llevar a cabo un proyecto creativo.

Competencias:

- Competencia para Aprender a Aprender. A partir de la actividad propuesta, se pretende que el alumno adquiera las habilidades que le permitan hacer del proceso de aprendizaje, un proceso continuo y duradero, que ellos mismos tengan en cuenta tanto el conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y de lo que desconoce y por tanto, de lo que es capaz de aprender, asimismo, se les dota del conocimiento sobre las posibles estrategias de aprendizaje que pueden llegar a desarrollar para poder enfrentarse ante determinadas tareas (de planificación, desarrollo, etc.) y sobre todo, importante, que sepan cómo utilizar dichas estrategias en la resolución del conflicto.
- Conciencia y expresiones culturales. Por el que el alumno adquiera las competencias necesarias para que puedan conocer, comprender, apreciar y valorar el legado cultural y artístico del que disponemos y que sea capaz de, siguiendo su propio estilo y partir de la creatividad intrínseca en el alumno, reproducir obras que se les pida.

Criterios de evaluación:

- Representar de forma personal ideas y sensaciones mediante la pintura abstracta.
- Realizar producciones plásticas abstractas siguiendo pautas elementales del proceso creativo, experimentando, reconociendo y diferenciando la expresividad de los diferentes materiales y técnicas pictóricas y eligiendo las más adecuadas para la realización de la obra planeada, disfrutando tanto del proceso de elaboración como del resultado final.
- Conocer las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte del patrimonio artístico y cultural, adquiriendo actitudes de respeto y valoración de dicho patrimonio.

Aprendizajes transversales: El aprendizaje que, de manera colateral, implica esta actividad es el **Aprendizaje del valor patrimonial**, lo que permite al alumno que adquiera la conciencia sobre el valor del legado del patrimonio histórico.

Recursos:

- Recursos tecnológicos: Presentación en PowerPoint de imágenes.
- Recursos Materiales (materiales didácticos): rollo de papel marrón con textura específica, diferentes colores de acuarelas, servilletas para la posterior limpieza,

vasos y agua.

Desarrollo: Para el desarrollo de esta actividad, esta se dividirá en tres fases o partes, la primera de ella se destinará a explicar en qué consistía el arte rupestre, una explicación que (aunque participe en ella el docente ayudando) darán los propios alumnos, ya que serán ellos los que (como se explicita en el apartado de la explicación de las fases del proyecto), previamente, hayan buscado información sobre dicho arte, una vez explicado en qué consistía; qué se dibujaba, cómo y qué utilizaban para hacerlo, se les mostrará una serie de imágenes que les ayude y oriente en la parte de la elaboración de las obras, también, en esta primera parte se les enseñará el conjunto de técnicas que se utilizaban (punteado, característico de la zona del País Vasco, tinta plana con trozos de piel y dedos propio de la zona de Alicante, el soplado, etc) con el fin de que, buscando la manera de pintar en la que se sientan más cómodos, puedan utilizar la más adecuada a ellas.

A la hora de plasmar su creatividad prehistórica, se hará sobre un mural de color marrón y con una textura específica que logre recrear el tacto de una cueva (teniendo en cuenta el significado de “rupestre”; *que está hecho en las rocas*) medio sobre el que se plasmó durante cientos de miles de años el arte de la prehistoria, así mismo se les dará una serie de colores; principalmente rojo y colores granates que los alumnos puedan utilizar, las te
Una vez finalizado el mural, se colocará en los pasillos del centro (en el pasillo de va desde 1º hasta el hall de la otra entrada lateral).

Valoración de la actividad: El método de evaluación se basará, en este caso, principalmente en la observación continua y/o diaria durante el transcurso de la clase, es decir, durante el desarrollo y la ejecución de la actividad propuesta se irá evaluando al alumno es aspectos como; relación con sus compañeros, autonomía a la hora de llevar a cabo las distintas actividades, capacidad de enfrentarse ante determinadas situaciones que puedan darse, la capacidad de autogestión de la frustración, el interés que muestre, así como el grado de participación que tenga durante la clase, sin obviar también el cómo interviene y si cumple con los criterios de evaluación así como la adquisición de los contenidos propuestos y la consecución de los objetivos preestablecidos.

Este conjunto de factores que, siendo en su totalidad positivos, se estimaría que la evaluación es positiva, en el caso de que existiera algún aspecto negativo, se revisaría no sólo en sí este, si no las razones que pueden existir tras ello; no se ha entendido bien

cuando se explicó, tiene dificultades a la hora de, por ejemplo, recortar, etc.

En este caso, considero que, a nivel personal, la creatividad o la actividad artística que llevan a cabo los niños, no se debe, al menos en su totalidad, ser evaluada, ya que, siguiendo las pocas consignas que se les den, el arte es muy subjetivo, por lo que en esta área matizo esto.

Sesión: 4	Título: “Imagina que...”
Actividad Ciencias Sociales.	Tiempo: 30 m

Objetivos:

- Conocer los aspectos de la vida social en cada una de las etapas prehistóricas en la Península Ibérica.
- Desarrollar la capacidad imaginativa del alumnado.
- Fomentar el diálogo en un contexto de discusión y/o argumentación.

Contenidos:

- La Península Ibérica en la Prehistoria. Edad de piedra: Paleolítico y Neolítico. Edad de los Metales. Datación y características de la vida, invenciones significativas. Manifestaciones artísticas de la Prehistoria.

Competencias:

- Competencia lingüística. Centrándonos en el sabe ser por parte de los alumnos, de esta manera, con el desarrollo de la actividad, se pretende que el alumno desarrolle las capacidades que le permitan desarrollar un diálogo crítico y constructivo en la decisión de elaboración del eje, así mismo, se pretende que adquiera el interés que le permita estar en interacción con los demás.
- Aprender a Aprender. A partir de la actividad propuesta, se pretende que el alumno adquiera las habilidades que le permitan hacer del proceso de aprendizaje, un

proceso continuo y duradero, que ellos mismos tengan en cuenta tanto el conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y de lo que desconoce y por tanto, de lo que es capaz de aprender, asimismo, se les dota del conocimiento sobre las posibles estrategias de aprendizaje que pueden llegar a desarrollar para poder enfrentarse ante determinadas tareas (de planificación, desarrollo, etc.) y sobre todo, importante, que sepan cómo utilizar dichas estrategias en la resolución del conflicto.

Criterios de evaluación:

- Identificar aspectos básicos de la Prehistoria: cronología, características, forma de vida y avances más significativos.
- Explicar las características de cada tiempo histórico y ciertos acontecimientos de la vida cotidiana (familia y localidad; vivienda, transportes, comunicaciones) que han determinado cambios fundamentales en el rumbo de la historia.
- Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado, valorando la importancia que tienen los restos para el conocimiento y estudio de la historia y como patrimonio cultural que hay que cuidar y legar.

Aprendizajes transversales:

Desarrollo: En esta actividad, se planteará al alumno un enunciado, previamente se les organizará en grupos de 5 personas (existiendo uno de ellos formado por 6 alumnos), lo que el total de grupos será de 5, todos ellos tendrán un papel en el que figure lo siguiente:

“Imagina que viajas al Paleolítico en un túnel del tiempo, en tu maleta llevas 5 cosas que no existían en ese tiempo”

- *¿Qué elegirías y por qué?*
- *¿Qué uso tendría en el paleolítico?*

Previamente a la actividad, los alumnos, al igual que en actividades anteriores, explicarán en qué consistían o se basaban las sociedades prehistóricas, concretamente; la sociedad del Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales, por ello, el grupo decidirán qué 5 objetos se van a meter en la maleta y deberán responder a las preguntas que se les plantea (además de justificar sus elecciones).

Una vez hayan contestado y presentado todos los grupos sus diferentes opciones, entre todos, se decidirá que 5 objetos finalmente se podrían llevar a la Edad Prehistórica, para

ello, se dibujará una maleta en la pizarra y cada alumno representante de su grupo, irá saliendo y escribiendo el objeto que se ha decidido de manera consensuada.

Recursos:

- Recursos materiales (material didáctico): Papel, lápiz, pizarra y tiza.

Valoración de la actividad: El método de evaluación se basará, en este caso, principalmente en la observación continua y/o diaria durante el transcurso de la clase, es decir, durante el desarrollo y la ejecución de la actividad propuesta se irá evaluando al alumno en aspectos como; relación con sus compañeros, autonomía a la hora de llevar a cabo las distintas actividades, capacidad de enfrentarse ante determinadas situaciones que puedan darse, la capacidad de autogestión de la frustración, el interés que muestre, así como el grado de participación que tenga durante la clase, sin obviar también el cómo interviene y si cumple con los criterios de evaluación así como la adquisición de los contenidos propuestos y la consecución de los objetivos preestablecidos.

Este conjunto de factores que, siendo en su totalidad positivos, se estimaría que la evaluación es positiva, en el caso de que existiera algún aspecto negativo, se revisaría no sólo en sí este, si no las razones que pueden existir tras ello; no se ha entendido bien cuando se explicó, tiene dificultades a la hora de, por ejemplo, recortar, etc.

Sesión: 5	Título: “Construimos con nuestras manos”
Actividad Ed. Plástica	Tiempo: 30 m

Objetivos:

- Conocer las partes, funciones y utilidades de las herramientas de caza y pesca.
- Desarrollar la capacidad que les permita reproducir diferentes herramientas prehistóricas de manera individual o a partir de una guía.
- Fomentar la creatividad.
- Trabajar la motricidad fina.

Contenidos:

- Documentación, registro y valoración de la información necesaria para llevar a cabo un proyecto creativo.
- El color. Exploración de mezclas y manchas de color con diferentes tipos de pintura y sobre soportes diversos. Luminosidad, tono y saturación del color.
- La pintura abstracta. Pintores y técnicas.
- Técnicas propias del dibujo técnico para la elaboración de obras tridimensionales en papel: papiroflexia.

