



TRABAJO DE FIN DE GRADO  
DEL GRADO EN MAESTRO/A DE EDUCACIÓN PRIMARIA



PROYECTO DE INNOVACIÓN  
LA PREHISTORIA COMO RECURSO EN EL AULA

MARÍA MÉNDEZ DE LEÓN

[ALU0101021607@ULL.EDU.ES](mailto:ALU0101021607@ULL.EDU.ES)

TUTOR: ANTONIO MANUEL EFF-DARWICH PEÑA

[ADARWICH@ULL.EDU.ES](mailto:ADARWICH@ULL.EDU.ES)

CURSO ACADÉMICO 2020-2021

CONVOCATORIA DE JULIO

**Resumen**

La Prehistoria es un tema didáctico bastante amplio que favorece la relación con los contenidos de otras áreas. No obstante, no es del todo llamativo para el alumnado dado que, por norma general, las actividades suelen ser muy tradicionales. Es por esto por lo que, mediante este proyecto de innovación se ha utilizado el deporte como hilo conductor usando los primeros Juegos Olímpicos como enganche para los/las estudiantes. Además, se emplea otro tipo de metodologías que no suelen ser empleadas en este tema en la Educación Primaria puesto que solo se ven en Educación Infantil.

**Palabras clave**

Innovación Educativa, Prehistoria, Juegos Olímpicos, Deporte, Educación

**Abstract**

Prehistory is a broad didactic subject that favors the relationship with the contents of other areas. However, it is not entirely striking for students since, as a rule, the activities are usually very traditional. Therefore, through this innovation project, sport has been used as a common thread using the first Olympic Games as a hook for students. In addition, other types of methodologies are used that are not usually used in this area in Primary Education since they are only seen in Early Childhood Education.

**Keywords**

Educational Innovation, Prehistory, Olympic Games, Sport, Education

## Índice

|  |    |
|--|----|
| 1. Introducción.....                   | 4  |
| 2. Desarrollo del proyecto .....       | 5  |
| 2.1. Justificación del proyecto .....  | 5  |
| 2.1.1. Eje temático.....               | 5  |
| 2.1.2. Competencias .....              | 7  |
| 2.1.3. Planes institucionales .....    | 8  |
| 2.2. Objetivos.....                    | 8  |
| 2.2.1. Didácticos.....                 | 8  |
| 2.2.2. Generales de etapa.....         | 8  |
| 2.3. Justificación curricular.....     | 9  |
| 2.4. Fundamentación metodológica ..... | 12 |
| 2.5. Temporalización .....             | 14 |
| 2.6. Actividades .....                 | 15 |
| 2.7. Presupuesto .....                 | 24 |
| 2.8. Evaluación.....                   | 25 |
| 2.8.1. Del alumnado .....              | 25 |
| 2.8.2. Del proyecto .....              | 26 |
| 3. Análisis del proyecto .....         | 28 |
| 4. Conclusiones.....                   | 30 |
| 5. Referencias bibliográficas .....    | 31 |
| 6. Anexos.....                         | 32 |

## 1. Introducción

El concepto de innovación se entiende como “Mudar o alterar algo, introduciendo novedades”(Margalef y Arenas, 2006). Ahora bien, ¿cómo se relacionaría esa idea desde el campo educativo? Pues, según estos mismos autores, cuando hablamos de innovación educativa buscamos lo que ello implica, su relación con el cambio y la reforma, la evaluación y el impacto que produce. En consiguiente, se puede decir que la innovación educativa surge con el propósito de mejorar aspectos didácticos mediante una transformación o la creación de los mismos. Siguiendo esta misma idea, se puede concluir en que un proyecto de innovación, como su nombre indica, se diseña con el fin de lograr dicha transformación.

En este caso, esta variación surge con el objetivo específico de crear impacto en el aprendizaje del alumnado a través de un contenido enseñable en la Educación Infantil, Primaria y Secundaria, como puede ser La Prehistoria. Como resultado, surge la idea de utilizar este concepto como un recurso, de tal forma que La Prehistoria no solo sirva para aprender La Prehistoria, sino también otros saberes de carácter multidisciplinar. Al mismo tiempo, para lograr el impacto necesario para hacer efectivo el aprendizaje de los alumnos/as, se emplea una metodología basada en el descubrimiento y la manipulación haciendo hincapié en que sean los propios estudiantes quienes creen y elaboren. Todo ello por medio de un hilo conductor basado en los Juegos Olímpicos que relaciona La Prehistoria con el deporte.

