



**FACULTAD DE EDUCACIÓN DE PALENCIA
UNIVERSIDAD DE VALLADOLID**

EL PROYECTO ALTAMIRA: UNA PROPUESTA DE INNOVACIÓN PARA PRIMARIA

**TRABAJO FIN DE GRADO
MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR: PEDRO MIGUEL GARCÍA CABANZÓN

TUTORA: ESTHER LÓPEZ TORRES

Palencia JULIO 2014



RESUMEN

La dualidad entre el conocimiento cotidiano y el conocimiento escolar evidencia la necesidad de innovar y, en este contexto, el trabajo por proyectos es una de las mejores herramientas a nuestra disposición. El propósito de este documento es demostrar que poseo las capacidades suficientes para realizar una propuesta innovadora en el ejercicio de mi profesión. Y para ello elaboro una programación abierta, flexible y globalizadora basada en las ciencias sociales, más concretamente en la conservación del patrimonio histórico, que incluye los diferentes elementos curriculares necesarios para alcanzar el desarrollo integral del alumnado.

ABSTRACT

The duality between the everyday knowledge and the school knowledge shows the need for innovation and, in this context, project method is one of the best tools available. The purpose of this document is to demonstrate that I have the required skills to develop an innovative proposal during my professional practice. In order to do so, I prepare an open, flexible and global program based on social sciences, and more specifically in the historical heritage preservation, including the different curricular elements that are needed to reach the comprehensive development of the students.

PALABRAS CLAVE

Trabajo por proyectos, innovación, ciencias sociales, conservación del patrimonio, propuesta pedagógica.

KEYWORDS

Project method, innovation, social sciences, heritage preservation, pedagogical proposal



INDICE

1. Introducción.....	5
2. Objetivos.....	6
3. Justificación.....	7
3.1. Innovación.....	7
3.2. Propuesta pedagógica: trabajo por proyectos.....	9
3.3. Área de ciencias sociales: las huellas del tiempo.....	10
3.4. Competencias de grado de educación Primaria.....	12
4. Fundamentación teórica y antecedentes.....	15
4.1. Innovación en Primaria y en la enseñanza de las ciencias sociales.....	15
4.2. Trabajo por proyectos en primaria.....	18
4.3. Recursos y estrategias para acercarse al medio.....	20
5. Diseño de la propuesta.....	23
5.1. Contexto.....	23
5.2. Programación.....	24
6. Resultados del proyecto.....	50
6.1. Procedimientos e instrumentos de Evaluación.....	51
6.2. Evaluación de la práctica docente y de los procesos de enseñanza-aprendizaje...	52
6.3. Evaluación del proyecto Altamira.....	52
7. Valoración de la propuesta.....	53
7.1. Análisis del alcance del trabajo.....	53
7.2. Trabajo por proyectos, una propuesta de innovación.....	53
7.3. Conclusiones finales.....	55



8. Lista de referencias.....	57
9. Anexos.....	61



“...Albert Einstein tenía razón: si alguien quiere estar en la vanguardia de su disciplina, debe conocer la historia de su disciplina. Los educadores que quieren estar en la vanguardia de su profesión, deben conocer la historia de su profesión. Conservar, pues, la memoria equivale a estudiar a fondo las raíces de la memoria. Y empezando quizá por lo más inmediato, por los que nos precedieron, por los que nos transmitieron directamente su legado. (...) ”

* Herminio Barreiro

(Freinet, 1996, p.11)

* Freinet, C. (1996). *La Escuela Moderna Francesa. Una pedagogía moderna de sentido común. Las Invariantes Pedagógicas*. Madrid: Ediciones Morata (prólogo a la nueva edición española de Herminio Barreiro).



1. INTRODUCCIÓN

Los seres humanos aprendemos fuera del ámbito escolar numerosos conocimientos relevantes y los aprendemos sin aparente esfuerzo. Sin embargo, dentro del ámbito escolar nos pasamos muchos años de sacrificio para aprender una mínima parte de lo que se nos pretende enseñar. Esta dualidad entre el conocimiento cotidiano y el conocimiento escolar evidencia la necesidad de realizar profundos cambios en el sistema educativo.

Estos cambios exigen una profunda reflexión sobre los diversos aspectos que conforman el proceso de enseñanza- aprendizaje, como son: objetivos, competencias, contenidos, metodología, materiales, tiempos, espacios, agrupamientos y valores. En esta búsqueda de soluciones, es muy importante la idea de aprendizaje que guía la propuesta, puesto que de ella dependerá la calidad de la enseñanza que se imparta y, por tanto, el éxito de toda intervención educativa.

Si nuestra labor como docentes se centra en seguir los temas y las actividades incluidas en nuestro libro de texto de turno estaremos abocados a perpetuar la herencia educativa recibida y a obligar a nuestros alumnos a aprender importantes conocimientos fuera del ámbito escolar.

Sin embargo, si partimos de sus necesidades e intereses, les damos protagonismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, proponemos actividades cooperativas y establecemos técnicas, estrategias y procedimientos variados donde el dialogo y el juego tengan un papel predominante, el éxito de la propuesta educativa estará asegurado.

Una de las metodologías más innovadoras y que permite llevar a cabo este tipo de intervenciones educativas es el trabajo por proyectos. El trabajo por proyectos posee numerosas ventajas tal y como nos indica Herrán (2009), por ello y por mi experiencia en el trabajo por proyectos como en la etapa de educación infantil me ha llevado a la elaboración del Proyecto Altamira, un proyecto diseñado para llevarse a cabo en un aula de 3º de Primaria compuesta por 12 niñas y 10 niños de un centro público situado en una población rural de la Comunidad Autónoma de Cantabria.



2. OBJETIVOS

Los principales objetivos que pretendo alcanzar con la elaboración del presente trabajo fin de grado (TFG) vinculados a las competencias propias del título de Grado de Educación Primaria establecidas en Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias, son:

- Conocer y aplicar una técnica innovadora como es el trabajo por proyectos (competencia general 1.e. y específica 3.f.).
- Ser capaz de reconocer, planificar, llevar a cabo y valorar buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje dentro de las ciencias sociales (competencia 2.a.).
- Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa (competencia 3.b.).
- Conocer y aplicar metodologías y técnicas básicas de investigación educativa y ser capaz de diseñar un proyecto de innovación identificando indicadores de evaluación (competencia general 3.c. y específica 3. j.).
- Identificar y valorar los distintos métodos y estrategias de investigación, así como su contribución a la construcción del conocimiento científico y a la mejora de la acción educativa en la etapa de educación primaria (competencia específica 4.b.).
- El fomento de una actitud de innovación y creatividad en la enseñanza de las ciencias sociales (competencia 5.e.).
- Analizar y conocer el trabajo por proyectos como elemento de la calidad educativa de los centros educativos (competencia específica 5.f.).
- Ser capaz de utilizar e incorporar adecuadamente en un proyecto educativo las actividades de enseñanza-aprendizaje las tecnologías de la información y la comunicación Competencia específica 6.g.).
- Relacionar un proyecto educativo con el entorno del alumnado y establecer relaciones de cooperación con las familias y la comunidad (competencia específica 7.e.).



3. JUSTIFICACIÓN

La sociedad se actual se caracteriza por un continuo proceso de transformación que hace necesario que el individuo se adapte a la forma de organizarnos, de trabajar , de relacionarnos y aprender. La escuela debe preparar a los alumnos a las nuevas necesidades y fomentar nuevos aspectos del conocimiento como son entre otros la investigación, el trabajo en equipo, la reflexión, aprender a aprender, las inteligencias múltiples, etc. Por contrapartida, si miramos a nuestro alrededor vemos que muchas de las prácticas más tradicionales permanecen (Marcelo, 2001).Es por ello que se hace necesario una profunda transformación de la enseñanza. La búsqueda de nuevas soluciones a través de la investigación y la innovación suponen el camino a seguir para lograr el objetivo de mejorar la calidad educativa.

El presente documento se basa en la innovación, en una metodología de trabajo por proyectos y en las Ciencias Sociales, el cual ha sido diseñado para el tercer curso de Primaria, originalmente ha sido enraizado según la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo, de Educación (LOE) en el área de Conocimiento del Medio Natural, Social y Cultural, y especialmente a los bloques de contenidos titulados “El entorno y su conservación” y “Los cambios en el tiempo”. Si nos situamos, en cambio, en el marco de la nueva Ley Orgánica 8/2013, de 9 de Diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE), cuyo desarrollo comienza en el próximo curso en 1º, 3º y 6º de Primaria, nuestra propuesta encuentra su justificación curricular en el área de las Ciencias Naturales en el bloque 1 "Iniciación a la actividad científica" y en el área de Ciencias sociales en el bloque 4 denominado "Las huellas del tiempo". A continuación, justificaré la relevancia de los conceptos clave de la propuesta y mostraré una relación de las competencias del título de Grado de Educación Primaria que justifican la elección del tema tratado en el TFG.

3.1 INNOVACIÓN

La principal línea de justificación de este trabajo fundamenta la importancia de las propuestas innovadoras dentro del aula, a través de la Unión Europea, la LOE y la LOMCE.



3.1.1 Unión Europea

Entre las Conclusiones del Consejo y de los Representantes de los Gobiernos de los Estados miembros, reunidos en el seno del Consejo, sobre las prioridades de una cooperación europea reforzada en materia de educación y formación profesionales para el período 2011-2020, la innovación figura como uno de los principales retos y apuestas de la Unión Europea en materia de educación y con vista a la ciudadanía del futuro. Como recoge Alsina (2012) se trata ahora de “avivar la creatividad, la innovación y el espíritu emprendedor” (p. 15), y por eso queremos llevar al aula una propuesta innovadora.

Para lograr los retos que la Unión Europea nos plantea, los docentes debemos mantener una actitud de investigación permanente y ser personas comprometidas con la sociedad. “El docente debe ser innovador, trabajar en equipo, tener un espíritu inquieto y abierto a los cambios sociales del momento e incorporarlos a su tarea diaria” (Calle, 2011, p.190).

3.1.2. Ley Orgánica 2/2006 de Educación

Tomando como referente la Ley Orgánica 2/2006 de Educación, uno de los principios recogidos en el capítulo I, artículo 1, es “el fomento y la promoción de la investigación, la experimentación y la innovación educativa” lo que supone un apoyo fundamental para el profesorado que desee llevar a la práctica experiencias innovadoras.

3.1.3. Ley Orgánica 8/2013 para la mejora de la calidad educativa

Esta nueva ley reconoce, sin nombrarla directamente, ya en el capítulo IV de su preámbulo la importancia de la innovación, "el sistema educativo debe posibilitar tanto el aprendizaje de cosas distintas como la enseñanza de manera diferente, para poder satisfacer a unos alumnos y alumnas, que han ido cambiando con la sociedad". Es decir, manifiesta la necesidad de realizar cambios para conseguir el objetivo de la ley de mejorar la calidad de la enseñanza. También propone el fomento de la adquisición de diferentes competencias, las cuales son promovidas en la presente propuesta innovadora, tal y como muestro a continuación:

a) Comunicación lingüística. A través del uso del uso del dialogo y del debate como formas básicas de actuación en el aula.



- b) Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. Valga como ejemplo la profundización del sistema métrico numérico o la iniciación a la actividad científica.
- c) Competencia digital. Las TICs serán nuestra principal ventana al mundo de la investigación y el conocimiento.
- d) Aprender a aprender. Es una de las primeras competencias que se alcanzan a la hora de trabajar por proyectos puesto que son ellos y ellas las que construyen sus propios conocimientos.
- e) Competencias sociales y cívicas. Se potenciará su adquisición a través de los trabajos en grupo y la resolución de forma pacífica de los conflictos que pudieran surgir durante el proyecto.
- f) Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor. Se fomentará desde una perspectiva general a través del desarrollo la habilidad de transformar las ideas en actos. Y, de forma más concreta a través del fomento de las cualidades personales, habilidades sociales y de planificación-gestión que se precisan para actuar en los diferentes ámbitos de la vida.
- g) Conciencia y expresiones culturales. Será una de las competencias más potenciadas puesto que es una forma de expresión cultural y el debate sobre su conservación, el que conforman el hilo conductor del proyecto de trabajo.

3.2. PROPUESTA PEDAGÓGICA: TRABAJO POR PROYECTOS

La siguiente línea de justificación, argumenta la elección de una propuesta pedagógica basada en los proyectos educativos apoyándose en la *Guía del Trabajo fin de Grado* de la Universidad de Valladolid (2013-14).

La guía recoge como objetivo fundamental del título de Maestro de Educación Primaria el “formar profesionales con capacidad para la atención educativa al alumnado de Educación Primaria y para la elaboración y seguimiento de la propuesta pedagógica a la que hace referencia el artículo 16 de la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación para impartir la etapa educativa de Educación Primaria”.



Esa atención educativa que señala la Ley nos obliga a los docentes a evolucionar y a actualizar constantemente nuestras metodologías educativas en el aula para ofrecer propuestas innovadoras que se adapten a las nuevas necesidades que nos plantea la sociedad. Es decir, “es necesario que el profesorado sea un agente dinámico capaz de desarrollar el currículo, elaborando proyectos, materiales curriculares y trabajando en equipo” (Calle, 2011. p. 178).

El proyecto Altamira pretende ofrecer una respuesta que se adapte a las necesidades e intereses de unos alumnos, donde entre todos (niños, niñas, familias y escuela) construyamos unos aprendizajes, competencias y valores que no sólo les permita desenvolverse en una sociedad, sino que a través de una actitud crítica, les permita mejorarla y hacerla más justa e igualitaria.