Competencias:

- Competencia para Aprender a Aprender. A partir de la actividad propuesta, se pretende que el alumno adquiera las habilidades que le permitan hacer del proceso de aprendizaje, un proceso continuo y duradero, que ellos mismos tengan en cuenta tanto el conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y de lo que desconoce y por tanto, de lo que es capaz de aprender, asimismo, se les dota del conocimiento sobre las posibles estrategias de aprendizaje que pueden llegar a desarrollar para poder enfrentarse ante determinadas tareas (de planificación, desarrollo, etc.) y sobre todo, importante, que sepan cómo utilizar dichas estrategias en la resolución del conflicto.
- Conciencia y expresiones culturales. Por el que el alumno adquiera las competencias necesarias para que puedan conocer, comprender, apreciar y valorar el legado cultural y artístico del que disponemos y que sea capaz de, siguiendo su propio estilo y partir de la creatividad intrínseca en el alumno, reproducir obras que se les pida.

Criterios de evaluación:

- Conocer las manifestaciones artísticas más significativas que forman parte del patrimonio artístico y cultural, adquiriendo actitudes de respeto y valoración de dicho patrimonio.
- 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.

Aprendizajes transversales: Conciencia por el medio ambiente, de esta manera, se pretende que el alumno vaya adquiriendo las nociones básicas que le permitan ser consciente de la relación entre el arte y reciclaje y que, por tanto, sean conscientes de sus posibilidades, así mismo, se trabaja con esta actividad la **conciencia del valor patrimonial histórico**, haciendo hincapié en la importancia de que sean conscientes del valor de la cultura, yacimientos arqueológicos, arte, etc. y en definitiva, de la prehistoria.

Recursos:

- Recursos materiales (materiales didácticos): Papel de periódico, cordones, acuarelas de diferentes colores, piedras (procedentes o del entorno del centro o dentro del mismo), folios de colores y cáscaras de nueces.

Desarrollo: Con esta actividad se pretende crear los elementos que a posteriori, constituirán tanto las obras como los objetos que ambienten el museo (es decir, que permita que el espectador se traslade a la sociedad prehistórica), una actividad que se estructurará en dos partes, la primera se corresponde con la creación y elaboración de los utensilios prehistóricos, estos serán construidos por los alumnos, al igual que la actividad anterior, previo al desarrollo de la actividad, se explicará los conceptos asociados al ejercicio; cómo eran las herramientas de caza y pesca o por ejemplo, de qué estaban hechos, a partir de eso, cada alumno, con el objetivo de que exista variedad, irán creando sus propias herramientas. Para poder crear los utensilios, se les proporcionará a los alumnos una serie de recursos o materiales reciclados (fomentando el cuidado y respeto por el medio ambiente) para que puedan crearlas, algunas de ellas son; nueces, cordones de color marrón y de diferentes tonalidades, papel de periódico, etc.

La segunda parte, a partir de la explicación pertinente y con la ayuda tanto del docente como de un video tutorial, se irán creando figuras de papel de animales de la época prehistórica, y que, al igual que en la primera parte de la actividad, pretende formar parte del ambiente de la exposición.

Valoración de la actividad: El método de evaluación se basará, en este caso, principalmente en la observación continua y/o diaria durante el transcurso de la clase, es decir, durante el desarrollo y la ejecución de la actividad propuesta se irá evaluando al alumno en aspectos como; relación con sus compañeros, autonomía a la hora de llevar a cabo las distintas actividades, capacidad de enfrentarse ante determinadas situaciones que

puedan darse, la capacidad de autogestión de la frustración, el interés que muestre, así como el grado de participación que tenga durante la clase, sin obviar también el cómo interviene y si cumple con los criterios de evaluación así como la adquisición de los contenidos propuestos y la consecución de los objetivos preestablecidos.

Este conjunto de factores que, siendo en su totalidad positivos, se estimaría que la evaluación es positiva, en el caso de que existiera algún aspecto negativo, se revisaría no sólo en sí este, si no las razones que pueden existir tras ello; no se ha entendido bien cuando se explicó, tiene dificultades a la hora de, por ejemplo, recortar, etc.

Sesión: 6	Título: “¡Somos arqueólogos!”
Actividad Ciencias Sociales	Tiempo: 50m

Objetivos:

- Conocer y practicar la arqueología en el aula.
- Desarrollar el pensamiento científico durante el desarrollo de la actividad.
- Comprender la importancia del patrimonio cultural y arqueológico.
- Desarrollar la habilidad de trabajar en equipo.

Contenidos:

- Yacimientos arqueológicos: Atapuerca
- Conocimiento de las técnicas en las excavaciones arqueológicas.
- Conciencia del valor patrimonial de los Yacimientos arqueológicos: Atapuerca.

Competencias:

- Competencia lingüística. Centrándonos en el sabe ser por parte de los alumnos, de esta manera, con el desarrollo de la actividad, se pretende que el alumno desarrolle las capacidades que le permitan desarrollar un diálogo crítico y constructivo en la decisión de elaboración del eje, así mismo, se pretende que adquiera el interés que le permita estar en interacción con los demás.

- Aprender a Aprender. A partir de la actividad propuesta, se pretende que el alumno adquiera las habilidades que le permitan hacer del proceso de aprendizaje, un proceso continuo y duradero, que ellos mismos tengan en cuenta tanto el conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y de lo que desconoce y por tanto, de lo que es capaz de aprender, asimismo, se les dota del conocimiento sobre las posibles estrategias de aprendizaje que pueden llegar a desarrollar para poder enfrentarse ante determinadas tareas (de planificación, desarrollo, etc.) y sobre todo, importante, que sepan cómo utilizar dichas estrategias en la resolución del conflicto.
- Competencias básicas en ciencia y tecnología. Se pretende el desarrollo de la habilidad que permita al alumnado un acercamiento al mundo físico, así como, la interacción con este, de esta manera, se pretende fomentar en el alumnado el desarrollo del pensamiento científico a través un trabajo de campo directo con el objeto de estudio que le permita adquirir los conocimientos necesarios para desarrollar un pensamiento crítico y que, a posteriori, le posibilite asumir una actitud ética asociado a la ciencia y tecnología, así como generar en él una responsabilidad en la conservación de los recursos naturales (y en el caso en el que estamos trabajando recursos históricos).

Criterios de evaluación:

- Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la historia de España para adquirir una perspectiva global de su evolución progresando en el dominio de ámbitos espaciales cada vez más complejos.
- Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado, valorando la importancia que tienen los restos para el conocimiento y estudio de la historia y como patrimonio cultural que hay que cuidar y legar.
- Valorar la importancia de los museos, sitios y monumentos históricos como espacios donde se enseña y se aprende mostrando una actitud de respeto a su entorno y su cultura, apreciando la diversidad y riqueza de la herencia cultural y desarrollando la sensibilidad artística.

Aprendizajes transversales: Aprendizaje del valor del patrimonio histórico que implica, de manera casi intrínseca, la adquisición de la conciencia del valor, así como el

respeto por la herencia prehistórica.

Desarrollo: Para el desarrollo de esta actividad, previamente, se programará una excursión para poder visitar los yacimientos de Atapuerca (Burgos), por el que el alumnado, de manera directa y en primera persona, podrán ver desde la labor de los arqueólogos (en su totalidad) hasta cómo se realizan las excavaciones en los yacimientos, también en la visita o excursión, se les pedirá que vayan tomando nota de los utensilios, las técnicas, los procesos, cómo se localizan o cómo se señalizan todos los yacimientos que vean, tras esta actividad los alumnos junto con la ayuda y colaboración de los docentes, recrearán en el centro, concretamente en la zona del patio, una serie de yacimientos en el cual, deberán incluir y enterrar una serie de objetos que estén relacionados con la etapa prehistórica que sea (Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales).

A la hora de crear los alumnos sus propios de yacimientos, por las características del terreno, deberán hacerlo de manera paralela, es decir, los elementos que vayan a enterrar correspondiente a cada etapa histórica deberán ser enterrados en terrenos contiguos unos con otros y, cómo han aprendido y pudieron ver durante la excursión, deberán ser señalizados y etiquetados para su posterior desenterramiento, por ello, es importante hacer hincapié en los alumnos que los yacimientos verdaderos, es decir, en los yacimientos arqueológicos reales, no se encuentran dispuestos de dicha manera sino que se encuentran superpuestos unos sobre otros debido al paso del tiempo y el desarrollo de cada sociedad prehistórica.

Para esa actividad, al igual que en otras actividades anteriores, los alumnos se van a organizar por grupos de 5 personas, existiendo un total de 5 grupos, esta actividad se desarrollará en dos sesiones, la primera sesión (incluyendo aparte la sesión de la excursión a Atapuerca) consistirá en que los alumnos puedan decir que van a enterrar, cómo lo van a enterrar y cómo lo van a señalar, tras ello, en la segunda sesión, los diferentes grupos se van a ir alternando para poder desenterrar los yacimientos de los otros grupos y una vez que lo encuentren deben agruparlos por el tiempo; Paleolítico, Neolítico o Edad de los Metales.

Recursos:

- Recursos materiales (material didáctico): Papel y lápiz
- Recursos materiales (material instrumental): Raqueta, pala, cubo, cepillo y tamiz.

