

TRABAJO DE FIN DE GRADO DE MAESTRO EN EDUCACIÓN PRIMARIA.

**“ARQUEOLOGÍA COMO PROMOTOR DEL
APRENDIZAJE EN LAS AULAS DE PRIMARIA.”**

**EL ALUMNADO COMO PROTAGONISTA DE SU
APRENDIZAJE Y EL TRABAJO COOPERATIVO**

**SAMUEL DÍAZ TAVÍO
CURSO ACADÉMICO: 2017/2018
CONVOCATORIA: JULIO**

Resumen:

Este trabajo contiene un proyecto de innovación, con el que se busca emplear la arqueología como recurso educativo para promover algunos aprendizajes del currículo de ciencias sociales. Se reflexionará sobre el potencial educativo de esta y se mostrará una propuesta metodológica dirigida a que el alumnado sea lo más participativo y dinámico posible, consiguiendo así estimular su interés y su sentido crítico

Palabras clave:

Arqueología canaria, Trabajo en grupo, Innovación, Educación patrimonial

Abstract: adaptar la traducción a las propuestas de cambio

This work contains an innovation proyect, where it searchs to get children to a disused branch because of its historic importance, archeology. So, it will show a different way to approach this type of knowledge, looking for children work be participative and dynamic, achieving with that a bigger interesting and desires to go further on this topic.

Key words:

Archeology of Canary Island, Cooperative learning, Innovation, Heritage Education

INDICE

1. Introducción	pág.4
2. Contextualización	pág. 5-7
3. Propuesta de situación de aprendizaje	pág.8-15
4. Agentes que intervendrán	pág.16
5. Recursos materiales y financieros	pág.17
6. Recursos didácticos	pág.18
7. Temporalización y secuenciación	pág.19
8. Evaluación del proyecto	pág.20-21
9. Conclusiones	pág.22
10. Bibliografía	pág 23

1. Introducción

La arqueología es una rama de las ciencias sociales que trata del estudio de los grupos humanos a partir del análisis de sus restos materiales, abarca por tanto desde la Prehistoria hasta la actualidad, aunque no desempeña el mismo protagonismo en las diferentes etapas de la evolución histórica de la humanidad. Huelga decir, que su presencia en la escuela Primaria de hoy es meramente anecdótica y circunstancial, a pesar de su alto potencial formativo y motivador. No tiene peso ni como contenido de aprendizaje, ni como recurso educativo

Con el siguiente trabajo se pretende innovar en el proceso de enseñanza aprendizaje utilizando la arqueología, sobre todo, la canaria, como recurso de aprendizaje y estrategia de motivación. Y ello no solo desde el punto de vista temático, sino también en lo que respecta a la metodología que se ha de emplear.

. Este trabajo abarca el camino que va desde la comprensión de la arqueología como concepto por parte de los niños y las niñas, a la su posible papel en la Educación primaria como contexto favorecedor del aprendizaje dentro de las Ciencias Sociales,. Se plantea un modelo de situación de aprendizaje **que incluye la arqueología como protagonista y se ensaya una propuesta de evaluación de los aprendizajes esperados.**

Si nos ceñimos al párrafo anterior el trabajo en grupo propio del aprendizaje cooperativo será clave en esta innovación, ya que, el principio de cooperación interdisciplinar es fundamental en el desarrollo de la práctica arqueológica.

Además se hablará del alumno como protagonista de su propio aprendizaje y de cómo ha evolucionado con el tiempo la forma de enseñanza, ejemplificando modelos de trabajo en grupo y justificando el porqué de esta innovación, desde el problema detectado, así como, su casi desaparición en muchas aulas, lo que ha motivado la orientación de este trabajo de innovación. Refiriéndonos como problema a la necesidad de conocimientos que presentan hoy en día el alumnado general y justificado con la poca aparición y mención a la arqueología en los libros de Ciencias Sociales de 6º de Primaria, pese a su importancia y riqueza en este ámbito.

2. Contextualización

La arqueología y su potencial educativo

La arqueología se define como la ciencia que estudia, describe e interpreta las civilizaciones a través de los restos materiales de su existencia: edificaciones más o menos conservadas, producciones artísticas, utensilios u otros restos materiales, s que de ellas se han conservado hasta la actualidad. Por tanto la arqueología debe verse como una rama clave en el desarrollo de nuestra sociedad actual, ya que, es importante reflexionar de dónde venimos, o que nos interesaba, para poder convertirnos en aquello que queremos ser. He aquí la clave fundamental de esta rama: el potencial educativo que le podemos sacar como maestros. La arqueología se presta a ser integrada en todas las áreas por su tipología temática, por tanto tiene futuro en la educación.