Es por esto, entre otros aspectos, que este proyecto de innovación prehistórico se diferencia de otros muchos que se imparten en los centros. La mayoría de estos, presentan las actividades a través de fichas, dibujos para colorear, o actividades de pregunta – respuestas. De lo contrario, suelen ser proyectos centrados en la etapa de Educación Infantil, dejando la Educación Primaria carente de actividades prácticas. Este hecho hace especial énfasis en la importancia de aplicar metodologías en las que el alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje y por ende, el maestro/a será un mero guía en el proceso enriquecedor de conocimientos.

Por consiguiente, se puede concluir en que el proyecto que se presenta en este documento posee una transformación novedosa en las metodologías y recursos que se suelen utilizar con el tema principal, la Prehistoria, tratando de enlazarlo con otros temas que, en principio, no tienen nada que ver para obtener así un mayor beneficio.

## 2. Desarrollo del proyecto

### 2.1. Justificación del proyecto

#### 2.1.1. Eje temático

La Prehistoria es un tema educativo que se comienza a trabajar desde las edades más tempranas y que acompaña a los/las estudiantes en todo el proceso educativo. Esto se debe a que, junto con La Historia, es un tema que posee grandes valores para la educación así como una amplia variedad de conocimientos. Dichos saberes no pertenecen solo al área de las Ciencias Sociales, sino que también se pueden abordar desde las otras materias ayudando así a comprender varios contenidos de diferentes áreas en base a un mismo tema, la Prehistoria. Se podría decir que la prehistoria cuenta con tres apartados didácticos como pueden ser los temas, las habilidades y los espacios (Ruiz Zapatero, 1995). En el primer caso, la prehistoria conecta con otros temas como el Medio Ambiente, la Ecología, las relaciones entre sociedades, etc. En segundo lugar, permite al alumnado desarrollar habilidades como la documentación gráfica mediante mapas, planos, secciones o reconstrucciones tridimensionales. Esto provoca que guarde estrecha relación con la cartografía, el dibujo, la fotografía, ... y, en consecuencia, con la informática y el tratamiento de imágenes. En tercer y último lugar, colabora en el conocimiento de nuevos espacios como pueden ser yacimientos y monumentos históricos, lo que permite conocer de igual modo el entorno que les rodea y también museos, lo que les permite observar objetos y materiales reales obtenidos en excavaciones. En consiguiente, entendemos la Prehistoria como un recurso más del aula que nos permite enseñar a los alumnos/as nociones desde la multidisciplinariedad.

Por el contrario, la Prehistoria no solo trabaja contenidos conceptuales, procedimentales o actitudinales propuestos por el currículum, sino que también forma al alumnado en cultura y valores. Tal y como nos cuenta Ruiz Zapatero, (2010) a Prehistoria es la historia de llegar a ser humanos, lo que nos ayuda a saber qué somos, de dónde venimos y qué significa ser humano. Es el nexo que nos permite conectar con toda la Humanidad, pues nos ayuda a comprender el origen que todos compartimos gracias al primer homínido y también el desarrollo y la evolución que se fue dando con el paso del tiempo. Asimismo lo establece Stone (1192) en su obra. Por tanto, los valores se agrupan de la siguiente forma:

1. El valor de conectar con otras materias y permitir visiones interdisciplinares.

La Prehistoria es arqueología y la arqueología se topa con cuestiones de medidas, de muestreo, dibujos de plantas, secciones con manejo de escalas, materiales arqueológicos (arte), etc. Por lo que, como ya ha sido mencionado, se puede abarcar desde casi cualquier área, teniendo en consecuencia ese carácter interdisciplinar.

2. El valor del manejo de fuentes de primera mano.

Al poder observar pequeños fragmentos de alguna etapa prehistórica o ponerlos en situación promoviendo elaboraciones o vivencias como se hacían en el pasado, permitimos que el alumnado entre en relación directa con el tema a tratar.

3. El valor de desarrollar el pensamiento y el razonamiento científico.

A través del pensamiento de cómo medir el tiempo, las secuencias cronológicas, los estratos, el registro arqueológico, entre otros aspectos, se consiguen desarrollar la bases del razonamiento científico.

4. El valor de concienciar sobre la importancia y la defensa del patrimonio arqueológico e histórico.

Como esta claro, el pasado es una gran herramienta para concienciar a los/as estudiantes sobre la importancia de respetar y preservar el patrimonio histórico. Esto se debe a que pueden observar como gracias a él sabemos lo que sabemos, y si lo perdemos, dejaríamos de recabar esa información o perder las muestras de los hechos y sucesos ya ocurridos.

5. El valor de herramienta para luchar contra la xenofobia y el racismo.

Gracias a la diversidad en las formas de vida y de sociedades del pasado se puede razonar y reflexionar con el alumnado la igualdad, pues todos tenemos el mismo origen, y así luchar contra la xenofobia y el racismo.