3.3. ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES: LAS HUELLAS DEL TIEMPO

La última línea de justificación razona la elección del tema del Proyecto Altamira a través del Decreto 2014-8557 por el que se establece el Currículo de la Educación Primaria de la Comunidad Autónoma de Cantabria, según los principios establecidos en la LOMCE.

Tal y como se explica en el decreto, las Ciencias Sociales integran diversas disciplinas que estudian a las personas como seres sociales y su realidad en sus aspectos geográficos, sociológicos, económicos e históricos. El objeto de las Ciencias Sociales en esta etapa es desarrollar capacidades en los niños y niñas que les permitan tanto interpretar la realidad que les rodea, vivir en sociedad como intervenir en ella.

La presente propuesta se encuentra fundamentada en el bloque 4 denominado "Las huellas del tiempo" desarrollando diferentes aspectos de la misma, así como de otros bloques y de otras áreas por su marcado carácter globalizador, entre los primeros destacan:

-Adquisición de referencias históricas que les permitan elaborar una interpretación personal del mundo.

-Desarrollo de curiosidad por conocer las formas de vida del pasado y valoración de la importancia de la conservación de los restos para el estudio y conocimiento de la



Historia y como patrimonio cultural que hay que cuidar y conservar para legar a las generaciones venideras.

Cabe señalar, que el Proyecto Altamira desarrolla diversas líneas de investigación que actualmente se consideran prioritarias en el ámbito de la Didáctica de las Ciencias Sociales, y concretamente tres de las 5 mencionadas por Prats (2003): 1) Diseño y desarrollo curricular en sus diversas etapas, áreas y disciplinas educativas; 2) Investigaciones sobre la didáctica del patrimonio, y en cierto modo también 3) Construcción de conceptos y elementos que centren el contenido relacional y polivalente de la Didáctica de las Ciencias Sociales, en concreto el “estudio de las polivalencias y de la estructura relacional de los contenidos de las Ciencias Sociales y su identificación como contenidos educativos” (p. 16). Y es que nuestra propuesta pretenden utilizar la metodología del trabajo por proyectos para dotar de un enfoque globalizador a la enseñanza y generar en el alumnado aprendizajes a partir de la propia realidad social y cultural que les rodea, y cuya explicación exige poner en relación una multitud de disciplinas.

Se ha escogido el origen de las ciencias sociales porque son un elemento fundamental en el desarrollo de las competencias del individuo en sociedad y supone una herramienta para comprender mejor el presente de un pasado y aprender a intervenir en el futuro de un presente (Pagés y Santisteban, 2010). Es decir, para que a través de la adquisición de una conciencia crítica y la responsabilidad sobre los problemas actuales, puedan tomar decisiones libres e informadas en un futuro. Por su parte, la propuesta desarrolla la conservación natural y cultural del entorno próximo porque suponen un tratamiento preventivo para su uso y comprensión que permita la creación de futuros ciudadanos responsables con el medio que les rodea.

En esta propuesta se ha huido de las concepciones más tradicionales de la enseñanza de las Ciencias Sociales basadas en la repetición y en la memorización, y se centra en una visión de la enseñanza como un proceso dialéctico en el que se confrontan las ideas, opiniones y estereotipos previos y los nuevos datos o argumentos racionales, ya que la mayoría de las personas modificamos nuestros puntos de vista cuando nos resultan de alguna utilidad y ayudan a explicar la realidad de manera más eficiente que nuestras posiciones de partida (López, 2010).



3.4. COMPETENCIAS DE GRADO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Los tres apartados anteriores poseen una relación directa con las competencias generales del Título de Grado en Educación Primaria, tal y como exige la Memoria del plan de Estudios del Título de Grado en Educación Primaria de la UVA, recogidas por la Orden ECI/3857/2007 de 27 de diciembre, por la que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias. A continuación, se expone en forma de tablas las competencias que justifican la realización de este Trabajo de Fin de Grado en torno a la innovación, propuestas pedagógicas y la enseñanza de los contenidos sociales, en concreto el tema de huellas del tiempo.

Las competencias están divididas en:

- Competencias Generales
- Competencias Específicas del Título
 - Formación Básica.
 - Didáctico Disciplinar.
 - Practicum y Trabajo fin de Grado.

3.4.1. Competencias Generales

COMPETENCIAS GENERALES		
INNOVACIÓN	PROPUESTA PEDAGÓGICA	ÁREA CIENCIAS SOCIALES: LAS HUELLAS DEL TIEMPO
5e. El fomento de un espíritu de iniciativa y una actitud de innovación y ejercicio de su profesión	1c. Exige el conocimiento de los objetivos, contenidos curriculares y criterios de evaluación, y de un modo particular los que conforman el	5a. La capacidad de actualización de los conocimientos en el ámbito socioeducativo.



	currículo de Educación Primaria.	
3b. Ser capaz de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.	2c. Ser capaz de integrar la información y los conocimientos necesarios para resolver problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos.	3c. Ser capaz de utilizar procedimientos eficaces de búsqueda de información, tanto en fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea.

Figura 1: Tabla Competencias Generales

3.4.2. Competencias Específicas del Título de Grado de Primaria

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
A. Formación básica		
INNOVACIÓN	PROPUESTA PEDAGÓGICA	ÁREA CIENCIAS SOCIALES: LAS HUELLAS DEL TIEMPO
3f. Conocer y aplicar experiencias innovadoras en Educación Primaria.	2h. Potenciar la adquisición de actitudes y hábitos de reflexión e indagación ante los problemas que plantea la heterogeneidad en las aulas y centros escolares.	3i. Dominar estrategias que potencien metodologías activas y participativas con especial incidencia en el trabajo en equipo, diversidad de recursos, aprendizaje colaborativo y utilización adecuada de los



		espacios, tiempos y agrupamientos.
--	--	------------------------------------

Figura 2: Tabla Competencias Específicas. A. Formación básica

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		
B. Didáctico-disciplinar		
INNOVACIÓN	PROPUESTA PEDAGÓGICA	ÁREA CIENCIAS SOCIALES: LAS HUELLAS DEL TIEMPO
1b. Plantear y resolver problemas asociados a las ciencias aplicadas a la vida cotidiana.	2b. Promover la adquisición de competencias de conocimiento e interacción con el mundo físico Primaria	3b. Integrar el estudio histórico y geográfico desde una orientación instructiva y cultural.

Figura 3: Tabla Competencias Específicas. B. Didáctico-disciplinar

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	
C. Practicum y Trabajo Fin de Grado	
INNOVACIÓN	PROPUESTA PEDAGÓGICA
1e. Participar en la actividad docente y aprender a saber hacer, actuando y reflexionando desde la práctica, con la perspectiva de innovar y mejorar la labor docente.	1d. Ser capaces de teoría y práctica con la realidad del aula y del centro.

Figura 4: Tabla Competencias Específicas. C. Practicum y Trabajo Fin de Grado



4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES

La fundamentación teórica del presente documento se basará en las siguientes líneas principales:

- Innovación en Primaria y en la enseñanza de las Ciencias Sociales
- Trabajo por proyectos en Primaria
- Recursos y estrategias para acercarse al medio

4.1. INNOVACIÓN EN PRIMARIA Y EN LA ENSEÑANZA DE LAS CIENCIAS SOCIALES

4.1.1. Innovación. Aspectos conceptuales

Carbonell (2001) define la innovación como:

Serie de intervenciones, decisiones y procesos, con cierto grado de intencionalidad y sistematización, que tratan de modificar actitudes, ideas, culturas contenidos, modelos y prácticas pedagógicas. Y, a su vez, de introducir, en una línea renovadora, nuevos proyectos y programas, materiales curriculares, estrategias de enseñanza y aprendizaje, modelos didácticos y otra forma de organizar y gestionar el currículum, el centro y la dinámica del aula.

Siguiendo a Calle (2011, p. 175) la innovación debe llevar consigo una intencionalidad y un método para trasladarlos al aula de una manera sistemática, para que estos cambios perduren y no se queden en anécdotas puntuales. Es necesario que los educadores formulen alternativas de programación de forma habitual. No hay quedarse en la reproducción de los contenidos de los libros de texto, es preciso estar abiertos a los cambios para favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje de los niños y alcanzar el desarrollo integral del alumnado.



4.1. 2. Antecedentes

Actualmente el docente cuenta con el apoyo de las instituciones para desarrollar propuestas innovadoras pero no siempre ha sido así. Valga la siguiente cita para mostrarnos las dificultades que se encontraron hasta hace bien poco los docentes: “la desesperanza nos inmoviliza y constituye el gran freno al cambio y a la innovación, la educación exige optimismo, quien carezca de esta virtud mejor que se dedique a otro oficio” (Carbonell, 2008, p. 12).

Siguiendo a Herrán (2009, p. 365), la formación desde la Historia de la enseñanza es necesaria porque sirve para tener presente lo que cuesta conquistar las cosas y la facilidad con la que pueden desvanecerse y lo necesario que es trabajar para mantenerlas y mejorarlas. Hay que ser conscientes de que el trabajo actual sienta sus bases en el trabajo y esfuerzo de muchos innovadores.

Son muchos los educadores que abogaron ,y aún hoy siguen haciéndolo, por un modo de trabajar diferente, rompiendo con los métodos más tradicionales y retrógrados, caminando a contracorriente a causa de un modus operandi mal visto y que no contaba con ningún tipo de apoyo institucional. Pero, lejos de amedrentarse y conscientes de que el cambio estaba en ellos mismos, se atrevieron a innovar y a experimentar.

En este apartado es necesario mencionar el papel en España de "La escuela nueva", también llamada "activa", fundada en 1876 por varios profesores universitarios entre ellos el gran educador Francisco Giner de los Ríos, los cuales introdujeron ideas y métodos innovadores en su época, como la independencia ideológica, el respeto a la conciencia y personalidad del alumno y el maestro; la introducción de los métodos activos en su enseñanza; el reconocimiento del valor de la educación estética, la implantación de la coeducación de los sexos y de la autonomía de los alumnos; la práctica de los juegos y deportes como medios de educación física y moral, etc. Otras aportaciones interesantes son las de Fernando Sainz, como propulsor del trabajo por proyectos y Margarita Comas difusora del método Mackinder o de la experimentación como forma novedosa de aprendizaje (Luzuriaga, 1951).

Esta vista atrás que permite "releer, seleccionar, adaptar y reconstruir aquellas ideas y propuestas de los grandes clásicos de la educación para iluminar mejor la comprensión e intervención en la escuela actual” (Carbonell, 2008, p. 57) ayuda a



entender muchos de los principios que inspiran los enfoques pedagógicos alternativos que, actualmente, tratan de mejorar día a día la calidad de la enseñanza de nuestras aulas.

Fruto esta tendencia innovadora surge el trabajo por proyectos como un nuevo método para paliar las incorrecciones del sistema educativo español y el fracaso escolar. Esta metodología sirve para que el alumno no advierta diferencia entre la vida exterior y la vida escolar. Por eso, los proyectos han de estar próximos a la vida diaria (Hernández, 1996).

Este propósito se hará viable a partir de la noción de actividad, opuesta a la idea de recepción pasiva, como principio que rige una nueva escuela activa, en la que niños y niñas entran en contacto de una forma más organizada con la herencia de la sociedad en la que viven, y aprenden de la participación en experiencias de trabajo y de la vida cotidiana (Torres, 1994).

4.1.3. Innovación en las ciencias sociales

Los cambios sociales y políticos acaecidos en el siglo XX provocaron una transformación de la sociedad que ha dado como fruto, ya en el siglo XXI, un desarrollo de las Ciencias Sociales cuyo objetivo actual es promover un campo propio, y específico, dotándole de marcos amplios que permitan la generación de conceptos, y que promuevan elementos reflexión y de incidencia práctica en la acción didáctica (Prats, 2003).

Las propuestas curriculares innovadoras para implementar en el aula siguen dos procesos, Calle (2011, pp. 180-182):

- El material es elaborado externamente (por editoriales, grupos de expertos) para su aplicación en los centros educativos.
- El educador elabora la propuesta curricular, en función del contexto social en el que ejerce su profesión. Con la intención de responder a la diversidad del alumnado, a sus intereses y capacidades.



En este proyecto nos inclinamos por el segundo proceso. En este sentido realizamos una propuesta pedagógica en función de las características de un aula del tercer curso de Primaria. Esta propuesta está basada en una estrategia de enseñanza-aprendizaje, que otorgan al alumnado un papel como protagonista dentro de este proceso, utilizando un enfoque global en el que la participación de las familias se hace imprescindible para que se desarrolle la presente proyecto de trabajo.

4.2. TRABAJO POR PROYECTOS EN PRIMARIA

El trabajo por proyectos posee una gran relación con la innovación, tal y como no explica Pozuelos (2007, p. 35) "el diseño de un proyecto encierra muchas posibilidades para promover la innovación en la medida que se incorpora nuevas pautas y herramientas ante los retos emergentes".

4.2.1. Aspectos conceptuales

Existen numerosas definiciones al respecto, pero pocas de ellas resultan tan aclaratorias como la de Hernán (2009): "propuesta globalizada en la que el grupo se organiza para resolver un problema o producir algo cooperativamente conforme a un plan compartido por todos. Para poderlo desarrollar es preciso compartirlo, que los alumnos se coordinen y que se organicen en torno a la meta común, en cuyo proceso confluyen intereses, expectativas y competencias muy diversas (p.291).

4.2.2. Fundamentos de los Proyectos Educativos

En este apartado nos vamos a ceñir al trabajo de Herrán (2009) que recoge el origen de los Proyectos en *La práctica de la innovación educativa*. En él, Dewey (1856-1952) figura como el autor original de esta idea, aunque tuvo varios discípulos, cabe destacar a Kilpatrick (1821-1965), el cual escribió "The Project Method" en 1918. Según este autor, "proyecto didáctica" era entendido como "una actividad intencional realizada con todo el corazón y desarrollada colectivamente". Cabe señalar, que Kilpatrick estuvo, a su vez influido por otro autor, Thorndike, el cual abogaba por la autonomía, cooperación y creatividad didáctica.