Tras haber recabado información, nos centramos en dos autores principales que buscan la integración de la arqueología, son: *Joan Santacana Mestre* y *Gonzalo Ruiz Zapatero*. Ambos pretenden una explicación específica de la riqueza de la arqueología y de todo lo que engloba. En primer lugar, citaremos a Santacana en su libro “Y la cultura llegó al aula”, en el que afirma que: *“Las características propias de esta disciplina facilitan la introducción de determinados elementos clave para el ámbito educativo: se educa patrimonialmente, se introduce un método de investigación, se facilita una aproximación a la historia mucho más motivadora, se fomenta el trabajo cooperativo, interdisciplinar, se desarrollan las competencias clave, se trabaja la interculturalidad, y, como se podrá comprobar, se potencian las habilidades del pensamiento histórico.*

Analizando la cita por partes, debido a lo completa que es, damos directamente con el tema principal y es que ya, él mismo, nos muestra la cantidad de entornos donde se desarrolla esta disciplina.

En primer lugar, nos habla de la educación patrimonial y cultural que aporta, a través de la cual se pueden abordar, los puntos de interés del alumnado e ir más allá en cuanto a su crecimiento en lo que desconoce, esa duda existencial y común de todos los niños: ¿De dónde venimos? ¿A que se dedicaban nuestros antepasados? O incluso el propio conocimiento de lo que nos rodea y cómo llamarlo.

En segundo lugar, destaco la capacidad que tiene esta ciencia para desarrollar el trabajo de investigación, para profundizar con el alumnado, para motivarlos y buscar que quieran saber mucho más sobre algo en concreto haciéndolos sentir protagonistas de todo ese aprendizaje y por tanto acercarlos a nuestra historia de formas más dinámicas y a la vez necesarias para ellos, ya sea trabajando cooperativamente, con el profesor o buscando información en casa o generando incertidumbres que resolver.

En tercer lugar, suena lógico, pero es necesario lo que el autor enfatiza y es que la arqueología tiene un valor intercultural grandísimo, ya que, mientras más culturas soy capaz de conocer diferentes a la mía, más respeto genera el entender realmente de donde viene esa cultura. Ello ayuda a la educación integral del alumnado. Se podría por tanto decir que esta rama tiene potencial en el desarrollo de la educación de valores cívicos, así como el desarrollo del pensamiento histórico.

Para finalizar con *Santacana* hay que abordar otro punto clave de esta innovación: la capacidad que nos da la arqueología para trabajarla interdisciplinariamente, es decir, no hay por qué encasillarla en Ciencias Sociales, sino que, permite integrar asignaturas como Ciencias Naturales, Matemáticas, Plástica e incluso Educación Física. En la misma línea, nos encontramos a *Ruiz Zapatero*, este autor se basa en estudios e investigaciones, para afirmar que las sociedades contemporáneas tienen cada vez más interés por lo antiguo y el pasado en: *“Estos y muchos otros datos similares que podrían aportarse revelan que las sociedades contemporáneas tienen bastante interés en el conocimiento y valoración del pasado. Por ello no tiene nada de extraño que el pasado este en el presente en mucha mayor medida de lo que usualmente cabe pensar.”*

Por tanto queda justificado que la arqueología como disciplina, nos sirve como base para mucho más de lo que creemos que realmente es, lo que facilita el desarrollo de una innovación mucho más completa, basada en el trabajo cooperativo y en la satisfacción de cubrir necesidades de conocimiento, así como, integrarla de manera disciplinar en varias áreas.

El alumnado como protagonista de su enseñanza:

Hoy en día se ha llegado a un consenso casi general en la escuela encaminado a separarnos de aquellos antiguos modelos de enseñanza magistral, basados en la primacía de los contenidos memorísticos y en los que el maestro o la maestra era protagonista y prácticamente la única voz que se escuchaba en la clase. Por el contrario, actualmente se aboga por una enseñanza mucho más participativa, en la que las sesiones se enfocan para que la clave de todo el proceso de aprendizaje radique en el alumnado y, concretamente su trabajo cooperativo. A raíz de esta creencia común, han salido a la palestra muchísimos métodos de trabajo como debates entre alumnado, lluvias de ideas para afrontar cualquier tipo de conocimiento, trabajo por roles en las propias aulas o incluso el mencionado grupo de expertos. En los cuales el alumnado es la parte principal del propio proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con estos métodos se busca alejarse del aprendizaje por repetición o los deberes en exceso, comunes en el modelo de enseñanza directiva, para acercarse mucho más al desarrollo de la creatividad del alumnado, a la invención de nuevos métodos de estudio, a la reducción del abandono escolar, etc. El hecho de convertir el aprendizaje en algo más personal hacia el alumnado, nos obliga a tener en cuenta algo que trasciende a los meros conocimientos y conceptos sin más, tenemos que considerar las relaciones sociales, los estados de ánimo...