En definitiva, la Prehistoria es un gran recurso para el aula porque permite enseñar desde cualquier área vinculando así diferentes contenidos tanto conceptuales, como procedimentales y/o actitudinales. Y, al mismo tiempo, no solo trabaja esos conceptos, sino que también inculca una serie de valores.

Asimismo, para hacer llamativo este tema ante los alumnos/as, también se hace uso del deporte, en este caso con los primeros Juegos Olímpicos. Por lo cual, el hilo conductor que va dirigiendo las diferentes etapas prehistóricas es el deporte y sus inicios.

### 2.1.2. Competencias

Como se viene mencionando, la idea principal de utilizar la Prehistoria como un recurso en el aula es poder trabajar la multidisciplinariedad educativa. De este modo, al igual que se puede abordar desde cualquier materia, también se pueden trabajar las siete competencias clave que describe la Ley Educativa para La Mejora de La Calidad Educativa (LOMCE) de 2013. A pesar de esto, dos de ellas destacan frente a las demás por la estrecha relación que guardan con el tema:

- Aprender a aprender (CPAA). Las actividades que se presentan en dicho proyecto se han diseñado bajo la intención de que el alumnado sea el protagonista de su propio aprendizaje. Como resultado, se procura motivar al alumnado para que tenga la necesidad y la curiosidad de aprender, y, que además, tenga la percepción de autoeficacia y confianza en sí mismo/a.
- Conciencia y expresiones culturales (CEC). Esta competencia se aborda desde el aprendizaje la importancia de la herencia cultural, que en este caso, se lleva a cabo mediante el patrimonio cultural e histórico. Asimismo ocurre con las manifestaciones artísticas culturales como la gastronomía, la vestimenta, viviendas, etc. de la época que se trabaja. Del mismo ocurre con el saber hacer, pues se trabajan la iniciativa, la imaginación y creatividad con la ayuda de actividades que promueven la autonomía del propio alumnado.

Por lo que se refiere a las competencias restantes, cabe mencionar que algunas de ella se trabajan en mayor o en menor medida. Sin embargo, es importante hacer hincapié en que las actividades son moldeables según las necesidades específicas del alumnado con el que se propone realizar las mismas. Por tanto, al estar abiertas al cambio, siempre se pueden transformar el proceso de aprendizaje gracias al empleo de otra metodología, diferentes recursos, espacios, etc. pudiendo introducir así las competencias que interesa trabajar.

### 2.1.3. Planes institucionales

Este proyecto de innovación también persigue colaborar con los Planes Institucionales propuestos por el Gobierno de Canarias como pueden ser el *Programa de Educación Ambiental* y el *Programa Educar para la Igualdad*. Ambos proyectos se encuentran estrechamente relacionados con el eje temático del proyecto y, es por ese motivo que se colabora con ellos.

En el primero de los casos, se trabaja de forma transversal a través de las actividades gracias al uso de las materias primas y la importancia y el aprovechamiento de las mismas. En el segundo, se gestiona mediante el análisis y reflexión de los jugadores olímpicos, ¿quién podía participar antes?, ¿quiénes queremos que participen en nuestras olimpiadas?

## 2.2. Objetivos

### 2.2.1. Didácticos

La finalidad principal de este proyecto de innovación, como se ha indicado con anterioridad, es contribuir al aprendizaje multidisciplinar mediante un contenido que posee numerosos valores como es la Prehistoria. No obstante, el proyecto posee una serie de objetivos didácticos que se pretenden conseguir a través de la secuencia de talleres y actividades que se presentan son:

- Que los/las alumnos/as conozcan las etapas en las que se divide la Prehistoria y sus características principales.
- Que los/las alumnos/as desarrollen su creatividad mediante el razonamiento crítico.
- Que los/las alumnos/as establezcan relaciones entre su entorno y su origen.
- Que los/las alumnos/as alcancen habilidades útiles para el trabajo en equipo, a través del proceso de la toma de decisiones, reparto de tareas, la colaboración y la comunicación.

### 2.2.2. Generales de etapa

La Educación Primaria debe contribuir a desarrollar en el alumnado capacidades que permitan cumplir una serie de objetivos específicos. Desde este proyecto se pretenden conseguir los siguientes:



- Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, Ciencias Sociales, Geografía, Historia y Cultura.
- Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

### 2.3. Justificación curricular

La implicación de este proyecto en varias materias de la Educación Primaria es lo que le da gran valor. Por lo cual, es de suma importancia recalcar que contenidos de las diferentes áreas se pueden abarcar desde estas actividades.

- Ciencias de la Naturaleza (CNA)

Se pueden trabajar contenidos de esta área gracias a la agricultura y la ganadería, el fuego, etc.

- Ciencias Sociales (CSO)

Es la principal materia que se trabaja. El tema primordial del proyecto, la Prehistoria principal pertenece a este ámbito.