Valoración de la actividad: El método de evaluación se basará, en este caso,

principalmente en la observación continua y/o diaria durante el transcurso de la clase, es decir, durante el desarrollo y la ejecución de la actividad propuesta se irá evaluando al alumno en aspectos como; relación con sus compañeros, autonomía a la hora de llevar a cabo las distintas actividades, capacidad de enfrentarse ante determinadas situaciones que puedan darse, la capacidad de autogestión de la frustración, el interés que muestre, así como el grado de participación que tenga durante la clase, sin obviar también el cómo interviene y si cumple con los criterios de evaluación así como la adquisición de los contenidos propuestos y la consecución de los objetivos preestablecidos.

Este conjunto de factores que, siendo en su totalidad positivos, se estimaría que la evaluación es positiva, en el caso de que existiera algún aspecto negativo, se revisaría no sólo en sí este, si no las razones que pueden existir tras ello; no se ha entendido bien cuando se explicó, tiene dificultades a la hora de, por ejemplo, recortar, etc.

Sesión 7	Título: “Érase una vez...”
Actividad de Lengua y Literatura	Tiempo: 50m

Objetivos:

- Fomentar la creatividad literaria.
- Comprender mensajes verbales y no verbales.
- Respetar y conocer la estructura básica del cuento; introducción, nudo y desenlace.
- Valorar los contenidos transmitidos por el texto.
- Consolidar el sistema lecto-escritor.
- Fomentar la comprensión de textos leídos en voz alta y en silencio.
- Potenciar las estrategias que le permita la comprensión lectora.
- Fomentar el hábito—lector.

Contenidos:

- Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales.
- Expresión y producción de textos orales, narrativos, descriptivos, argumentativos,

expositivos, instructivos, informativos y persuasivos.

- Valoración de los contenidos transmitidos por el texto
- Estrategias para utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación y aprendizaje: escuchar, recoger datos, participar en encuestas y entrevistas.
- Uso de documentos audiovisuales y medios de comunicación social para obtener, seleccionar y relacionar informaciones relevantes para ampliar los aprendizajes.
- Consolidación del sistema de lecto-escritura.
- Comprensión de textos leídos en voz alta y en silencio.
- Comprensión de textos según su tipología.
- Lectura de distintos tipos de texto.
- Estrategias para la comprensión lectora de textos: título. Ilustraciones. Palabras en negrita. Capítulos. Relectura. Anticipación de hipótesis y comprobación. Síntesis. Estructura del texto. Tipos de texto. Contexto. Diccionario. Sentido global del texto. Ideas principales. Resumen. Textos discontinuos: gráficos, esquemas...
- Creación de cuentos, adivinanzas, canciones.

Competencias:

- Competencia lingüística. Centrándonos en el sabe ser por parte de los alumnos, de esta manera, con el desarrollo de la actividad, se pretende que el alumno desarrolle las capacidades que le permitan desarrollar un diálogo crítico y constructivo en la decisión de elaboración del eje, así mismo, se pretende que adquiera el interés que le permita estar en interacción con los demás.
- Aprender a Aprender. A partir de la actividad propuesta, se pretende que el alumno adquiera las habilidades que le permitan hacer del proceso de aprendizaje, un proceso continuo y duradero, que ellos mismos tengan en cuenta tanto el conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y de lo que desconoce y por tanto, de lo que es capaz de aprender, asimismo, se les dota del conocimiento sobre las posibles estrategias de aprendizaje que pueden llegar a desarrollar para poder

enfrentarse ante determinadas tareas (de planificación, desarrollo, etc.) y sobre todo, importante, que sepan cómo utilizar dichas estrategias en la resolución del conflicto

Criterios de evaluación:

- Reproducir textos orales: cuentos y poemas.
- Interpretar y utilizar la información verbal y no verbal.
- Llevar a cabo el Plan Lector que dé respuesta a una planificación sistemática de mejora de la eficacia lectora y fomente el gusto por la lectura.
- Leer en voz alta diferentes textos, con fluidez y entonación adecuada.
- Producir textos con diferentes intenciones comunicativas con coherencia, respetando su estructura y aplicando las reglas ortográficas, cuidando la caligrafía, el orden y la presentación.
- Aplicar todas las fases del proceso de escritura en la producción de textos escritos de distinta índole: planificación, revisión y reescritura, con la ayuda de guías, en las producciones propias y ajenas.
- Llevar a cabo el plan de escritura que dé respuesta a una planificación sistemática de mejora de la eficiencia lectora y fomento de la creatividad.

Aprendizajes transversales: Aprendizaje y desarrollo en el género teatral, por el que los alumnos, se familiarizan con género fundamental en nuestro país y que en los centros, se hace poco énfasis, siempre desde una perspectiva más práctica y entretenida, pero sin restarle el valor que se pretende que aprendan.

Desarrollo: Esa actividad consiste en crear una historia en formato tanto de audio como escrito que, al igual que en otras actividades (nota de pie: ejemplo la de las herramientas), pasen a formar parte de la futura exposición del Museo Prehistórico creado por los alumnos, concretamente, el argumento sobre el que gira la obra es acerca de la vida de la sociedad del Paleolítico y Neolítico.

La primera parte de la actividad, a modo de inspiración u orientación, sin dejar de lado el potenciar la creatividad de los alumnos que permita obtener relatos variados, tanto de los libros que con anterioridad trajeron y los que adquieran en la biblioteca, en grupo se elegirá

un cuento que hable o esté relacionado con la Prehistoria, aunque (en un principio) no se centre en una época en concreto, uno a uno, siguiendo el orden de lista, se irá leyendo la obra, por lo que para esta primera parte de la actividad, se requerirá de dos semanas para que sea leída, tras ello, se elaborará un resumen para así, poder ver por parte del docente la comprensión del cuento y, por tanto, aclarando conceptos o ideas relacionadas con el y con el contexto de la historia.

Como en cualquier cuento, los alumnos, en un borrador crearán el boceto de lo que después será su propia historia, las consignas a seguir a la hora de redactar el cuento son las siguientes:

- Portada y contraportada (que contarán con la ayuda del docente para crearla y encuadernarlo entero) creativa, es decir, que por parte del alumno exista un trabajo y no la “ley del mínimo esfuerzo”.
- Una extensión máxima de 3 hojas, para ello, se les dará unos folios en los que se les incluya las tres hojas (con guías (líneas para no torcerse)) junto con la portada.
- Deberá existir alguna ilustración relacionada con la historia.

Una vez que pase el tiempo de plazo que se les dé (una semana pudiendo llevárselo a casa), en clase se irá leyendo cada uno de los relatos que han ido creando, potenciando su papel como escritores y entre el resto de compañeros, el respeto y valor por las creaciones del resto de alumnos, tras ello, se colgarán en una parte de la exposición para que los futuros visitantes (padres, madres, resto de profesores y otras personas), tengan la oportunidad de disfrutar de la lectura de dichas obras.

Recursos:

- Recursos materiales (materiales didácticos): papel, lápiz y bolígrafo y el guion a completar con la historia de los alumnos.
- Recursos textuales: Cuentos que se traiga desde casa o los procedentes de la biblioteca.

Valoración de la actividad: Esta actividad será evaluada a partir de una serie de indicadores que del 1 al 3, teniendo en cuenta la producción de cada alumno, será evaluado.

Sesión: 8	Título: “Constructores geométricos”
Actividad de matemáticas	Tiempo: 30 m

Objetivos:

- Describir formas de objetos utilizando el vocabulario geométrico básico.
- Conocer las formas geométricas básicas.
- Ser capaz de, a partir de datos visuales, reproducir figuras geométricas planas.
- Potenciar la creatividad.
- Construir, a partir de datos, figuras geométricas.
- Conocer las principales construcciones prehistóricas de la época de la Edad de los Metales (dólmenes, menhires y crómlech).
- Trabajar la motricidad fina.

Contenidos:

- Descripción de la forma de objetos utilizando el vocabulario geométrico básico.
- Construcción de figuras geométricas planas a partir de datos y de cuerpos geométricos a partir de un desarrollo.

Competencias:

- Competencia matemática. Desarrollo la capacidad que le permita saber sobre los números y el lenguaje científico, y que, también, adquiriendo las competencias pertinentes, pueda desarrollar juicios críticos sobre hechos científicos e históricos que se suceden a lo largo del tiempo tanto pasados como actuales.
- Aprender a Aprender. A partir de la actividad propuesta, se pretende que el alumno adquiera las habilidades que le permitan hacer del proceso de aprendizaje, un proceso continuo y duradero, que ellos mismos tengan en cuenta tanto el conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y de lo que desconoce y por tanto, de lo que es capaz de aprender, asimismo, se les dota del conocimiento sobre las posibles estrategias de aprendizaje que pueden llegar a desarrollar para poder enfrentarse ante determinadas tareas (de planificación, desarrollo, etc) y sobre todo,

importante, que sepan cómo utilizar dichas estrategias en la resolución del conflicto.

Criterios de calificación:

- Reconocer y describir formas y cuerpos geométricos del espacio (cubos, prismas, pirámides, cilindros, conos y esferas), a través de la manipulación y la observación, y realizar clasificaciones según diferentes criterios.
- Representar, utilizando los instrumentos adecuados, formas geométricas.

Aprendizajes transversales: Respeto y valoración del patrimonio arquitectónico

prehistórico, y es que trabajado (dicho contenido) desde una perspectiva mucho más dinámica, se pretende que los alumnos tomen conciencia del valor (a pesar de la simpleza de las mismas) del legado prehistórico del que disponemos, y que, al igual que he mencionado anteriormente, es posible combinar las matemáticas y la historia y hacerlo, para ellos, mucho más divertido.