De manera que, hay motivos suficientes para proponer esta innovación a través de una propuesta de trabajo basada en el aprendizaje cooperativo, ya que, se unen los dos patrones: un recurso metodológico idóneo: la práctica arqueológica y un grado de desarrollo del alumnado de Educación primaria particularmente adecuado para este tipo de propuestas educativas

Esta innovación se propone para propiciar la inclusión de la arqueología como recurso educativo en la educación primaria, combinando criterios y contenido de varias asignaturas, buscando que sea lo más completa posible. De manera que se demuestre que la arqueología tiene cabida en las Ciencias Sociales como recurso para la comprensión de la historia.

3. Propuesta de la situación de aprendizaje (PROIDEAC)

Datos técnicos			
Autor/a: Samuel Díaz Tavío			
Etapa: Primaria	Curso: 6º	Área/Materias(s): Ciencias sociales	Tipo de situación de aprendizaje:
Título de la situación de aprendizaje: LA ARQUEOLOGÍA Y SU IMPORTANCIA EN LA VIDA.			
Justificación y descripción de la propuesta y relación con el PE y otros planes, programas y proyectos del centro:			
<p>Esta situación de aprendizaje nace de la detección de la poca presencia de la rama arqueológica en la situación primaria, adoptada como si fuera algo secundario e ignorando así su alto porcentaje de desarrollo de la creatividad, conocimiento de nuestra historia o incluso como profesión futura.</p> <p>Por tanto con esta situación se busca captar la atención del alumnado y desarrollar un gran interés del mismo en esta rama. Realizando un viaje desde lo más sencillo de nuestros yacimientos hasta llegar a analizarlos de manera adecuada. No solo se busca captar eso en el alumnado, sino en el propio profesorado o equipo directivo para convertirlo en algo habitual en el desarrollo de la asignatura de Ciencia Sociales.</p> <p>Como objetivo final, pero no menos importante, se busca adentrarse en este “mundo” de una manera social y educativa en valores, es decir, que no solo se afiance el conocimiento, sino que, el alumnado lo haga desde una parte más responsable con la conservación de nuestro entorno, ya que, es clave para el estudio de la arqueología, por tanto y para finalizar el alumnado tendrá un papel importante en la ayuda de esta conservación.</p>			

FUNDAMENTACIÓN CURRICULAR

Ciencias Sociales

Criterios de evacuación	Competencias de cada criterio
<p>1. Realizar, de manera individual y cooperativa, trabajos y presentaciones de distinto tipo mediante procesos de investigación dirigidos a obtener información concreta y relevante sobre hechos, fenómenos y temas de carácter social, geográfico o histórico, en diferentes textos y fuentes (directas e indirectas), analizarla y organizarla, apoyándose en el uso de las TIC, con la finalidad de alcanzar conclusiones y comunicarla oralmente o por escrito, mostrando actitudes de cooperación y participación responsable, aceptación respetuosa de las diferencias y tolerancia hacia las ideas y aportaciones ajenas.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado participa, de manera democrática y reflexiva, en procesos de investigación individual o de equipo realizando distintos tipos de producciones en soporte papel o digital que supongan la búsqueda, selección, análisis y organización de información relacionada con el área, en fuentes y textos de carácter social, geográfico e histórico. Se verificará que muestra actitudes para resolver problemas y conflictos, que utiliza imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes y las TIC (Internet, blogs, redes sociales, etc.) para el tratamiento de la información, la elaboración de sus propias conclusiones y la presentación oral o por escrito de estas, de manera ordenada, clara y limpia, mediante informes, diálogos, debates, etc., empleando el vocabulario adecuado a los temas tratados.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia lingüística. - Competencia digital. - Aprender a aprender. - Competencias sociales y cívicas.
<p>2. Participar y cooperar en la realización de distintos trabajos y tareas colectivas con iniciativa, constancia, esfuerzo y sentido de la responsabilidad, mostrando flexibilidad para aprovechar la información, las ideas propias y ajenas, asumir los cambios, evaluar los procesos y resultados y presentar conclusiones innovadoras, con la finalidad de desarrollar la creatividad y el espíritu emprendedor.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado es capaz de realizar las tareas encomendadas de forma colaborativa y participar en procesos de autoevaluación y coevaluación, con sentido crítico, iniciativa, curiosidad e interés, valorando las ideas ajenas y reaccionando con intuición, apertura y flexibilidad ante ellas. También se trata de constatar si sabe coordinar equipos, tomar decisiones y aceptar o asumir responsabilidades con autonomía y confianza en sí mismo, establecer metas, estudiar con anticipación, organizar su tiempo (uso de la agenda</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Aprender a aprender. - Competencias sociales y cívicas. - Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor

<p>y el portfolio), respetar el estudio y el trabajo de otras personas, evitando el plagio y la copia, conociendo y utilizando técnicas de trabajo intelectual (subrayado, resumen, notas, mapas conceptuales, registros, tablas, etc.) para realizar y presentar sus producciones con corrección formal, y exponer oralmente los contenidos relacionados con el área haciendo uso del vocabulario adecuado.</p>	
<p>5. Realizar, interpretar y utilizar planos y mapas, teniendo en cuenta los signos convencionales y la escala gráfica para explicar las distintas formas de representar la superficie terrestre y localizar diferentes puntos o áreas del planeta, manejando los conceptos de paralelos, meridianos y coordenadas geográficas</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado es capaz de emplear los paralelos y meridianos, así como las coordenadas geográficas, para localizar diferentes puntos y zonas del planeta. Además, se verificará su capacidad para resolver problemas espaciales confeccionando o interpretando distintos tipos de representaciones gráficas de la Tierra (planos, mapas, planisferios y globos terráqueos) con sus elementos característicos (escalas, tintas hipsométricas, signos convencionales, etc.).</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia Digital - Competencia Lingüística - Aprender a Aprender
<p>6. Describir y analizar las acciones humanas que originan desequilibrios medioambientales y adoptar pautas y comportamientos que promuevan el empleo adecuado de los recursos, el consumo responsable y el desarrollo sostenible de la humanidad, evitando aquellas conducentes hacia un deterioro del medio natural y las que contribuyen al cambio climático.</p> <p>Con este criterio se pretende comprobar que el alumnado trata la información procedente de distintas fuentes e infiere y analiza las actividades que inciden negativamente en el entorno (deforestación, sobreexplotación, contaminación...) para explicar los desequilibrios que los seres humanos producen en el medio natural, el cambio climático y el agotamiento de múltiples recursos naturales. Se valorará que distinga los diferentes tipos de residuos domésticos y demuestre que sabe dónde depositarlos y que proponga y asuma acciones para reducir el impacto de estas actividades, favoreciendo el consumo responsable y la mejora de las condiciones ambientales del planeta.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. - Aprender a aprender <p>Competencias sociales y cívicas.</p>

FUNDAMENTACIÓN METODOLÓGICA

La metodología será fundamentalmente participativa, favoreciendo el pensamiento racional y crítico, el trabajo individual y cooperativo

Modelos de enseñanza

El modelo de enseñanza será una combinación entre la enseñanza directiva y no la directiva, pero con mayor peso en la balanza para la segunda, ya que, el alumnado tendrá que ser el protagonista principal en este proceso. Además las sesiones tendrán un alto contenido de simulaciones, para que el alumnado comprenda el concepto vivenciándolo. Para finalizar el proceso se basará en una investigación guiada donde el alumno partirá de una información previa para ir más allá en su desarrollo

Estilos de enseñanza

Descubrimiento guiado: Este estilo de enseñanza es el más relevante en esta situación de aprendizaje dado que el maestro es el encargado continuamente de ir dando las directrices de cómo mejorar o pequeños consejos que faciliten el desarrollo de las actividades. El maestro será quién guíe al alumnado a buscar las respuestas, pero sin darles la solución.

Técnicas de enseñanza

Para una situación como la que nos vamos a encontrar es necesaria la creación de un buen clima en el aula, donde se fomente el respeto a las ideas de los compañeros y la cooperación entre los mismos para llegar al objetivo final. Por otro lado es necesaria la continua participación del docente en el aula como guía, así como, el respeto a la temporalización para que no se haga pesada la carga de sesiones. Para finalizar es importante generar incertidumbres e incógnitas en el aula para que el alumnado desarrolle las ganas de investigar más allá de lo impartido en el aula.

CONCRECIÓN

Actividad 1: ¿A que se dedica la arqueología?

Con esta actividad se busca que el alumno se familiarice con la arqueología como fuente de la Historia y sobre todo con el concepto de yacimiento arqueológico, ya que, probablemente no lo conozcan, ni lo dominen. Por tanto qué mejor manera de comenzar una secuencia de actividades que con una comprobación y mejora de los conocimientos previos.

Desarrollo de la actividad:

Esta sesión se desarrollará en el aula medusa. (si hubiera ordenador para cada niño sería ideal, ya que la actividad es individual, si no lo hubiera trabajarían en parejas.)

La actividad comienza presentándoles a los niños una foto de un yacimiento arqueológico de Canarias, acompañado de unas preguntas reflexivas:

- ¿Qué ves aquí?
- ¿Qué crees que habían antes?

Posteriormente se pasará a rellenar un cuestionario para guiar al alumnado en la búsqueda de más información sobre el sitio, usando los medios informáticos. (Anexo)

Para finalizar la sesión se le pedirá al alumnado que busque una imagen de un yacimiento que quieran para posteriormente analizarlo.

Observaciones:

Es interesante que el maestro este pasando por los ordenadores constantemente, resolviendo dudas y evitando así algún despiste del alumnado. Además se buscará también contar datos de interés para generar una mayor motivación en el alumnado.

Cod. CE	Productos/Instrumentos de evaluación.	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios/contextos
PCSC06C 01		2			
PCSC06C 02	Cuestionario e imagen	sesiones de 45 minutos cada una.	Individual o en último caso en parejas.	Ordenador de aula medusa y instrumentos para escribir	Aula Medusa.