Dewey con los proyectos de trabajo buscaba una solución a lo que él denominaba “el problema de la instrucción”, a través de “actividades inteligentes, específicas, que tengan un fin, una significación para el niño. En una palabra, actividades que le interesen”. Dewey criticaba que la enseñanza solo educaba para aprobar exámenes, como alternativa él “propuso los proyectos didácticos para educar teniendo en cuenta el interés del alumnado, desde ellos y con ellos sobreplanes compartidos, pretendió reducir a cero la distancia entre lo que se enseñaba en la escuela y lo que se necesitaba en la vida”. Decroly, por su parte, identificaba el “aprender para la vida con resolver problemas de manera activa” fomentando la colaboración y la actividad (Herrán, 2009, p. 291).

4.2.3 Características de los Proyectos educativos

La enseñanza de proyectos según Herrán (2009, pp. 192-195) si se realiza correctamente presenta las siguientes ventajas:

- Pueden desarrollarse aprendizajes formativos muy cercanos a los que se necesitan para la vida (este tipo de contenidos no siempre están recogidos en el currículo).
- Se desarrollan actividades globalizadoras de varias áreas del conocimiento (La vida real no está dividida en áreas si no que se nos presenta de forma globalizada, es nuestra forma natural de aprender).
- Se trata de propuestas motivadoras (es muy importante respetar sus motivaciones para que aprendan a aprender), tanto por el tema a tratar, como por las competencias que requiere, la comunicación interpersonal que se necesita, su proyección para la vida adulta, y la posibilidad de hacer una actividad satisfactoria.
- Se desarrollan competencias transferibles a la inserción social, basada en un aprendizaje por descubrimiento colectivo y una creatividad colectiva.
- Mejoran la autoestima individual y colectiva.

Sin embargo, también existen inconvenientes que hay que conocer a la hora de trabajar por proyectos:



- Es necesario programar con cuidado la “ideación” para motivar al alumnado y que entienda la propuesta como “su proyecto”, ya que el resto del éxito del proyecto dependerá de este momento inicial.
- El espacio del aula puede limitar la consecución del proyecto.
- Al tener un horario flexible, es difícil estimar el tiempo de duración del proyecto.
- No siempre las propuestas funcionan.
- La organización de horarios y espacios puede ser un problema difícil de salvar.
- La evaluación didáctica puede ser más difícil que con otras propuestas metodológicas.

Los principios metodológicos en los que se basan los proyectos son, según este autor: aprendizaje constructivista o significativo, motivación, globalizado, trabajo cooperativo, observación y experimentación, cooperación con las familias, socialización, uso del lenguaje, juego y evaluación.

4.3. RECURSOS Y ESTRATEGIAS PARA ACERCARSE AL MEDIO

Los recursos y las estrategias forman una parte muy importante del trabajo por proyectos, puesto que suponen su concreción en un conjunto de actividades que deben atraer la atención del alumnado y fomentar su interés y curiosidad por desarrollar el tema tratado. A continuación se hará una descripción de los recursos y estrategias más importantes llevadas a cabo en el proyecto:

-Las salidas educativas. Son muchos los autores, como Vilarrasa (2002), que destacan la importancia de este tipo de actividad, "en la medida que ayudan a enriquecer la experiencia vivida mediante una toma de contacto de la realidad facilitando la observación directa de las actividades humanas" Monteagudo, et al. (2009). Además de fomentar el respeto y la necesidad de conservar el patrimonio, las salidas educativas son el marco perfecto para formar personas socialmente críticas, desarrollar el conocimiento reflexivo y el pensamiento crítico, además de valores y actitudes democráticas (Medir,



2003). Por todo ello, constituye un interesante recurso que el profesorado debe fomentar para hacer posible la conexión entre aula y entorno (Benejam, 2003), debiendo estar adecuadamente conectadas con la programación.

-Las dramatizaciones. La dramatización es un juego natural que entronca con las raíces antropológicas del ser humano que, en su desarrollo, se convierte en vehículo de comunicación y de expresión (Cervera, 1981). Constituye, además, una poderosa herramienta didáctica de especial eficacia en edades tempranas (Cañas, 2008). Con su práctica, la dramatización puede obtener una serie de objetivos de aprendizaje secundarios como desarrollar la expresión, la expresividad y la creatividad (Cervera, 1981), socializar al niño, fijar la atención, superar la timidez, potenciar la memoria, crear tareas comunes, mejorar la confianza en sí mismo, adquisición de valores, desarrollo de capacidades, etc. Así mismo, "la dramatización es una actividad transversal que puede ser utilizada desde distintas áreas y materias con diferentes objetivos educativos. Dicho de otro modo: la dramatización contribuye a la adquisición de los objetivos de distintas materias y, lo que es más importante, contribuye desde distintas materias a la adquisición de todas las competencias básicas" (Pérez Parejo, 2010).

-Fuentes:

- Históricas. Cuando se pretende que el alumnado desarrolle su pensamiento sobre el tiempo, las fuentes históricas se convierten en elementos centrales del proceso de enseñanza aprendizaje (Pagés y Santisteban, 2010). Algunas de las razones que permiten comprender el valor educativo de las fuentes históricas, en relación con la construcción de la conciencia temporal son (Santisteban y Pagés, 2006):
 - Permiten conocer la historia más próxima y establecer generalizaciones y relaciones con otras realidades y con otras temporalidades.
 - Presentan aspectos de la vida de las personas más allá de los acontecimientos bélicos o políticos, y favorecen la comprensión de los cambios en la vida.
 - Permiten contemplar aquello que pasó en una especie de "estado natural", al margen de manipulaciones y con la posibilidad de planificar



una utilización didáctica articulada, que ponga en contacto directo al alumnado con el pasado.

- Facilitan el protagonismo del estudiante en su propia reconstrucción de la historia.
- Audiovisuales.
 - Las obras pictóricas nos dan la oportunidad de reflexión tanto por sus características estéticas como por haber sido realizadas para dejar constancia de algo, es decir, son señales creadas para conservar y transmitir un mensaje, para ser memoria. Estas imágenes dejan un importante espacio a las interpretaciones subjetivas y emotivas.
 - El cine tal y como se ha comprobado (Marín y González, 2006) los medios y, el cine en particular, puede ser entendido como un recurso didáctico y pedagógico al servicio del docente y del propio currículo escolar. Para que su utilización sea correcta es necesario que posteriormente a su visionado se provoque en el estudiante las recreaciones históricas o literarias, así como sus emociones y sentimientos ya que a través de las situaciones vividas puedan experimentar su propia realidad (Marín et al., 2009).
 - Los medios de comunicación, tal y como afirma (Méndez, 2001) "actúan como educadores informales", convirtiéndose en un bien imprescindible para la sociedad (p. 23).
- Orales. Tal y como relatan (Pagés y Santisteban, 2010) ponen al alumnado en contacto directo con los testimonios y facilitan la comprensión del tiempo histórico. Las fuentes orales son fundamentales para un estudio vivo de la historia que ayuden en la construcción de la conciencia histórica. Ayudan también, en el desarrollo de las habilidades para la búsqueda y tratamiento de la información y la interpretación de los resultados en el aula. Además, las fuentes orales favorecen el paso de la historia personal o familiar a la historia colectiva y sus diversos tiempos históricos.



-Tecnologías de la información y la comunicación (TIC). Las TICs permiten y facilitan una nueva forma de guiar el proceso de enseñanza aprendizaje, de hecho si las integramos dentro de un trabajo por proyectos, el profesor contribuye en la formación y desarrollo de las competencias de sus alumnos (Rubio, 2011).

Esta integración de las TIC en el trabajo por proyectos ofrece la posibilidad al alumnado de que adquiera la competencia de aprender a aprender, de tal forma que en el futuro el niño o la niña sea capaz de conocer e investigar de forma autónoma a lo largo de toda su vida, lo que constituye uno de los objetivos de la educación.

Para que la implementación de las TIC implique la transformación del conocimiento social es preciso promover propuestas que permitan desarrollar al alumnado capacidades de orden superior que favorezcan hacerse preguntas sobre los resultados que va obteniendo y que fomenten la creatividad (Santisteban y Pagés, 2011).

5. DISEÑO DE LA PROPUESTA

El diseño del proyecto Altamira se ha realizado partiendo de la premisa de la prevalencia de los intereses del alumnado sobre la propia programación. Es, por lo tanto, una programación flexible y abierta que no dudará en abrir nuevas vías de investigación, tal y como demanda el trabajo por proyectos.

Mi labor como docente será de guía de sus propias reflexiones y de creador de un clima de colaboración donde todos se sientan importantes y donde todos aprenden de todos, es decir, que entre todos se superen y se sienten no solo como parte activa del proceso sino como parte generadora del propio aprendizaje, tanto a nivel individual como a nivel grupal. También, fomentaré la colaboración tanto del profesorado, especialmente de los maestros de música y de educación física, como de las familias cuya labor tendrá gran importancia para el éxito de la propuesta.

5.1.CONTEXTO

El proyecto Altamira ha sido diseñado para el tercer curso de primaria de un centro educativo urbano de doble línea, la cual está compuesta por 13 niñas y 12 niños. El origen de esta propuesta parte de las inquietudes que el alumnado ha mostrado ante las



visitas didácticas a las diferentes cuevas de la Comunidad Autónoma de Cantabria que a lo largo de la etapa de primaria ha ido realizando este grupo y en especial del intereses e inquietudes que mostraron el año anterior a colación de la visita didáctica a la neocueva de Altamira y del actual debate abierto en la región a cerca de la idoneidad o no de la reapertura de la cueva original. Cabe señalar que este grupo ya tiene experiencia en el trabajo por proyectos, presentando un alto nivel de colaboración por parte de las familias.

5.2. PROGRAMACIÓN

Tal y como se indicó más arriba, la programación que se indica a continuación es más una guía orientadora que un esquema rígido, puesto que el devenir de la misma dependerá de los intereses, motivaciones e investigaciones del propio alumnado.

5.2.1. Contribución del proyecto a las competencias básicas

La LOE introdujo “las competencias básicas”, definiéndolas como aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde un planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos(Decreto 56/2007 de 10 de Mayo).

La finalidad de la enseñanza, será su desarrollo y adquisición, constituyéndose así, como un elemento central del currículo. Es decir, las competencias básicas, orientan la concreción los objetivos, los contenidos y los criterios de evaluación de cada área. El proyecto Altamira contribuye a la adquisición de las siguientes competencias básicas:

-Competencia en comunicación lingüística

La concepción del trabajo por proyectos pone en juego el uso social de la lengua en diferentes contextos comunicativos (lectura, escritura, dialogo, escucha, debates, asambleas, etc.) por lo tanto, se hace evidente su contribución directa al desarrollo de todos los aspectos que conforman la competencia en comunicación lingüística.



-Competencia matemática

El proyecto Altamira favorece el conocimiento de los primeros sistemas de numeración, la resolución de diferentes problemas relacionados con la realidad, las operaciones básicas, diferentes tipos de símbolos y los elementos geométricos.

-Competencia en el conocimiento e interacción con el mundo físico

Constituye el eje central del proyecto, puesto que les hace conscientes de la influencia que tienen las personas en el espacio, sus asentamientos, las modificaciones que introducen y los paisajes resultantes. Así mismo, el proyecto fomenta la adquisición de un espíritu crítico relacionados con el consumo responsable y con un modo de vida saludable.

También incorpora diferentes nociones y conceptos científicos, poniendo en práctica los procesos y actitudes propios del análisis sistemático y de indagación científica, identificando y planteando problemas relevantes, identificando el conocimiento disponible para, finalmente obtener conclusiones. Ello significa reconocer la actividad investigadora como constructora social del conocimiento a lo largo de la historia.

En definitiva, esta competencia supone el desarrollo y aplicación del pensamiento científico-técnico para interpretar la información que se recibe, para predecir y tomar decisiones con iniciativa y autonomía personal en un mundo en el que los avances que se van produciendo en los ámbitos científico y tecnológico tienen una influencia decisiva en la vida personal, la sociedad y el mundo natural.

-Competencia en tratamiento de la información y competencia digital

El constante uso de las TICs en el proyecto como herramienta de trabajo intelectual fomenta su utilización como transmisora y generadora de información y conocimiento, lo cual permite aprovechar la información que proporcionan y analizarla de forma crítica mediante el trabajo personal autónomo y el trabajo colaborativo, lo que finalmente les lleva a resolver problemas reales, tomar decisiones y generar producciones responsables y creativas.



-Competencia social y ciudadana

El proyecto Altamira potencia la adquisición de esta competencia en la medida que favorece la comprensión de la realidad histórica y social del mundo, su evolución y sus problemas. Esta comprensión conlleva el análisis de los hechos y problemas sociales e históricos y el razonamiento crítico sobre situaciones reales, así como el dialogo para mejorar colectivamente la comprensión de la realidad.

Significa también entender los rasgos de las sociedades actuales, su creciente pluralidad y su carácter evolutivo, además de demostrar comprensión de la aportación que las diferentes culturas han hecho a la evolución y progreso de la humanidad.

También contribuye a la adquisición de esta competencia en la medida que la dinámica del aula favorece la convivencia, el respeto y la resolución pacífica mediante el dialogo de los conflictos que pudieran surgir en el aula.

-Competencia cultural y artística

El presente proyecto fomenta el conocimiento, comprensión, aprecio y valoración crítica de diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento, disfrutarlas y valorarlas como parte del patrimonio de los pueblos. Así mismo, potencia la creatividad y la imaginación a la hora de comunicar y expresar mediante diferentes códigos artísticos sus propias ideas y sentimientos.