Desarrollo: A todos los niños se les dará un papel en el que encontrarán una serie de construcciones prehistóricas (datadas de la época del Neolítico) y una explicación de las mismas:



Antes de hacer la actividad, se les explicará que eran este tipo de construcciones y para qué servían, es decir, que función tenía en la sociedad neolítica, se comentará junto con los alumnos lo que ven, de que creen que está hecho, porque, sabiendo para que servían, se colocaba así, y demás cuestiones que les ayuden a entender las imágenes, tras ello, de colores diferentes, deberán rodear las figuras que puedan ver, primeramente las planas y después, si existen, los cuerpos geométricos, tras ello, con cartulinas de diferentes colores, deberán construir (sobre plano) las tres construcciones así como figuras que se formen (ej. El círculo en el caso de los Crómlech) a través de; cuadrados, rectángulos, círculos, paralelogramos, etc.

Después, deberán, utilizando las figuras anteriormente mencionadas, crear armas típicas de

la sociedad Paleolítico y Edad de los metales (ej. Punta de flecha con dos triángulos.), etapas que han sido vistas con anterioridad y que, por tanto, conocen.

Recursos:

- Recursos materiales (material didáctico); pinturas, reglas, tijeras, cartulinas, goma, lápiz y hoja con las imágenes.

Valoración de la actividad: El método de evaluación se basará, en este caso, principalmente en la observación continua y/o diaria durante el transcurso de la clase, es decir, durante el desarrollo y la ejecución de la actividad propuesta se irá evaluando al alumno en aspectos como; relación con sus compañeros, autonomía a la hora de llevar a cabo las distintas actividades, capacidad de enfrentarse ante determinadas situaciones que puedan darse, la capacidad de autogestión de la frustración, el interés que muestre, así como el grado de participación que tenga durante la clase, sin obviar también el cómo interviene y si cumple con los criterios de evaluación así como la adquisición de los contenidos propuestos y la consecución de los objetivos preestablecidos.

Este conjunto de factores que, siendo en su totalidad positivos, se estimaría que la evaluación es positiva, en el caso de que existiera algún aspecto negativo, se revisaría no sólo en sí este, si no las razones que pueden existir tras ello; no se ha entendido bien cuando se explicó, tiene dificultades a la hora de, por ejemplo, recortar, etc.

Sesión: 9	Título: “¡Acción!”
Actividad de Lengua y literatura	Tiempo: 150 m

Objetivos:

- Desarrollar la capacidad de intervención en situaciones de comunicación espontánea o dirigida.

- Saber utilizar las estrategias y normas en el intercambio comunicativo en el contexto del aula y del género (teatral).
- Expresar y producir textos orales narrativos teatrales.
- Adquirir y asimilar las normas y estrategias en la producción de textos teatrales.
- Dramatizar a partir de los contenidos impartidos.
- Trabajar la motricidad gruesa
- Adquirir las nociones básicas en la creación, desarrollo y puesta en escena de obras teatrales.

Contenidos:

- Situaciones de comunicación espontáneas o dirigidas utilizando un discurso ordenado y coherente en situaciones de comunicación formales e informales.
- Estrategias y normas en el intercambio comunicativo: participación, exposición clara, organización, escucha, respeto al turno de palabra, entonación, respeto por los sentimientos y experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás, utilizando lenguaje no sexista y evitando estereotipos y prejuicios racistas.
- Expresión y producción de textos orales, narrativos, descriptivos, argumentativos, expositivos, instructivos, informativos y persuasivos.
- Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades y opiniones: narraciones, descripciones, textos expositivos, argumentativos y persuasivos, poemas, diálogos, entrevistas y encuestas.
- Normas y estrategias para la producción de textos: planificación (función, destinatario, audiencia, estructura...).
- Dramatización y lectura dramatizada de textos literarios.

Competencias:

- Competencia lingüística. Centrándonos en el sabe ser por parte de los alumnos, de esta manera, con el desarrollo de la actividad, se pretende que el alumno desarrolle las capacidades que le permitan desarrollar un diálogo crítico y constructivo en la decisión de elaboración del eje, así mismo, se pretende que adquiera el interés que le permita estar en interacción con los demás.

- Aprender a Aprender. A partir de la actividad propuesta, se pretende que el alumno adquiera las habilidades que le permitan hacer del proceso de aprendizaje, un proceso continuo y duradero, que ellos mismos tengan en cuenta tanto el conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y de lo que desconoce y por tanto, de lo que es capaz de aprender, asimismo, se les dota del conocimiento sobre las posibles estrategias de aprendizaje que pueden llegar a desarrollar para poder enfrentarse ante determinadas tareas (de planificación, desarrollo, etc.) y sobre todo, importante, que sepan cómo utilizar dichas estrategias en la resolución del conflicto

Criterios de evaluación:

- Participar en situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas atendiendo a las normas de la comunicación: turno, modulación, entonación volumen, organización del discurso.
- Interpretar y utilizar la información verbal y no verbal.
- Mantener una actitud de escucha atenta en las audiciones de textos de distinta tipología y comprender lo que se escucha, respetando la intervención de los demás, sus sentimientos, experiencias y opiniones.
- Sentar pequeñas producciones teatrales utilizando los recursos gestuales, fonológicos y verbales adecuados.

Aprendizajes transversales: Aprendizaje y desarrollo en el género teatral, por el que los alumnos, se familiarizan con género fundamental en nuestro país y que en los centros, se hace poco énfasis, siempre desde una perspectiva más práctica y entretenida, pero sin restarle el valor que se pretende que aprendan.

Desarrollo: Esta actividad consiste en la dramatización de la evolución humana, una propuesta teatral que será llevada a cabo por los alumnos quienes, previamente, se habrán informado (y con la ayuda del docente) de las características y la forma en la que se produjo la evolución y desarrollo del ser humano, concretamente, nos centraremos en las etapas características que hemos ido mencionando con anterioridad (Paleolítico, Neolítico y Edad de los metales), esta actividad busca, no sólo el trabajo de la asignatura en sí, es decir, de los contenidos, si no a mayores también, el que a partir de los recursos teatrales (gestuales, de vestuario, orales, etc.) puedan llevar a cabo una representación correcta y adecuada sin dejar de lado el disfrute de este género de la lengua (y, por tanto, dándole el

valor que requiere).

Como en todas las obras de teatro y, por tanto, el que defina el desarrollo de la actividad, se necesitarán de varias sesiones de aula para que los tres grupos (3 de tres personas y 1 de cuatro) logren crear la representación final, una “mini” obra de teatro que será expuesta delante de la comunidad tanto escolar como no escolar (familias, amigos, miembros de la comunidad del barrio o pueblo) durante la exposición del proyecto, las fases en las que se va a desarrollar la obra de teatro son:

- Diseño del argumento teatral; qué ocurrirá y cómo será representada.
- Reparto de los personajes y del papel que tengan dentro de la obra.
- Ensayo de la obra de teatro, concretamente de las escenas con el objetivo no sólo por practicar, sino también de corregir posibles errores.
- Diseñar y organizar la puesta en escena (vestimenta y diseño del ambiente o entorno)

Por lo que, teniendo en cuenta todo esto, se necesitarán 3 sesiones de aula (en la que contarán en todo momento con la ayuda del profesor), la representación final será el día de la apertura de la exposición.

Recursos:

- Recursos materiales (materiales didácticos): Papel y boli.
- Recursos espaciales: Aula y salón de actos.
- Otros recursos (relacionados con la representación de la obra): vestimenta cavernícola, elementos de atrezzo, etc.

Valoración de la actividad: Esta actividad será evaluada a partir de una rúbrica en el que se incluyen una serie de parámetros que permitirán evaluar al alumno no sólo en el trabajo previo (acompañada de una observación continua), sino también en la propia puesta en escena de la obra. (anexos).

Sesión: 10

Título: “De oca a oca y tiro porque me toca”

Actividad de matemáticas	Tiempo: 50 m
---------------------------------	---------------------

Objetivos:

- Trabajar las transformaciones geométricas: traslaciones (en el diseño del parchís).
- Trabajar el orden y relación entre los números naturales.
- Fomentar el trabajo en equipo.
- Desarrollar la creatividad en actividades artística-matemática
- Diseñar un juego y las consignas pertinentes.

Contenidos:

- Regularidades y simetrías - Transformaciones geométricas: traslaciones, giros y simetrías.
- Orden y relación entre los números. (números naturales)

Competencias:

- Competencia matemática. Desarrollo la capacidad que le permita saber sobre los números y el lenguaje científico, y que, también, adquiriendo las competencias pertinentes, pueda desarrollar juicios críticos sobre hechos científicos e históricos que se suceden a lo largo del tiempo tanto pasados como actuales.
- Aprender a Aprender. A partir de la actividad propuesta, se pretende que el alumno adquiera las habilidades que le permitan hacer del proceso de aprendizaje, un proceso continuo y duradero, que ellos mismos tengan en cuenta tanto el conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y de lo que desconoce y por tanto, de lo que es capaz de aprender, asimismo, se les dota del conocimiento sobre las posibles estrategias de aprendizaje que pueden llegar a desarrollar para poder enfrentarse ante determinadas tareas (de planificación, desarrollo, etc) y sobre todo, importante, que sepan cómo utilizar dichas estrategias en la resolución del conflicto.

Criterios de evaluación:

- Leer, escribir y ordenar, los números naturales hasta siete cifras, utilizándolos en la interpretación y la resolución de situaciones en contextos reales.

- Conocer y realizar las diferentes transformaciones geométricas: traslaciones, giros y simetrías.
- Identificar y resolver problemas de la vida cotidiana, estableciendo conexiones entre la realidad y las Matemáticas.

Aprendizajes transversales: Fomento de la creatividad, ya que el diseño y configuración del parchís, pretende fomentar la creatividad y la imaginación en consenso para que, el resultado común, muestre las posibilidades individuales y creativas del alumnado.

Trabajo en equipo, fundamental en el desarrollo del aula y con un gran beneficio en el alumno tanto a nivel personal (permitiendo que sea autónomo, que sepa gestionar sus frustraciones, que ayude de manera desinteresada por un objetivo común) y en la etapa educativa, como después en su día a día.

