



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

DISEÑO DE UN RECORRIDO EVOLUTIVO PARA LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA EN EDUCACIÓN PRIMARIA

**TRABAJO FIN DE GRADO
EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

AUTOR/A: Carlota Maté Ortega

TUTOR/A: María Teresa Carril Merino

Palencia, 13 de julio de 2025



RESUMEN

En este Trabajo de Fin de Grado se propone una secuencia didáctica para enseñar la historia en Educación Primaria de manera evolutiva y significativa. Centrado en tres grandes etapas – la Prehistoria, la Edad Media y la actualidad – el proyecto busca que el alumnado del primer curso de esta etapa educativa comprenda la historia como una experiencia vivencial que conecta el pasado con el presente.

Mediante metodologías activas como el Aprendizaje Basado en Proyectos y la gamificación, se han planteado una serie de actividades que tratarán de sumergir a los alumnos en las diferentes etapas históricas. Se incluyen recreaciones históricas, juegos colaborativos, manualidades, investigación guiada, así como el uso de las TICs.

Como conclusión principal se muestra el interés de poner al alumno en el foco de su propio aprendizaje ya que gracias a las actividades que se realizarán a lo largo de la propuesta, este será el protagonista.

PALABRAS CLAVE

Educación Primaria: Tiempo histórico; Metodologías activas

ABSTRACT

In this Final Project Grade, I propose a didactic sequence for teaching history in Primary Education in an evolutionary and meaningful way. Focused on three major periods – Prehistory, the Middle Ages, and the present day – the project aims for first-year primary students to understand history as a lived experience that connects the past with the present.

Through active methodologies such as Project-Based Learning and gamification, a series of activities have been designed to immerse students in the different historical periods. These include historical reenactments, collaborative games, crafts, guided research, and the use of ICT.

The main conclusion is the importance of placing the student at the center of their own learning process, as the activities proposed throughout the project are designed to make them the main protagonists.

KEYWORDS

Primary Education: Historical time; Active methodologies

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	- 6 -
2. OBJETIVOS	- 8 -
3. JUSTIFICACIÓN	- 9 -
3.1 Justificación del tema	- 9 -
3.2 Justificación de las competencias de título.....	- 9 -
4. MARCO TEÓRICO	- 12 -
4.1. Comprensión del Tiempo Histórico	- 12 -
4.1.1. Desarrollo de la noción de tiempo y tiempo histórico en el alumnado de Educación Primaria.....	- 12 -
4.1.2. Dificultades y desafíos en la enseñanza del tiempo histórico.....	- 14 -
4.2. Enfoques para la enseñanza del tiempo histórico.....	- 15 -
4.2.1. Enfoques tradicionales frente a enfoques constructivistas	- 15 -
4.3. Evolución del ámbito cotidiano a lo largo de la Historia	- 16 -
4.3.1. La vida cotidiana en la Prehistoria	- 17 -
4.3.2. La vida cotidiana en la Edad Media	- 19 -
4.3.3. La vida cotidiana en la actualidad	- 21 -
4.3.4. De la Prehistoria a la actualidad: cambios y permanencias	- 24 -
5. PROPUESTA DIDÁCTICA: UN VIAJE EN EL TIEMPO	- 27 -
5.1. Contexto.....	- 27 -
5.2 Objetivos de aprendizaje	- 27 -
5.3 Contenidos.....	- 28 -
5.4 Metodología.....	- 28 -
5.5 Secuencia de sesiones.....	- 29 -

5.6 Evaluación	- 53 -
6. CONCLUSIONES	- 56 -
7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	- 58 -

1. INTRODUCCIÓN

Para la realización de este Trabajo de Fin de Grado en Educación Primaria me he enfocado en realizar un recorrido evolutivo a lo largo de la historia, todo ello teniendo en cuenta el Decreto 38/2022 de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, especialmente prestando atención al área de Ciencias Sociales. He decidido crear este recorrido con actividades lúdicas debido a que en mi opinión presentar la historia de una manera atractiva y dinámica puede ayudar al alumnado a sentirse motivados en el proceso de aprendizaje.

El objetivo principal de este trabajo es realizar un diseño de un recorrido didáctico de carácter evolutivo y cronológico para que los alumnos de los primeros cursos de Educación Primaria comprendan la historia de manera significativa, gracias a estrategias y actividades que fomenten el aprendizaje activo.

Para todo ello he buscado información en libros, revistas, vídeos, además de buscar documentos publicados acerca de las distintas etapas de la historia y cómo implementarlas viendo los posibles beneficios que puede tener realizarlo mediante una metodología activa.

La disposición de este estudio está organizada de tal forma que comenzará con los objetivos esperados al realizar este trabajo. Después pasará a la justificación tanto del tema, en la que se explicará por qué considero importante trabajar el pensamiento histórico en las primeras etapas de Educación Primaria, como de las competencias del título adquiridas durante los cuatro años del grado.

A continuación, se muestra el marco teórico, en el cual se tratarán diferentes puntos acerca del tiempo histórico y su estudio, como pueden ser las dificultades y desafíos que este supone o los diferentes enfoques para su enseñanza. En el siguiente apartado se desarrollará la propuesta didáctica donde se comenzará redactando el contexto del aula con el que vamos a realizar la propuesta, tras esto aparecerán los objetivos de aprendizaje que queremos conseguir con el alumnado. Después reflejaré los bloques de contenidos a trabajar a lo largo de dicha propuesta, finalizando este apartado con las diferentes metodologías que se van a implementar para trabajar con nuestros alumnos.

En el siguiente punto, se presentará la secuencia de sesiones ligadas a la propuesta, en las que se detallarán los objetivos, temporalización, recursos y el desarrollo de las mismas, todo ello realizado detalladamente para su fácil comprensión. Finalmente se verá reflejado el modo en el que evaluaremos el trabajo de nuestros alumnos atendiendo al Decreto 38/2022, el cual establece que esta sea continua, global y formativa, atendiendo siempre a las diferencias individuales de cada alumno.

Se termina el TFG con la conclusión, en la que se ofrece una reflexión de lo que ha conllevado realizar este trabajo y finalmente se verán las referencias bibliográficas utilizadas para elaborar la propuesta.

2. OBJETIVOS

2.2. Objetivo general

A continuación, se presentan los objetivos que forman parte de este Trabajo de Fin de Grado. Como objetivo general señalamos el que sigue:

Diseñar un recorrido didáctico de carácter evolutivo y cronológico para que los alumnos de Educación Primaria comprendan la historia de manera significativa, gracias a estrategias y actividades que fomenten el aprendizaje activo.

2.3. Objetivos específicos:

Y, como objetivos específicos desarrollamos los tres siguientes:

- Analizar cómo se pueden fomentar las relaciones interpersonales y el trabajo cooperativo mediante propuestas didácticas dentro de un contexto de aprendizaje histórico.
- Investigar la promoción del pensamiento crítico con actividades que favorezcan la interpretación y reflexión sobre los procesos históricos.
- Impulsar el aprendizaje activo mediante metodologías participativas y motivadoras en las que el alumnado sea el protagonista.

3. JUSTIFICACIÓN

3.1 Justificación del tema

En este apartado voy a presentar los aspectos fundamentales por los que considero que la elección del tema sobre un recorrido evolutivo para la enseñanza de la historia en educación primaria es algo interesante y relevante para el alumnado.

Para empezar, creo que la historia parte de enseñar a pensar; tanto en el modo de vida como en las condiciones que se encontraban nuestros antepasados, para así poder comprender el porqué de las cosas, es por ello que acercar y sumergir en cierta forma a nuestros alumnos a esas experiencias, es vital para que su aprendizaje sea duradero y así salirnos del modo tradicional donde el aprendizaje es meramente memorístico y corto en el tiempo.

Como dice Hernández-Cardona (2002), el concepto de tiempo es algo complejo para el pensamiento humano, es por esto por lo que intentar mostrar a los alumnos de primera mano los cambios y permanencias que han ido ocurriendo a lo largo de la historia es de gran ayuda para entender dicho concepto.

En resumen, hacer partícipes a los alumnos de una experiencia vivencial sobre la evolución histórica, les ayudará a ver desde otra perspectiva todo aquello que les rodea.

3.2 Justificación de las competencias de título

De acuerdo con el Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre, por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias, hay una serie de competencias que los estudiantes deben haber adquirido al finalizar la carrera en Educación Primaria. Como estudiante del Grado en Educación Primaria, también he desarrollado estas competencias, las cuales anoto y describo a continuación:

- 1. Que haya demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.*

Gracias al conocimiento de los fundamentos de las principales disciplinas que estructuran el currículum y de los principios y procedimientos empleados en la práctica educativa, he adquirido esta competencia.

2. *Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio.*

Esta competencia la ha desarrollado a través de la integración de información y conocimientos que han sido necesarios para la resolución de problemas educativos, principalmente mediante procedimientos colaborativos, así como planificar, reconocer, llevar a cabo y valorar unas buenas prácticas de enseñanza-aprendizaje.

3. *Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.*

Esta competencia la ha adquirido a través de la utilización de procedimientos eficaces de búsqueda de información, así como de fuentes de información primarias como secundarias, incluyendo el uso de recursos informáticos para búsquedas en línea, además de reflexionar sobre el sentido y la finalidad de la praxis educativa.

4. *Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.*

Tras haber mostrado habilidades de comunicación oral y escrita en el nivel C1 en Lengua Castellana de acuerdo con el *Marco Común Europeo de Referencia para las Lengua* y habilidades interpersonales, asociadas a la capacidad de relación con otras personas y de trabajo en grupo ha sido desarrollada esta competencia.

5. *Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.*

Tras haber finalizado el grado en educación primaria he adquirido estrategias y técnicas de aprendizaje autónomo, así como la formación en la disposición para

el aprendizaje continuo a lo largo de la vida y el fomento del espíritu de iniciativa y de una actitud de innovación y creatividad en el ejercicio de su profesión.

6. *Que los estudiantes desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.*

Esta competencia la ha desarrollado a través del conocimiento de la realidad intercultural y el desarrollo de actitudes de respeto, tolerancia y solidaridad hacia los diferentes grupos sociales y culturales, así como haber desarrollado la capacidad de analizar críticamente y reflexionar sobre la necesidad de eliminar toda forma de discriminación, directa o indirecta, en particular la discriminación racial, la discriminación contra la mujer, la derivada de la orientación sexual o la causada por una discapacidad.

4. MARCO TEÓRICO

4.1. Comprensión del Tiempo Histórico

La comprensión del tiempo histórico es un eje importante en la enseñanza de las Ciencias Sociales en la etapa de Educación Primaria. En esta etapa el alumnado comienza a construir las primeras ideas sobre el pasado y, también, sobre el presente y el futuro. Es por ello, que necesita entender cómo se suceden los hechos históricos, pero también interpretar los que cambian y los que permanecen. En este apartado se aborda esta formación progresiva de la noción de tiempo en los niños de esta etapa.

4.1.1. Desarrollo de la noción de tiempo y tiempo histórico en el alumnado de Educación Primaria.

Cuando hablamos de tiempo nos referimos a un concepto muy complejo que, aunque está presente a lo largo de nuestra vida, no todos tenemos la misma percepción acerca de él. El tiempo marca los ritmos en nuestra rutina diaria y somos conscientes de su paso porque vamos observando los cambios que se producen a nuestro alrededor, y también vamos observando los que permanecen, es decir, la continuidad.

Es un concepto que va de la mano del pasado, del presente y del futuro y nos ayuda a entender como el espacio e incluso nosotros mismos evolucionamos a medida que este avanza. Por ello para enseñar a nuestro alumnado el concepto de tiempo histórico debemos entender que tiempo y espacio son dimensiones inseparables. En cuanto a las principales características que podemos atribuir al tiempo destaca su irreversibilidad, ya que, no podemos retroceder en él. También, tal y como se mencionó anteriormente, el tiempo mantienen una estrecha relación con el espacio formando una unidad esencial para su comprensión.