- Lengua Castellana y Literatura (LCL)

A través de los coloquios, la interpretación de imágenes, las rutinas de pensamiento y la expresión oral.

- Primera Lengua Extranjera (LNT)

Esta materia no se ha introducido, pero se podrían incluir actividades complementarias para trabajar vocabulario relacionado (animales, frutos, deportes, etc.) o gramática (pasado simple).

- Matemáticas (MAT)

Desde esta materia se pueden trabajar contenidos temporales gracias a la creación del reloj prehistórico (segundos, minutos, horas, días, etc.). También, se podría trabajar la geometría en la elaboración de muchos recursos y materiales que parten de figuras planas, así como la distribución y organización del espacio en las olimpiadas. Otro de

los conceptos que se puede abordar es la medida, en este caso, de la masa en algunos objetos (por ejemplo los discos).

- Educación Artística (EAR)

Es la segunda materia que más peso tiene junto con Ciencias Sociales. Se trabaja en casi todas las elaboraciones desde el dibujo lineal, hasta la creación de recursos materiales o la creación de pinturas.

- Educación Física (EFI)

Esta área también está presente a lo largo del proyecto. Se puede trabajar el lanzamiento (con la jornada de caza), los desplazamientos (con las carreras atléticas), los saltos (con las pruebas olímpicas), etc.

- Valores Sociales y Cívicos (VAL)

Está presente en los momentos de meditación que se presentan a lo largo del proyecto gracias a la reflexión inicial sobre lo que están de acuerdo y lo que no de los Primeros Juegos Olímpicos. La idea es trabajar la igualdad y el derecho de poder participar todos/as.

Todos estos datos se encuentran presentes en el currículo de las diferentes áreas de la etapa de la Educación Primaria que fue establecido en el Decreto 89/2014, de 1 de agosto, y que se pueden observar en la Tabla 1. El proyecto esta pensado inicialmente para llevarse a cabo en 4º de primaria, por lo que, tanto los criterios, como contenidos y estándares que aparecen pertenecen a ese curso académico.

**Tabla 1**

*Justificación curricular*

| Materia | Actividad | Criterio | Contenido | Estándares | Bloque aprendizaje                       |
|---------|-----------|----------|-----------|------------|--|
| CNA     | 3         | 4        | 1         | 56, 62     | IV – Materia y energía                   |
|         | 4         | 1        | 1, 2      | 1, 5, 9    | I – Iniciación a la actividad científica |
|         | 10        | 3        | 2         | 36         | III – Los seres vivos                    |
| CSO     | 2         | 9        | 1, 4      | 80, 82, 88 | IV – Las huellas del tiempo              |
|         | 3         | 9        | 5         | 80         | IV – Las huellas del tiempo              |

|     |    |   |            |               |   |
|-----|----|---|------------|---------------|---|
|     | 6  | 9 | 6          | 80            | IV – Las huellas del tiempo                 |
|     | 10 | 9 | 5          | 81            | IV – Las huellas del tiempo                 |
|     | 11 | 9 | 5          | 80            | IV – Las huellas del tiempo                 |
|     | 13 | 9 | 4          | 80, 88        | IV – Las huellas del tiempo                 |
| LCL | 1  | 2 | 1, 2, 3, 4 | 1, 2, 3, 4, 6 | I – El alumno como agente social            |
|     | 2  | 2 | 1, 2, 3, 4 | 1, 2, 3, 4, 6 | I – El alumno como agente social            |
|     | 3  | 2 | 1, 2, 3, 4 | 1, 2, 3, 4, 6 | I – El alumno como agente social            |
|     | 4  | 2 | 1, 2, 3, 4 | 1, 2, 3, 4, 6 | I – El alumno como agente social            |
|     | 5  | 2 | 1, 2, 3, 4 | 1, 2, 3, 4, 6 | I – El alumno como agente social            |
|     | 6  | 2 | 1, 2, 3, 4 | 1, 2, 3, 4, 6 | I – El alumno como agente social            |
|     | 7  | 2 | 1, 2, 3, 4 | 1, 2, 3, 4, 6 | I – El alumno como agente social            |
|     | 9  | 2 | 1, 2, 3, 4 | 1, 2, 3, 4, 6 | I – El alumno como agente social            |
| MAT | 8  | 7 | 7          | 98, 104       | IV – Geometría                              |
|     | 12 | 7 | 7          | 98, 104       | IV – Geometría                              |
|     | 15 | 7 | 1, 4, 6    | 102, 107, 108 | IV – Geometría                              |
| EAR | 2  | 1 | 4          | 17, 18        | I – Expresión artística                     |
|     | 5  | 1 | 4, 6       | 17            | I – Expresión artística                     |
|     | 6  | 1 | 2          | 16, 20        | I – Expresión artística                     |
|     | 7  | 4 | 1, 3       | 25, 27        | IV – Patrimonio cultural y artístico        |
|     | 8  | 3 | 6          | 33, 40, 42    | III – Dibujo geométrico                     |
|     | 9  | 1 | 1          | 13, 17, 20    | I – Expresión artística                     |
|     | 12 | 3 | 6          | 33, 40, 42    | III – Dibujo geométrico                     |
| EFI | 3  | 1 | 1, 2       | 1, 3, 12      | I – Realidad corporal y conducta motriz     |
|     | 16 | 1 | 1, 2       | 1, 2, 3, 12   | I – Realidad corporal y conducta motriz     |
| VAL | 1  | 7 | 1, 4       | 95, 96, 111   | III – La convivencia y los valores sociales |
|     | 14 | 7 | 1, 4       | 95, 96, 111   | III – La convivencia y los valores sociales |