Desarrollo: Con esta actividad se pretende crear un objeto interactivo que formará parte de la posterior exposición del colegio, de manera que cualquier persona que visite el “Museo Prehistórico” pueda jugar e interactuar con el Parchís que los alumnos, previamente, han diseñado.

Para ello, los alumnos agrupados en dos grupos (de 12 y 13 alumnos respectivamente), crearán un parchís prehistórico, en él, deberán incluir una serie de números y dibujos que se correspondan a las casillas y una serie de normas de juego, unas consignas que deberán de explicar a sus compañeros y futuros visitantes previamente.

Algunas de las que pueden ser son:

- *Si sale dos veces el número 6, se vuelve a la casilla de origen.*
- *La cueva oscura te deja dos turnos sin jugar.*
- *De la lanza a lanza y vuelves a tirar.*

Recursos:

- Recursos materiales (materiales didácticos): Papel, ceras y rotuladores, tijeras, lápiz, dado y cubito.

Valoración de la actividad: El método de evaluación se basará, en este caso, principalmente en la observación continua y/o diaria durante el transcurso de la clase, es decir, durante el desarrollo y la ejecución de la actividad propuesta se irá evaluando al

alumno es aspectos como; relación con sus compañeros, autonomía a la hora de llevar a cabo las distintas actividades, capacidad de enfrentarse ante determinadas situaciones que puedan darse, la capacidad de autogestión de la frustración, el interés que muestre, así como el grado de participación que tenga durante la clase, sin obviar también el cómo interviene y si cumple con los criterios de evaluación así como la adquisición de los contenidos propuestos y la consecución de los objetivos preestablecidos.

Este conjunto de factores que, siendo en su totalidad positivos, se estimaría que la evaluación es positiva, en el caso de que existiera algún aspecto negativo, se revisaría no sólo en sí este, si no las razones que pueden existir tras ello; no se ha entendido bien cuando se explicó, tiene dificultades a la hora de, por ejemplo, recortar, etc.

Sesión: 11	Título: “Collage artístico”
Actividad Ed. Plástica	Tiempo: 50 m

Objetivos:

- Fomentar el uso de programas digitales de edición y procesado de imagen, vídeo y texto.
- Fomentar el uso de las TICS en el aula.
- Desarrollar la autonomía tanto en la acción como en el criterio de búsqueda de ideas, imágenes o recursos que vayan a utilizar posteriormente.
- Crear conciencia del valor del patrimonio histórico.

Contenidos:

- Uso de programas digitales de edición y procesado de imagen, vídeo y texto.
- Documentación, registro y valoración de la información necesaria para llevar a cabo un proyecto creativo.

Competencias:

- Competencia para Aprender a Aprender. A partir de la actividad propuesta, se

pretende que el alumno adquiriera las habilidades que le permitan hacer del proceso de aprendizaje, un proceso continuo y duradero, que ellos mismos tengan en cuenta tanto el conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y de lo que desconoce y por tanto, de lo que es capaz de aprender, asimismo, se les dota del conocimiento sobre las posibles estrategias de aprendizaje que pueden llegar a desarrollar para poder enfrentarse ante determinadas tareas (de planificación, desarrollo, etc.) y sobre todo, importante, que sepan cómo utilizar dichas estrategias en la resolución del conflicto.

- Conciencia y expresiones culturales. Por el que el alumno adquiriera las competencias necesarias para que puedan conocer, comprender, apreciar y valorar el legado cultural y artístico del que disponemos y que sea capaz de, siguiendo su propio estilo y partir de la creatividad intrínseca en el alumno, reproducir obras que se les pida.

Criterios de evaluación:

- Utilizar las TIC de manera responsable para la búsqueda y difusión de imágenes fijas y en movimiento y para la creación de proyectos audiovisuales.

Aprendizajes transversales: TICS, y es que aunque actualmente el sector infantil con el que nos encontramos en el aula está adaptado a las nuevas tecnologías, con esta actividad, se pretende que el alumno pueda manejar y trabajar con una diversidad de aplicaciones que en su día a día no utilizan.

Recursos:

- Recursos informáticos: Internet y aplicación de edición y creación de collage.

Desarrollo: En esta actividad, los alumnos deberán crear un collage artístico cuyo resultado final, después de superponer los diferentes elementos, sea un elemento representativo de la etapa de la prehistoria, esta actividad, sin embargo, fomentando la utilización de las TICS en el aula, será llevado a cabo en los ordenadores del aula de informática, al ser una actividad que exige cierta dificultad (hay que tener en cuenta que trabajamos con niños que “nacen” con las nuevas tecnologías y dominio de los medios informáticos), la figura del docente será esencial en la guía u orientación durante el desarrollo de la actividad, así mismo, la aplicación que deberán utilizar los alumnos se les dará (en anexos).

<https://www.befunky.com/es/opciones/collage-de-fotos/>

Valoración de la actividad: El método de evaluación se basará, en este caso, principalmente en la observación continua y/o diaria durante el transcurso de la clase, es decir, durante el desarrollo y la ejecución de la actividad propuesta se irá evaluando al alumno en aspectos como; relación con sus compañeros, autonomía a la hora de llevar a cabo las distintas actividades, capacidad de enfrentarse ante determinadas situaciones que puedan darse, la capacidad de autogestión de la frustración, el interés que muestre, así como el grado de participación que tenga durante la clase, sin obviar también el cómo interviene y si cumple con los criterios de evaluación así como la adquisición de los contenidos propuestos y la consecución de los objetivos preestablecidos.

Este conjunto de factores que, siendo en su totalidad positivos, se estimaría que la evaluación es positiva, en el caso de que existiera algún aspecto negativo, se revisaría no sólo en sí este, si no las razones que pueden existir tras ello; no se ha entendido bien cuando se explicó, tiene dificultades a la hora de, por ejemplo, recortar, etc.

Sesión: 12	Título: “¿Y a usted...?”
Actividad de Lengua y literatura	Tiempo: 30 m

Objetivos:

- Saber afrontar diferentes situaciones comunicativas informales a través de un discurso ordenado y coherente.
- Comprender y expresar mensajes no verbales y verbales.
- Desarrollar estrategias que favorezcan el intercambio comunicativo basada en; exposición clara, respeto por el turno de palabra y entonación.
- Producir, acorde a la necesidad textual, textos orales.
- Ser capaz de diseñar, estructurar y organizar una entrevista en torno a una temática.
- Desarrollar estrategias para utilizar el lenguaje oral como medio de comunicación.

- Producir textos orales para comunicar y recabar opiniones o la información pertinente.

Contenidos:

- Situaciones de comunicación espontáneas o dirigidas utilizando un discurso ordenado y coherente en situaciones de comunicación formales e informales.
- Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales.
- Estrategias y normas en el intercambio comunicativo: participación, exposición clara, organización, escucha, respeto al turno de palabra, entonación, respeto por los sentimientos y experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás, utilizando lenguaje no sexista y evitando estereotipos y prejuicios racistas.
- Expresión y producción de textos orales, narrativos, descriptivos, argumentativos, expositivos, instructivos, informativos y persuasivos.
- Estrategias para utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación y aprendizaje: escuchar, recoger datos, participar en encuestas y entrevistas.
- Uso de documentos audiovisuales y medios de comunicación social para obtener, seleccionar y relacionar informaciones relevantes para ampliar los aprendizajes.
- Consolidación del sistema de lecto-escritura.
- Lectura de distintos tipos de texto.
- Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades y opiniones: narraciones, descripciones, textos expositivos, argumentativos y persuasivos, poemas, diálogos, entrevistas y encuestas.

Competencias:

- Competencia lingüística. Centrándonos en el sabe ser por parte de los alumnos, de esta manera, con el desarrollo de la actividad, se pretende que el alumno desarrolle las capacidades que le permitan desarrollar un diálogo crítico y constructivo en la decisión de elaboración del eje, así mismo, se pretende que adquiera el interés que le permita estar en interacción con los demás.
- Aprender a Aprender. A partir de la actividad propuesta, se pretende que el alumno

adquiera las habilidades que le permitan hacer del proceso de aprendizaje, un proceso continuo y duradero, que ellos mismos tengan en cuenta tanto el conocimiento que tiene acerca de lo que sabe y de lo que desconoce y por tanto, de lo que es capaz de aprender, asimismo, se les dota del conocimiento sobre las posibles estrategias de aprendizaje que pueden llegar a desarrollar para poder enfrentarse ante determinadas tareas (de planificación, desarrollo, etc.) y sobre todo, importante, que sepan cómo utilizar dichas estrategias en la resolución del conflicto.

Criterios de evaluación:

- Utilizar el lenguaje oral para comunicarse y como instrumento para aprender, escoger la información relevante y distinguirla de lo secundario.
- Realizar textos orales que requieran un intercambio comunicativo: encuestas, entrevistas.
- Valorar y utilizar los medios de comunicación social como instrumento de aprendizaje y de acceso a informaciones y experiencias de otras personas.
- Participar en situaciones de comunicación, dirigidas o espontáneas atendiendo a las normas de la comunicación: turno, modulación, entonación volumen, organización del discurso.
- Interpretar y utilizar la información verbal y no verbal.
- Mantener una actitud de escucha atenta en las audiciones de textos de distinta tipología y comprender lo que se escucha, respetando la intervención de los demás, sus sentimientos, experiencias y opiniones.
- Verbalizar y explicar ideas, opiniones, informaciones, relatar acontecimientos, describir situaciones y experiencias, y narrar historias con coherencia y orden, utilizando lenguaje no sexista y evitando estereotipos y prejuicios racistas.