-Competencia de aprender a aprender

Esta propuesta contribuye de forma directa a que el alumnado aprenda a aprender a través del pensamiento científico, el uso de las nuevas tecnologías para satisfacer las objetivos personales y la concienciación de aquellas capacidades que entran en juego en el aprendizaje, como la atención, la concentración, la memoria, la comprensión y la expresión lingüística o la motivación de logro, entre otras. Además, se potencia la perseverancia en el aprendizaje, desde su valoración como un elemento que enriquece la vida personal y social y que es, por tanto, merecedor del esfuerzo que requiere.

-Competencia en la autonomía e iniciativa personal

Esta competencia es fomentada, en la medida que se facilita la capacidad de elegir con criterio propio, de imaginar proyectos, y de llevar adelante las acciones necesarias para desarrollar las opciones y planes personales, en el marco de proyectos individuales o



colectivos, responsabilizándose de ellos, tanto en el ámbito personal como social y llevándolos a cabo con creatividad, confianza, responsabilidad y sentido crítico.

5.2.2. Objetivos específicos del Proyecto Altamira

Dado el carácter globalizador del proyecto se persiguen diversos objetivos pertenecientes a diferentes áreas.

-Área de conocimiento del medio natural, social y cultural

- Ser capaz de interpretar diversa información, reflexionar sobre ella y expresar sus ideas a través de la lectura y escritura de diversos textos.
- Observar, conocer e identificar los principales elementos del entorno cultural relacionado con la prehistoria, valorando la necesidad de su conservación.
- Conocer los hábitos de salud y cuidado personal de la prehistoria y compararlos con los hábitos de la sociedad actual.
- Participar en las actividades de grupo, comportándose de forma responsable, democrática y solidaria.
- Analizar la intervención humana en la prehistoria y compararla con la época moderna. Valorar la conservación y mejora del patrimonio natural y cultural actual.
- Conocer y apreciar el patrimonio natural, cultural e prehistórico de Cantabria, valorando los rasgos básicos que lo identifican, adoptando un comportamiento favorable a su respeto y conservación.
- Reconocer en el medio natural, social y cultural, los cambios y transformaciones respecto a la prehistoria y valorarlos críticamente.
- Resolver problemas de conservación del patrimonio, utilizando estrategias de búsqueda y tratamiento de la información, formulación de conjeturas, puesta a prueba de las mismas, exploración de soluciones alternativas y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.



- Utilizar de manera reflexiva y crítica las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos sobre la prehistoria.

-Área de educación artística

- Conocer y valorar diferentes manifestaciones artísticas del patrimonio cultural relativo a la prehistoria de Cantabria y de otros pueblos, colaborando en la conservación y renovación de las formas de expresión locales y estimando el enriquecimiento que supone el intercambio con personas de diferentes culturas que comparten un mismo entorno.
- Producir diversas manifestaciones artísticas propias de la prehistoria de forma cooperativa, asumiendo distintas funciones y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio, valorando el esfuerzo y el gusto por el trabajo bien hecho.

-Área de lengua castellana y literatura

- Expresarse de forma autónoma, tanto oralmente como por escrito, con diferentes fines e intenciones adaptándose a las diferentes situaciones de comunicación, haciendo uso de las habilidades y conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico.
- Utilizar la lengua eficazmente tanto para buscar, recoger y procesar información, como para escribir textos de acuerdo a los procesos de composición de los textos escritos y teniendo en cuenta especialmente la planificación y revisión de los mismos.

-Área de matemáticas

- Valorar la importancia de las matemáticas para la resolución de problemas en la vida cotidiana.



5.2.3. Contenidos del proyecto Altamira

Los contenidos son los medios para alcanzar las capacidades expresadas en los objetivos. Se organizan en bloques de contenidos, entendidos como agrupaciones de contenidos que nos dan información relativa a lo que se debería trabajar durante la etapa.

En cualquier propuesta de intervención es preciso tener en cuenta los contenidos del currículo prescriptivo dictado a nivel estatal (LOE) que la Comunidad Autónoma de Cantabria ha adaptado a sus propias características (Decreto 56/2007 de 10 de Mayo), así como la concreción realizada por parte del centro educativo, la cual forma parte del Proyecto Educativo de Centro (PEC). Así mismo, se han de tener presentes las competencias básicas a desarrollar, para llegar a adaptar esos contenidos a las necesidades, características e intereses del alumnado.

Los contenidos específicos de nuestro proyecto son:

-Área de conocimiento del medio natural, social y cultural

- Bloque 1. El entorno y su conservación
 - El agua y la configuración del paisaje prehistórico y actual. Análisis sobre el uso y conservación del agua en la época prehistórica.
 - Interacción entre los habitantes de la época prehistórica y su entorno natural. Transformación del paisaje en la actualidad. Propuestas de soluciones para la conservación del entorno.

- Bloque 2. Diversidad de los seres vivos
 - Características básicas y clasificación de los animales más comunes de la época prehistórica. Evolución de los mismos hasta la época actual.
 - Agricultura y ganadería en la época prehistórica. Comparación de la importancia económica con la actualidad.

- Bloque 3. La salud y el desarrollo personal
 - Análisis de los hábitos saludables de la época prehistórica y comparación con la actualidad.



- Bloque 4. Personas, cultura y organización social
 - Estructuras familiar en la época histórica y responsabilidades en la familia. Comparación con la época actual.
 - Identificación de las manifestaciones culturales de la prehistoria. Aprecio y reconocimiento de su evolución en el tiempo.

- Bloque 5. Cambios en el tiempo
 - Utilización de unidades de medida temporal propicias para el estudio de la época prehistórica.
 - Aproximación a la sociedad de la época prehistórica a partir del conocimiento de aspectos de la vida cotidiana.
 - Evolución en el tiempo de aspectos de la vida cotidiana (vestidos, rasgos del paisaje, vivienda, trabajo, transporte).
 - Reconocimiento y valoración del significado de algunas huellas prehistóricas en Cantabria (pinturas, objetos, tradiciones).
 - Interés y respeto por el mantenimiento y conservación del patrimonio natural, cultural en Cantabria propia de la época prehistórica.
 - Fuentes para obtener información de la prehistoria, utilización de medios escritos y las TICs para investigar.
 - Identificación del papel de los hombres y las mujeres en la prehistoria. Análisis de roles y responsabilidades en la familia y sociedad. Elaboración de proyectos de investigación en equipo.

- Bloque 6. Materia y energía
 - Fuentes y usos de la energía en la prehistoria, comparación con la actualidad. Observación de la influencia de la energía en los cambios de la vida cotidiana.
 - Valoración del uso responsable de las fuentes de energía en la prehistoria. Producción de residuos, la contaminación y el impacto ambiental en la prehistoria y en la actualidad. Responsabilidad individual en el ahorro energético.



- Bloque 7. Objetos, máquinas y tecnologías
 - Planificación y fabricación de algún útil de la prehistoria
 - Relevancia de algunos de los grandes inventos de la prehistoria y valoración de su contribución a la mejora de las condiciones de vida.

-Área de educación artística

Cabe señalar que los contenidos musicales serán impartidos por la especialista de educación musical y por eso no se han incluido en esta programación, aunque se colaborará con dicho especialista para trabajar de forma global.

- Bloque 1. Observación plástica
 - Constatación de las diferencias de la apariencia visual y volumétrica de las pinturas rupestres según varía el punto de vista y la fuente lumínica.
 - Observación de los materiales, instrumentos y técnicas empleados en las obras plásticas más relevantes de la prehistoria.
 - Respeto y cuidado del entorno natural, de las obras que constituyen el patrimonio cultural, de las producciones propias y de las de los demás.

- Bloque 2. Expresión y creación plástica.
 - Experimentación con los diferentes elementos del lenguaje plástico utilizados en el arte prehistórico: punto, línea, forma, color, textura, volumen....
 - Búsqueda de las posibilidades del color en contrastes, variaciones y combinaciones, apreciando los resultados sobre soportes naturales y artificiales.



-Área de lengua castellana y literatura

➤ Bloque 1. Escuchar, hablar y conversar

- Participación y cooperación en situaciones comunicativas habituales en el aula (diálogo, conversaciones, debates, discusiones) con respeto de las normas que rigen la interacción oral (turnos de palabra, papeles diversos en el intercambio, tono de voz, posturas y gestos adecuados), teniendo en cuenta, a su vez, la intención comunicativa y el objeto de la misma.
- Comprensión y valoración de textos orales procedentes de la radio, la televisión o Internet con especial incidencia en la noticia, para obtener información general sobre hechos y acontecimientos que resulten significativos, expresando interrelaciones y opiniones al respecto.
- Comprensión y producción de textos orales, previa planificación de los mismos, para aprender y para informarse, tanto los producidos con finalidad didáctica como los de uso cotidiano, de carácter informal (conversaciones entre iguales y en el equipo de trabajo) y de un mayor grado de formalización (las exposiciones de clase).
- Actitud de cooperación y de respeto en situaciones diversas de comunicación y de aprendizaje compartido.

➤ Bloque 2. Leer y escribir

- Comprensión individual y colectiva de la información relacionada con el proyecto de aula, normas de clase, reglas de juegos o notas informativas.
- Composición, individual y colectiva de textos relacionados con el proyecto, así como de situaciones cotidianas (correspondencia escolar, normas de convivencia, avisos, solicitudes...).
- Procedimientos de revisión y modificación de las producciones propias o ajenas para mejorarlas desde el punto de vista gramatical.



- Valoración de la escritura como instrumento para relacionarse con los compañeros, profesores y familias y para investigar sobre el proyecto.

➤ Bloque 3. Educación literaria

- Desarrollo de la autonomía lectora (individual y en grupo), de la capacidad de elección de temas y textos relacionados con el proyecto, y de expresión de sus preferencias personales.
- Valoración y aprecio de la literatura como fuente de información histórica y de disfrute personal.
- Conocimiento del funcionamiento de la biblioteca de aula y del centro.
- Dramatización de situaciones y de textos literarios llevados a cabo en el proyecto.

➤ Bloque 4. Conocimiento de la lengua y conciencia metalingüística

- Conocimiento de las normas ortográficas básicas y aplicación de forma correcta a la hora de realizar sus propias composiciones.
- Uso correcto de los elementos básicos de la gramática: palabra y sílaba, género y número, determinantes y tiempo verbal (presente, pasado y futuro).
- Conocimiento y aplicación de los procedimientos y estrategias que deben ponerse en marcha para la escritura de textos.

-Área de matemáticas

➤ Bloque 1. Números y operaciones

- Sistemas de numeración utilizados en la prehistoria y evolución hasta llegar al sistema decimal.



- Utilización en situaciones relacionadas con el proyecto de la multiplicación como suma abreviada y problemas combinatorios.
 - Utilización en contextos prehistóricos de la división para repartir y para agrupar.
 - Comprensión, elaboración y memorización de las tablas de multiplicar.
 - Resolución de problemas reales, de suma, resta, multiplicación y división por una cifra.
 - Aplicación de estrategias personales de cálculo mental (Composición, descomposición, redondeo, conteo, tabla de multiplicar, doble y mitad).
 - Estimación del resultado de una operación entre dos números y aplicación de estrategias para comprobar su veracidad.
- Bloque 2. La medida: estimación y cálculo de magnitudes
- Aplicación de estrategias personales para resolver problemas relacionados con las medición.
- Bloque 3. Geometría
- Representación de diferentes cuevas con el objeto de orientarse dentro de las mismas.
 - Identificación de figuras planas y espaciales en la prehistoria.
 - Descripción de la forma de objetos prehistóricos utilizando el vocabulario geométrico básico.



➤ Bloque 4. Tratamiento de la información, azar y probabilidad

- Recogida y registro de datos sobre objetos y fenómenos prehistóricos utilizando técnicas elementales de observación y medición.

5.2.4. Criterios de evaluación

Los criterios de evaluación son el referente fundamental para valorar el grado de adquisición de las competencias básicas. Al igual que ocurre con los objetivos y los contenidos, estos criterios de evaluación también han sido sometidos a varios niveles de concreción. Los criterios específicos del proyecto Altamira son:

-Área de conocimiento del medio natural, social y cultural

- Identificar y clasificar diferentes animales prehistóricos y relacionarlos con los correspondientes a la época moderna.
- Identificar y explicar las consecuencias para la salud y el desarrollo personal de los hábitos sedentarios propios de la sociedad moderna.
- Reconocer y explicar las formas de vida y actuaciones de los seres prehistóricos, valorando la adopción de actitudes de respeto por el patrimonio cultural y natural, en especial el perteneciente a la comunidad autónoma de Cantabria.
- Buscar soluciones a problemas de conservación del patrimonio, utilizando las TICs y comprobar su idoneidad.

-Área de educación artística

- Interpretar el contenido de imágenes y representaciones prehistóricas al proyecto identificando los materiales y medios utilizados en su realización, describiendo los elementos formales y descubriendo aspectos de su significado.
- Utilizar instrumentos, técnicas y materiales adecuados para producir elementos artísticos propios de la prehistoria, de forma individual y grupal. Elegir las técnicas más adecuadas que se van a utilizar en función del trabajo. Valorar el esfuerzo y el gusto por el trabajo bien hecho.



-Área de lengua castellana y literatura

- Participar en las situaciones de comunicación orales del aula, respetando las normas del intercambio.
- Utilizar la planificación y revisión de los textos para componer textos correctos desde el punto de vista gramatical y ortográfico.
- Contribuir a la creación y utilización de la biblioteca del aula como fuente de conocimiento y disfrute personal. Usar la biblioteca del centro, conocer los mecanismos de su organización y de su funcionamiento y las posibilidades que ofrece.