Además, debemos tener en cuenta que, si nos desplazamos a otras zonas o compartimos tiempo con otras culturas, no van a tener nuestro concepto de tiempo en cuanto a organización o ritmos vitales ya que como dicen Santisteban y Pagès (2011) “nuestras conductas, pensamientos, representaciones de la realidad son producto del contexto social, cultural e ideológico que nos ha tocado vivir”

En cuanto a la enseñanza del tiempo histórico podemos definir tres grandes momentos de acuerdo con Piaget (1978), quien estableció tres estadios, el tiempo vivido, el tiempo percibido y el tiempo concebido, que también se han interpretado como tiempo personal, tiempo social y tiempo histórico.

El tiempo vivido como su propio nombre indica, lo asocia a experiencias directas de la vida del niño, aunque este aún no distingue de forma clara el orden temporal, ni las duraciones, pero poco a poco su concepto del tiempo se crea gracias a sus experiencias como: la hora de comer, el momento de jugar o de ir al colegio, los cambios en su cuerpo etc. Partiendo de estas experiencias podemos ir construyendo de forma didáctica con el alumnado el tiempo percibido, etapa en la que la percepción del tiempo puede entenderse gracias a los cambios en el espacio, por ejemplo, observando cómo pasa la arena en el reloj o cómo se mueven las manecillas de un reloj. Otro método que resulta útil para trabajar la construcción del tiempo percibido es la música y todo aquello que tiene que ver con la formación del ritmo. En el último estadio de Piaget, el tiempo concebido, aparecen las velocidades (lento, rápido...) y las medidas de tiempo (números y relaciones matemáticas). Según el psicólogo suizo: “el tiempo concebido corresponde a experiencias mentales que prescinden de referencias concretas”.

Es a los 12 años cuando se debe dar mayor énfasis al tiempo concebido, tanto en las operaciones matemáticas para medir los tiempos de la historia como en las duraciones, ritmos y simultaneidades de las acciones.

A la hora de enseñar el tiempo histórico hemos de tener en cuenta que este aprendizaje debe ser algo significativo asociado a las experiencias de los alumnos. Sin embargo, la mayoría de las programaciones escolares tienden a educar el sentido del tiempo mediante ejes cronológicos que comienzan en la Prehistoria y llegan hasta nuestros días. Esta manera de trabajar los contenidos olvida según Koselleck (1993) que “la temporalidad se construye en el cruce de la conciencia del pasado, (espacio de la experiencia) y de la conciencia del futuro (el horizonte de la expectativa)”. Para dar significado a la temporalidad, la pregunta ¿cuándo? es esencial ya que sabremos en qué momento ha ocurrido algo o cuando va a ocurrir. Es por ello que el lenguaje se convierte en una herramienta poderosa para situar con exactitud las narraciones de manera coherente y bien estructuradas.

En la educación actual no debemos tomar como única opción las teorías clásicas ya que el aprendizaje de este concepto es algo laborioso que se da en pequeñas dosis a lo largo de toda la vida

Siguiendo a Pagès y Santisteban:

“Parece que al finalizar la escolaridad obligatoria los aprendizajes del alumnado sobre la historia están formados por una serie de elementos aislados, hechos, personajes y fechas, y algunos tópicos sobre conceptos como descubrimiento, revolución o progreso. Es como un cajón donde lo guardamos todo mezclado, donde tenemos una gran cantidad de objetos desorganizados, algunos de los cuales no sabemos ni tan sólo que los poseemos o no sabemos con qué relacionarlos.” (2010).

4.1.2. Dificultades y desafíos en la enseñanza del tiempo histórico.

El tiempo, como se ha señalado, es una categoría cognitiva fundamental para el pensamiento humano, pero también extremadamente compleja. Prueba de ello es que incluso la ciencia continúa debatiendo sobre su origen y naturaleza, lo que pone de manifiesto la dificultad que representa para los niños comprender y adquirir este concepto (Hernández-Cardona, 2002).

Así pues, la enseñanza del tiempo histórico es un gran reto, ya que, se trata de una noción abstracta vinculada a un proceso de cambio continuo, imposible de parar o retroceder. Además, comprenderlo requiere de una gran capacidad de imaginación por parte del alumnado para poder hacerse una idea de hace cuánto tiempo ocurrió algo o que repercusión puede tener en el futuro una acción realizada en el presente.

Aun así, su adquisición, cuando se trata de niños, es lenta y gradual y sigue un proceso que se inicia en los primeros estadios de la infancia con el tiempo vivido, continua con el tiempo físico, es decir el cronológico y mensurable, y a través del tiempo social se llega, ya en la educación secundaria, a la plena comprensión del tiempo histórico.

Su aprendizaje requiere que el profesorado haga reflexionar al alumnado sobre este concepto, primero como medida cronológica objetiva y después como periodización arbitraria de la historia (Santisteban y Pagès, 2011).

Uno de los principales desafíos en esta tarea es la dificultad de acercarse empíricamente al pasado, ya que no es posible realizar experimentos observables como en otras

disciplinas. Por ello, el uso de aplicaciones o simulaciones virtuales puede ser una herramienta valiosa, permitiendo al alumnado una experiencia más cercana e incluso vivencial del pasado.

Otra estrategia es la recreación histórica, la cual plantea sus propios retos. Para que esta sea verdaderamente significativa, es necesario tener en cuenta aspectos como la vestimenta, los materiales de uso cotidiano, las formas de vida y las costumbres propias de cada época, intentando representarlos de manera realista. Sin embargo, debido a las limitaciones inherentes a nuestra percepción del mundo, es difícil acceder a una visión objetiva de la realidad histórica. Este tipo de actividades requiere de una planificación exhaustiva y un gran trabajo por parte del profesorado, algo que para lo que el sistema educativo actual no está plenamente preparado.

Como señala Cardona y Feliu (2014) “Una de las posibles soluciones para mejorar la comprensión del pasado debe partir de la superación de unos caducos métodos educativos basados en el aprendizaje memorístico”.

4.2. Enfoques para la enseñanza del tiempo histórico

4.2.1. Enfoques tradicionales frente a enfoques constructivistas

En la etapa de Educación Primaria enseñar el tiempo histórico es imprescindible para que el alumnado sea capaz de desarrollar la conciencia histórica y comprender el pasado. Siguiendo a Bruner (1996) “la educación es la puerta de la cultura” (p.12), y es a través de esta vía por la que los niños acceden al conocimiento del pasado, integrando sus experiencias personales.

Es por ello que este concepto ha tenido diferentes enfoques a lo largo de la historia de la enseñanza, que podemos clasificar en tradicionales y constructivistas.

En cuanto a los tradicionales podemos asegurar que se caracterizan por integrar una enseñanza predominante expositiva y lineal de los acontecimientos históricos, centrada en la transmisión cronológica de eventos, personajes históricos y fechas. En este modelo los alumnos no son partícipes del proceso de aprendizaje, ya que la figura del profesor será la que transmita los conocimientos al alumnado y estos serán quienes adquirirán de manera directa los conocimientos. Así los estudiantes reciben la información de forma

unidireccional, sin que se les presente la oportunidad de intervenir en espacios de reflexión crítica. Este enfoque, además, premia la capacidad memorística de los alumnos, dejando en un segundo plano destrezas analíticas e interpretativas, tan necesarias para la comprensión del pasado.

La pervivencia de este paradigma en las aulas de historia contribuye de manera significativa a la percepción negativa del alumnado sobre esta asignatura, que generalmente concibe como materia aburrida y poco útil (Álvarez-Sepúlveda, 2020). O bien, como señala Prats (2017), se asocia en numerosas ocasiones con un aprendizaje para demostrar conocimientos en cursos televisivos o en contextos sociales.

Por otro lado, el enfoque constructivista tiene más presente la participación activa del alumnado, ya que parte de la idea de la construcción del conocimiento basado en la experiencia de los alumnos. Esta perspectiva favorece la reflexión y el cuestionamiento personal, permitiendo que los alumnos elaboren diferentes interpretaciones sobre el conocimiento histórico. En esta línea Vygotsky sostiene que "el desarrollo del pensamiento y el lenguaje es un proceso dialéctico que implica la interacción entre el sujeto y el entorno" (1978, p. 56), subrayando así la importancia del contexto social en la construcción del conocimiento.

Así pues, la enseñanza de la historia requiere de un cambio desde un paradigma tradicional hacia un paradigma constructivista, en el que el docente adopte el papel de guía para favorecer un aprendizaje significativo. Esta transición busca que el alumnado comprenda la relevancia de la historia en la vida cotidiana y sus fundamentos como disciplina dentro de la Ciencias Sociales (Álvarez-Sepúlveda, 2020).

4.3. Evolución del ámbito cotidiano a lo largo de la Historia

La vida cotidiana es un reflejo de las condiciones sociales, económicas y culturales de cada época histórica. A través de su estudio y análisis se pueden comprender mejor los procesos históricos y los cambios que se han ido produciendo desde los primeros tiempos hasta la actualidad. En este apartado desarrollamos una visión de la vida cotidiana en distintas etapas de la historia, sobre todo de aquellos aspectos que han cambiado con el paso del tiempo, no solo en relación con la tecnología o lo material, sino también en

relación con los cambios en los valores, roles de género y formas de organización social. De esta forma el alumnado podrá establecer más fácilmente conexiones entre el pasado y el futuro.

4.3.1. La vida cotidiana en la Prehistoria

La Prehistoria abarca un extenso periodo que se inicia aproximadamente 2,5 millones de años y se extiende hasta el 1.300 a. C. A continuación, abordaré diversos aspectos fundamentales de esta etapa.

Vivienda

El hombre en la Prehistoria habitaba en distintos tipos de viviendas según la etapa de este período: cuevas, chozas o tiendas. Estas construcciones se realizaban con materiales naturales como la piedra, madera y tierra, y como dice el arqueólogo Lewis Binford (1991), tenían como finalidad satisfacer las necesidades básicas de la vida como la protección frente al clima y la seguridad. En cuanto a las cuevas podemos decir que era el alojamiento más común de la prehistoria, ya que eran fáciles de defender, si hablamos de las chozas, podemos afirmar que se construían en áreas planas y seguras para usarse como vivienda permanente, y por último las tiendas, hechas con pieles y madera, se utilizaban como viviendas temporales, ya que se desmontaban y transportaban fácilmente.

Vestimenta y adornos

Respecto a la vestimenta, elaborada con materiales como piel, lana y cuero, cumplía una doble función: por un lado, podemos decir que como a día de hoy la usaban para construir una identidad personal o grupal; por otro lado, para protegerse de las inclemencias del tiempo. En cuanto a los adornos que acompañaban a la vestimenta como collares, pendientes y pulseras, eran confeccionados con dientes, huesos o pieles. Como apuntó Levi-Strauss (1981) “el adorno se utilizaba para demostrar el estatus social y la riqueza”

Caza y recolección

En cuanto a la caza, esta era una actividad de la que se encargaban los hombres, ayudados de utensilios como lanzas, fabricadas con piedra y madera, las cuales utilizaban para cazar animales grandes como mamuts; los arcos y flechas fabricados con madera y cuerda que se usaban principalmente para animales pequeños como conejos y aves y las trampas que

se usaban para cazar animales de tamaño medio. La realizaban de manera grupal y en zonas cercanas a las casas, ya que después los hombres también se encargaban de transportar sus presas a la comunidad.

Así como esta actividad era de hombres, la recolección estaba reservada para las mujeres donde gracias a cestas fabricadas con fibras vegetales podían guardar las frutas que encontraban. Como herramientas para la recolección utilizaban cuchillos hechos con piedras que afilaban para facilitar los cortes y piedras que usaban para moler los alimentos que habían recogido. Esta actividad la realizaban de manera individual o en pequeños grupos y junto con la caza permitía la supervivencia y el crecimiento de la población. Como consecuencia de la caza y recolección encontramos la preparación de las comidas, donde mediante tres procesos preparaban tanto las frutas, como las aves y los peces y la carne de los grandes mamíferos. Las formas en las que preparaban estos alimentos eran: el secado, que se realizaba mediante la colocación de los alimentos al sol o en un lugar seco, para eliminar la humedad y así poder conservarlos; el hervido, proceso en el que metían los alimentos en agua caliente para cocinarlos; y, por último, el asado, donde gracias a una llama u horno primitivo los alimentos eran cocinados, esta forma era la más común de preparar la comidas. A la hora de tomar estos alimentos los líderes de la comunidad se sentaban en un cierto orden estableciendo así su jerarquía dentro de la comunidad, lo que fomentaba establecer relaciones entre los diferentes individuos de la comunidad (Harris, 1990).