Aprendizajes transversales: Aprendizaje de actividades externas a la enseñanza, y es que a partir de la entrevista, un tipo de actividad que se suele trabajar menos en los centros, va a permitir a los alumnos que vayan adquiriendo algunas de las nociones sobre el mundo periodístico y la entrevista, así mismo, dejarán al lado la “vergüenza” que en muchas ocasiones, cohíben a los niños tanto en el aula como en su día a día, además, se potenciará y se dará énfasis a la autonomía que, por las exigencias de la propia actividad en sí, los alumnos desarrollarán.

Desarrollo: La actividad que se propone se desarrollará en dos partes, la primera de ellas, consistirá en la elaboración (estructuración y organización) de una entrevista que será realizada a los miembros de la comunidad educativa y del barrio durante la apertura del Museo Prehistórico, en ella, se preguntará a los espectadores los aspectos que más, menos les han gustado, que más les ha sorprendido, etc., y esta será la segunda parte, la puesta en práctica.

Para realizar la entrevista, los alumnos previamente deberán crear una batería de preguntas que escribirán en un papel, una entrevista que será redactada por todos ellos (la clase) pero que será realizada por grupos diferentes por cada día que el Museo esté abierto, de esta manera participan todos durante todo el proceso.

El objetivo que se pretende alcanzar, más allá de lo puramente académico, es conocer los aspectos positivos, negativos o a mejorar del Museo Prehistórico.

Las preguntas que se formularán son:

- ¿Cómo te llegó la información de que había un Museo de la Prehistoria?
- Durante todo el recorrido, ¿qué es lo que más te ha gustado?
- ¿Y lo que menos? ¿Cambiarías algo?
- ¿Te imaginabas algo así? ¿Qué es lo que más te ha sorprendido?
- Si sólo pudieras describir el Museo, en una palabra, ¿cuál sería?
- ¿Se lo recomendarías a otras personas?
- ¿Eres de aquí de la zona o de fuera?

Durante el desarrollo de las entrevistas, el docente en todo momento estará presente pero siempre sin intervenir, tan sólo cuando sea necesario, si no, el alumno tendrá total autonomía.

Recursos:

- Recursos materiales (materiales didácticos): papel, lápiz o bolígrafo.

Valoración de la actividad: El método de evaluación se basará, en este caso, principalmente en la observación continua y/o diaria durante el transcurso de la clase, es decir, durante el desarrollo y la ejecución de la actividad propuesta se irá evaluando al

alumno es aspectos como; relación con sus compañeros, autonomía a la hora de llevar a cabo las distintas actividades, capacidad de enfrentarse ante determinadas situaciones que puedan darse, la capacidad de autogestión de la frustración, el interés que muestre, así como el grado de participación que tenga durante la clase, sin obviar también el cómo interviene y si cumple con los criterios de evaluación así como la adquisición de los contenidos propuestos y la consecución de los objetivos preestablecidos.

Este conjunto de factores que, siendo en su totalidad positivos, se estimaría que la evaluación es positiva, en el caso de que existiera algún aspecto negativo, se revisaría no sólo en sí este, si no las razones que pueden existir tras ello; no se ha entendido bien cuando se explicó, tiene dificultades a la hora de, por ejemplo, recortar, etc

La distribución de las actividades que se proponen llevar a cabo, han sido organizadas en función del momento en el que se pretende que se lleven a cabo, de esta manera, es importante que primero elaboren el eje cronológico que funcionará como la introducción al museo y que, por último, diseñen la entrevista que realizarán a los futuros visitantes.

5.5.5 PRODUCTO FINAL

El producto final, del proyecto que se va a llevar a cabo por parte del alumnado, es la creación de un museo prehistórico, siguiendo la metodología de Aprendizaje Basado en Proyectos. Serán los propios alumnos quienes creen este espacio y, por tanto, sean constructores de los contenidos. La razón de haber elegido este producto final persigue la asociación con el concepto de Patrimonio. Anteriormente se ha expuesto la necesidad de considerar y valorar el legado prehistórico como algo valioso y propio, y que por tanto, exista la necesidad de recuperarlo y darlo a conocer, con orgullo de haberlo heredado. La sensación que se persigue que adquieran, es aquella que surge cuando una persona ante el cuadro de Las Meninas o El Grito, siente que es valioso, que es parte del patrimonio común y por ende, de él mismo.

La construcción del museo implica el trabajo transversal de contenidos de las asignaturas de Ciencias Sociales, Lengua Castellana, Matemáticas y Educación Plástica, un compendio de conceptos a trabajar que tiene como finalidad formarse a partir de la integración de las distintas asignaturas en el proyecto y la adquisición de competencias

y capacidades que permitan al alumnado desarrollar la labor de aprendizaje y conseguir los objetivos establecidos.

5.6 EVALUACIÓN

La evaluación del proyecto en general se llevará a cabo en dos partes.

En lo referente a las actividades, en el transcurso de las clases y por tanto, de la realización de los ejercicios, la evaluación de las mismas será tanto a nivel individual, siguiendo los métodos de evaluación que están detallados en el apartado de las actividades, como a nivel colectivo, es decir, la exposición de las actividades delante de la clase, por ejemplo, el cuento, el eje cronológico o el collage artístico. En el anexo III se presentan algunas rúbricas al respecto.

La evaluación del proyecto en sí, será llevado a cabo durante la exposición del Museo Prehistórico, es decir, se evaluará el grado de desarrollo del alumno ante la resolución de tareas como puede ser la selección de los objetos que conforman la exposición; la explicación de una imagen o bien de la entrevista que puedan llevar a cabo a los diferentes y futuros visitantes de la exposición. De esta manera, se valorará el grado de colaboración, cooperación, autonomía y adaptación a los diferentes cambios o dificultades que puedan surgir.

ELEMENTOS EVALUADORES	SI	NO	Observaciones
Actitud individual ante el proyecto.			
Muestra una actitud autónoma durante el proyecto.			
Muestra una actitud positiva y de interés.			
Comprende las distintas fases que involucran un proyecto.			
Utiliza varias fuentes en la búsqueda de información para el proyecto.			
Toma la iniciativa ante la resolución de actividades, así como muestra una actitud de iniciativa innovadora.			
Demuestra, durante el mismo y al final del proyecto, la adquisición de conocimientos de la Prehistoria.			
Ha utilizado diferentes estrategias de aprendizaje en el desarrollo del proyecto.			
Atiende y acata instrucciones.			
Relaciones personales.			
Sabe trabajar en equipo (ayudando, aceptando y colaborando en las tareas asignadas).			
Participa positivamente en las actividades grupales.			
Escucha activamente a los demás.			
Muestra interés en conocer otras opiniones distintas a la suyas.			

Tiene una actitud de respeto frente a sus compañeros.			
Competencia Sociales.			
Utiliza correctamente los instrumentos de investigación y análisis en el campo social.			
Comprende y valora la historia social de los individuos.			
Conoce su rol social y colabora a nivel grupal.			
Comprende el método científico y lo lleva a la práctica.			
Contenidos y conocimientos.			
Conoce y comprende lo relativo a la Prehistoria en la Península Ibérica.			
Durante el proyecto, ha logrado adquirir una actitud de respeto y valoración del legado patrimonial prehistórico.			
Es capaz de distinguir las distintas etapas que comprenden la Prehistoria y sus principales características.			
Lleva a cabo de manera correcta las labores en la organización de la información recabada sobre el tema			
Ha sido capaz de relacionar los nuevos conocimientos sobre el tema con los saberes e ideas previas			

6 CONSIDERACIONES FINALES

En el tercer año de mis estudios del Grado en Educación Primaria, tuve la primera referencia, en clase, acerca de la metodología de aprendizaje por proyectos. y, como otros aspectos, hasta que de manera práctica o indagando más afondo no te informas más, no terminas de comprender exactamente cómo funciona en el aula. Tras la realización de este trabajo, para conseguir un mayor conocimiento sobre este tipo de metodología, he logrado identificar el beneficio de este tipo de enseñanza aporta a los alumnos en el aula y, por tanto, en los centros.

Considero que este tipo de enseñanza, junto con otras metodologías activas, reporta grandes beneficios a los alumnos, consiguiendo un aprendizaje significativo y construido por ellos mismos a lo largo de las tareas y actividades que configuran el proceso. Una combinación que personalmente considero esencial, ya que actualmente, la sociedad infantil no se concibe independiente de las nuevas tecnologías, desde el tipo de juguetes a los objetos reales que manipulan desde pequeños (teléfonos móviles, tabletas, etc), creo que de igual manera el aprendizaje es mayor y más profundo, perdurable en el tiempo, cuanta mayor involucración exista por parte del alumno.

Siendo ellos los protagonistas del aprendizaje, la motivación e interés son más notorios, algo que no se consigue o, cuesta más, cuando hacemos uso de metodologías de enseñanza mucho más tradicionales, como puede ser la habitual enseñanza basada únicamente en el libro de texto.

El Aprendizaje Basado en Proyectos, puedes ser considerado en numerosas ocasiones como una utopía, debido, principalmente, a las reticencias del profesorado, pero también a la tipología del alumnado que se encuentra en algunas aulas, que muestra cada vez menor interés en aprender, gusto por la lectura e iniciativa del hábito-lector. Pero precisamente por el perfil descrito, emprender y buscar otras maneras de enseñar ha supuesto y supone, a día de hoy, un reto en el aula. A partir de una buena organización e involucración por parte de toda la comunidad educativa, se puede lograr poner en marcha este tipo de metodología con gran efectividad.