## 2.4. Fundamentación metodológica

El proyecto va dirigido al nivel de 4º de Educación Primaria, aunque se puede adaptar a cualquier nivel de esta misma etapa cambiando la manera de impartir los conceptos y adaptándolos a las necesidades de cada grupo.

Se pretende la comprensión de cada uno de los contenidos mediante métodos expositivos, métodos cooperativos-interactivos y métodos individuales.

El primero de ellos hace referencia a aquellas dinámicas (de no más de 20 minutos) en las que el profesor/a es el centro de la actividad dado que es el/ella misma quien presenta una determinada información que será útil para las siguientes tareas.

En segundo lugar, contamos con los métodos cooperativos interactivos. Al inicio del proyecto se formarán grupos cooperativos de 4 miembros con sus correspondientes roles (coordinador/a, secretario/a, portavoz, controlador/a). Estos grupos funcionarán al final de cada simulación cuando haya que analizar dichas simulaciones para proponer, de forma argumentada, si se incluyen en la propuesta final del proyecto o no. De esta forma, se crean con el objetivo de que discutan durante un tiempo acotado, para que luego un portavoz de cada grupo exponga las ideas de su grupo o cumplan con el objetivo propuesto. Lo ideal es que los grupos sean heterogéneos (género, intereses, capacidades), para que se favorezca el intercambio y la ayuda mutua.

En este caso se combinan dos técnicas para algunas actividades:

- Las simulaciones: se reproduce una situación real o hipotética para que los alumnos/as aprendan gracias a la recreación de ese hecho/concepto (recreación de las épocas prehistóricas para ver si se practicaba el deporte o no).
- El método del caso: en este caso, en vez de analizarse un caso, se analizan las situaciones. Al finalizar cada simulación, se llevará a cabo una técnica de análisis en la cual cada grupo debe reflexionar y anotar sus ideas para posteriormente exponerlas ante la clase y proceder a la toma de decisiones mediante un debate según las ideas de cada grupo. Debe propiciarse la discrepancia. Los alumnos/as son quienes deben plantear actividades para las olimpiadas prehistóricas en base a las simulaciones y argumentar sus respuestas.

En tercer y último lugar, se tienen en cuenta los métodos individuales. Esto se debe a que, las simulaciones no se realizan de forma grupal salvo alguna situación. En la mayoría de los casos, el aprendizaje es por descubrimiento de cada alumno/a.

- El aprendizaje por descubrimiento. Consiste en experimentar por sí mismo/a las cosas nuevas y formarse un concepto propio, fundamentado en sus experiencias, su realidad y su entorno. Se desarrolla de este modo:
  - Los docentes proporcionan los problemas a los estudiantes para que ellos busquen las respuestas
  - Los alumnos son guiados mediante actividades didácticas
  - Los alumnos pasan a formular reglas y conceptos
  - Los descubrimientos realizados por los estudiantes adquieren significado en su aprendizaje

Este aprendizaje persigue que el alumno/a reemplace sus concepciones anteriores por otras más próximas al conocimiento científico.

## 2.5. Temporalización

La cronología de este proyecto requiere de un total de 24 sesiones de diferentes materias según los contenidos que se trabajan en las actividades tal y como se puede observar en la Tabla 2. Por lo que se estima una duración de 2 semanas combinando horas de una asignatura y otra.