Educación en la Prehistoria

La educación de los más pequeños en la prehistoria se centraba en la observación, imitación y participación, donde los niños aprendían de los adultos y esto les permitía interiorizar conocimientos prácticos como la caza, recolección o fabricación de herramientas (Leakey & Lewin, 1994). Además de esto se les educaba para que trabajaran en equipo, cooperaran entre ellos y comprendieran las necesidades y sentimientos de los demás, todo ello con una serie de limitaciones debido a la falta de herramientas educativas y los riesgos que había en el entorno, pues se priorizaba siempre la supervivencia y la protección de todo el grupo ante el resto de las actividades. Además, todas las habilidades

y conocimientos que tenían los más mayores se transmitían de forma oral a través de mitos y leyendas, transmitiendo valores y las tradiciones.

4.3.2. La vida cotidiana en la Edad Media

La Edad Media comienza en el año 476 d.C. con la caída del Imperio Romano y finaliza en el año 1492 con el descubrimiento de América y el inicio del Renacimiento. Este extenso período, en cuanto a la vida cotidiana estaba marcada por diferentes actividades y tradiciones que dependían del lugar y la clase social a la que pertenecieran.

Alimentación

Refiriéndonos a la alimentación, que según Fernand Braudel (1979) era un aspecto importante de la vida cotidiana en la Edad Media, esta variaba en función de la clase social a la que pertenecían. Las clases altas disfrutaban de una alimentación más rica y variada, con abundancia de carnes, pescado y fruta. Sin embargo, en la clase baja se comían productos más humildes como legumbres, grano y verduras. Los alimentos provenían de la agricultura y la ganadería. Los campesinos cultivaban trigo cebada, centeno, y diferentes granos con los que podían hacer pan y diferentes alimentos, también cultivaban verduras y frutas. La ganadería también era labor de los campesinos, esta era una gran fuente de alimentación ya que criaban vacas, cerdos, gallinas y ovejas de donde sacaban carne, leche y huevos.

Los excedentes de producción se llevaban a los mercados, donde mediante el trueque (intercambio de productos) la gente conseguía aquellos productos que necesitaba. También existía el comercio donde a través de las rutas comerciales los productos eran transportados por los mercaderes de unas regiones a otras.

Viviendas y condiciones de vida

La vivienda y el modo de vida, reflejaba también una clara diferencia dependiendo de la clase social. Los castillos estaban reservados para los señores feudales (clase alta), los cuales les ofrecían gran protección y seguridad, ya que estaban contruidos en las zonas altas de la ciudad. Por el contrario, las casas sencillas pertenecían a los campesinos (clase baja) y estaban hechas de madera y piedra. Según Duby (1980), las viviendas campesinas eran frágiles, con techos de paja y espacios reducidos que albergaban tanto a personas

como a animales. La falta de higiene debida a la ausencia de alcantarillados y el hacinamiento (mucha densidad de población en poco espacio) generaba enfermedades que producían la muerte de aquellos que se contagiaban, ya que no existían tratamientos médicos.

Vestimenta y adornos

Si hablamos de la vestimenta y los adornos típicos que se utilizaban en esta época, volvemos a ver una diferencia entre clases, donde la clase alta vestía con materiales de lujo como la seda y el terciopelo, a diferencia de la clase baja que confeccionaban sus prendas con materiales como la lana. Las prendas que llevaban eran normalmente túnicas tanto hombres como mujeres, capas para protegerse de la lluvia y calzas para cubrir las piernas, para las mujeres existía una prenda común, los vestidos. Dependiendo de la clase social, los colores de la vestimenta variaban, siendo los más brillantes y llamativos para la clase alta y los colores apagados y oscuros se utilizaban en la clase baja. Además, para marcar el estatus social la clase alta solía usar joyas como anillos y collares. Como dice Racinet (1987), “la vestimenta no solo servía para protegerse del clima, sino que era un reflejo del rango social y de las jerarquías establecidas.”

Educación

La educación variaba en función de la clase social, aquellos niños que pertenecían a la clase alta eran educados en escuelas y universidades, mientras que aquellos que pertenecían a la clase baja aprendían habilidades sobre la agricultura, ganadería, etc. Según el historiador Philippe Ariès (1960) “La infancia en la Edad Media era una etapa que se caracterizaba por la vulnerabilidad y la dependencia” En cuanto a la clase alta, los hombres nobles y de la burguesía, eran los que tenían acceso a una educación basada principalmente en la Iglesia, donde se enfocaban en enseñar teología y filosofía con el fin de formarles como sacerdotes y clérigos. En la Edad Media hubo varios métodos de enseñanza, en primer lugar, la educación monástica, la cual se realizaba en los monasterios y se basaba en la memorística y la repetición, fomentando el pensamiento crítico. Otro de los métodos que se usaban era la educación feudal, esta estaba destinada para los hijos de los nobles y enseñaban normas y costumbres de la sociedad feudal. Por

último, la educación escolástica, esta era la que se impartía en las universidades y se estudiaba filosofía y teología.

Terminamos este subapartado con unas ideas parafraseadas de Salas (2012), quien afirma que la educación en los primeros niveles se basaba en el aprendizaje de la lectura y escritura, con una práctica tanto en voz baja como en alta, aferrándose con el tiempo la lectura en voz baja como herramienta para mejorar la inteligencia y la disciplina. Los textos empleados eran principalmente religiosos y morales, como salmos, escrituras sagradas y vidas de santos. Además, se enseñaban matemáticas básicas y oficios manuales, valorando el trabajo físico como parte positiva de la formación, por lo que monjes y novicios también aprendían labores del campo y cuidado de animales.

Roles de género

En esta época, los roles de género estaban claramente marcados. Las mujeres se encargaban del cuidado familiar y del hogar, mientras que los hombres trabajaban en el campo cultivando y alimentando al ganado. Esta división reflejaba una perspectiva de género claramente restrictiva de cara a las mujeres limitándolas en sus actividades.

4.3.3. La vida cotidiana en la actualidad

En la actualidad la vida es compleja ya que se ve influenciada por diversos factores propios del avance social, como pueden ser la tecnología y la globalización.

Alimentación

Para hablar de la caza en pleno siglo XXI debemos de tener en cuenta dos puntos de vista, los que están a favor y defienden la práctica de esta actividad alegando el control de las especies y el cuidado de los rebaños y cultivos, sin tampoco olvidarnos de quienes los realizan como simple *hobby*, frente a aquellos que están en contra y lo ven como algo cruel y perjudicial para el medio ambiente.

Basándonos en nuestra experiencia y contexto diario, debemos tener en cuenta que esta actividad, actualmente debido a los avances en la producción y obtención de alimentos no es algo fundamental ya que los individuos no necesitan cazar para sobrevivir si no, que está destinada al ocio y diversión de quienes la practican.

En cuanto a la comida, podemos asegurar que es un factor fundamental en la rutina diaria ya que el ritmo de vida que hemos construido con los horarios que tenemos exige una buena alimentación para poder rendir de una forma eficaz en nuestras actividades, como dice Alzate, (2019), muchas personas están mostrando mucho más interés por una buena alimentación, lo cual está afectando a la industria alimentaria. En la actualidad la producción y distribución de alimentos se realiza de una manera mucho más ágil que en otras épocas debido a los grandes avances a nivel de transportes y rutas existentes destinadas para estas actividades.

Además, a la hora de la producción, vemos como este sector ha sufrido grandes avances ya que ahora existen grandes campos de cultivo en los que la producción es barata y no exige grandes inversiones exceptuando la inicial para adecuar el terreno donde se va a trabajar. Igual que con los cultivos pasa con la ganadería, con inmensas granjas de producción, las cuales muchas de ellas están informatizadas con programas que ayudan al personal a poder recolectar la leche de una manera mucho más rápida y eficaz que tiempo atrás. Otro factor que nos encontramos en este nivel es el intento por cambiar la alimentación por una más sostenible y saludable desde la perspectiva del medioambiente como puede ser reducir los grandes desperdicios que generamos, también existen casos donde se realizan dietas sin ningún tipo de control por parte de un profesional. Según un estudio realizado en la revista Huffington Post (Prats, 2025), se estima que el 70% de quienes siguen una dieta lo hacen sin asesoramiento.

Viviendas y condiciones de vida

Si hablamos del alojamiento y el hogar, esto es un derecho fundamental para las personas pese a que el acceso a una vivienda es en ocasiones complicado debido al factor económico, ya que los precios se han visto incrementados en un alto porcentaje respecto a años anteriores. Según Leal (s.f) para conseguir una vivienda es necesario realizar un gran esfuerzo, dinero o tiempo, ya que en muchas ciudades hay poca producción. Además, las viviendas actuales cuentan con gran variedad de electrodomésticos que facilitan el día a día ya sea para cocinar, lavar la ropa o para el aseo e higiene personal.

Hoy en día las ciudades están diseñadas para que todo esté relativamente asequible en cuanto a distancias, también se ve en este caso los avances que ha tenido la sociedad

respecto al transporte y la movilidad ya que a día de hoy el tener que realizar un desplazamiento de unos 200kms supone tan solo un par de horas en coche y menos en caso de realizarlo en tren o avión.

Vestimenta y adornos

Refiriéndonos a la vestimenta, en la actualidad es una forma de expresión personal que se ve influenciada en muchas ocasiones por las tendencias que crean las marcas y ese sentimiento de “necesidad” de estar a la moda.

Parafraseando a González, Rodríguez y Ochoa (2024), podemos decir que las redes sociales y realty's con su auge en la última década, han hecho que muchas de esas marcas usen a personas (*influencers*) para llegar a cierto público de manera más fácil y así incrementar sus ventas a nivel global, además, las prendas normalmente son confeccionadas por mano de obra barata en países asiáticos lo que aumenta más su rentabilidad y producción en masa para la posterior exportación.

Roles de género

Si nos referimos a la perspectiva de género, en la actualidad podemos ver cómo se busca abordar las desigualdades y discriminaciones creadas a partir de los géneros, actividades que en el pasado estaban definidas y ligadas a la mujer hoy; en día no se atribuyen de manera exclusiva a este género, sino que lógicamente esa visión ha cambiado y son perfectamente realizables por ambos sexos.

Hoy en día la promoción de la inclusión y la igualdad está en auge por lo que como docentes debemos fomentar en nuestros alumnos este cambio hacia algo positivo, ya que ellos son el futuro de la sociedad y quienes pueden continuar con dicho avance. Como señala Santisteban y Pagès (2011) “la educación debe desempeñar un papel fundamental en la superación de las desigualdades de género, ofreciendo al alumnado herramientas para cuestionar estereotipos y construir una sociedad más justa e igualitaria”

Educación

En cuanto a los niños, podemos decir que la gran mayoría tiene acceso a una educación formal, bien sea en centros educativos públicos o concertados, esto ayuda a crear una gran variedad de futuros profesionales, aspecto a tener en cuenta de cara a la sociedad del

futuro, como dice Emilio Lledó (2020), “La esencia de la educación es mostrar el mundo como posibilidad”.

Centrándonos en las relaciones sociales entre los niños podemos observar que con el tiempo han cambiado debido a los avances tecnológicos ya que en la actualidad estos crecen completamente digitalizados tanto en sentido positivo (facilidad de acceso a la información) como negativo (sobrecarga de información y sus riesgos).

También podemos destacar la presión y la exigencia que se crea a su alrededor en cuanto al rendimiento académico ya que muchas veces los padres piensan que sus hijos deben sacar las mejores notas de la clase y no se dan cuenta de que a lo mejor sus hijos no rinden en matemáticas, pero si en ciencias sociales o en música y es eso lo que se debe potenciar para no frustrarles.