-Área de matemáticas

- Utilizar las operaciones numéricas para resolver situaciones problema de forma correcta.
- Hacer uso del cálculo mental en situaciones de la vida cotidiana.
- Interpretar diferentes representaciones espaciales para resolver una situación problema.
- Resolver problemas relacionados con el proyecto que exijan cierta planificación, aplicando dos operaciones con números naturales como máximo, así como los contenidos básicos de geometría o tratamiento de la información y utilizando estrategias personales de resolución.

5.2.5. Temporalización

Como ya se ha comentado con anterioridad, se ha programado para un trimestre completo, en función de tres horas semanales, pero la duración del proyecto se podrá modificar en función de las demandas e intereses del alumnado.

Cabe señalar que fruto de la colaboración con los especialistas del grupo se incluirán actividades relacionadas con el proyecto en las áreas de educación física y educación musical.



A continuación se muestra un cronograma orientativo del proyecto:

<p><u>Lunes 22 de Septiembre</u></p> <p>-Lectura de la noticia</p> <p>-Asamblea: ideas previas (se recogen en un mural), posibilidades de búsqueda, apertura a las familias</p> <p>-Votación de compromiso</p> <p>-Carta a las familias</p> <p>-Lectura de "Me llamo Cromañón"</p>	<p><u>Miércoles 24 de Septiembre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas, experiencias propias y cercanas</p> <p>-Elección del nombre del grupo</p> <p>-Guión de interrogantes</p> <p>-Presentación del museo de aula</p> <p>-Presentación de la biblioteca del aula</p>
<p><u>Viernes 26 de Septiembre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-Elección de grupos de investigación</p> <p>-El arte en la Prehistoria</p> <p>-"Trivial prehistórico"</p> <p>-Presentación de "la maleta prehistórica"</p>	<p><u>Lunes 29 de Septiembre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-Taller de pintura. Técnicas prehistóricas</p> <p>-Construcción de estructura de cueva</p> <p>-Elegimos el nombre de nuestra cueva</p>
<p><u>Miércoles 1 de Octubre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-"La caja de herramientas"</p> <p>-Fabricación de útiles sencillos</p> <p>-La vestimenta</p>	<p><u>Viernes 3 de Octubre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-Taller de escultura</p> <p>-"Un diente, una joya"</p> <p>-Lectura de "Kasuk en Altamira"</p> <p>-"Trivial prehistórico"</p>
<p><u>Lunes 6 de Octubre</u></p>	<p><u>Miércoles 8 de Octubre</u></p>



<p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-Salida a la cueva de "Covalanas"</p> <p>-Puesta en común y sugerencias</p>	<p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-La luz en la prehistoria</p> <p>-Paisaje sostenible</p> <p>-Vivienda</p>
<p><u>Viernes 10 de Octubre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-Composición de una carta a alumnado de otras regiones cuyas cuevas también son patrimonio de la humanidad</p> <p>-Animales de la prehistoria</p> <p>-Visionado de "Un bestiario de la prehistoria"</p> <p>-"Trivial prehistórico"</p>	<p><u>Lunes 13 de Octubre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-Plantas en la prehistoria</p> <p>-¿Cómo se transportaban?</p> <p>-Cuento "Croniñón"</p> <p>-Mini juego flash sobre la prehistoria</p>
<p><u>Miércoles 15 de Octubre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-El agua en la prehistoria</p> <p>-Inventos en de la prehistoria</p> <p>-¿Cómo contaban en la prehistoria?</p> <p>Evolución hasta el sistema decimal actual</p>	<p><u>Viernes 17 de Octubre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-Salida didáctica al museo de prehistoria de Santander.</p> <p>-Puesta en común y sugerencias</p> <p>-"Trivial prehistórico"</p>
<p><u>Lunes 20 de Octubre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-"Proceso de humanización"</p> <p>-Semejanzas y diferencias</p>	<p><u>Miércoles 22 de Octubre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-Salida a la cueva de "Hornos de la peña"</p> <p>-Puesta en común y sugerencias</p>



<p>-Parchís de la evolución del hombre</p> <p>-Lectura de "Nuun el niño de la prehistoria"</p>	
<p><u>Viernes 24 de Octubre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-Prehistoria sostenible</p> <p>-¿Qué hábitos debemos cambiar?</p> <p>-Ideas y sugerencias para el vestuario de una dramatización</p> <p>-Carta de petición a las familias de atrezo</p> <p>-"Trivial prehistórico"</p>	<p><u>Lunes 27 de Octubre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-Las diferentes épocas de la prehistoria</p> <p>-Preparación del atrezo para una dramatización</p> <p>-Ensayo general de "La cacería del mamut"</p>
<p><u>Miércoles 29 de Octubre</u></p> <p>-Dramatización de "La cacería del mamut" ante las familias y compañeros del ciclo</p>	<p><u>Lunes 3 de Noviembre</u></p> <p>-Asamblea</p> <p>-Patrimonio mundial</p> <p>-Patrimonio de Cantabria.</p> <p>-Lectura de "Cromañón"</p> <p>-"Trivial prehistórico"</p>
<p><u>Miércoles 5 de Noviembre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-La caza y la recolección</p> <p>-La familia del pasado</p> <p>-Lectura de "la prehistoria explicada a los jóvenes"</p>	<p><u>Viernes 7 de Noviembre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-Lectura de "Mi primer libro de la prehistoria"</p> <p>-Visionado de "Los Croods una aventura prehistórica". Debate y crítica histórica</p> <p>-Puesta en marcha de la creación de un</p>



	<p>cuento prehistórico para representarlo en clase</p> <p>- "Trivial prehistórico"</p>
<p><u>Lunes 10 de Noviembre</u></p> <p>- Asamblea: ideas previas</p> <p>- Ellos y ellas</p> <p>- Realización del plano de una de las cuevas de la región</p> <p>- Lectura de "En tiempo de los hombres de Cro-magnón"</p>	<p><u>Miércoles 12 de Noviembre</u></p> <p>- Asamblea: ideas previas</p> <p>- ¿Vida saludable?</p> <p>- ¿Qué oficios existían?</p> <p>- Elementos geométricos de la prehistoria</p> <p>- Representación del cuento inventado</p>
<p><u>Viernes 14 de Noviembre</u></p> <p>- Asamblea: ideas previas</p> <p>- María Sanz de Sautuola, "la niña de Altamira". Dramatización.</p> <p>- Escritura del guión</p> <p>- Dramatización de la obra</p>	<p><u>Lunes 17 de Noviembre</u></p> <p>- Asamblea: ideas previas</p> <p>- Lectura de "La Grotte Sacrée"</p> <p>- Visionado de "En busca del fuego" (editada)</p> <p>- "Trivial prehistórico"</p>
<p><u>Miércoles 19 de Noviembre</u></p> <p>- Asamblea: ideas previas</p> <p>- Visita de un arqueólogo</p>	<p><u>Viernes 21 de Noviembre</u></p> <p>- Asamblea: ideas previas</p> <p>- Escritura de la solicitud para entrar en la cueva original, en su defecto poder ver la neocueva con luces naturales</p> <p>- "Trivial prehistórico"</p>
<p><u>Lunes 24 de Noviembre</u></p> <p>- Lectura de "Pre-Historia"</p>	<p><u>Miércoles 26 de Noviembre</u></p> <p>- Asamblea: ideas previas</p>



<p>-Visionado de la película "10.000"</p> <p>-Posterior debate y crítica histórica</p>	<p>-Laboratorio de arqueología</p> <p>-Lectura de comic "prehistóricos"</p> <p>-Webquest sobre la prehistoria</p>
<p><u>Viernes 28 de Noviembre</u></p> <p>-Salida educativa a la Neocueva</p> <p>-Representación gráfica</p>	<p><u>Lunes 1 de Diciembre</u></p> <p>-Asamblea: ideas previas</p> <p>-Puesta en común de la salida</p> <p>-¿Que hemos aprendido?</p> <p>-"Trivial prehistórico"</p>
<p><u>Miércoles 3 de Diciembre</u></p> <p>Recopilación:</p> <p>-Dossier-libro</p> <p>-Secuencia fotográfica-exposición</p> <p>-Mural final</p>	<p><u>Viernes 5 de Diciembre</u></p> <p>Evaluación:</p> <p>-Asamblea que hemos aprendido.</p> <p>-Trivial de la prehistoria</p>

Figura 5. Cronograma de las actividades

Leyenda:

-Expresión oral
-Lectoescritura
-TICs
-Actividades artísticas
-Salidas
-Habilidades matemáticas
-Evaluación



5.2.6. Actividades del proyecto Altamira

Existen varios tipos actividades que se han programadas para realizarse a lo largo del proyecto:

- Globalizadas. Como ya se comentó en apartados anteriores, las actividades se han planteado desde un enfoque globalizador. El objetivo ha sido romper las barreras que la escuela establece entre las distintas áreas y acercar la realidad al alumnado, partiendo de sus ideas previas y de sus intereses acerca del eje del proyecto, la prehistoria.
- Cooperativas. El conjunto de actividades persiguen un fin común para todo el alumnado, es decir, se les plantea la búsqueda de información, aprender cosas y recopilarlas para poder tomar una decisión fundamentada a cerca de la conservación o disfrute de la cueva de Altamira.
- En colaboración con las familias. La colaboración con las familias, es uno de los pilares del proyecto, puesto que de esta manera se rompe otra barrera que separa la escuela de la vida cotidiana del alumnado. A través de esta colaboración el saber y el gusto por conocer se adueñan del grupo familiar y la escuela se abre al exterior. Son muy importantes las aportaciones de ideas y materiales de las familias para entre todos enriquecer un proyecto que será tanto más exitoso en la medida que hagamos partícipes a las familias.

El hilo conductor del proyecto Altamira son las preguntas que se realizan al comienzo de la sesión y que constituyen una evaluación inicial de sus conocimientos previos, a la vez que les motivan y les incitan a realizar una pequeña investigación para conocer más acerca del tema a tratar. Las respuestas iniciales se recogen en la pizarra para posteriormente pasarlas a un papel continuo, colocado en la pared, que se irá rellenando a medida que avanza el proyecto. Al finalizar la sesión se recogerá todo lo que se ha aprendido durante la misma y se compara con los conocimientos iniciales. Esta es una forma de aprender a aprender, en donde el alumnado va adquiriendo las estrategias de búsqueda de información para poder fundamentar sus respuestas.

Para llevar a cabo una explicación de las actividades a realizar se han clasificado según la habilidad que desarrollan.



5.2.6.1. Expresión oral

Para obtener un conocimiento activo es necesario el análisis, la deliberación democrática y la argumentación siendo estas las herramientas que nos llevan al desarrollo del pensamiento y de una visión crítica de la realidad. El pensamiento basado en la conversación permite al niño interpretar y tomar decisiones que le servirán para desarrollar valores como la cooperación, el respeto y la solidaridad. Los niños y niñas aprenden a través de la conversación y es necesario crear un clima de confianza y respeto y también requiere complicidad, pasión, emoción y un punto de diversión (Carbonell, 2008).

A. Asamblea

Es una de actividad reiterada en el proyecto, pues constituye el primer momento de la sesión, un momento de compartir, de dialogo y de reflexión donde se valoran los diversos puntos de vista y se razona sobre los pasos a seguir. Constituye el momento de compartir las cosas de casa (noticias, comics, videos, canciones, etc.) y mostrar quién les ha ayudado a buscar esa información, todo se apunta en la pizarra. Normalmente, les sigue el planteamiento de una pregunta a la cual, el alumnado no tendrá una respuesta completa por lo que se decide investigar sobre la misma, normalmente se realizará a través de las TICs, esto es fruto del trabajo realizado con anterioridad con el grupo.

B. Elecciones del nombre del grupo y del nombre de la cueva

Este tipo de actividades además de motivar mucho al grupo, de ser una iniciación a la vida democrática y de aumento de la idea de grupo, suponen la confirmación del protagonismo del alumnado en las actividades del aula, lo que conlleva una mejora de su autoestima.



C. Puesta en común y sugerencias

Este tipo de actividades se llevan a cabo después de realizar una visita didáctica y suponen una forma de focalizar los aspectos más importantes de la visita, los que más les han gustado, los que menos, en definitiva, suponen una herramienta de feedback que nos permite evaluar la actividad y mostrar los intereses y motivaciones del alumnado.

5.2.6.2. Lectoescritura

Como no podía ser de otra manera la lectura y la escritura está presente durante todo el proyecto con el objetivo de que el alumnado descubra las posibilidades que ofrecen como fuente de placer, fantasía, comunicación e información. Se sigue un enfoque constructivista y globalizador de la lectoescritura fomentándolas en el aula con textos reales y completos que tienen un significado y una intención para nuestro alumnado. Las actividades propuestas no están descontextualizadas, sino que forman parte del proyecto y se plantean de una forma motivadora y significativa.

A. Lectura de cuentos

A lo largo del proyecto se llevan a cabo lecturas que giran, todas ellas, en torno a la prehistoria: noticias, comics y cuentos son las más utilizadas. Cabe resaltar el interés y la motivación que este tipo de actividades provocan en el alumnado, se consigue de esta manera que aprendan a la vez que se divierten, además de ser un buen recurso para trabajar la educación en valores.

B. Cartas

Las cartas constituyen una herramienta recurrente en el proyecto puesto que suponen una apertura del aula al exterior, porque se trabaja la escritura de forma funcional rescatando la magia del acto de un acto de comunicación cada vez menos utilizado en la época actual y porque suponen una actividad motivadora que fomenta su participación y su autonomía.



C. Escritura del guión de un cuento

Dada la experiencia del alumnado en la lectura de cuentos, esta actividad supone dar rienda suelta a su imaginación y realizar otro acto de escritura funcional, esta vez desde un enfoque más artístico.