Actividad 2: Visita a La Cueva de los Guanches.

Esta actividad tiene como objetivo ir más allá de los conocimientos teóricos obtenidos y vivir de cerca lo que es un hallazgo arqueológico. Además esta actividad tiene doble meta, ya que, también se buscará ayudar con un granito de arena a la conservación de este exponente del patrimonio arqueológico de la Isla de Tenerife.

Desarrollo de la actividad:

La actividad comenzará con una presentación previa de ejemplos de yacimientos encontrados en

Tenerife con su posterior explicación histórica, para que el alumnado comprenda la importancia de los mismos.

Debido que, la actividad es una visita guiada, el respeto de las normas en esta actividad es clave. La visita comenzará con una explicación previa a las puertas de la cueva, dada por el maestro, sobre lo que nos vamos a encontrar. Una vez entremos, la visita será llevada a cabo por un guía así que, el maestro será observador y aportará algunas ideas interesantes. El alumnado separado en grupos de 4 se repartirán las fotos y la información que vayan obteniendo.

El centro de la actividad será un cuaderno del excursionista que se hará una vez concluida esta sesión con las fotos que los alumnos habrán tomado, con la información obtenida por el guía y con un dibujo sobre cómo imagina el alumno la vida en ese lugar.

Para finalizar la visita, antes de irnos los alumnos se equiparán para ayudar a recoger materiales y objetos que la gente a tirado. Se le pedirá a cada alumno que recoja uno y así se sentirán participes de la conservación del mismo.

<https://diariodeavisos.elespanol.com/2017/12/la-cueva-los-guanches-bic-basurero/>

Observaciones:

Recalcar la importancia de la seguridad en una visita y siempre estar pendientes de que los niños respeten las normas obtenidas en clase.

Además es necesario realizar una circular para que el alumnado la lleve a casa informando de la visita que se va a realizar. El alumno que no haga la visita debe realizar el cuaderno con la información que busque en internet.

Cod. CE	Productos/Instrumentos de evaluación	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios/contextos
PCSC06C 02 PCSC06C 06	El cuaderno del excursionista	Lo que corresponden a 4 sesiones en el colegio.	Trabajo en grupo	Guía realizada por el gobierno de canarias que se entregará al alumnado Cámara de fotos Libreta y bolígrafo	Cueva de los Guanches (Icod de los Vinos)

Actividad 3: Seamos arqueólogos:

Esta actividad es clave en el desarrollo de la comprensión de esta disciplina. Con esta actividad experimentarán de cerca en lo que consiste la actividad arqueológica desde que se encuentra un hallazgo y entenderán todo el trabajo que lleva detrás.

Desarrollo de la actividad:

Esta actividad comienza presentándoles al alumnado una imagen con una visión aérea de un yacimiento. Además, este irá acompañado de una cuadrícula y una lista de inventario. Posteriormente se le explicará para qué sirve la cuadrícula y cómo funciona la recogida de un

inventario. A continuación se colocará la clase en parejas y se le entregará a cada una, la imagen anterior pero sin cuadricular.
Los alumnos tienen 2 sesiones para cuadricular la imagen y en una hoja en blanco ir realizando el dibujo y completando una serie de preguntas que se le entregarán a modo de cuestionario.

Observaciones:

En una actividad que se compone de tanto material teórico que comprender, es importante que el maestro sea activo y participe en todos los grupos realizados en clase.

Cod. CE	Productos/Instrumentos de evaluación.	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios/contenidos
PCSC06C02 PCSC06C05	La ficha entregada al alumnado	2 sesiones de 45 minutos.	Por parejas.	Imagen en pizarra digital, ejemplo realizado por el maestro y cuestionario a realizar.	Aula de clase.

Actividad 4: Hagamos nuestro propio libro.

Esta actividad será la base para mantener el conocimiento en el futuro, ya que, el alumnado hará su propio “cuaderno” con toda la información obtenida para su posterior evaluación

Desarrollo de la actividad:

Para la actividad es necesario tener:

- El cuestionario de búsqueda de información
- La información obtenida en la visita, así como, la guía entregada
- Las fotos tomadas durante la visita
- El dibujo realizado en parejas, más la fotocopia
- El cuestionario final realizado.

Por tanto esta actividad no es más que una revisión de todo lo obtenido y una corrección de posibles errores, con el fin de obtener una libreta donde se recoja todo lo aprendido y se pueda utilizar para tenerla más a mano para la actividad final.

Observaciones:

Es muy importante respetar el orden en el cuaderno, así como, la buena limpieza y presentación, será necesario probablemente dejar algunos minutos para que los alumnos terminen cuestiones pendientes con la ayuda del profesor. Importante fotocopiar las actividades hechas en grupo para que la tengan todos los alumnos en su libreta.