4.3.4. De la Prehistoria a la actualidad: cambios y permanencias

Con el paso del tiempo hemos podido observar que la vida de la prehistoria ha sufrido cambios hasta llegar a la actualidad. A continuación, presento aquellos aspectos más importantes que han tenido modificaciones con el paso de los años y qué aspectos permanecen.

En cuanto a la alimentación podemos ver cómo en la prehistoria esta se obtenía gracias a la caza realizada por los hombres y la recolección trabajada por parte de las mujeres. Con el paso de los años la agricultura pasó a tener un gran peso y convertirse en la principal fuente de obtención de alimentos, como puede ser el grano, las frutas o las verduras. Mientras que en la actualidad la alimentación es mucho más variada y accesible gracias a la globalización.

Refiriéndonos al hogar, vemos como hemos pasado de las cuevas prehistóricas como lugar para protegerse de fenómenos atmosféricos o animales hasta la actualidad, con hogares cómodos y altamente tecnológicos, ofreciendo protección al igual que en la antigüedad, pero más modernizado, siendo esta protección una permanencia con el paso del tiempo.

En cuanto a la vestimenta podemos hablar de que hemos pasado de la simplicidad y la utilidad de las ropas a un sentido mucho más complejo de lo que conocemos como

“moda”. En la prehistoria la vestimenta se usaba para ocultar ciertas partes del cuerpo, con el paso de los años la vestimenta se ha ido transformando en algo más complejo hasta día de hoy, donde existe una gran variedad de prendas, materiales, colores y formas, siendo esta una forma de expresión de la personalidad y forma de ser de cada individuo. En cuanto a esta podemos decir que ha tenido una evolución con el paso de los años por lo que nunca ha dejado de estar presente.

Para hablar de los niños debemos tener en cuenta el contexto de cada época, en la prehistoria estos eran considerados como pequeños adultos, a quienes se les enseñaba a sobrevivir desde una temprana edad, realizando las mismas funciones que los adultos. En cambio, en la antigüedad este punto de vista cambió, ya que los niños eran vistos como futuros trabajadores a quienes se les debía enseñar a realizar tareas prácticas para poder desenvolverse en su futuro- Y, en la actualidad gracias a los avances en los estudios se ha podido ver que los niños tienen ciertas etapas en sus periodos de aprendizaje como defendió Piaget. A pesar de esto la sociedad ve a los niños como seres vulnerables a los que se les debe proteger y educar.

Por último, en cuanto a la perspectiva de género esta ha sufrido grandes cambios, pues en la prehistoria las sociedades tenían tendencia al matriarcado donde las mujeres desempeñaban un papel fundamental en la crianza de los hijos, la recolección, e incluso en actividades que, con nuestra mentalidad actual, podríamos pensar que eran propias de los hombres. Los hombres, generalmente, se dedicaban a la caza de las grandes piezas. Durante la antigüedad el prisma cambió y la sociedad pasó a ser patriarcal, en la que los hombres tenían el papel dominante en los aspectos familiares, sociales (trabajo, política, economía) mientras que las mujeres se dedicaban a estar en casa cuidando de los hijos, realizando las tareas del hogar, etc. En la actualidad el punto de vista ha cambiado en busca de una igualdad de derechos entre hombres y mujeres, ya que ambos géneros están capacitados para desarrollar cualquier actividad.

Por ello, podemos decir que con el paso de los años hay una serie de permanencias en cuanto al hogar y la vestimenta.

Para facilitar la comprensión de la Historia es necesario entender tanto los cambios como las continuidades que se han ido dando a lo largo del tiempo. Para que el alumnado pueda

comprender de manera significativa el pasado no debemos centrarnos en la memorización de fechas o hechos, sino que hay que hacerles entender el cómo y el por qué han sucedido dichos acontecimientos y que han supuesto. Esto fomentará un pensamiento crítico ayudándoles a tener una reflexión interior sobre la historia.

Todos estos cambios los podemos trabajar a través del estudio sobre la evolución de ciertos aspectos como la vestimenta, la vivienda, la alimentación, etc. De esta forma los alumnos visualizan los diferentes cambios en aquellos aspectos que pueden encontrar en su rutina diaria, fomentando así un aprendizaje vivencial entre el pasado y su propio contexto.

Por lo tanto, hacerles entender que los cambios y las continuidades hay que entenderlos en su propio contexto, les ayudará en su aprendizaje integral como futuros adultos dentro de una sociedad en la que serán capaces de valorar el pasado desde diferentes puntos de vista y así trabajar por un futuro más responsable y consciente.

5. PROPUESTA DIDÁCTICA: UN VIAJE EN EL TIEMPO

5.1. Contexto

Esta propuesta va dirigida a una clase de alumnos de 1.º de Educación Primaria, en el cual contamos con un grupo heterogéneo de 25 alumnos.

En el aula nos encontramos con cuatro alumnos que tienen dificultades para centrarse a la hora de realizar las tareas en comprensión lectora y conciencia fonológica. Para la realización de las diferentes actividades propuestas se tendrán en cuenta las necesidades de cada uno de ellos y se pondrá tanto a su disposición como a la de sus familias todo aquello que sea necesario a nivel educativo para que nada interfiera en la realización de estas y así no se vean diferentes respecto a sus compañeros.

De esta forma crearemos en el aula un clima de trabajo agradable donde todos participen y se vean motivados por igual.

5.2 Objetivos de aprendizaje

En cuanto a los objetivos que se van a desarrollar a lo largo de la propuesta se dividen en un objetivo general y en tres objetivos específicos.

Objetivo general:

- Conocer las características propias de las diferentes etapas históricas, a través de la comprensión de los cambios y continuidades que se experimentan en ellas.

Objetivos específicos:

- Adquirir y desarrollar habilidades sociales favoreciendo la participación en grupo.
- Vivenciar las costumbres y los cambios producidos a lo largo de la Historia.
- Reflexionar acerca de los acontecimientos históricos.
- Fomentar la curiosidad por conocer formas de vida en tiempos pasados.

5.3 Contenidos

De acuerdo con el Decreto 38/2022 los contenidos que se van a trabajar a lo largo de la propuesta que he diseñado pertenecen principalmente al área de Ciencias Sociales, divididos en tres grandes bloques:

El bloque que vamos a tratar principalmente es el Bloque C. *Sociedades y territorios*. Este bloque busca que el alumnado interiorice conocimientos ligados a su día a día y de la evolución y organización de la vida en sociedad, fomentando así un pensamiento histórico.

Además de este bloque también se estudiarán conceptos del Bloque A. *Cultura científica* ya que los alumnos adquirirán destrezas y estrategias propias del pensamiento científico gracias a observar el mundo que les rodea y los cambios que han sucedido. También entra en juego el Bloque B. *Tecnología y digitalización*, aunque en menor medida que los dos anteriores debido a la edad de nuestros alumnos, pero dentro de este trabajaremos la creación de productos de forma cooperativa con estrategias propias del desarrollo de proyectos.

5.4 Metodología

En cuanto a la manera de trabajar, es decir, la metodología que se llevará a cabo en el transcurso de esta propuesta se trata de una metodología mixta en la que se combina el ABP (aprendizaje basado en proyectos) y la gamificación. Respecto al primero, según las palabras de Ausubel (1980) promueve la disposición afectiva y la motivación de los alumnos. Y, en cuanto a la gamificación, siguiendo a Moyles (1999), para que un juego pueda ser utilizado como método de aprendizaje debe de ser motivador y estar, entre otros aspectos, conectado con el currículo.

Estas dos metodologías fomentan en los alumnos un mayor interés, motivación e implicación en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que para ellos es una manera de trabajar amena y agradable, saliéndonos de las típicas clases magistrales propias de la enseñanza tradicional.

Para llevar a cabo estas metodologías activas de la enseñanza es necesario tener clara una temporalización puesto que, por ejemplo, trabajar mediante proyectos requiere de una

investigación, planificación, y desarrollo de cuantas sesiones vamos a destinar a cada uno de los pasos del proyecto para la creación de un producto final. También debemos de contar con un margen por si fuera necesario ampliar tiempos de preparación.

En cuanto a la gamificación deberemos tener en cuenta que los juegos tienen unas normas y nuestros alumnos han de interiorizarlas y cumplirlas para que así el ritmo de las actividades no se vea influido.

5.5 Secuencia de sesiones

A continuación, paso a desarrollar una serie de actividades organizadas en sesiones a modo de propuesta didáctica para trabajar en un aula de educación primaria. Todas ellas se han desarrollado con el objetivo de que los alumnos adquieran conocimientos sobre la Prehistoria, la Edad Media y la actualidad y cómo los estilos de vida han sufrido diferentes cambios. Para ello, cada semana la clase va a estar ambientada en la época correspondiente, teniendo en la puerta una máquina del tiempo (Figura 1) en la que los niños accionarán una palanca para ir cambiando la decoración.

Figura 1
Máquina del tiempo



Fuente: Elaboración propia con ayuda de inteligencia artificial.

Además, antes de comenzar con las sesiones se proporcionará a cada alumno un pasaporte realizado por el docente de las diferentes etapas de la historia, de forma que al finalizar la última actividad de cada etapa se les pondrá un sello en el lugar correspondiente y los alumnos deberán pintarlo una vez que hayan logrado alcanzar los objetivos y competencias a desarrollar en cada una de las etapas de la historia (Figura 2).

Figura 2
Pasaporte histórico



Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

La prehistoria

Sesión 1. Conociendo la prehistoria

Objetivos

- Conocer cómo se vivía en la prehistoria
- Reconocer objetos, paisajes, vestimenta y vivienda de la época

Recursos

Para esta sesión se hará uso de una pantalla digital para poder visualizar un libro “La Prehistoria” de la colección “Locos por la Historia” de Javier Alonso (2024), así como ver las imágenes de la prehistoria, que el docente ha preparado mediante una presentación de Canva, una aplicación digital que nos permite realizar presentaciones interactivas acerca del tema que queramos. También necesitaremos tres juegos de cartas que previamente ha realizado el docente con imágenes de elementos y espacios de la prehistoria para jugar al “memory”.

Temporalización

Esta sesión tendrá una duración de 60 minutos.

Para comenzar esta propuesta destinaremos los primeros 10 minutos a explicarles y enseñarles cómo funciona la máquina que hay en la puerta del aula y qué es lo que va a ocurrir cuando se active. La primera parte de la sesión, donde introducimos el tema tendrá una duración de 10 minutos. La parte de la lectura de un cuento sobre ciertos aspectos de la prehistoria tendrá una duración de 10 minutos, la visualización de imágenes de la época 15 minutos, por último, la realización del juego constará de 15 minutos.

Desarrollo de la sesión

Antes de comenzar, los alumnos encontrarán en la puerta del aula una máquina del tiempo la cual tendrán que activar y una vez hecho esto, podrán entrar en clase que estará ambientada en la Prehistoria. Ya con todos los alumnos dentro, les comentaremos acerca de hace cuánto tiempo ocurrió esto, les mencionaremos datos y mostraremos imágenes sobre las que vamos a trabajar en las siguientes sesiones para motivarles a descubrir nuevas cosas.

A continuación, en gran grupo, procederemos a leer el libro “La Prehistoria”, mencionado anteriormente, y mientras se realiza dicha lectura, se proyectará el libro en la pantalla digital para que el grupo de alumnos pueda seguir la lectura mientras ven las imágenes. De esta forma, a los alumnos con más dificultades para centrarse en la lectura les será más llamativo y entretenido ir visualizando la lectura a través de la pantalla.

Una vez haya acabado la lectura y tengamos un poco más de conocimiento sobre la prehistoria pasaremos a ver diferentes imágenes de la época en la pantalla del aula, estas imágenes solo muestran una parte, por lo que trataremos de pensar que puede ser y para qué sirve. A continuación, se mostrará la imagen completa, con el nombre de lo que es y una pequeña descripción de para qué sirve o cómo se utiliza (Figura 3).