**Tabla 2**

### *Temporalización*

| <b>Actividad</b>   | <b>Duración (sesiones)</b> |
|--|----------------------------|
| Actividad de impacto “La búsqueda del tesoro”                                      | 1                          |
| Actividad 1 “¿Cuándo surgen los primeros Juegos Olímpicos?”                        | 1                          |
| Actividad 2 “¿Existía el deporte en el Paleolítico? – La Cueva”                    | 2                          |
| Actividad 3 “¿Existía el deporte en el Paleolítico? – El fuego y la caza”          | 1                          |
| Actividad 4 “¿Existía el deporte en el Paleolítico? – Recolección de frutos”       | 1                          |
| Actividad 5 “¿Existía el deporte en el Paleolítico? – La vestimenta”               | 1                          |
| Actividad 6 “¿Existía el deporte en el Paleolítico? – Las pintadas”                | 1                          |
| Actividad 7 “¿Existía el deporte en el Paleolítico? – La cerámica “                | 1                          |
| Actividad 8 “¿Qué sabemos del deporte del Paleolítico?”                            | 1                          |
| Actividad 9 “¿Existía el deporte en el Neolítico? – Las chozas”                    | 1                          |
| Actividad 10 “¿Existía el deporte en el Neolítico? – La agricultura y la ganadería | 6                          |
| Actividad 11 “Los grandes inventos prehistóricos”                                  | 1                          |
| Actividad 12 “¿Qué sabemos del deporte en el Neolítico?”                           | 1                          |
| Actividad 13 “Las grandes etapas de la Edad de los Metales”                        | 1                          |
| Actividad 14 “Las Olimpiadas Prehistóricas – Parte 1”                              | 1                          |
| Actividad 15 “Las Olimpiadas Prehistóricas – Parte 2”                              | 2                          |
| Actividad 16 “Las Olimpiadas Prehistóricas – Parte 3”                              | 1                          |
| <b>TOTAL DE SESIONES</b>   | <b>24</b>                  |

## 2.6. Actividades

A continuación, se presentan una serie de actividades para conseguir los objetivos descritos con anterioridad. Es importante que antes de comenzar con el proyecto se formen grupos cooperativos de 4 miembros con sus correspondientes roles (coordinador/a, secretario/a, portavoz, controlador/a). Los roles irán rotando en cada una de las actividades para que todos/as conozcan todas las funciones.

Estos grupos funcionaran durante todo el proyecto, puesto que, después de cada simulación el/la docente tiene la obligación de llevar a cabo debates en el aula para resolver los interrogantes que se plantean. Para ello, se pueden utilizar diferentes técnicas: *1-2-4*, *Folio giratorio*, *Mapa conceptual a cuatro bandas*, *Cabezas numeradas* y *Lápices al centro*. Estas técnicas las haría cada uno de los grupos para establecer una opinión que será la que se comparta en el debate del gran grupo.

|   |
|---|
| <b>ACTIVIDAD DE IMPACTO</b><br><b>“La búsqueda del tesoro”</b>  |
| <b>Duración:</b> 55 minutos   |
| <b>Agrupamiento:</b> Gran grupo – Grupos cooperativos de 4  |
| <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>- Sobres</li><li>- Velcro, masilla adhesiva o cinta.</li><li>- Una llave con su correspondiente candado.</li><li>- Caja con una cadena para colocar el candado.</li><li>- Las cartas y los enigmas.</li><li>- Fotocopias del código secreto y del cifrado de César (una por grupo).</li><li>- Tres medallas (oro, plata y bronce).</li></ul>   |
| <b>Descripción de la actividad</b>  |
| <p>Esta actividad consiste en ir resolviendo pequeños enigmas y pistas para concluir en el nexo que da pie al hilo conductor de todo el proyecto. Por tanto, la actividad consta de cinco partes secuenciadas, las cuales cuentan con pistas que son las que conducen a la siguiente sección.</p> <p>1. Sobre pegado en la pizarra: al llegar al aula habrá un sobre que pone “Para 5º de Primaria” con una carta en su interior (<a href="#">véase anexo 1</a>). Dicha carta explicará un misterio y dará una pista sobre el siguiente paso a seguir. En este caso, sería la siguiente “En un lugar de la clase que me transporta a cualquier parte del mundo hay un sobre escondido en el que encontrarán la clave para resolver este misterio”.</p> <p>2. Globo terráqueo: dentro del sobre bajo el globo terráqueo habrá una pequeña llave pegada a una nueva carta (<a href="#">véase anexo 2</a>) que explica para qué sirve esa llave y la</p> |

nueva pista que conduce al alumnado al patio del colegio. Asimismo, también contendrá varios sobres pequeños (uno por grupo) que contienen un abecedario secreto ([véase anexo 3](#)).

3. Zona de baloncesto: en esta área habrá de nuevo un sobre por grupo. En ellos, habrá un enigma ([véase anexo 4](#)) que deben resolver gracias al abecedario secreto que se les entregó en la sección anterior junto con el *Cifrado de Cesar* ([véase anexo 5](#)). El nuevo mensaje los conducirá a otra zona del colegio (el comedor).

4. El comedor: una vez llegados aquí, deberán buscar los nuevos sobres con el nuevo enigma ([véase anexo 6](#)), que esta vez se resuelve con el *Cifrado de César*. En esta ocasión solo encontrarán el nuevo enigma que conduce a la biblioteca del colegio.