A la hora de hablar de los resultados que puedan obtenerse, se tienen que considerar dos aspectos. El primero de ellos, es el referido en si a los alumnos, en su participación mayoritaria y esencial para la adquisición del conocimiento en el proyecto, frente a la intervención por parte del docente, habitualmente. Un análisis de los resultados que se llevará a cabo a través de diversos instrumentos como las rúbricas, la observación diaria en el aula o en el diseño de la exposición y la manera en la que los alumnos puedan desenvolverse como guías del museo. De esta manera, la evaluación de estos aspectos permitirá no sólo valorar la adquisición y asimilación de los contenidos y competencias a través de la puesta en práctica del proyecto, si no también aspecto a tener en cuenta a la hora de hacer una revisión de la propuesta. No se puede ignorar que los contenidos propuestos se pueden llegar a adquirir también a partir de la metodología más tradicional y es posible un dominio en el conocimiento y expresión de las ideas sobre la Prehistoria y sus respectivas etapas, pero en ese caso no permitiría el desarrollo de otros aspectos como la iniciativa, la autonomía y la habilidad para poder transmitir sus saberes a otras personas, tanto del entorno educativo como no educativo.

Otros aspectos que promueve dicha metodología son la asunción de responsabilidades y la cooperación, que propician el desempeño de capacidades fundamentales en su crecimiento como pupilo y como ser humano, la autonomía y gestión de sus decisiones. Esto se plasmará a la hora de, por ejemplo, decidir cómo iba a ser el cartel elegido para anunciar su museo, cómo iban a organizarse, asegurando los principios de la equidad y

de inclusión, o a través de las distintas acciones que durante todo el proyecto deben llevar a cabo.

Por tanto, considero que la metodología elegida, trasladada al aula, permitiría al alumnado asimilar no sólo los contenidos exigidos por el currículo de primaria, sino que también adquirirá conocimientos, destrezas y competencias que, de manera explícita o subyacente, se valoran en la sociedad.

Este trabajo ha supuesto para mí, en primer lugar, una gran oportunidad a la hora de sumar conocimientos sobre el tema elegido, del cual, he podido profundizar más de lo que me enseñaron durante mi etapa formativa, pero en este caso, ha cambiado la perspectiva con la que he tratado la información, ahora he buscado, analizado y tratado la información no como una alumna, si no como una futura docente, por lo que he podido ver las amplias y múltiples posibilidades didácticas que tiene nuestra Historia, desde los libros hasta distintos recursos que puedo utilizar para trabajar los contenidos de la asignatura de Ciencias Sociales de forma más atractiva, significativa y activa, es decir, ha permitido enriquecerme como futura docente en el aula.

7 BIBLIOGRAFÍA

Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

A. (2019, 25 marzo). *Cómo enseñar la prehistoria a los niños*. Educación y Consejos -

Web del maestro. <https://webdelmaestro.com/educacion/como-ensenar-la-prehistoria-a-los-ninos/>

Arsuaga, J. L. (2008). *Mi primer atlas de la prehistoria cuando el mundo era niño*.

Espasa.

Cruz, R. B. (s. f.). *Proyecto de Trabajo «La prehistoria»*. UCO- Investigación.

http://www.uco.es/investigacion/proyectos/riecu/proyectos-de-trabajo/documentos/12-13/la-prehistoria_rosario-bellido_ceip-norena.pdf

- De la Torre, C. (2019, 4 octubre). *Talleres de prehistoria y arqueología para colegios*. Arqueopinto. <https://arqueopinto.com/talleres-de-prehistoria-y-arqueologia-para-colegios/>
- Fontal, O. (2008). La importancia de la dimensión humana en la didáctica del patrimonio. En Rusillo, M., *La comunicación global del patrimonio cultural*, 79-110.
- Högberg, A. (2007): *The Past is the Present. Prehistory and Preservation from Children's Point of View*, Public Archaeology, 28-46.
- López De Robles, A. L., Gorostiza, A. U., Miñambres, P. R., & Martínez, A. R. (2015). La enseñanza por proyectos: una metodología necesaria para los futuros docentes. *Red de Revistas Científicas de América Latina, el Caribe, España y Portugal*, 31(1), 395–413.
- Martí, J. A., Heydrich, M., Rojas, M., & Hernández, A. (2010). Aprendizaje basado en proyectos: una experiencia de innovación docente. *Universidad EAFIT*, 46(158), 11–21.
- Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. (2015). *Aprendizaje basado en proyectos. Infantil, Primaria y Secundaria*. Secretaría General Técnica. http://www.uco.es/investigacion/proyectos/riecu/proyectos-de-trabajo/documentos/12-13/la-prehistoria_rosario-bellido_ceip-norena.pdf
- Redes, C. D. C. Y. (2020, 19 diciembre). *John Dewey, renovación pedagógica: Escuela Nueva*. procolpedmadrid.org. <https://www.procolpedmadrid.org/john-dewey-renovacion-pedagogica-escuela-nueva/>
- Ruiz Zapatero, G. (1995): *El pasado excluido. La enseñanza de la Historia antes de la aparición de la escritura*. Iber, Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, 19-29

Sepúlveda, C. O. (2015). *Arqueología y patrimonio: “Arqueoniños”, una propuesta de vinculación entre la ciencia arqueológica y la comunidad escolar en el Museo Histórico Nacional*. Ograma.

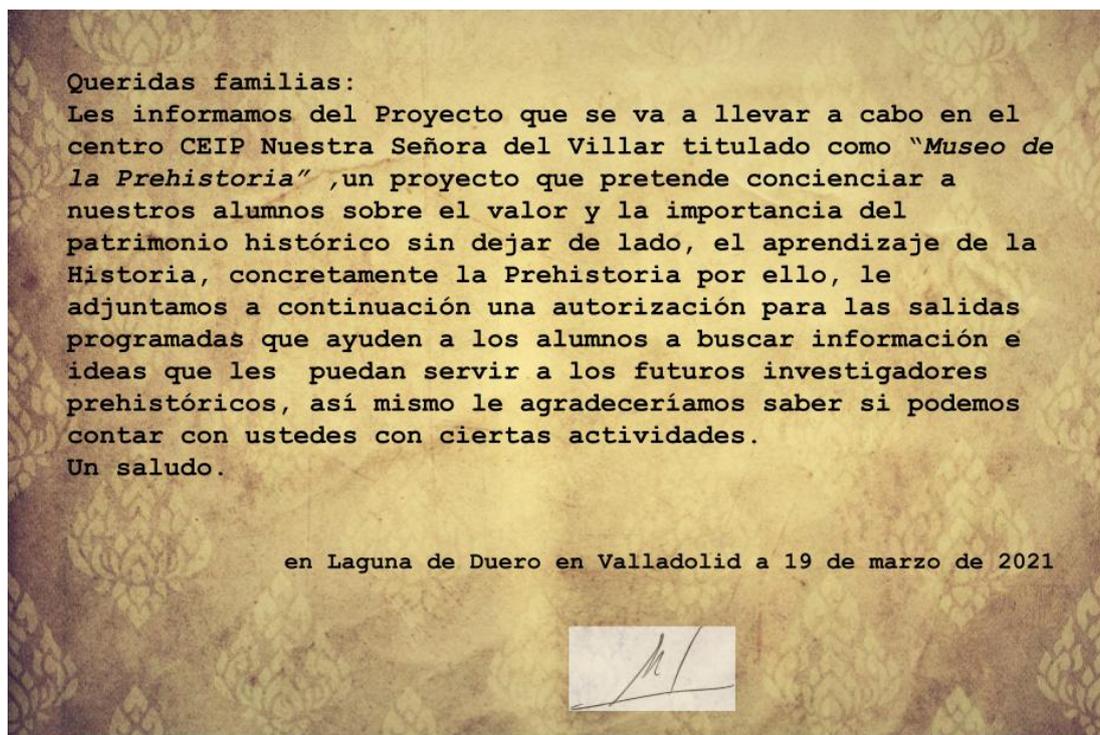
UNESCO: Oficina Internacional de Educación. (2000). William Heard Kilpatrick. *Perspectivas: revista trimestral de educación comparada*, 27(3), 503–521.

Yacimientos Arqueológicos de la Araña. (2021), *Investigación*, Málaga.
<http://complejohumo.org/>

Zapatero, G. R. (2010). Los valores educativos de la prehistoria en la enseñanza obligatoria. *MARQ. Arqueología y museos*, 04, 161–179.

ANEXOS

ANEXO I



ANEXO II

- **Contenidos**

Tendremos en consideración los contenidos que se reflejan en el Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria.

CIENCIAS SOCIALES

Nos centraremos en el Bloque 4. *Las huellas del tiempo*, en el que se plantean de manera genérica estos contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje:

- **Contenidos**

- Las Edades de la Historia: Duración y datación de los hechos históricos significativos que las acotan. Las líneas del tiempo.
- La Península Ibérica en la Prehistoria. Edad de piedra: Paleolítico y Neolítico. Edad de los Metales. Datación y características de la vida, invenciones significativas. Manifestaciones artísticas de la Prehistoria.
- Yacimientos arqueológicos: Atapuerca

- **Criterios de evaluación**

- 1) Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la Historia, adquiriendo una perspectiva global de su evolución.
- 2) Emplear la línea del tiempo para adquirir una perspectiva global de su evolución.
- 3) Identificar aspectos básicos de la Prehistoria: cronología, características, forma de vida y avances más significativos.

- **Estándares de aprendizaje**

- 1.1. Define Historia, nombra sus edades y las ordena cronológicamente.
- 1.2. Describe las formas de vida más características de ellas.
- 2.1. Sitúa en una línea del tiempo las etapas históricas más importantes de las distintas edades de la Historia en España.
- 2.2. Identifica y localiza en el tiempo y en el espacio los hechos fundamentales de la Historia describiendo las principales características de cada una de ellos.
- 3.1. Explica la diferencia de los dos períodos en los que se divide la Prehistoria (Paleolítico y Neolítico) y describe las características básicas de las formas de vida en estas dos épocas.
- 3.2. Describe las principales características de la Prehistoria en la Península Ibérica.
- 3.3. Define los siguientes términos o conceptos: Prehistoria, nómada, recolección, pinturas rupestres y arqueología.