Figura 3
Imágenes de la prehistoria (ejemplo cueva)



Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

Para ello el docente ha realizado una presentación con diferentes categorías de imágenes como puede ser, la comida, la vivienda, utensilios, naturaleza...De esta forma, a través de la lectura del contexto de la época y de la presentación de imágenes de ese pasado del ser humano, los alumnos podrán conocer y comprender ese período de la historia. Para afianzar estos contenidos, posteriormente y en grupos de 8 alumnos, a excepción de un grupo de 9, realizaremos el juego de “*memory*” (Figura 4) con todos aquellos elementos

más significativos de la prehistoria y que anteriormente hemos visto tanto en el libro objeto de lectura como en la presentación de imágenes de esta época.

Figura 4
Cartas para el juego de “memory”



Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

Sesión 2. Fabricamos nuestras propias herramientas

Objetivos

- Conocer los estilos de vida, caza y recolección de la prehistoria
- Fabricar herramientas simuladas de caza
- Seguir instrucciones

Recursos

Para esta sesión haremos uso de la pantalla digital para visualizar un vídeo alusivo a la fabricación o elaboración de herramientas prehistóricas. <https://youtu.be/fT0Rnk1dbpg>

Para la creación de diferentes herramientas prehistóricas necesitaremos cartulina blanca y pinturillas de dedo para pintar y decorar el dibujo de la flecha que ya estará esbozado en una cartulina, también se necesitarán, tijeras, un palo de madera para pegar la flecha y

cinta adhesiva. Además, para la realización del hacha necesitaremos arcilla, palillos para ir moldeándola y rollos de papel de cocina.

Temporalización

Esta sesión tendrá una duración de 60 minutos. Los 10 primeros minutos los destinaremos a realizar el visionado del video y comentarlo, posteriormente se entregarán los materiales necesarios a cada alumno, esto nos llevará 10 minutos, en los siguientes 5 minutos estableceremos roles en los grupos y por último dedicaremos 25 minutos a cada una de las elaboraciones de los instrumentos de caza.

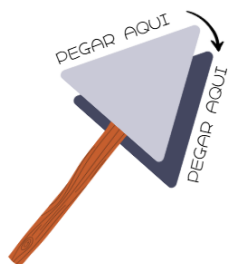
Desarrollo de la sesión

Para iniciar esta actividad visualizaremos el vídeo señalado en el apartado de recursos acerca de las herramientas que se usaban para cazar y cómo se hacía uso de ellas.

Una vez visualizado el video, comenzarán a recrear diferentes herramientas como flechas y hachas de piedra. Para ello dividiremos a la clase en pequeños grupos y cada uno de ellos comenzará realizando las flechas. El docente repartirá a cada uno de los alumnos del grupo dos cartulinas en blanco, tamaño DINA4, en las que en cada una de ellas estará realizado el dibujo de una flecha, la cual tendrán que pintar de color marrón, gris o negro con pintura de dedos y recortar con las tijeras.

Para la realización de esto, en cada pequeño grupo se encontrará, un platillo con los diferentes colores, un cuenco de agua para lavarse los dedos y trapos para secarse. Una vez que hayan pintado la flecha la dejaremos secar y al finalizar el proceso de elaboración de flechas y hachas cogerán la flecha, y con un palo de madera que les entregaremos le pegarán con cinta adhesiva a la flecha (Figura 5).

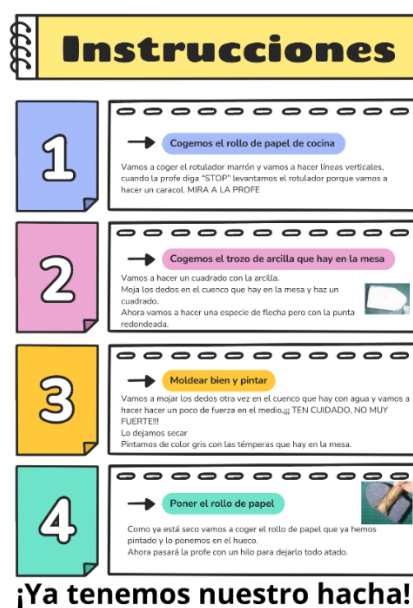
Figura 5
Flecha que deben realizar los alumnos.



Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

Una vez acabada la flecha se comenzarán a realizar las hachas. A cada uno de los integrantes de los grupos creados inicialmente se les hará entrega de un trozo de arcilla que irán moldeando para conseguir la forma propuesta, para ello deberán seguir una serie de instrucciones que habrá en las mesas (Figura 6).

Figura 6
Instrucciones para realizar el hacha.



Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

Cuando lo hayan conseguido, las dejarán secar para poder pintarlas del color de la piedra. De esta manera todos los alumnos estarán ocupados y realizarán ambas herramientas.

Sesión 3. Somos cazadores

Objetivos

- Conocer el modo de vida de la prehistoria
- Trabajar en equipo
- Fomentar el aprendizaje autónomo

Recursos

Para esta sesión necesitaremos la pantalla digital, así como la aplicación para realizar presentaciones en línea Canva. Junto con las familias nos haremos cargo de realizar los disfraces con bolsas de basura marrones. Para el trabajo de los alumnos necesitaremos platos de plástico y pintura de dedos, además de un rollo de papel continuo.

También usaremos cajas de diferentes tamaños y mantas viejas para la segunda estación o rincón. Por último, haremos uso de planchas de corcho, que nosotros como docentes cortaremos con forma de diferentes animales, y también haremos uso de brochetas de madera y frutas de juguete, además de esto haremos uso de un vídeo realizado con IA para ver la vida de la prehistoria.

Temporalización

El tiempo destinado a realizar esta sesión es de 2 horas. Dedicaremos los primeros 15 minutos para realizar una explicación magistral de cómo se trabajará en cada rincón, refiriéndonos con esto a las diferentes actividades que estarán planteadas por el aula. Los siguientes 5 minutos repartiremos el material que necesitarán a lo largo de toda la sesión y con esto daremos comienzo al inicio de las 3 actividades, cada una tendrá una duración estimada de 20 minutos, teniendo entre actividades de 3 a 5 minutos para recoger y prepararse para la siguiente actividad. Por último, se dedicarán 5 minutos al final de la sesión para visualizar un vídeo realizado con IA de la vida en la prehistoria.

Desarrollo de la sesión

Para la realización de este conjunto de actividades el docente junto con la ayuda de las familias habrá creado un disfraz de nómada con bolsas de basura color marrón, simulando así la vestimenta. Esto se les entregará a los alumnos, quienes irán durante toda la sesión

con dicho disfraz para adentrarse en la época prehistórica, después se les dividirá en grupos de 8 y 9 alumnos y cada uno de estos grupos tendrá que realizar las diferentes actividades en el aula, en las cuales irán rotando.

Antes de comenzar las diferentes actividades realizaremos una explicación magistral, donde les hablaremos sobre cómo va a ser el transcurso de los diferentes rincones, todo esto lo haremos acompañados de la pantalla digital. Las diferentes estaciones son: las pinturas rupestres, aquí, les explicaremos que eran y para qué sirven, otra estación trata de crear un refugio y por último nos encontramos con una destinada a simular la caza y recolección.

El primer grupo comenzará trabajando en el primer rincón, “las pinturas rupestres”, para su desarrollo los alumnos tendrán en una mesa diferentes imágenes de pinturas rupestres que deberán tratar de recrear, para ello en platos pequeños colocaremos pintura de dedos y de tres en tres irán pintado a lo largo del papel continuo que, previamente, ha colocado en la pared el docente.

El segundo grupo comenzará trabajando en el rincón que trata sobre crear un refugio, para ello tendrán repartidos por el aula diferentes objetos que podrán coger para recrearlo como papel continuo arrugado, mantas y cajas, tras la explicación inicial y las imágenes proporcionadas deberán crear algo parecido a una cueva prehistórica.

El último grupo simulará la actividad de la caza y recolección de alimentos como se hacía en aquellos tiempos, para ello el docente habrá realizado unas figuras de corcho simulando animales en las que los alumnos podrán clavar brochetas de madera simulando las flechas, mientras que, para la recolección, se les dará un pequeño recipiente donde deberán colocar las frutas y hortalizas repartidas por el aula.

Todos los grupos irán pasando por cada una de las actividades/rincones para así crear una experiencia completa de la vida prehistórica.

Por último, para adentrarnos de una forma más vivencial a la prehistoria a través de dos videos realizados por la inteligencia artificial podremos ver cómo eran verdaderamente los paisajes que tenían y cómo vivían:

- https://www.tiktok.com/@cinemaniapov/video/7485112800499535110?is_from_webapp=1&sender_device=pc
- https://www.tiktok.com/@viajerodeltiempo_oficial/video/7501823995113737494?is_from_webapp=1&sender_device=pc

Sesión 4. La presentación final

Objetivos

- Sintetizar información
- Redactar frases cortas y coherentes
- Respetar el turno de palabra de los compañeros

Recursos

Para el desarrollo de esta sesión necesitaremos una hoja DIN-A4 realizada por el docente, en la que se ven dos columnas para que los alumnos escriban lo que más y lo que menos les ha gustado.

Temporalización

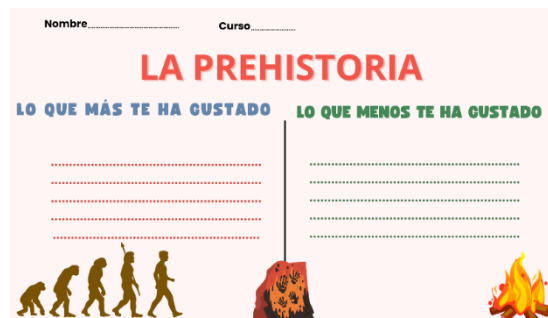
Esta actividad se llevará a cabo en 45 minutos.

En los primeros 5 minutos se repartirán las hojas a los alumnos, los siguientes 10 minutos se les explicará lo que deben hacer y se resolverán ciertas dudas. Los siguientes 15 minutos se les dejará reflexionar sobre las diferentes actividades para que escriban lo que consideren, lo últimos 15 minutos realizaremos la exposición de aquellos alumnos que voluntariamente salgan a contarnos su experiencia.

Desarrollo de la sesión

Para finalizar el estudio de la prehistoria se le entregará a cada alumno una hoja (Figura 7) que deberán completar con lo que más le haya gustado de su viaje a la prehistoria y lo que menos. Una vez entregadas, realizaremos una explicación de la ficha para que la rellenen de manera correcta y, por último, los alumnos que quieran salir voluntarios expondrán al resto de compañeros la ficha que han realizado.

Figura 7
Ficha de opinión sobre la prehistoria

A worksheet titled 'LA PREHISTORIA' for expressing opinions. It includes fields for 'Nombre' and 'Curso'. The main title is in red. Below it, there are two columns: 'LO QUE MÁS TE HA GUSTADO' (What you liked most) and 'LO QUE MENOS TE HA GUSTADO' (What you liked least). Each column has several horizontal lines for writing. At the bottom, there are three illustrations: a sequence of human evolution from an ape to a modern human, a cave painting of a bison, and a fire.

Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

La Edad Media

Al igual que en la prehistoria antes de entrar en el aula los alumnos deberán de activar la máquina del tiempo, una vez lo hagan entrarán en ella y verán decoración de la época, realizada por el docente.

Sesión 5. Castillo medieval

Objetivos

- Saber identificar las partes de un castillo
- Trabajar en equipo y respetar a los compañeros

Recursos

Para esta sesión haremos uso de la pantalla digital para proyectar la imagen de un castillo. (Figura.8).

Figura 8
Castillo Medieval



Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

Necesitaremos las piezas y las fichas para realizar un puzle, así como tapas de cajas para que este no se deshaga.

Por otro lado, para unas vidrieras que van a crear necesitaremos cartulina de color negro, en la que estará dibujada una vidriera donde los alumnos deberán recortar con tijeras las partes marcadas y también será necesario el uso de pegamento para pegar el papel celofán.

Temporalización

Esta sesión se realizará a lo largo de un día, en las áreas de Ciencias Sociales y Educación Plástica y Visual.

La primera parte de la sesión estará destinada a conocer las partes del castillo y se realizará en el área de Ciencias Sociales con una duración de 60 minutos, destinando los 5 primeros minutos a una explicación magistral, los 10 minutos posteriores al reparto de las piezas de puzle y a su construcción y los 45 minutos restantes a descubrir las pistas y poner unas tarjetas en el sitio correspondiente del puzle.