Cod. CE	Productos/Instrumentos de evaluación.	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios/contenidos
PCSC06C02 PCSC06C05	El cuadernillo final	1 sesión de 45 minutos.	Individual.	Todos los informes obtenidos.	Aula de clase.

PCSC06C 06					
---------------	--	--	--	--	--

Actividad 5: Debate y práctica final

En esta actividad se buscará la demostración por parte del alumnado de todos los conocimientos que hemos puesto en práctica, además de una participación total en el debate que se realizará en clase

Desarrollo de la sesión:

La sesión comenzara colocando la clase a modo de grupo abierto, es decir, un cuadrado donde el mediador del debate será el maestro. La clase se dispondrá a debatir y responder la siguientes preguntas:

- ¿Cuál es el mayor descubrimiento que has obtenido en estas sesiones?
- ¿Qué es y para qué sirve un yacimiento arqueológico?
- ¿Por qué realizamos una cuadrícula y un inventario?
- ¿Sin este tipo de descubrimientos sabríamos de nuestro patrimonio?

Este debate ocupará prácticamente la primera sesión. La segunda sesión será para que el alumno presente su cuadernillo a toda la clase, cuente que tiene de especial y exponga los puntos clave de su cuaderno, así como, su presentación visual.

Observaciones:

Sera fundamental la participación global de la clase para que aumente la riqueza del debate, así que el maestro debe promover que todos los alumnos formen parte del mismo. Además el propio maestro participará con cosas que no se hayan dicho o añadiendo nuevas incógnitas.

Cod. CE	Productos/Instrumentos de evaluación.	Sesiones	Agrupamientos	Recursos	Espacios/contextos
PCSC06C 02 PCSC06C 06	La exposición y la participación en el debate.	2 sesiones de 45 minutos.	Gran grupo	El cuaderno del excursionista	El aula de clase.

4. Agentes que intervendrán.

Los agentes que intervendrán en este proceso, ya sean, externos o internos, se podrán ver y detallar a continuación, ya que, son clave en el desarrollo del proyecto

- **El profesorado:** El docente como la clave en el buen desarrollo de la sesión, no solo como trasmisor de contenidos, sino a todos los niveles posibles, ya sea, a nivel captar atención, crear intereses que antes no existían, ejemplo representativo de lo que se quiere conseguir y de manera emocional para poder llegar más allá de lo teórico. Concretar que no solo hablamos del maestro que lleva a cabo la sesión, también se habla del resto de maestro, que deben promover y ayudar a que el alumnado crea en este proyecto, apoyando desde el resto de asignaturas e incluso acompañando en las actividades que se van a realizar fuera y dentro del colegio.
- **Las familias:** La familia es muy importante para fundamentar este proyecto desde dentro. Cuando el alumno lleve a casa estos nuevos intereses, la familia debe promover que busque más allá o incluso informarle de nuevas cuestiones no adquiridas en el aula. Por tanto se cuenta con el compromiso desde casa para poder afianzar el conocimiento de esta rama. Además es importante la ayuda en las tareas que se puedan llevar o en la atención a la circular mandada.
- **El equipo directivo:** Es importante que el maestro y creador del proyecto tenga bien informado al director y a todo el equipo que le rodea de todo lo que los alumnos van a realizar, no solo detallado, sino con bastante antelación para que nada falle. Contar con la aprobación de este equipo es clave para que el proyecto avance en la dirección que se busca. Además probablemente consigamos así nuevas ideas de gente experimentada, incluso promoverlo por más cursos o mas colegios.
- **Los o las guías en la salida programada:** El guía que se dispondrá a explicar la visita marcará la diferencia en cuanto a la atención que captará por parte del alumnado, por lo que, no debe ser únicamente un gran sabedor de este mundo sino tener la capacidad de tratar con niños y llamar su atención. Aparte debe estar bastante coordinado con el maestro que lleva acabo la visita para que no se quede nada sin mostrar al alumnado

5. Recursos materiales y financieros.

En el siguiente apartado se expondrán los gastos realizados durante la sesión, desde los gastos en materiales escolares como, lápices, creyones, bolígrafos... como los gastos realizados en la visita que se realizará

A continuación, se presenta la tabla con los recursos y los costes:

<u>Recursos materiales</u>	<u>Coste</u>
1 paquete de folios	2,75€
1 cartucho de tinta negra	18,12€
3 cajas de 12 lápices	3.10€ c/u= 9.30€
2 cajas de 20 bolígrafos BIC	2.60 c/u= 4,20€
1 caja de pegamentos	2,75€
1 caja de tijeras	1€ c/u= 4.00€
10 cajas de creyones de colores	2.30 c/u= 23,00€
1 paquete de reglas de pizara	6.50€
1 cartucho de tinta de color para imágenes	25,70€
4 cajas de grapas	0.35€ c/u= 1,40€
2 grapadoras	1,20€ c/u= 2.40€
2 paquetes de bolsas de basura	2,15€ c/u= 4.30€
2 paquetes de guantes	1,25€ c/u= 2.50€
1 guagua para la visita + un guía	175€
Precio total para el proyecto anual	281.92€

6. Recursos didácticos.

El siguiente proyecto contiene una gran variedad de recursos para que el desarrollo del mismo sea lo más completo posible, ya sean recursos aportado por el profesor, recursos que se proporcionan desde fuera del centro y recursos creados por los propios alumnos.