D. Otras actividades

En el transcurso del proyecto se realizarán diferentes actos de lectoescritura cuyo valor funcional no hay que desdeñar, algunos de los más repetidos son: búsquedas a través de Internet y a la hora de escribir y/o leer de la pizarra o del mural del proyecto.

5.2.6.3. TICs

Un proyecto de trabajo como es el proyecto Altamira que fomenta la investigación y la autonomía en el aprendizaje no podía pasar la oportunidad de utilizar las nuevas tecnologías de la información y la comunicación, tal y como aconseja Carbonell (2008), deja “algunas puertas abiertas para que sea el estudiante quien elija y enriquezca su propia ruta de aprendizaje”. De hecho las TICs constituyen uno de los ejes vertebrales de las actividades del proyecto. En concreto, el uso de Internet nos permite conocer no solo nuestro entorno más cercano, sino que también podemos acercar al alumnado a entornos más lejanos, como son la época prehistórica, a través de innumerable información, videos y representaciones para hacérselo más próximo.

A. Internet

En la mayoría de las sesiones se utiliza la red como herramienta de búsqueda de información, como iniciación al método científico. Valga como ejemplo la sesión en la que se trata el patrimonio. Después de compartir los elementos que el alumnado haya traído al aula y se hayan comentado, les mostraré a un recorte de una noticia sobre Altamira en la que se remarca la palabra “patrimonio” y les preguntaré sobre su significado, después de las diversas intervenciones que pudieran tener lugar, les invitaré



a realizar una búsqueda por parejas a través de Internet. Después de un tiempo prudencial, se pondrán en común los conocimientos adquiridos. Finalmente les mostraré a través de la PDI la lista de los bienes patrimonio de la humanidad, donde destacaré de la Comunidad Autónoma de Cantabria y otras de las más famosas del mundo y debatiremos sobre la importancia de su conservación.

B. Cine

El cine como forma de arte también se ha incluido en el proyecto Altamira dada su importancia, ya comentada en el apartado de fuentes. Cabe reseñar que la visualización de las películas propuestas serán acompañadas de un debate posterior, con la finalidad de realizar comentarios críticos sobre la veracidad de los elementos históricos de la misma.

C. Webquest

Dodge (1995) define la WebQuest como una actividad orientada a la investigación donde toda o casi toda la información que se utiliza procede de recursos de la web. Las WebQuest han sido ideadas para que los estudiantes hagan buen uso del tiempo, se centren en cómo utilizar la información más que en su búsqueda, y reciban el apoyo en el desarrollo de su pensamiento en los niveles de análisis, síntesis y evaluación. también constituye una herramienta adecuada para realizar una evaluación objetiva del alumnado. Ante las ventajas educativas de la WebQuest Martín (2004) señala que ha llegado a ser la herramienta principal de uso e integración de internet en el ámbito escolar; y está llamado a constituirse en el futuro como uno de los principales protocolos de enseñanza- aprendizaje en la red.

Finalmente, cabe señalar que las WebQuest encajan muy bien con el aprendizaje constructivista, puesto que permite que sea el alumnado construya su propio aprendizaje siguiendo una serie de pautas que le servirán de guía durante la actividad.

La actividad de WebQuest programada se realizará en grupos de tres para fomentar el trabajo en equipo y el uso del dialogo entre los miembros, además se



permitirá la colaboración con otros grupos para potenciar este hecho. Para trabajaremos el aprendizaje por descubrimiento, el docente se limitará a motivar al alumnado, dar las pautas iniciales para avanzar en la webquest y orientarles durante el desarrollo del proceso, ellos serán los protagonistas de su propio aprendizaje. Se utilizará la WebQuest denominada "Las cuevas de Altamira":

<http://www.iticlab.es/majwq/wq/vercaza/124>

La WebQuest se divide en varios apartados:

-Introducción. Se les reta a ser los responsables para organizar una excursión con su familia a las cuevas de Altamira.

-Preguntas. Se lanza una serie de interrogantes como por ejemplo: si hay una persona sorda ¿Qué servicio podrán usar?

-Recursos. Se les muestra varios enlaces donde pueden encontrar la solución, eso sí, las respuestas no podrán ser copias de forma literal si no que deberán responder con sus propias palabras.

-La gran pregunta. Se les pide que den su opinión sobre la forma de organizar las visitas en el museo, dando los razonamientos oportunos. Si hubiese algún aspecto que se pudiera mejorar se plantearía escribir la sugerencia al propio museo.

-Evaluación. Se les dan unas pautas a seguir para realizar tanto una autoevaluación como una heteroevaluación.

5.2.6.4. Actividades artísticas

Apreciar el hecho cultural en general, y el hecho artístico en particular, lleva implícito disponer de aquellas habilidades y actitudes que permiten acceder a sus distintas manifestaciones, así como habilidades de pensamiento, perceptivas y comunicativas, sensibilidad y sentido estético para poder comprenderlas, valorarlas, emocionarse y disfrutarlas. El acto artístico involucra lo sensorial, lo intelectual, lo social, lo emocional, lo afectivo y lo estético, desencadenando mecanismos que permiten desarrollar distintas y complejas capacidades con una proyección educativa que influye



directamente en la formación integral del alumnado, ya que favorece el desarrollo de la atención, estimula la percepción, la inteligencia y la memoria a corto y largo plazo, potencia la imaginación, la creatividad y la capacidad crítica, y es una vía para desarrollar el sentido de la participación, la cooperación, la comunicación y el orden.

A. Pintura

Constituye el eje más visible del proyecto respecto a las expresiones estéticas, puesto que son las causantes de la importancia mundial que se le otorgan a las cuevas de Altamira. Por ello, se dedican varias sesiones a la realización de un soporte similar al de una cueva, a la mezcla de diferentes sustancias naturales que dan lugar a las tonalidades utilizadas originalmente, a la investigación y puesta en práctica de las diferentes técnicas pictóricas llevadas a cabo en Altamira y, finalmente, al estudio de la importancia de la luz para observar la majestuosidad de la obra realizada. En esta última actividad se investigará sobre las diferentes alternativas a la luz artificial que se podrían utilizar sin poner en peligro la conservación del patrimonio.

B. Escultura

Constituye otra forma artística que está muy presente a lo largo del proyecto puesto que en nuestra labor por experimentar la forma de vida del ser humano en la época prehistórica nos lleva a realizar numerosas esculturas, utensilios decorados y adornos con un fuerte significado simbólico.

C. Dramatización

La dramatización supone además de otra forma artística que fomenta la imaginación y la creatividad, también conlleva el desarrollo de numerosas habilidades sociales y del lenguaje: pronunciación, ritmo, entonación y acentuación. A lo largo del proyecto se llevan a cabo varias dramatizaciones de cuentos, historias e incluso la creación de un guión para su posterior representación.



5.2.6.5. Salidas didácticas

Las salidas didácticas constituyen una parte muy importante del proyecto puesto que suponen una motivación extra para el alumnado y conllevan numerosas aportaciones al proceso de enseñanza aprendizaje: suponen una apertura del aula al exterior, permiten entrar en contacto directo con diversos aspectos del proyecto y fomentan el respeto por la mejora y conservación del patrimonio.

5.2.6.6. Habilidades matemáticas

El desarrollo de las diversas actividades relacionadas con las matemáticas pone de relieve la importancia de las matemáticas en el mundo real, su relación con el arte y con la vida cotidiana del ser humano. El proyecto Altamira nos da la posibilidad de viajar en el tiempo y plantearnos trabajar en la formación de un sistema numérico en vez de trabajar con uno ya dado, lo mismo ocurre con las operaciones numéricas. También se trabajan a lo largo del proyecto las formas geométricas, tanto en el arte como en la vida cotidiana, y la lectura y realización de planos de diversas cuevas.

5.2.6.7. Actividades de evaluación

La evaluación constituye una parte muy importante del proceso de enseñanza aprendizaje y el proyecto Altamira lo realiza de la forma más lúdica posible, de hecho utiliza un juego, el "trivial prehistórico", la cual es una actividad llevada a cabo de forma semanal que para el alumnado constituye un momento lúdico, mientras que a nivel educativo constituye una prueba objetiva de evaluación con la capacidad de motivar al alumnado por el gusto por aprender.



6. RESULTADOS DEL PROYECTO

El proyecto Altamira ha nacido con la pretensión de alcanzar una educación de calidad y ello implica la necesidad de establecer medidas de evaluación como elemento de mejora del proceso de enseñanza aprendizaje, no solo de los alumnos para ver si han adquirido las competencias que se querían alcanzar, sino también de la labor del maestro y la idoneidad de la propia propuesta. Para ello establece una evaluación continua y global:

-Continua. Porque se llevará a cabo en todos los momentos del proceso educativo:

- Evaluación inicial. Es muy importante determinar las capacidades, los conocimientos previos y las experiencias anteriores del alumnado para empezar a construir los siguientes aprendizajes. Por ello al comienzo de cada sesión se pregunta sobre los temas a desarrollar a lo largo de la sesión.
- Evaluación formativa. Nos informa sobre los fallos cometidos y nos proporciona la oportunidad de rectificar durante el propio proceso de enseñanza-aprendizaje.
- Evaluación sumativa. El análisis de los datos se realizará de forma criterial, es decir, valorando el proceso de principio a fin de cada individuo, no solo del resultado final, por eso se hace muy importante conocer los conocimientos previos. El juego del "trivial prehistórico" será una de las herramientas más utilizadas para conocer realizar este tipo de evaluación.

-Global. Se evaluarán el conjunto de capacidades expresadas en los objetivos y en las competencias básicas. A parte de la coevaluación y la heteroevaluación nos centraremos en la autoevaluación, como herramienta de reflexión del individuo de su propio aprendizaje y como fomento de la competencia de aprender a aprender.



6.1. Procedimientos e instrumentos de Evaluación

Utilizaré procedimientos e instrumentos de evaluación variados incluidos en la Orden ECI/1845/2007 de 19 de Junio, para adecuarme a las características del alumnado, siendo el seguimiento individualizado del alumnado y la observación directa y sistemática uno de procedimientos principales del proceso de evaluación del aprendizaje:

Para el procedimiento de observación (Proporcionan información seleccionada y estructurada de datos que implican una forma de registro):

-Registro anecdótico, de episodios destacados con relación al proceso de enseñanza aprendizaje acompañados de una breve interpretación por parte del observador. Ejemplo: Hecho observado; no coopera con sus compañeros en las situaciones de trabajo en equipo. Interpretación: continúa sin mostrar interés por el grupo.

-Listas de control, anotaciones en forma de frase ya seleccionadas y anotando si se manifiestan o no. Ejemplo: es capaz de tomarse las expresarse con claridad: si-no.

-Registros de acontecimientos, recogen manifestaciones predefinidas en situaciones reales. Ejemplo: número de veces que establece comunicación con sus compañeros.

-Registros de intervalos, basta que aparezca una sola vez el comportamiento definido para tenerlo en cuenta. Ejemplo: colabora con los compañeros en la dramatización de un cuento.

-Cronometrajes y mediciones determina el tiempo de actividad real -del alumno/a, de información del profesor,...- Ejemplo: Han tardado 15 minutos en elaborar un resumen referido a un cuento.

-Agenda Escolar, recogen las observaciones más significativos para el alumnado de lo acontecido durante la clase.

-Diarios, recogen información variada y retrospectiva de lo realizado.



Para el procedimiento de experimentación:

- Pruebas de ejecución, tareas que ponen de manifiesto la eficacia del aprendizaje.
- Baterías de test, situaciones estandarizadas que predicen el comportamiento del sujeto, verifican su evolución y compara a los individuos.
- Pruebas objetivas, responden a las exigencias de orden cognitivo, de complementación, de respuestas breves ("trivial prehistórico" o "parchís prehistórico"), de verdadero-falso, cuestionarios de elección múltiple, de correspondencia, de identificación.
- Pruebas escritas, trabajos del alumnado, en cuadernos de clase, controles con material.
- Pruebas orales, entrevistas, recogen, completan o precisan información del alumnado.

6.2. Evaluación de la práctica docente y de los procesos de enseñanza-aprendizaje

Yo valoraré día a día en la hoja de observaciones las anécdotas diarias, incidiendo en cuestiones de temporalización, metodología, distribución de contenidos, motivación, capacidad de transferencia en los aprendizajes, participación, colaboración y resultados, siempre con la idea de mejorar en la siguiente sesión.

La evaluación del docente será realizada por mí mismo y por los alumnos a través de las diferentes entrevistas y puestas en común (normalmente al finalizar cada una de las sesiones), la observación en video de mis clases y el registro-anecdótico.

6.3. Evaluación del proyecto Altamira

El alumnado valorará la programación didáctica del proyecto de forma natural a través de las observaciones expresadas a lo largo de las distintas unidades y de forma intencional al finalizar cada una de las sesiones. Yo, por mi parte, realizaré un análisis de los resultados (características del alumnado, tiempos, contenidos, metodología, material e instalaciones), si refleja que algo no ha ido bien reflexionaré sobre la mejora



en ese punto al objeto de obtener mejores resultados en próximas actuaciones. Esta evaluación formará parte de la evaluación anual del proyecto curricular.

7. VALORACIÓN DE LA PROPUESTA

Pese a ser una propuesta de intervención diseñada con bastante nivel de detalle, no se ha llevado a la práctica, por lo que su valoración gira en torno a las potencialidades de la misma, pero no a los resultados de su ejecución.

7.1. Análisis del alcance del trabajo

Existen dos limitaciones importantes a la hora de hacer extensible este proyecto de trabajo a otros centros escolares. La primera de ellas se refiere al patrimonio cultural, en este caso el proyecto gira en torno a las pinturas rupestres, pero se puede generalizar a otro tipo de patrimonio realizando las modificaciones pertinentes. Sin embargo, difícilmente se podría extender a centros escolares cuyo entorno carezca de patrimonio.