La otra parte de la sesión se trabajará en el área de Plástica y dedicaremos 60 minutos a la realización de unas vidrieras y a la colocación de estas en la ventana. Los primeros 5

minutos se entregará a los alumnos unas cartulinas negras y papel celofán, los siguientes 10 minutos se les explicará detalladamente lo que deben de realizar para que quede bien montado el efecto de la vidriera, los 45 minutos restantes se trabajará de manera individual en el montaje de las vidrieras.

Desarrollo de la sesión

Al entrar los alumnos verán que están dentro de un castillo de la Edad Media, el aula estará decorada con papel pintado estilo piedra por todas las paredes y colgando del techo banderines. Una vez que todos los alumnos estén dentro del aula les dividiremos en grupos de cuatro y cinco y les mostraremos en la pantalla digital una imagen de un castillo. Posteriormente, se le entregará a cada uno de los grupos un puzle de un castillo el cual deberán de hacer en el menor tiempo posible, el primer grupo que lo consiga será el primero que comenzará a buscar pistas para saber las partes que tiene un castillo.

Dichas pistas estarán en las paredes del aula metidas en un dibujo de un pequeño tarro, pero estos tarros a simple vista se ven de color blanco, para descubrir la pista que esconden se entregará a los alumnos una linterna con la que deberán iluminar el papel por detrás para descubrir la pista, una vez descubierta la leerán en voz alta y entre toda la clase tendrán que adivinar de qué se trata.

Cuando hayan conseguido descifrar la adivinanza, el docente entregará una minitarjeta con cinta de doble cara a cada grupo para que peguen el nombre de la parte que han descubierto al puzle del castillo. Esto se repetirá sucesivamente hasta completar todas las partes (Figura 9). Para que este no se deshaga estará metido en una pequeña tapa de una caja y así los alumnos podrán consultarlo siempre que lo necesiten.

Figura 9

Ejemplo de una pista y minitarjeta para las partes del puzle.



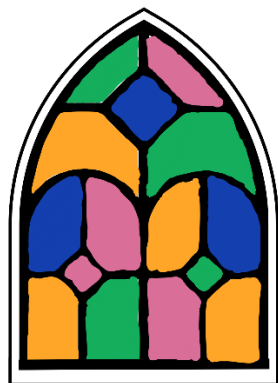
FOSO

Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

La otra parte de esta sesión se llevará a cabo en el área de plástica, en ella realizaremos las vidrieras que hay en los castillos. Para ello, a cada alumno se le entregará ya preparada una cartulina negra con la forma de una vidriera y marcadas las zonas que los alumnos deben recortar (Figura 10), también les entregaremos, tijeras, pegamento y papel celofán.

Figura 10

Vidriera



Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

Para que todos los alumnos sigan el ritmo y ninguno de ellos se quede atrás el docente irá realizando junto a ellos el proceso de creación de las vidrieras. Por lo que comenzaremos cogiendo la cartulina y recortando una de las partes marcadas de color naranja, después la parte de color verde y así hasta acabar de recortar todas las partes que tienen color. Una vez estén todos los huecos recortados, se pedirá a los alumnos que seleccionen un color de papel celofán y recorten un cuadrado, cuando lo tengan tendrán que pegarlo por detrás de la cartulina, harán lo mismo con todos los huecos que había preparados, de esta manera por la parte delantera de la cartulina se verá el efecto de la vidriera con las formas recortadas. Todo ello se realizará de forma progresiva con el alumnado y atendiendo a cada uno de ellos en el proceso. Cuando todos los alumnos lo hayan completado el docente procederá a pegarlo en la ventana.

Sesión 6. Somos personajes medievales ¿y tú quién eres?

Objetivos

- Identificar las principales clases sociales de la Edad Media
- Conocer las características y roles de cada clase social

Recursos

Para esta sesión necesitaremos un cuaderno realizado por el docente, a través de la aplicación Canva y fotocopiado para cada alumno, pinturas para realizar los diferentes dibujos y tarjetas con imágenes impresas de personajes y pistas para la realización del juego conocido como: Quién es quién. También se necesitará un papel simulando la textura de piedra para dibujar una pirámide y establecer los roles sociales de la época medieval

Temporalización

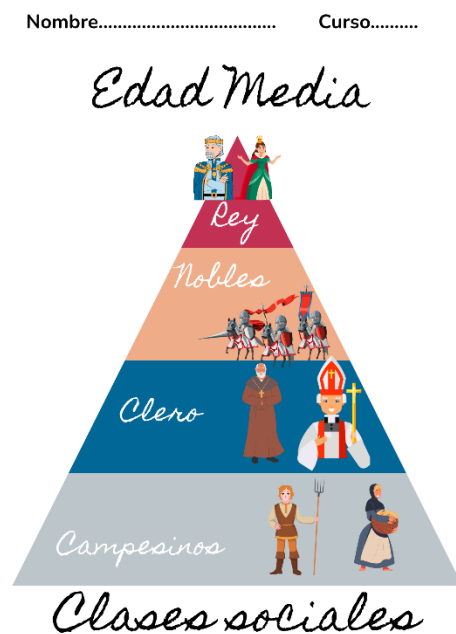
Esta sesión tendrá una duración de 1h y 30 min. Los primeros 10 minutos los dedicaremos a una pequeña introducción para explicar a los alumnos lo que vamos a realizar, los siguientes 45 minutos los dedicaremos a realizar el cuaderno y a que los alumnos comprendan las diferentes clases sociales. Los siguientes 15 minutos a realizar el juego

“quién es quién”, y para finalizar destinaremos 20 minutos a colocar en la pirámide realizada en el papel de la pared los personajes del juego.

Desarrollo de la sesión

En esta sesión conoceremos las diferentes clases sociales de la época. Para ello entregaremos a cada alumno un cuaderno tamaño DIN-A4 en forma triangular, para simular la pirámide de las distintas clases sociales (Figura 11). En este aparecerá en la portada el título “Edad Media”.

Figura 11
Pirámide de las clases sociales de la Edad Media.



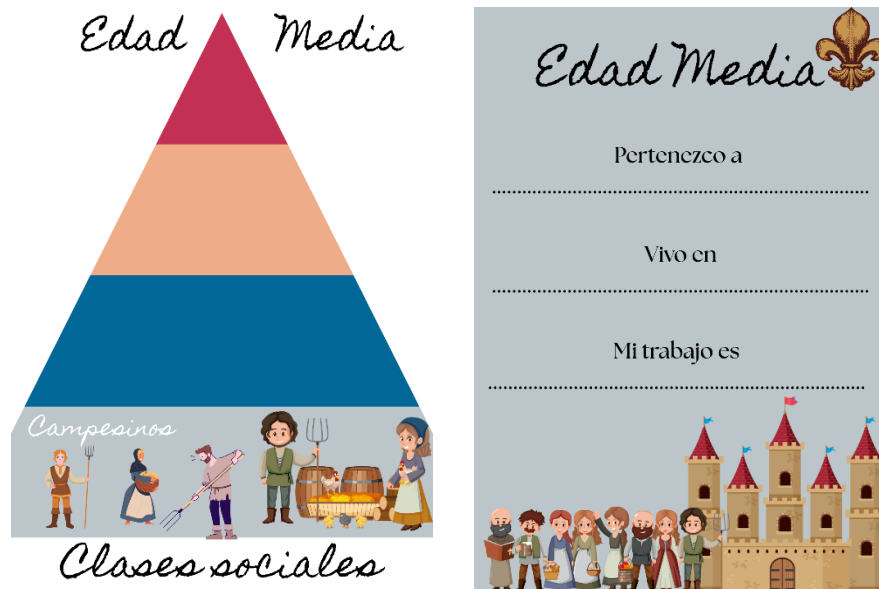
Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

Al abrirlo, los alumnos encontrarán en el lado izquierdo dibujos en los que aparecerán reflejados de manera clara personajes de la clase social que se va a trabajar en esa página, y en el lado derecho aparecerán frases que deberán completar (Figura 12) como, por ejemplo: “Pertenezco a.....” “Vivo en.....” “Mi trabajo es.....” Este modelo se

repetirá de igual forma en el resto de las páginas para realizar el trabajo sobre las clases sociales.

Figura 12

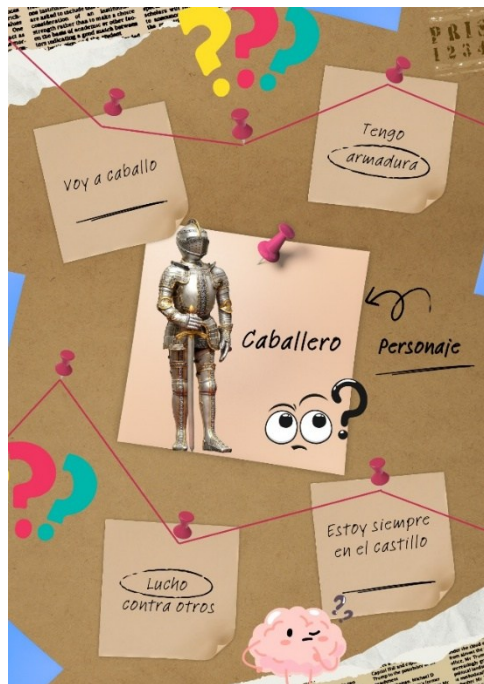
Ejemplo de clase social con frases a completar.



Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

Después jugaremos al famoso “quién es quién” con los personajes que hemos visto de cada clase social, para ello un alumno saldrá a la pizarra y le entregaremos una tarjeta con pistas (Figura 13) como puede ser “tengo una armadura” y el resto de los alumnos deberán intentar adivinar que personaje es y a qué clase pertenece.

Figura 13
Tarjeta con pistas.



Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

Para finalizar la actividad, en una de las paredes donde está el papel estilo piedra, dibujaremos una pirámide con las clases sociales de la época y colocaremos los personajes que han salido anteriormente en ella.

Sesión 7. Feria Medieval

Objetivos

- Identificar las características de cada clase social
- Representar un personaje medieval
- Fomentar el pensamiento crítico

Recursos

En esta sesión necesitaremos hojas DIN A4 a modo de tarjetas, donde el docente habrá impreso los personajes medievales y una pequeña descripción, también necesitaremos una corona de plástico, un bastón y una cesta de mimbre para que los alumnos puedan

presentar su personaje. Por último, usaremos pinturas y rotuladores para que los alumnos dibujen su personaje y decoren el papel, hojas DIN A4 con el texto a completar y tintado con café para crear el efecto de antiguo.

Además, se necesitará una taladradora de papel y un hilo de lana para crear un libro con las hojas de los alumnos.

Temporalización

Esta sesión durará 60 minutos. Los primeros 10 minutos los dedicaremos a la explicación magistral de cada uno de los personajes medievales, los siguientes 20 minutos los utilizaremos para realizar la descripción del personaje que les haya tocado y los siguientes 15 minutos serán para realizar un dibujo y decorar la hoja, los últimos 15 minutos se usarán para aquellos alumnos que quieran exponer su personaje y después recoger todas las hojas para que el docente pueda taladrarlas y con un hilo de lana crear un libro.

Desarrollo de la sesión

En esta sesión comenzaremos explicando cada uno de los personajes que hay en la época medieval usando como referencia el cuaderno que hemos trabajado en la actividad anterior y cuáles son sus principales características, además nos apoyaremos en unas tarjetas en las que aparece cada uno de los personajes y una pequeña descripción de dónde vive y qué hace.

A continuación, entregaremos a cada alumno un folio DIN A4 empapado en café y posteriormente secado para crear un efecto de papel antiguo, en él aparecerá escrito: Me llamo..., Vivo en..., Trabajo en..., Me gusta... Junto a estas afirmaciones habrá diferentes dibujos para que el alumnado pueda elegir, por ejemplo, entre un castillo, una cabaña o una casa y de esta manera hacer las opciones más visuales. En la parte inferior derecha aparecerá un recuadro donde deberán dibujarse según el personaje que les ha tocado representar (Figura 14). Dicho personaje será asignado de forma aleatoria a los alumnos pudiendo ser, rey/reina, campesino/a, artesano/a, caballero, monje/a.