En primer lugar, comenzaremos mencionando los recursos más utilizados para que los alumnos centren sus ideas de manera clara. En este caso serán los cuestionarios. Emplearemos dos durante la situación, uno inicial que nos ayudará a conocer el conocimiento previo del alumnado y otro final que servirá para la comprobación del afianzamiento del conocimiento en estos. Por tanto este recurso nos servirá como guía para avanzar en el proyector y tendrán una función evaluadora clara.

En segundo lugar, es necesario hoy en día aprovechar el recurso TIC que tienen los colegios, ya que, es una ayuda muy buena para el descubrimiento guiado en cualquier ámbito. Así que el alumnado contará con la ayuda necesaria del uso de ordenadores para la búsqueda de información y aclaración de ideas que quizás con anterioridad no conocía.

Para finalizar el alumno además contará con recursos de apoyo aportados por el profesor como fotos históricas de yacimientos con su explicación, libros de interés sobre el tema adaptados a esta edad y anécdotas sobre el tema que servirán al alumnado a centrar su idea sobre qué es y para qué sirve la arqueología

La cantidad de recursos que se puedan aportar al alumnado es lo que realmente da la riqueza a la situación de aprendizaje, porque de qué vale la cantidad de conceptos que puedas abordar o el dominio del docente en la rama., si n el apoyo constante de recursos dónde faciliten el trabajo al alumnado serviría de poco todo ese conocimiento que podamos tener como maestros, siempre recordando que un recurso sirve como ayuda a aclarar un conocimiento o a desarrollarlo, no puede utilizarse para dar todo hecho al alumnado y que este abuse del mismo sin querer desarrollar su propio conocimiento.

7. Temporalización y secuenciación.

Semanas	Numero de sesión	Descripción	Duración
1ª semana	Sesión 1	Comprobación de los conocimientos previos a través de una imagen.	45 minutos
	Sesión 2	Completar el cuestionario a través de la búsqueda de internet	45 minutos
	Sesión 3	Visita a la Cueva de los Guanches	4 horas
2ª semana	Sesión 4	Realización de la cartografía de una imagen de un yacimiento visto desde arriba.	45 minutos
	Sesión 5	Realización y finalización del cuadernillo del excursionista	45 minutos
	Sesión 6	Debate sobre lo aprendido en la asignatura y usos en la vida diaria	45 minutos
3ª semana	Sesión 7	Exposición del cuadernillo del excursionista	45 minutos

8. Evaluación del proyecto y del alumnado.

- La primera parte de la evaluación se basará en la observación directa del profesor en el aula, tomando como referencia una rúbrica con una serie de ítems que deberá cumplir de manera correcta el alumnado para dar por finalizada esta parte más participativa y oral que teórica. Con este tipo de evaluación nos aseguramos que sea continua y que el trabajo del alumno sea diario y de esta manera, recompensar el trabajo en el proyecto.
- La segunda parte de la evaluación descansará en el análisis de uno de los instrumentos de evaluación fundamental: “el cuadernillo del excursionista”, ya que, recoge todo lo realizado durante las sesiones y es la muestra más fiel y real de que se han cumplido la mayor parte de los criterios de evaluación implicados en esta situación de aprendizaje.
- La tercera y última parte será una evaluación más informal, en la que el alumnado se autoevaluará contestando una serie de preguntas en un cuestionario y por otro lado evaluará, desde su punto de vista, el proyecto y las posibles mejoras que pueda tener. Todo ello recogido también en el cuestionario.

Evaluación por observación	Poco adecuado	Adecuado	Muy adecuado
El alumno participa de manera activa en el aula, así como en las actividades			
El alumno muestra interés y una actitud de escucha activa ante los conocimientos			

mostrados en las sesiones			
El alumno realiza las actividades marcadas por el profesor en un ritmo normal que marca la clase			

En segundo lugar se evaluará el proyecto siguiendo un doble rasero, siempre con el objetivo de mejorar en siguientes puestas en práctica:

- Una autoevaluación por parte del docente que lleva a cabo el proyecto, observando en especial que se cumplen los objetivos marcados, cuestiones mejorables en futuros proyectos y rasgos que sí se han cumplido y seguido como se habían marcado desde un principio
- Una evaluación más específica con unos ítems que será llevada a cabo por el resto del profesorado que participa en el proyecto ya sea, de manera interna o externa. En este cuestionario se recogerán los siguientes ítems:
 1. Los objetivos planteados se cumplen de manera lógica
 2. La temporalización es correcta y adecuada
 3. El interés generado en los niños es el buscado
 4. Los conocimientos aportados tienen cabida en otras asignaturas
 5. Cuestiones a mejorar

De esta manera se conseguirá que la evaluación del proyecto y del alumnado sea lo más completa posible.