5. La biblioteca: escondida en la biblioteca estará una caja enrollada con una cadena y un candado. ¡Para esto era la llave que encontramos al principio! Le pediremos al alumnado que coja la caja y la lleve hasta la clase para poder abrirla con la llave y ver que hay dentro. Una vez abierta, descubrirán dentro tres medallas (una de oro, una de plata y una de bronce).

Tras ello, comenzará a hacerles preguntas como: “¿qué son?”, “¿para qué se usan?”, “¿dónde se usan?” tratando de guiar las respuestas hacia los Juegos Olímpicos.

Una vez llegados a este punto, les pediremos al alumnado que elabore la rutina de pensamiento “¿qué sé?, ¿qué quiero saber? y ¿qué he aprendido?” (esta última parte se realizará al finalizar el proyecto).

A continuación, utilizaremos las respuestas de esas rutinas de pensamientos para hacer un *brainstorming* en la pizarra, los niños y niñas irán saliendo para dar diferentes respuestas a ese esquema.

También intentaremos dar respuesta a algunos interrogantes (si se desvían mucho del tema), los que más se acerquen a nuestro tema, los iremos utilizando como hilo conductor a lo largo del proyecto.

Para finalizar la actividad, dejaremos un interrogante abierto, ¿cuándo surgen los Juegos Olímpicos? (Si algún niño/a lo incluyo en su rutina de pensamiento, lo utilizamos aquí, si no, será el propio docente quién lo proponga, por ejemplo “¿saben que me gustaría saber a mí? Cuando surgen los Juegos Olímpicos, ¿ustedes lo saben? Porque yo no...”

### ACTIVIDAD N°1

#### “¿Cuándo surgen los primeros Juegos Olímpicos?”

**Duración:** 55 minutos

**Agrupamiento:** Gran grupo – individual – grupos cooperativos



|   |
|---|
| <p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fotocopias de la imagen-resumen de los primeros juegos Olímpicos</li> <li>- Folios, lápices y/o bolígrafos</li> </ul>  |
| <p><b>Descripción de la actividad</b></p>   |
| <p>Para dar respuesta a la pregunta, al llegar al aula los niños tendrán en su mesa una imagen-resumen de los primeros juegos Olímpicos que se conocen (<a href="#">véase anexo 7</a>).</p> <p>Aprovecharemos esta imagen para ver, en gran grupo, las diferentes pruebas que se hacían, cómo las hacían, quiénes las hacían, etc.</p> <p>Continuaremos esta actividad con una adaptación de la rutina de pensamiento del semáforo para que cada alumno/a exprese con qué está totalmente de acuerdo, que mejoraría y con qué no está de acuerdo.</p> <p>Luego, siguiendo la técnica de <i>La Bola de Nieve</i>, los niños/as irán poniendo esas respuestas en común para finalmente, decir entre toda la clase propuestas de mejora para esos Juegos Olímpicos.</p> <p>Es aquí donde introduciremos el concepto época-deporte con la creación de unos Juegos Olímpicos previos a los que existieron. Es decir, le propondremos a nuestro alumnado llevar esas propuestas e ideas hacia los Juegos Olímpicos de la Prehistoria, porque ¿existía el deporte antes de los Juegos Olímpicos de Grecia? Por tanto, les pediremos que vayan pensando sobre ello.</p> |

|  |
|--|
| <p><b>ACTIVIDAD N°2</b><br/> <b>“¿Existía el deporte en el Paleolítico? – La cueva”</b></p>  |
| <p><b>Duración:</b> 120 minutos</p>  |
| <p><b>Agrupamiento:</b> Gran grupo</p>   |
| <p><b>Materiales:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Lápices de colores, temperas y rotuladores.</li> <li>- Papel Kraft.</li> <li>- Masilla adhesiva, chinchetas, cinta, etc.</li> <li>- Cartón, tijeras, pegamento, etc.</li> </ul> |
| <p><b>Descripción de la actividad</b></p>  |

Comenzaremos a preparar nuestras olimpiadas prehistóricas. Para ello, primero debemos hablar de la prehistoria, por tanto, se hará un eje cronológico en la pizarra. Hecho esto, recordaremos nuestra pregunta sobre el deporte, ¿existía ya el deporte antes de los Juegos Olímpicos Griegos? ¿Existiría en el Paleolítico? Comprobémoslo.

Para comprobar si existía el deporte o no en el Paleolítico, haremos una serie de actividades para recrear la vida de los hombres de las cavernas. Lo primero que haremos, será crear una cueva en la clase con ayuda de papel Kraft y algún soporte a la pared (grapas, chicle, chinchetas, etc.).