La segunda de las limitaciones viene dada por el ámbito tecnológico, ya que el uso de Internet en el aula tiene una gran importancia en el proyecto Altamira. Por consiguiente, los centros escolares que carezcan de Internet tendrían que realizar diversas modificaciones en la programación, aunque en esta ocasión sería más una dificultad que un impedimento.

7.2. Trabajo por proyectos, una propuesta de innovación

A la hora de investigar sobre propuestas innovadoras nos damos cuenta de que existen conceptos que se repiten constantemente: educación integral, aprendizaje por descubrimiento, constructivismo, aprendizaje significativo, investigación-acción, colaboración con las familias, etc. Sin embargo, su inclusión en la dinámica de aula resulta muy limitada cuando nos topamos con el libro de texto de turno.



El trabajo por proyectos posee numerosas ventajas tal y como nos confirma Herrán (2009) y es capaz de aglutinar todas estas formas de trabajar sacándoles el máximo partido y dotando de un sentido lógico a la educación integral de nuestro alumnado. Porque es una forma innovadora de educar que parte de los intereses y motivaciones del alumnado, ya que son ellos mismos, a través de un aprendizaje por descubrimiento los que escogen los caminos a seguir en el proceso educativo según les resulten más o menos atractivos y es ahí donde la educación se debe dirigir, puesto que el niño o niña ya posee de por sí ganas de aprender y muestra una enorme curiosidad por las cosas que suceden a su alrededor. De hecho, se podrían hacer proyectos de trabajo de numerosos ámbitos y temas, simplemente hay que saber observar y escuchar al alumnado, para posteriormente reflexionar sobre los diferentes planteamientos que podrían tener lugar y mostrárselos porque son ellos los que tienen la respuesta.

Este estilo de enseñanza se basa en que los aprendizajes tengan significado para el alumnado y para que tengan significado debe haber una conexión razonable con los conocimientos que ya poseen y, por ello, debemos ser conscientes de las zonas de desarrollo próximo que describió Vigotsky de cada uno de los niños y niñas del aula.

El modelo constructivista de la educación también cobra sentido en un trabajo por proyectos, ya que permite al alumnado establecer las bases de su propio conocimiento, a través de los procesos de asimilación y acomodación explicados por Piaget, así como a través de los instrumentos proporcionados por la cultura tal y como Vigotsky explica.

El proyecto Altamira hace suyo el método científico de investigación donde la observación-experimentación por parte del alumnado y la creación de hipótesis que posteriormente serán descartadas o aceptadas hacen posible que el alumnado adquiera la capacidad de aprender de forma autónoma y permanente. Todo este proceso estará visible en el mural del aula para que el alumnado sea consciente de su propio aprendizaje.

Cabe destacar la importancia que tiene para el proyecto la colaboración familia escuela como forma de enriquecimiento del proceso y como modo de extender el conocimiento científico al ámbito familiar, lo cual reforzará su aprendizaje autónomo.



Todo este proceso será evaluado de forma cualitativa, es decir, no se tienen en cuenta la cantidad de aprendizajes sino la calidad del proceso y el nivel de aprovechamiento de las sesiones, introduciendo las modificaciones que sean necesarias para alcanzar una mayor calidad educativa.

7.3. Conclusiones finales

Debido a las características de la sociedad en la que vivimos, en donde el cambio y la globalización están a la orden del día, debemos dejar atrás una concepción de la educación basada en la monotonía de la repetición y la memorización de conocimientos cuyo sentido desconocemos y pasar a una educación habilitada al cambio y la transformación, en donde tengamos ansias de saber y capacidad de buscar la información que nos interesa, además de tener una actitud crítica para discernir entre cuales de las informaciones encontradas se acercan más a la realidad.

Por todo ello, nuestra labor como docentes se debería dirigir a la formación continua, a la investigación, a la innovación y a la creación de redes de intercambio de experiencias educativas de éxito, lo que nos permitiría elaborar propuestas muy atractivas a los ojos del alumnado con experiencias variadas y significativas donde no podrían faltar: el cine, las dramatizaciones, las salidas educativas y las TICs como fuentes de riqueza educativa.

Como consecuencia de ello, impartiríamos una educación de calidad donde nuestro alumnado guiado por las ansias de saber y armado de las habilidades de buscar e interpretar la información sea capaz ya no solo de desenvolverse y adaptarse al continuo proceso de cambio de la sociedad actual, sino que debido a su actitud crítica tenga la capacidad de actuar sobre ella y mejorarla conforme a un conjunto de valores basados en el respeto, en la solidaridad y en la tolerancia.



*“Guardaos (dijo el labrador) de vender el patrimonio
dejado por nuestros padres,
veréis que encierra un tesoro”*

Fábula de La Fontaine (Delors, 1996, p. 30)



8. LISTA DE REFERENCIAS

-Alsina, P. (2012). <i>La competencia cultural y artística es un puente entre la escuela y el mundo exterior</i> . En P. Alsina y A. Giradles Hayes (coords.), 7 ideas clave. La competencia cultural y artística (15-35). Barcelona: Graó.
-Benejam, P. (2003). Los objetivos de las salidas. <i>Íber</i> , 36, 7-12.
-Calle, M. (2011). <i>Líneas de innovación en didáctica de las ciencias sociales en Educación Infantil</i> . En M.C. Ribero Gracia (coord.), Didáctica de las ciencias sociales para educación infantil (173-192). Zaragoza: Mira editores.
-Cañas, J. (2008). <i>Didáctica de la expresión dramática. Una aproximación a la dinámica teatral en el aula</i> . Barcelona: Octaedro.
-Carbonell, J. (2008), <i>Una educación para el mañana</i> . Barcelona: Octaedro.
-Carbonell, J. (2009). <i>Familias: la educación como tarea compartida entre familia y escuela. Casas y centros de niños de educación infantil</i> . En A. Herrán Gascón y J. Paredes Lara, La práctica de la innovación educativa (161-178). Madrid: Síntesis.
-Carbonell, J. (2001). Ref. en: Calle, M (2011). <i>Líneas de innovación en didáctica de las ciencias sociales en Educación Infantil</i> . En M.C. Ribero Gracia (coord.), Didáctica de las ciencias sociales para educación infantil (173-192). Zaragoza: Mira editores.
-Cervera, J. (1981). <i>Cómo practicar la dramatización con niños de 4 a 14 años</i> . Madrid: Cincel.
-Decreto 56/2007, de 10 de mayo, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Cantabria.
-Delors, J. (1996). "La educación encierra un tesoro. Informe a la Unesco de la Comisión Internacional sobre Educación para el Siglo XXI". Paris: Ediciones Unesco.
-Dodge, B. (1995). WebQuests: A Technique for Internet-Based Learning. <i>Distance Educator</i> , 1, 2, 10-13.
-Freinet, C. (1996). <i>La Escuela Moderna Francesa. Una pedagogía moderna de sentido común. Las Invariantes Pedagógicas</i> . Madrid: Ediciones Morata



(prólogo a la nueva edición española de Herminio Barreiro).
-Garagorri, X. (2009). <i>Competencia en iniciativa y espíritu emprendedor</i> . <i>Revista Aula de Innovación Educativa</i> , 182. http://aula.grao.com/revistas/aula/182-competencia-en-iniciativa-y-espiritu-emprendedor/competencia-en-iniciativa-y-espiritu-emprendedor . (Consulta: 1 de Julio de 2014)
-Hernández, F. (1996). Para comprender mejor la realidad. <i>Cuadernos de Pedagogía</i> , 243, 48-53.
- Hernández, F y Ventura, M. (2008). <i>La organización del currículum por proyectos de trabajo. El conocimiento es un caleidoscopio</i> . Barcelona: Octaedro
-Herrán, A. (2009). <i>Redefinir la enseñanza: un enfoque radical</i> . En A. Herrán Gascón y J. Paredes Lara (coords.), <i>La práctica de la innovación educativa</i> (335-372). Madrid: Síntesis.
-Herrán, A. (2009). <i>Técnicas de enseñanza basadas en la cooperación</i> . En Herrán Gascón y J. Paredes Lara (coords.). <i>La práctica de la innovación educativa</i> (279- 310). Madrid: Síntesis.
-Ley Orgánica de Educación del 2/2006 de 3 de mayo. En Boletín Oficial del Estado, núm. 106,de 4 de mayo de 2006.
-Ley Orgánica 8/2013, de 9 de Diciembre, para la mejora de la calidad educativa. En Boletín del Estado, núm. 295, de 9 de Diciembre.
-López, R. Didáctica para profesorado en formación: ¿Por qué hay que aprender a enseñar Ciencias Sociales? http://www.ub.edu/histodidactica/index.php?option=com_content&view=article&id=156:didactica-para-profesorado-en-formacion-por-que-hay-que-aprender-a-ensenar-ciencias-sociales&catid=15:debate-y-sistema-educativo&Itemid=103 (consulta 28 de Febrero de 2014).
-Luzuriaga, L. (1951). <i>Historia de la Educación y de la Pedagogía</i> . Buenos Aires: Losada
-Marcelo, C. (2001). Aprender a enseñar para la Sociedad del Conocimiento. <i>Revista</i>



<p><i>Complutense de Educación, 12 (2), 531-593.</i></p>
<p>-Marín, V. y González, I. (2006). El cine y la educación en la etapa de Primaria. <i>Aula de Innovación Educativa, 153-156</i>, 68-70.</p>
<p>-Marín, V., González, I., Cabero, J. (2009). <i>Posibilidades didácticas del cine en la etapa de primaria. La edad de hielo entra en las aulas.</i> http://edutec.rediris.es/revelec2/revelec30/ (Consulta: 17 de Julio de 2014).</p>
<p>-Martín, I (2004). La WebQuest en el área de ciencias sociales: aprendizaje de las TIC en contextos educativos. <i>IBER 41</i>, 77-96.</p>
<p>-Medir, R.M. (2003). Salir de la escuela: entre la tradición y la educación ambiental para la sostenibilidad. <i>Íber, 36</i>, 26-35.</p>
<p>-Méndez, J.M. (2001). <i>Aprendemos a consumir mensajes. Televisión, publicidad, prensa, radio.</i> Huelva: Grupo Comunicar.</p>
<p>-Monteagudo, J., Miralles, P., Martínez, N., (2009). XX Simposio Internacional de Didáctica de las Ciencias Sociales, I Convegno Internazionale Italo-Spagnolo di Didattica delle Scienze Sociali. La formación ciudadana a través de las salidas didácticas para visitar el patrimonio cultural. Un estudio empírico en la región de Murcia, Bolonia, 405-412.</p>
<p>-Orden ECI/1845/2007, de 19 de Junio por la que se establecen los elementos de los documentos básicos de evaluación de la educación básica regulada por la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de Mayo de educación, así como los requisitos formales derivados del proceso de evaluación que son precisos para garantizar la movilidad del alumnado.</p>
<p>-Pagès, J. y Santisteban, A. (coord.). (2011). <i>Didáctica del Conocimiento del Medio Social y Cultural en la Educación Primaria. Ciencias Sociales para comprender, pensar y actuar.</i> Madrid: Editorial Síntesis.</p>
<p>-Pagès, J. y Santisteban, A. (2010). La enseñanza y el aprendizaje del tiempo histórico en la Educación Primaria. <i>Cuadernos Cedes, 30</i>,(82), 281-309.</p>
<p>-Pérez Parejo, R. (2010). Homo Ludens en la dramatización: la dimensión antropológica de la actividad dramática. <i>Escuela abierta: revista de investigación educativa, 13</i>, 55-68</p>



-Pozuelos Estrada, F. J. (2007). *Trabajo por proyectos en el aula: descripción, investigación y experiencias*. Sevilla: Colección Colaboración Pedagógica. 18. Publicaciones del M.C.E.P

-Prats, J. (2003). Líneas de investigación en didáctica de las ciencias sociales. *Revista do Laboratório de Ensino de História*, 9, 1-25.

-Real Decreto 1393/2007, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias.

-Rubio, M.T (2011). Uso de las TIC en el trabajo por proyectos: Unas alternativa para la formación de competencias. *Revista Digital de Investigación Educativa Conect@2*. http://www.revistaconecta2.com.mx/archivos/revistas/revista2/2_4.pdf (Consulta: 18 de Julio de 2014).

-Santisteban, A. y Pagés, J. (2006). *La enseñanza de la historia en la educación primaria*. Casas, M. y Tomás, C. (Coord.). Educación primaria. Orientaciones y recursos. Barcelona: Wolters Kluwer Educación, 129-160.

-Torres, J. (1994). *Globalización e interdisciplinariedad: el curriculum integrado*. Madrid: Morata



9. ANEXOS

9.1. ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXOS	Página
ANEXO 1: OBJETIVOS GENERALES	61
ANEXO 2: CONTENIDOS GENERALES	63
ANEXO 3: CRITERIOS GENERALES	69

ANEXO 1: OBJETIVOS GENERALES

A continuación se expondrán los objetivos generales expresados en el Decreto 56/2007 de 10 de Mayo, por el que se establece el currículo de Cantabria. Cabe señalar, que la numeración corresponde al citado decreto.