Figura 14

Papel antiguo para rellenar características de personajes de la Edad Media.

Nombre..... Curso.....

Me llamo.....

Vivo en

Trabajo en

Me gusta

Dibújate

Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

A continuación, podrán decorar la hoja como quieran y finalmente todo aquel alumno que esté preparado podrá realizar una presentación de su personaje y dependiendo del que le haya tocado el docente le dará una corona, un bastón o una cesta como símbolo de la clase social que está representando

Como fin de la actividad todos los alumnos entregarán la hoja al docente y este con un hilo y una taladradora de papel creará un libro en el que aparecerán representados todos los personajes creados por los alumnos sobre de la Edad Media.

La actualidad

Sesión 8. ¿Dónde estamos?

Objetivos

- Crear una línea del tiempo
- Fomentar la participación y la búsqueda de información

- Trabajar en grupo, respetando las opiniones de los demás

Recursos

Para realizar esta sesión será necesario disponer de ordenadores, en los que buscaremos información, además de un papel continuo donde los alumnos plasmarán la línea del tiempo que les hemos pedido haciendo uso de lápices de colores y rotuladores.

Temporalización

La sesión tendrá una duración de 60 minutos. Los primeros 15 minutos dividiremos al aula en 3 grupos para que se hagan cargo de buscar información cada uno de ellos, con la supervisión y ayuda del docente, los siguientes 10 minutos les dedicaremos a colocar un papel continuo sobre la pared para que los alumnos trabajen la siguiente media hora en la línea del tiempo y los hechos más importantes de cada época. Los últimos 5 minutos los dedicaremos a recoger todo el material que ha sido usado para pintar y definir las épocas en dicho papel.

Desarrollo de la sesión

Para poder situarnos y tener claro en qué periodo de la historia nos encontramos cuando hablamos de las diferentes épocas realizaremos una línea del tiempo todos juntos en el aula con los momentos de la historia que han trabajado, Prehistoria y Edad Media, y la actualidad.

Para ello usaremos un papel continuo donde los alumnos deberán plasmar la duración de cada época, que previamente habrán tenido que buscar con ayuda del docente en los ordenadores prestados por el centro; una vez lo hayan hecho deberán apuntar diferentes características de cada una de las épocas, en relación con las actividades que ya han realizado.

Además, cada época estará realizada en un color distinto, de esta manera conseguiremos que sea mucho más visual de cara a los alumnos y que en su proceso de aprendizaje asocien los colores y las duraciones a las épocas correspondientes.

Sesión 9. Entre el pasado y el presente y mirando al futuro

Objetivos

- Conocer y entender los cambios históricos
- Incentivar la imaginación
- Fomentar el trabajo en pequeño grupo

Recursos

Para esta actividad se necesitarán unas tarjetas creadas por el docente en las que aparecerán imágenes de objetos cotidianos del pasado y otras en las que los alumnos tendrán esos objetos cotidianos, pero del presente. También necesitaremos cartulinas blancas DIN-A4 para que los alumnos dibujen como creen que van a ser dichos objetos en el futuro.

Temporalización

Esta actividad se llevará a cabo en un tiempo estimado de 50 minutos.

Los primeros 5 minutos estarán destinados a mostrar a los alumnos unas imágenes de objetos antiguos para que traten de asemejarlos con un objeto actual, tras esta pequeña dinámica, los siguientes 5 minutos les daremos a cada pareja una serie de tarjetas para que durante los siguientes 20 minutos traten de emparejarlas con las actuales. Finalmente, los últimos 20 minutos dejaremos a los alumnos imaginar cómo serán los objetos en el futuro para que los dibujen y los últimos 5 minutos de la sesión estarán destinados a la exposición de dichos dibujos.

Desarrollo de la sesión

Para que los alumnos puedan entender aquellos cambios que se han ido dando a lo largo de la historia realizaremos en el aula una actividad basada en un juego de emparejar.

Dividiremos a los alumnos por parejas y a cada una de estas se les entregará cinco parejas de imágenes diferentes, es decir 10 imágenes de objetos cotidianos como teléfonos, automóviles, vestimenta, edificios, utensilios de cocina, una cama, una tele, etc.

Todas las imágenes entregadas a los alumnos estarán cortadas por la mitad y deberán buscar la mitad restante, pero con la dificultad añadida de que la mitad de imagen que les

hemos entregado es la del objeto antiguo y la actual será la que deben de unir a la previamente entregada para así ver la diferencia.

Una vez que todas las parejas de alumnos hayan completado el juego pasaremos a colocar en una tabla proyectada en la pantalla de aula, las imágenes del pasado y del presente, después las parejas de trabajo que estaban hechas al inicio de la actividad y sentados en sus sitios deberán realizar un dibujo de cómo creen que será en el futuro el objeto que ven proyectado, de esta manera si se imaginan algún cambio, podrán ver cómo era antiguamente, cómo es actualmente y cómo creen que será en el futuro.

Para finalizar cada pareja de trabajo que voluntariamente quiera, podrá salir a exponer al resto de compañeros su idea sobre cómo creen que será “X” objeto en el futuro.

Sesión 10. Museo del ahora

Objetivos

- Fomentar el pensamiento crítico
- Conocer objetos del contexto que nos rodea

Recursos

Se necesitarán los objetos que los alumnos traigan para la creación del museo, además de una cartulina tamaño DIN-A4 en blanco que les proporcionará el docente para la realización de una actividad. En esta actividad necesitaremos que las mesas del aula estén dispuestas en forma de “U”.

Temporalización

Para esta actividad necesitaremos un tiempo de 50 minutos.

Dedicando los primeros 20 minutos a colocar objetos en las diferentes mesas del aula y a rellenar una ficha individual por parte de cada alumno sobre su objeto. Los siguientes 25 minutos les dedicaremos a visitar un museo creado por los alumnos y donde entre ellos se podrán realizar preguntas acerca del objeto que han elegido traer para la creación del mismo.

Los últimos 5 minutos serán para que cada alumno recoja su objeto.

Desarrollo de la sesión

Para la realización de esta actividad necesitaremos del apoyo de las familias ya que una pequeña parte debe ser en horario extraescolar. Los alumnos deberán seleccionar en casa un objeto, como puede ser una foto, un juguete, una prenda de ropa, un libro, un reloj, etc.

Una vez los alumnos hayan traído todos los objetos al aula, esta se convertirá en un museo, colocando todos los pupitres en forma de "U" donde cada alumno deberá colocar su objeto en una mesa y en una hoja que les entregará el docente deberán rellenar el nombre del objeto, para qué sirve, de qué está hecho y por qué es importante para él/ella. (Figura 15)

Figura 15
Ficha museo

The image shows a template for a 'Museo del ahora' (Museum of Now) card. It has a light green background and a title 'Museo del ahora' with a museum icon. The card is divided into several sections: a large 'DIBUJO' (Drawing) section on the left; a 'QUÉ ES' (What is it) section with a dotted line for text; a 'PARA QUÉ SIRVE' (What is it for) section with a dotted line for text; a '¿POR QUÉ ES IMPORTANTE PARA TI?' (Why is it important to you?) section with a dotted line for text; a '¿DE QUÉ ESTÁ HECHO?' (What is it made of?) section with a dotted line for text; and a '¿TE HA PARECIDO DIVERTIDO?' (Did you like it?) section with three smiley face icons (happy, neutral, sad). The card is labeled 'TODOS LOS DATOS' at the bottom right.

Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

Posteriormente, realizaremos un recorrido pasando por todos los objetos que han llevado y de forma oral deberán contarnos lo escrito en la hoja y además cómo creen que será en el futuro añadiendo algún detalle como si fueran expertos, el resto de los compañeros tendrán la oportunidad de realizar cuestiones.

5.6 Evaluación

De acuerdo con el Decreto 38/2022, la evaluación que realizaremos para esta propuesta didáctica será global, donde se valorará el desarrollo de las competencias clave de una forma interrelacionada y continua ya que se va a realizar a lo largo del proceso de aprendizaje observando como los alumnos van adquiriendo los conceptos gracias a su trabajo, en este caso, la propuesta.

Toda la evaluación será flexible en el caso de encontrarnos con algún alumno con necesidades especiales.

Como evaluación específica en cuanto a la expresión oral de los alumnos, a lo largo de las diferentes actividades, tendremos una pequeña rúbrica que constará de diferentes marcadores como “velocidad, vocalización, pausas, lenguaje no verbal, fluidez, tono, interacción con el público...” (Figura 16). De cara a la expresión escrita, esta se hará mediante las fichas que los alumnos van a rellenar en el proyecto, en ellas se valorará la gramática, limpieza, coherencia y cohesión de lo escrito.

Figura 16

Rúbrica para evaluación de la expresión oral.

EXPRESIÓN ORAL RUBRICA				
INDICADORES	EXCELENTE 2,5	NOTABLE 2	BIEN 1,5	REGULAR 1
HABLA ALTO CON UN RITMO ADECUADO 25%	SE LE ESCUCHA EN TODA LA CLASE.	HABLA ALGO BAJO	TIENE VARIOS ERRORES DE PRONUNCIACIÓN Y NO ENTONA MUY BIEN. NO SE LE ESCUCHA DEMASIADO.	A PENAS SE LE ESCUCHA.
HABLA CLARO Y ENTONA 25%	PRONUNCIA Y ENTONA MUY BIEN.	TIENE ALGÚN ERROR DE PRONUNCIACIÓN Y ENTONACIÓN.	TIENE VARIOS ERRORES DE PRONUNCIACIÓN Y NO ENTONA MUY BIEN.	TIENE MUCHOS ERRORES DE PRONUNCIACIÓN Y NO ENTONA BIEN.
MIRA A TODO EL PÚBLICO 25%	LLEVA LA MIRADA A TODO EL PÚBLICO.	MIRA A VARIOS COMPAÑEROS.	MIRA A DOS O TRES COMPAÑEROS.	NO MIRA A NADIE.
HACE GESTOS 25%	HACE GESTOS APROPIADOS.	HACE POCOS GESTOS Y NO APROPIADOS.	HACE MUY POCOS GESTOS Y ALGUNOS NO SON APROPIADOS.	NO HACE GESTOS.

Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

En cuanto a los contenidos he creado una rúbrica para evaluar su adquisición (Figura 17)

Figura 17

Rúbrica de adquisición de los contenidos.