3.4 Explica y valora la importancia de la escritura, la agricultura y la ganadería, como descubrimientos que cambiaron profundamente las sociedades humanas.

3.5. Describe las características de un yacimiento arqueológico.

3.6. Conoce la relevancia de los yacimientos de Atapuerca.

▪ **Otras áreas de aprendizaje y sus contenidos.**

LENGUA

- Situaciones de comunicación espontáneas o dirigidas utilizando un discurso ordenado y coherente en situaciones de comunicación formales e informales.
- Comprensión y expresión de mensajes verbales y no verbales.
- Estrategias y normas en el intercambio comunicativo: participación, exposición clara, organización, escucha, respeto al turno de palabra, entonación, respeto por los sentimientos y experiencias, ideas, opiniones y conocimientos de los demás, utilizando lenguaje no sexista y evitando estereotipos y prejuicios racistas.
- Expresión y producción de textos orales, narrativos, descriptivos, argumentativos, expositivos, instructivos, informativos y persuasivos.
- Comprensión de textos orales según su tipología: narrativos, descriptivos, argumentativos, expositivos, instructivos. Sentido global del texto. Ideas principales y secundarias. Ampliación de vocabulario. Bancos de palabras.
- Valoración de los contenidos transmitidos por el texto
- Estrategias para utilizar el lenguaje oral como instrumento de comunicación y aprendizaje: escuchar, recoger datos, participar en encuestas y entrevistas.
- Uso de documentos audiovisuales y medios de comunicación social para obtener, seleccionar y relacionar informaciones relevantes para ampliar los aprendizajes.
- Consolidación del sistema de lecto-escritura.

- Comprensión de textos leídos en voz alta y en silencio.
- Comprensión de textos según su tipología.
- Lectura de distintos tipos de texto.
- Estrategias para la comprensión lectora de textos: título. Ilustraciones. Palabras en negrita. Capítulos. Relectura. Anticipación de hipótesis y comprobación. Síntesis. Estructura del texto. Tipos de texto. Contexto. Diccionario. Sentido global del texto. Ideas principales. Resumen. Textos discontinuos: gráficos, esquemas...
- Gusto por la lectura. Hábito lector. Lectura de diferentes textos como fuente de información, de deleite y de diversión. - Identificación y valoración crítica de los mensajes y valores transmitidos por el texto.
- Uso de la biblioteca como fuente de aprendizaje.
- Producción de textos para comunicar conocimientos, experiencias y necesidades y opiniones: narraciones, descripciones, textos expositivos, argumentativos y persuasivos, poemas, diálogos, entrevistas y encuestas.
- Normas y estrategias para la producción de textos: planificación (función, destinatario, audiencia, estructura...).
- Caligrafía. Orden y presentación.
- Creación de cuentos, adivinanzas, canciones.
- Dramatización y lectura dramatizada de textos literarios.

MATEMÁTICAS

- Descripción de la forma de objetos utilizando el vocabulario geométrico básico.
- Construcción de figuras geométricas planas a partir de datos y de cuerpos geométricos a partir de un desarrollo.
- Problemas relacionados con el entorno en los que haya que aplicar los contenidos básicos de geometría.
- Regularidades y simetrías - Transformaciones geométricas: traslaciones, giros y simetrías.

- Cálculos con medidas temporales. (medidas de tiempo)
- Orden y relación entre los números. (números naturales).

EDUCACIÓN PLÁSTICA

- Uso de programas digitales de edición y procesado de imagen, vídeo y texto.
- Documentación, registro y valoración de la información necesaria para llevar a cabo un proyecto creativo.
- El color. Exploración de mezclas y manchas de color con diferentes tipos de pintura y sobre soportes diversos.
- Luminosidad, tono y saturación del color.
- La pintura abstracta. Pintores y técnicas.

ANEXO III

RÚBRICA TEATRO LENGUA

CRITERIOS	EXCELENTE (4)	BIEN (3)	REGULAR (2)	INSUFICIENTE (1)
Expresión oral	Expresión clara y entendible, utiliza un tono fuerte llamando con ello la atención del público	Representa bien los personajes que interpreta, sin embargo, en alguna ocasión el tono es lineal y poco fuerte	La expresión oral es plana, cuesta diferenciarlo del resto de personajes, llama algo de atención.	Expresión poco clara, utiliza siempre el mismo tono por lo que suena muy repetitivo y pierde la atención de los espectadores.
Expresión corporal	Utiliza de manera correcta el cuerpo como medio de expresión incluyendo gestos corporales y faciales.	Utiliza de manera correcta el cuerpo como medio de expresión, el uso de gestos corporales y faciales en ocasiones es muy simple.	Utiliza de manera correcta el cuerpo como medio de expresión, el uso de gestos corporales y faciales pocas veces se corresponde con el personaje que	No utiliza de manera correcta el cuerpo como medio de expresión ni tampoco utiliza correctamente los gestos corporales y faciales en ocasiones es muy simple.

			se interpreta.	
Escenografía	Presenta una escenografía acorde a la temática elegida, así como una variedad en los elementos que conforman el escenario.	Presenta una escenografía acorde a la temática elegida, sin embargo, alguno de los elementos que se incluyen, no son acordes a la escena.	Presenta una escenografía bastante simple.	La escenografía no es acorde al tema elegido, por lo que no apoya a la trama teatral.
Vestuario	El vestuario elegido por todos los miembros de la obra es acorde en su totalidad con el personaje representado.	No todos los personajes están bien caracterizados, por lo que puede crear confusión en cuanto a su representación	Presentan vestuario, pero no es acorde al personaje representado.	No presentan ningún tipo de vestuario característico del personaje.
Acción	La acción que se lleva a cabo corresponde con la trama de la obra, en el que se incluyen; todos los elementos para mantener la atención del público, así como la estructura básica de cualquier historia.	La acción que se lleva a cabo corresponde con la trama de la obra, en el que se incluyen; todos los elementos para mantener la atención del público, sin embargo, la estructura de la obra es un poco confusa.	La acción que se lleva a cabo corresponde con la trama de la obra, pero se incluyen pocos elementos que logren mantener la atención del público y no hay una estructura básica.	La acción que se lleva a cabo no se corresponde con la trama de la obra, y tampoco se incluyen pocos elementos que logren mantener la atención del público y no hay una estructura básica.
Tiempo	Se ajusta al tiempo exigido por el docente y siendo el necesario para el desarrollo del argumento.	Aunque en algunos momentos el tiempo se va del que previamente se había fijado, sigue la línea y se desajusta en una proporción pequeña.	En más de una ocasión el tiempo no se ajusta con el tiempo necesario por la obra ni por el espectador.	No se ajusta al tiempo necesario para el transcurso de la obra por exceso o brevedad.

Trabajo grupal	Durante la preparación y ensayo de la obra, ha existido colaboración y trabajo en equipo en todo momento.	En algunas ocasiones, no participaba en la obra (incluida su ensayo), sin embargo, se mostraba una actitud	Aunque la participación en todo momento ha sido positiva, presenta dificultades en partes del ensayo y en la relación con sus compañeros.	No existe nada de trabajo grupal por lo que sus intervenciones han sido nulas, no se mostraba interés alguno
-----------------------	---	--	---	--

LISTA DE EVALUACIÓN DEL CARTEL

INDICADOR	1	2	3	4	Observaciones
El cartel es creativo.					
Presenta limpieza, orden y buena caligrafía y ortografía.					
Es fácil de entender.					
Contiene la información esencial (lugar, fecha, nombre, etc.).					
Existe un equilibrio entre la presencia de imágenes y texto.					
Las imágenes utilizadas son acordes a la temática elegida.					
Muestra el nombre de los miembros que han elaborado el cartel.					

RUBRICA EVALUACIÓN CUENTO.

INDICADOR	3	2	1
Título	Presenta un título creativo y relacionado con el tema elegido (la prehistoria)	El título elegido es acorde al tema, pero no está bien reflejado en la portada.	El título no es creativo y no refleja bien el tema del argumento.
Portada	Presenta una portada creativa, limpia, ordenada y original.	La portada es parcialmente creativa, limpia, ordenada y original.	La portada no es creativa y presenta un desorden que no ayuda a previsualizar el cuento.
Personajes	Existe una	A pesar de los	No existe variedad

	<p>multiplicidad de personajes en la historia en los cuales se les dota de unas características y rasgos que les permite distinguirlos durante toda la historia.</p>	<p>múltiples personajes que aparecen en la historia, algunos de ellos son confusos y no se explican bien sus características o función en la historia.</p>	<p>en los personajes de la historia, así como no se distinguen los personajes principales de los secundarios.</p>
Estructura	<p>Durante todo el cuento se ve la estructura típica; conclusión, nudo y desenlace.</p>	<p>En algunas partes de la historia, la estructura típica del cuento se muestra confusa.</p>	<p>No sigue la estructura típica de un cuento mezclando el nudo con el desenlace y creando, por tanto, una historia confusa.</p>
Argumento	<p>El argumento de la historia muestra coherencia, orden y cohesión que permite una lectura correcta y profunda.</p>	<p>El argumento en algunas partes se muestra confuso y no presenta la coherencia y cohesión que se exige.</p>	<p>El argumento de la historia no es coherente y no muestra cohesión entre las diferentes partes del mismo.</p>

PRESENTACIÓN CON LA PRESENTACIÓN DE CARTELES.



IMÁGENES DE REFERENCIA DEL ARTE RUPESTRE