9. Conclusiones

La educación debe servir hoy en día para el desarrollo de la creatividad en el alumnado, creo que es algo de lo que nos hemos dado cuenta todos y de lo que nos hemos comprometido a ser partícipes. Por fin se afianza la idea de alejarse de las clases magistrales para acercarse a las clases donde la importancia se centra en la actividad autónoma y creativa el alumnado.

Por tanto ¿Por qué obviar o rechazar ramas en las ciencias? ¿Por qué no buscar la riqueza en el abanico de conceptos? El docente para poder desarrollar la creatividad mencionada debe lucrar al alumnado de toda clase de conceptos, para que este sea capaz de aumentar sus intereses y centrarlos de alguna manera en lo que quiera. Vamos como docentes a generar incertidumbres que ellos deban resolver o generar inquietudes para animar al alumno a ir un paso por delante de lo que estaba antiguamente.

Centrando el tema en lo que nos corresponde en este proyecto y haciendo referencia a lo anterior, la arqueología es una rama que recoge datos desde la prehistoria, no es posible obviarla y luego querer conocer todo lo que nos rodea. Espero con este proyecto animar a futuros docentes a ver esta rama como algo con mucho potencial, donde se puede desarrollar aun más incluso de cómo yo lo hice, donde se puede fomentar esa salida de la rutinaria aula e ir a visitas para que realmente el conocimiento no quede como información que está ahí, sino que de verdad existe y se fundamenta lo que estamos hablando.

Para concluir aclarar que este proyecto no es la “panacea” en las situaciones de aprendizaje, es un ejemplo de cómo buscar la innovación en la educación, ya que, si dicen que ser maestro es una profesión de formación continua, habrá que buscar también la innovación continua, porque si es cierto que el concepto no evoluciona en gran medida pero si en la manera de transmitirlo. Salgamos de ese dogma de los antiguos maestros que alguna vez todos vivimos y centrémonos en una educación donde el niño tenga ganas de ir a clase a descubrir que se va a encontrar de nuevo hoy al entrar al aula. Si tu profesión es vocacional y te gusta lo que haces, siempre el esfuerzo será en menor medida que si lo haces por obligación.

10. Bibliografía

Gobierno de Canarias. (S.f.). *Orientaciones para la elaboración de las situaciones de aprendizaje*. Recuperado de:

<http://www3.gobiernodecanarias.org/medusa/ecoescuela/sa/que-es-situate/orientaciones-sa/>

Santacana Mestre, (12. Julio. 2012.). *EL PATRIMONIO ARQUEOLOGICO, LA EMOCION Y LA EDUCACIÓN* Por Joan Santacana Mestre. Recuperado el (01 Septiembre de 2018 de <https://didcticalpatrimonicultural.blogspot.com/2012/07/el-patrimonio-arqueologico-la-emocion-y.html>

Egea Vivancos, Arias Ferrer, Santacana Mestre, 03. (2018). *Y la arqueología llegó al aula. La cultura material y el método arqueológico para la enseñanza de la historia y el patrimonio*. Trea

Ruiz Zapatero. (S.f.). *ARQUEOLOGÍA E IDENTIDAD: LA CONSTRUCCIÓN DE REFERENTES DE PRESTIGIO EN LA SOCIEDAD CONTEMPORÁNEA*. Recuperado de <http://webs.ucm.es/info/arqueoweb/pdf/4-1/ruizzapatero.pdf>

(ANEXO 2) Busca en internet las siguientes preguntas e incógnitas y responde:

¿Qué es y en qué consiste la arqueología? ¿Y un yacimiento arqueológico?

¿A qué se dedica un arqueólogo? ¿Qué hace con sus descubrimientos?

¿Hay algún descubrimiento arqueológico en tu ciudad? ¿De qué fecha data?

Dibújalo



Imagen a presentar para el alumnado como concepto previo a la primera sesión.

(ANEXO 1)



(ANEXO 3) Circular para padres:

Os comunicamos que el próximo, los alumnos de 6º de Educación Primaria, realizarán una excursión a la Cueva de los Guanches en Tenerife.

La excursión ocupará el día completo, saliendo del Centro a las 9h y llegada aproximada a las 13h.

Todos los alumnos deben venir con ropa cómoda y con el tentempié. El precio de la excursión es de 10 euros.

- Transporte en autobús.
- Guía durante la visita.
- Seguro de Responsabilidad Civil.

Por favor, entregar la autorización firmada junto con el dinero exacto al tutor como fecha máxima el.....