-Área de conocimiento del medio natural, social y cultural

1. Desarrollar la competencia lectora y escritora para interpretar la información, fomentar la reflexión y expresar ideas para que puedan intervenir en la sociedad desde una perspectiva crítica.
2. Observar, conocer e identificar los principales elementos del entorno natural, social y cultural, analizando y valorando su organización sus características e interacciones y progresando en el dominio de ámbitos espaciales cada vez más complejos.
3. Interiorizar y ejercitar los hábitos de salud y cuidado personal que se derivan del conocimiento del cuerpo humano, valorando las consecuencias de los hábitos no saludables que podamos realizar y mostrando una actitud de aceptación y respeto por las diferencias individuales(edad, sexo, características físicas, personalidad).
4. Participar en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario, que sirva sistemáticamente para desarrollar y respetar los principios básicos del funcionamiento democrático.
6. Analizar algunas manifestaciones de la intervención humana en el medio, valorándola críticamente y adoptando un comportamiento en la vida cotidiana de defensa y



recuperación del equilibrio ecológico y de conservación y ampliación del patrimonio cultural.

8. Conocer y apreciar el patrimonio natural, cultural e histórico de Cantabria, valorando los rasgos básicos que lo identifican, adoptando un comportamiento favorable a su respeto y conservación.

9. Reconocer en el medio natural, social y cultural, cambios y transformaciones relacionados con el paso del tiempo e indagar algunas relaciones de simultaneidad y sucesión para aplicar estos conocimientos a la comprensión de otros momentos históricos y su relación con el presente.

11. Identificar, plantearse y resolver interrogantes y problemas relacionados con elementos significativos del entorno, utilizando estrategias de búsqueda y tratamiento de la información, formulación de conjeturas, puesta a prueba de las mismas, exploración de soluciones alternativas y reflexión sobre el propio proceso de aprendizaje.

13. Utilizar de manera reflexiva y crítica las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información y como instrumento para aprender y compartir conocimientos, valorando su contribución a la mejora de las condiciones de vida de todas las personas.

-Área de educación artística

7. Conocer y valorar diferentes manifestaciones artísticas del patrimonio cultural de Cantabria y de otros pueblos, colaborando en la conservación y renovación de las formas de expresión locales y estimando el enriquecimiento que supone el intercambio con personas de diferentes culturas que comparten un mismo entorno.

9. Realizar producciones artísticas de forma cooperativa, asumiendo distintas funciones y colaborando en la resolución de los problemas que se presenten para conseguir un producto final satisfactorio, valorando el esfuerzo y el gusto por el trabajo bien hecho.

-Área de lengua castellana y literatura

2. Expresarse autónomamente, oralmente y por escrito, con diferentes fines e intenciones -personales, sociales y académicas-, teniendo en cuenta las características de



las diferentes situaciones de comunicación, haciendo uso de las habilidades discursivas y estratégicas, así como de los conocimientos sobre la lengua y las normas del uso lingüístico para escribir diversos tipos de textos y hablar de forma adecuada, coherente y correcta en los diferentes contextos de la actividad social y cultural y en las diferentes situaciones comunicativas.

7. Utilizar la lengua eficazmente, de manera adecuada y coherente, en la actividad escolar tanto para buscar, recoger y procesar información, como para escribir textos propios del ámbito académico y de otros ámbitos de la vida, de acuerdo a los procesos de composición de los textos escritos y teniendo en cuenta especialmente la planificación y revisión de los mismos.

-Área de matemáticas

3. Apreciar el papel de las matemáticas en la vida cotidiana, disfrutar con su uso y reconocer el valor de actitudes como la exploración de distintas alternativas, la conveniencia de la precisión o la perseverancia en la búsqueda de soluciones.

ANEXO II: CONTENIDOS GENERALES

Los contenidos generales que abordamos en el Proyecto, según el Decreto 56/2007 que establece el currículo de Cantabria son:

-Área de conocimiento del medio natural, social y cultural

- Bloque 1. El entorno y su conservación
 - El agua y la configuración del paisaje. El ciclo del agua. Valoración del agua como un bien imprescindible y escaso. Uso responsable.
 - Observación sistemática y descripción de distintos tipos de paisaje: interacción de naturaleza y seres humanos. Comparación de varios paisajes a partir de diversas informaciones y descubrimiento de algunas relaciones entre los diversos elementos que lo forman.



- Bloque 2. Diversidad de los seres vivos
 - Características Animales vertebrados e invertebrados. Aves, mamíferos, reptiles, peces, anfibios. Características básicas, reconocimiento y clasificación.
 - La agricultura y la ganadería. La importancia económica de los seres vivos.

- Bloque 3. La salud y el desarrollo personal
 - Identificación y adopción de hábitos de higiene, de descanso y de alimentación sana. Dietas equilibradas. Prevención y detección de riesgos para la salud.

- Bloque 4. Personas, cultura y organización social
 - Diversidad de estructuras familiares. Adquisición de responsabilidades en la familia.
 - Identificación de las manifestaciones culturales populares que conviven en el entorno. Aprecio y reconocimiento de su evolución en el tiempo y valoración como elementos de cohesión social.

- Bloque 5. Cambios en el tiempo
 - Utilización de unidades de medida temporal e iniciación al manejo de las nociones de sucesión, ordenación y simultaneidad.
 - Aproximación a sociedades de algunas épocas históricas a partir del conocimiento de aspectos de la vida cotidiana.
 - Evolución en un tiempo largo de algún aspecto de la vida cotidiana; relación con algunos hechos históricos relevantes (vestidos, rasgos del paisaje, vivienda, trabajo, transporte).
 - Reconocimiento y valoración del significado de algunas huellas antiguas en el entorno (tradiciones, edificios, monumentos, objetos). Vestigios del pasado en Cantabria.



- Interés y respeto por el mantenimiento y conservación del patrimonio natural, cultural en Cantabria (fiestas, gastronomía, música, deportes).
 - Fuentes orales, utilización de documentos escritos y visuales para obtener información histórica y elaborar distintos trabajos, tanto de la historia de España como de Cantabria.
 - Identificación del papel de los hombres y las mujeres en la historia. Análisis de roles y responsabilidades en la familia y sociedad. Elaboración de proyectos de investigación en equipo.
- Bloque 6. Materia y energía
- Energía y los cambios. Fuentes y usos de la energía. Observación de la intervención de la energía en los cambios de la vida cotidiana.
 - Valoración del uso responsable de las fuentes de energía en el planeta. Producción de residuos, la contaminación y el impacto ambiental. Responsabilidad individual en el ahorro energético.
- Bloque 7. Objetos, máquinas y tecnologías
- Planificación y fabricación de algún objeto o máquina sencillo.
 - Relevancia de algunos de los grandes inventos y valoración de su contribución a la mejora de las condiciones de vida.

-Área de educación artística

Cabe señalar que los contenidos musicales serán impartidos por la especialista de educación musical y por eso no se han incluido en esta programación, aunque se colaborará con dicho especialista para trabajar de forma global.

- Bloque 1. Observación plástica
- Detección y clasificación de texturas y tonalidades y apreciación de formas naturales y artificiales exploradas desde diferentes ángulos y posiciones, especialmente los distintos elementos del lenguaje plástico: punto, línea, forma, color, textura, volumen ...



- Observación de los soportes, materiales, instrumentos y técnicas empleados en las obras plásticas.
- Respeto y cuidado del entorno, de las obras que constituyen el patrimonio cultural, de las producciones propias y de las de los demás.

➤ Bloque 2. Expresión y creación plástica.

- Experimentación con líneas diversas y formas en diferentes posiciones. Los elementos del lenguaje plástico: punto, línea, forma, color, textura, volumen....
- Búsqueda de las posibilidades del color en contrastes, variaciones y combinaciones, apreciando los resultados sobre diversos soportes.

-Área de lengua castellana y literatura

➤ Bloque 1. Escuchar, hablar y conversar

- Participación y cooperación en situaciones comunicativas habituales en la dinámica del aula (diálogo, conversaciones, debates, discusiones) con respeto de las normas que rigen la interacción oral (turnos de palabra, papeles diversos en el intercambio, tono de voz, posturas y gestos adecuados).
- Comprensión y valoración de textos orales procedentes de las TICs para obtener información general sobre hechos y acontecimientos relacionados con el proyecto, expresando sus opiniones al respecto.
- Comprensión y producción de textos orales, previa planificación de los mismos, para aprender y para informarse, tanto con carácter informal (conversaciones entre iguales y en el equipo de trabajo) como los de mayor grado de formalización (las exposiciones de clase).



- Actitud de cooperación y de respeto en situaciones diversas de comunicación y de aprendizaje compartido.

➤ Bloque 2. Leer y escribir

- Comprensión individual y colectiva de la información relevante en textos propios de situaciones cotidianas de relación social, como correspondencia escolar, normas de clase, reglas de juegos o notas informativas.
- Comprensión individual y colectiva de información general en textos procedentes de medios de comunicación social (incluidas webs infantiles) con especial incidencia en la noticia y en las cartas al director, localizando informaciones destacadas en titulares, entradillas, portadas...
- Procedimientos de revisión y reescritura, mediante la reflexión individual o colectiva, sobre las producciones propias o ajenas para mejorarlas en los diferentes aspectos y convenciones textuales.
- Valoración de la escritura como instrumento de relación social, de obtención y reelaboración de la información y de los conocimientos.

➤ Bloque 3. Educación literaria

- Desarrollo de la autonomía lectora (individual y en grupo), de la capacidad de elección de temas y textos y de expresión de las preferencias personales.
- Valoración y aprecio del texto literario como vehículo de comunicación, fuente de conocimiento de otros tiempos y como recurso de disfrute personal.
- Conocimiento del funcionamiento de la biblioteca del centro y participación en actividades literarias.



- Dramatización de situaciones y de textos literarios.

➤ Bloque 4. Conocimiento de la lengua y conciencia metalingüística

- Conocimiento de las normas ortográficas, apreciando su valor social y la necesidad de ceñirse a ellas en la producción de textos escritos.
- Reflexión, uso y definición de la terminología en las actividades de producción e interpretación: palabra y sílaba, género y número, determinantes y tiempo verbal (presente, futuro, pasado).
- Reflexión y toma de conciencia, adecuada a la edad, de cuáles son los procedimientos y estrategias que deben ponerse en marcha antes, durante y después de la escritura de textos.

-Área de matemáticas

➤ Bloque 1. Números y operaciones

- Sistema de numeración decimal. Valor de posición de las cifras. Su uso en situaciones reales.
- Utilización en situaciones familiares de la multiplicación como suma abreviada, en disposiciones rectangulares y problemas combinatorios.
- Utilización en contextos reales de la división para repartir y para agrupar.
- Descomposición aditiva y multiplicativa de los números. Construcción y memorización de las tablas de multiplicar.
- Resolución de problemas, de suma, resta, multiplicación y división por una cifra.
- Utilización de estrategias personales de cálculo mental.
- Estimación del resultado de una operación entre dos números, valorando si la respuesta es razonable.



- Bloque 2. La medida: estimación y cálculo de magnitudes
 - Elaboración y utilización de estrategias personales para medir.

- Bloque 3. Geometría
 - Representación elemental de espacios conocidos: planos y maquetas. Descripción de posiciones y movimientos en un contexto topográfico.
 - Identificación de figuras planas y espaciales en la vida cotidiana.
 - Descripción de la forma de objetos utilizando el vocabulario geométrico básico.

- Bloque 4. Tratamiento de la información, azar y probabilidad
 - Recogida y registro de datos sobre objetos, fenómenos y situaciones familiares utilizando técnicas elementales de encuesta, observación y medición.

ANEXO III: CRITERIOS GENERALES DE EVALUACIÓN

Los criterios generales según el Decreto 56/2007 que establece el currículo de Cantabria son:

-Área de conocimiento del medio natural, social y cultural

- Identificar y clasificar animales, plantas y rocas, según criterios científicos.
- Identificar y explicar las consecuencias para la salud y el desarrollo personal de determinados hábitos de alimentación, higiene, ejercicio físico y descanso.



- Explicar con ejemplos concretos, la evolución de algún aspecto de la vida cotidiana relacionado con hechos históricos relevantes, identificando las nociones de duración, sucesión y simultaneidad.
- Elaborar proyectos colaborativos incorporando las tecnologías de la información y la comunicación.

-Área de educación artística

- Interpretar el contenido de imágenes y representaciones del espacio presentes en el entorno, identificando los materiales y medios utilizados en su realización, describiendo los elementos formales y descubriendo aspectos del contenido o significado.
- Utilizar instrumentos, técnicas y materiales adecuados para producir elementos artísticos propios que se pretende. Reconocer, diferenciar y utilizar la expresividad de diversos materiales y soportes. Elegir los medios adecuados que se van a utilizar en función de las particularidades del trabajo.

-Área de lengua castellana y literatura

- Participar en las situaciones de comunicación orales del aula, respetando las normas del intercambio: guardar el turno de palabra, escuchar, exponer con claridad, entonar adecuadamente.
- Redactar, reescribir y resumir diferentes textos significativos de forma ordenada y adecuada, utilizando la planificación y revisión de los textos, cuidando las normas gramaticales y ortográficas y los aspectos formales, tanto en soporte papel como digital.
- Usar la biblioteca del aula y del centro, conocer los mecanismos de su organización y de su funcionamiento y las posibilidades que ofrece.



-Área de matemáticas

- Realizar cálculos numéricos con números naturales, utilizando el conocimiento del sistema de numeración decimal y las propiedades de las operaciones, en situaciones de resolución de problemas.
- Utilizar estrategias personales de cálculo mental en cálculos relativos a la suma, resta, multiplicación y división simples.
- Obtener información puntual y describir una representación espacial (croquis de un itinerario, plano de una pista...) tomando como referencia objetos familiares y utilizar las nociones básicas de movimientos geométricos, para describir y comprender situaciones de la vida cotidiana y para valorar expresiones artísticas.
- Resolver problemas relacionados con el entorno que exijan cierta planificación, aplicando dos operaciones con números naturales como máximo, así como los contenidos básicos de geometría o tratamiento de la información y utilizando estrategias personales de resolución.