ADQUISICIÓN DE CONTENIDOS					Nombre _____
RÚBRICA					
INDICADORES	EXCELENTE 1,1	NOTABLE 0,9	BIEN 0,6	REGULAR 0,4	
DISTINGUE LAS DIFERENTES ETAPAS DE LA HISTORIA 11%	RECONOCE CLARAMENTE LAS DIFERENTES ETAPAS DE LA HISTORIA	RECONOCE LA MAYORÍA DE LAS ETAPAS DE LA HISTORIA	RECONOCE POCAS ETAPAS	NO RECONOCE LAS ETAPAS	
CONOCE LAS CARACTERÍSTICAS CLAVE DE LAS DISTINTAS ÉPOCAS 11%	CONOCE CON DETALLE LAS CARACTERÍSTICAS CLAVE DE CADA ÉPOCA	CONOCE LAS CARACTERÍSTICAS IMPORTANTES DE VARIAS ÉPOCAS	CONOCE ALGUNAS CARACTERÍSTICAS DE CADA ÉPOCA CON Poca PRECISIÓN	NO CONOCE LAS CARACTERÍSTICAS CLAVE	
ESCRITURA E HIGIENE CORPORAL 11%	SU ESCRITURA CUMPLE CON LAS REGLAS ORTOGRÁFICAS Y UNA POSTURA CORRECTA	EN SU ESCRITURA COMETE ALGUNAS FALTAS ORTOGRÁFICAS PERO SE SIENTA CORRECTAMENTE	ESCRIBE DE LADO Y COMETE VARIAS FALTAS ORTOGRÁFICAS	AGARRA EL LAPIZ CON EL PUÑO Y SE ACERCA MUCHO A LA HOJA, COMETE MUCHAS FALTAS ORTOGRÁFICAS	
IDENTIFICA ELEMENTOS DE LAS DISTINTAS ÉPOCAS 11%	INDICA CON PRECISIÓN ELEMENTOS DE CADA ÉPOCA	IDENTIFICA VARIOS ELEMENTOS CLAVE DE LAS DIFERENTES ÉPOCAS	RECONOCE ALGUNOS ELEMENTOS, PERO NO LOS RELACIONA CON LA ÉPOCA CORRESPONDIENTE	NO RECONOCE LOS ELEMENTOS CLAVE DE LAS DISTINTAS ÉPOCAS	

INDICADORES	EXCELENTE 2,5	NOTABLE 2	BIEN 1,5	REGULAR 1	
PARTICIPA ACTIVAMENTE EN ACTIVIDADES GRUPALES 11%	SIEMPRE SE MUESTRA ACTIVO Y APORTA IDEAS EN LAS ACTIVIDADES GRUPALES	CON FRECUENCIA SE MUESTRA ACTIVO Y APORTA ALGUNA IDEA EN LAS ACTIVIDADES GRUPALES	ALGUNAS VECES SE MUESTRA ACTIVO Y APORTA POCAS IDEAS EN LAS ACTIVIDADES GRUPALES	POCAS VECES SE MUESTRA ACTIVO EN LAS ACTIVIDADES GRUPALES	
REALIZA CORRECTAMENTE UNA LÍNEA DEL TIEMPO 11%	UBICA PERFECTAMENTE CADA ÉPOCA EN LA LÍNEA DEL TIEMPO DE FORMA CLARA	UBICA LA MAYORÍA DE LAS ÉPOCAS EN LA LÍNEA DEL TIEMPO DE FORMA CLARA	UBICA ALGUNAS DE LAS ÉPOCAS EN LA LÍNEA DEL TIEMPO DE FORMA CLARA	UBICA DE FORMA ERRÓNEA INCOMPLETA LAS DIFERENTES ÉPOCAS EN LA LÍNEA DEL TIEMPO	
IDENTIFICA OBJETOS Y SUS CAMBIOS 11%	IDENTIFICA DE FORMA CORRECTA TODOS LOS OBJETOS Y SUS CAMBIOS	IDENTIFICA LA MAYORÍA DE LOS OBJETOS Y SUS CAMBIOS	IDENTIFICA ALGUNOS DE LOS OBJETOS Y ALGUNOS DE SUS CAMBIOS	IDENTIFICA POCOS OBJETOS Y NO IDENTIFICA SUS CAMBIOS	
MUESTRA CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN EN LA REALIZACIÓN DE LAS DIFERENTES ACTIVIDADES 11%	SIEMPRE SE MUESTRA CREATIVO Y AUTOSUFICIENTE	NORMALMENTE SE MUESTRA CREATIVO Y ALGUNA VEZ NECESITA DE AYUDA	ALGUNAS VECES SE MUESTRA CREATIVO AUNQUE MUCHAS VECES NECESITA DE AYUDA	REQUIERE DE AYUDA O COPIA LO QUE VE	
SE MUESTRA RECEPTIVO DURANTE LAS EXPLICACIONES 11%	ESCUCHA MUY ATENTAMENTE Y MUESTRA COMPRENSIÓN	ESCUCHA ATENTAMENTE Y MUESTRA COMPRENSIÓN	ESCUCHA A VECES Y NECESITA DE REPETICIÓN	ESCUCHA POCAS VECES Y NECESITA CONSTANTE REPETICIÓN	

Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

Además, para tener una retroalimentación desde su punto de vista, les pediremos que nos respondan a unas cuestiones relacionadas con su experiencia en el proyecto en las que podremos ver en qué grado creen que han mejorado sus conocimientos sobre las épocas de la historia respecto a lo que conocían previamente. También cómo se han sentido trabajando en grupo, y así nosotros como docentes podamos modificarlo para hacerlo más accesible o atractivo de cara a años venideros (figura 18).

Figura 18
Ficha de la evaluación propia.

La imagen muestra una ficha de autoevaluación con el título "Autoevaluación" y un lápiz dibujado. En la parte superior hay un espacio para el nombre. Las instrucciones indican que se debe colorear las estrellas según el grado de acuerdo con lo realizado en el proyecto. Hay tres columnas de estrellas correspondientes a las opciones: MUCHO, POCO y NADA. Las preguntas a evaluar son:

- He aprendido sobre la historia.
- He trabajado en equipo.
- Me he divertido.
- Me ha gustado.

Cada pregunta tiene tres estrellas asociadas para ser calificadas.

Fuente: elaboración propia a través de la aplicación Canva.

6. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo he tratado de desarrollar una propuesta para trabajar un recorrido evolutivo de la historia en el curso de 1.º de Educación Primaria, enfocándolo hacia un aprendizaje vivencial.

Durante todo este proceso he podido comprobar cómo la enseñanza de la historia es algo complejo, ya que esta consta de numerosos datos y hechos que para los alumnos pueden resultar difíciles de memorizar, es por esto por lo que he elegido realizar dicho recorrido para que su aprendizaje sea más lúdico y significativo.

El objetivo principal de este trabajo ha sido diseñar un recorrido didáctico de carácter evolutivo y cronológico para que los alumnos de Educación Primaria comprendan la historia de manera significativa, gracias a estrategias y actividades que fomenten el aprendizaje activo.

Las actividades que he planteado están pensadas acordes con el nivel psicoevolutivo de nuestro alumnado, además son flexibles en caso de necesitar una adaptación para alumnos con necesidades educativas especiales, con estas he tratado de llevar al alumnado a ser el protagonista de su aprendizaje y a elaborar su propio conocimiento, además de fomentar el trabajo cooperativo y las relaciones sociales entre los alumnos.

Trabajar desde diferentes metodologías como el ABP que promueve la disposición afectiva y la motivación de los alumnos (Ausubel, 1980) o la gamificación hace que los alumnos necesiten elaborar diferentes materiales para llegar a elaborar un producto final, y con la introducción de las TICs podemos acercar a los alumnos documentos, videos o imágenes que en los libros son inexistentes.

Por último, añadir que esta propuesta no ha sido implementada en el aula ya que en las prácticas realizadas a lo largo del segundo cuatrimestre mi profesor de aula no impartía docencia en el área de ciencias sociales y, el docente que la impartía no disponía de tiempo suficiente para que se pudiera desarrollar dicha propuesta.

Es por ello por lo que su eficacia no está comprobada, pero considero que sería una manera diferente de plantear a nuestros alumnos la historia para conseguir un aprendizaje significativo y reflexivo.

7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Alonso, J. (2024). *La prehistoria*. Shackleton kids.
- Álvarez-Sepúlveda, H.A. (2020). Enseñanza de la historia en el siglo XXI: Propuestas para promover el pensamiento histórico. *Revista de Ciencias Sociales*, 26(2), 442-459. Disponible en: <https://produccioncientificaluz.org/index.php/rcs/index>
- Alzate, T. (2019). Dieta saludable. *Perspectivas en nutrición humana*. 21(1), 9-14
http://scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-41082019000100009
- Ausubel, D. (1980). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. Editorial Trillas
- Ariès, P. (1960). *El niño y la vida familiar en el Antiguo Régimen*. Taurus. Recuperado de: http://www.iin.oea.org/Cursos_a_distancia/El_nino_y_la_vida_familiar.pdf
- Binford, L. R. (1991). *En busca del pasado: Descifrando el registro arqueológico*. Editorial Crítica.
<https://archive.org/details/binford-l-r.-en-busca-del-pasado.-descifrando-el-registro-arqueologico-ocr-1991/page/11/mode/lup>
- Braudel, F. (1979). *La dinámica del capitalismo*. Alianza Editorial.
- Bruner, J. (1996). *La educación, Puerta de la Cultura*. Machado Libros.
https://www.academia.edu/90398470/BRUNER_JEROME_La_Educaci%C3%B3n_Puerta_de_la_Cultura
- Cardona, G., y Feliu, C. (2014). Arqueología, vivencia y comprensión del pasado. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, Volumen* (78), pp.15–25. <https://www.grao.com/revistas/vivir-la-historia-en-el-aula-25061>
- DECRETO 38/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León.
<https://bocyl.jcyl.es/boletines/2022/09/30/pdf/BOCYL-D-30092022-2.pdf>
- Duby, G. (1980). *El año mil*. Taurus.
- González, I., Rodríguez, J., & Ochoa, M. (2024). Caracterización del vestuario y su evolución a través del tiempo. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y*

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/9435237.pdf>

- Harris, M. (1990). *Buenas para comer: Enigmas de la alimentación y la cultura*. Alianza Editorial.
- Hernández-Cardona, X. (2002). *Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*. Editorial Graó.
- Jiménez, L., & Rojo, M.^a del Carmen. (2014). Recreación histórica y didáctica. *Íber. Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia, Volumen* (78), 35– 43. <https://www.grao.com/revistas/vivir-la-historia-en-el-aula-25061>
- Koselleck, R. (1993). *Futuro pasado: Para una semántica de los tiempos históricos* (J. L. Abellán, Trad.). Paidós. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9537339>
- Leakey, R., & Lewin, R. (1994). *Los orígenes de la humanidad*. Crítica.
- Leal, L. (1979). Vivienda y sociedad. El análisis sociológico del problema de la vivienda. *Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, 8, 89-102 <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/666934.pdf>
- Lévi-Strauss, C. (1981). *Las estructuras elementales del parentesco* (M. T. Cevasco, Trad.). Ediciones Paidós.
- Lledó, E. (2020). Vídeo de YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=qq1SHZiF2xU>
- Moyles, J.R. (1999). *El juego en Educación Infantil y Primaria*. Ediciones Morata.
- Pagès, J. & Santisteban, A. (2010). La Enseñanza y el Aprendizaje del Tiempo Histórico en la Educación Primaria. *Cadernos CEDES*, 30 (82).
- Piaget, J. (1978). *El desarrollo de la noción de tiempo en el niño*. Fondo de Cultura Económico.
- Prats, J. (2017). Retos y dificultades para la enseñanza de la historia. En P. Sanz, J. Molero y D. Rodríguez (comps.), *La historia en el aula. Innovación docente y enseñanza de la historia en la educación secundaria* (pp. 15-32). Milenio
- Prats, M. (2025). *Radiografía de la cultura de la dieta en España: sin seguimiento especializado y el ayuno intermitente como “rey”*. Huffington Post. <https://www.huffingtonpost.es/life/salud/radiografia-cultura-dieta-espana-seguimiento-especializado-ayuno-intermitente-rey.html>

- Real Decreto 1393/2007, de 29 de octubre por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias oficiales (2007). *Boletín Oficial del Estado*, núm. 260, de 30 de octubre de 2007. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2007/10/29/1393/con>
- Racinet, A. (1987). *El traje y los usos sociales*. Blume.
- Salas, J.A. (2012). *Historia general de la educación*. Red Tercer Milenio. https://dspace.itsjapon.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/730/1/Historia_general_de_la_educacion.pdf
- San Martín, J. (2021). La enseñanza del tiempo prehistórico a través del cuento como recurso didáctico en educación Primaria. *Talayots*. Recuperado de <https://talayots.es/historia-prehistorica/como-era-la-educacion-en-la-prehistoria-un-enfoque-historico/>
- Santisteban, A., & Pagès, J. (Coords.) (2011). *Didáctica del Conocimiento del Medio Social y Cultural en Educación Primaria*. Síntesis, S.A.
- Santisteban, A., & Pagès, J. (2011). *Enseñar y aprender el tiempo histórico*. En A. Santisteban & J. Pagès (Coords.), *Didáctica del conocimiento del medio social y cultural en la educación primaria* (pp.229-247). Síntesis.
- Trepat, C. A., & Comes, P. (1998). *El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales*. Editorial Graó – ICE de la Universidad de Barcelona.
- Vygotsky, L. S. (1978). *La mente en la sociedad: desarrollo de los procesos psicológicos superiores* (M. Cole, V. Jolm-Steiner, S. Scribner, & E. Souberman, eds.). Harvard University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctvjf9vz4>