Es importante darle importancia a la cueva en la realización de las actividades posteriores a ella, de tal forma que se utilice como un recurso del aula. Que sirva para contextualizar lo máximo posible al alumnado. Si creamos armas, que se creen sentados bajo la cueva...

Por último, se realiza el debate de reflexión utilizando alguna de las técnicas propuestas.

### ACTIVIDAD N°3

#### “¿Existía el deporte en el paleolítico? – El fuego y la caza”

**Duración:** 55 minutos

**Agrupamiento:** Gran grupo – Individual

**Materiales:**

- Cartón, papel de aluminio.
- Vela, mechero o cerillas.
- Pegamento y cinta.

#### Descripción de la actividad

Si los habitantes del Paleolítico vivían en cuevas, ¿cómo conseguían alumbrarse?

Apagaremos las luces de la clase y dejaremos todo a oscuras para tratar de hacer comprender a los niños/as que, si no era de día, en esta época no podían ver. A no ser que... Utilizaran el fuego. De forma simbólica encenderemos una vela para mostrar uno de los usos que se le daba al fuego en esa época (15 min). Aprovecharemos este momento para introducir el concepto de calor y energía. Y haremos una serie de experimentos de calor ([véase anexo 8](#)) dentro del aula para observar que ocurre en esos objetos. Para ello, haremos una rutina de pensamiento para antes y después de los procesos observables ([véase anexo 9](#)). Pero, aparte de esto, ¿el fuego tenía otro uso?

Así es, servía para tratar las carnes que cazaban. Por tanto, otra de las cosas que hacían era cazar. Elaboremos entonces, las armas de caza que utilizaban en esta época para recrear una jornada de caza para observar si comienza aquí el deporte.

Para ello, es importante que le demos importancia al uso de la piedra y de los huesos ya que en esa época no disponían de otros materiales comenzando con cómo

elaboraban las armas. Les mostraremos algunas imágenes de algunas de las herramientas reales.

Para la creación de las armas si se quiere se puede sustituir los palos de madera por cartón. La piedra, se sustituye por papel de aluminio o algún otro tipo de material similar (15 min).

Una vez creadas las lanzas, se bajará al patio del colegio a hacer una jornada de caza (25 min).

¿Podría ser este un deporte para nuestras olimpiadas? ¡Claro que sí! Lanzamiento de jabalina por ejemplo, por tanto, desde esta época ya existía el deporte. ¿Existirán más? Se realiza el debate de reflexión utilizando alguna de las técnicas propuestas.

#### ACTIVIDAD N°4

##### “¿Existía el deporte en el paleolítico? – Recolección de frutos”

**Duración:** 55 minutos

**Agrupamiento:** Grupos cooperativos

**Materiales:**

- Imágenes impresas de los frutos silvestres
- <https://www.youtube.com/watch?v=wBL1jjodxdk>

#### Descripción de la actividad

Sigamos en el Paleolítico hablando de la alimentación. ¿Sólo se alimentaban de lo que cazaban? ¡Pues claro que no! También recolectaban frutos, ¿cómo hacían para distinguir los que eran buenos para el organismo de los que no lo eran? ¿Tu sabrías?

Les daremos al alumnado diferentes imágenes de frutos silvestres ([véase anexo 10](#)) para que decidan cuales se comerían y cuáles no. Para ello, el alumnado se distribuirá en los grupos de trabajo y deberá formular una hipótesis (decir cuáles son comestibles y cuáles no) gracias al uso de diferentes fuentes de información. Por consiguiente, cada grupo debe buscar información relacionada sobre el tema para elaborar sus propias conjeturas y finalmente decidir cuáles de los alimentos son comestibles y cuáles no. A continuación, diremos cuáles de estos son venenosos para ver quién de la clase habría muerto por envenenamiento. (Las respuestas deben estar argumentadas)

Una vez hecho esto, veremos un video en el cual se lleva a cabo el procedimiento necesario para comprobar si una planta es venenosa o no.

¿Serviría esto como un deporte para nuestros Juegos Olímpicos? Se realiza el debate de reflexión utilizando alguna de las técnicas propuestas.

#### ACTIVIDAD N°5

##### “¿Existía el deporte en el paleolítico? – La vestimenta”

|  |
|--|
| <b>Duración:</b> 55 minutos  |
| <b>Agrupamiento:</b> Individual  |
| <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="http://profequehacemoshoj.blogspot.com/2011/02/las-joyas-en-la-prehistoria.html">http://profequehacemoshoj.blogspot.com/2011/02/las-joyas-en-la-prehistoria.html</a></li> <li>- Hilo</li> <li>- Arcilla</li> <li>- Conchas</li> <li>- Bolsas de basura</li> <li>- Tijeras y pegamento</li> <li>- Cinta adhesiva de colores</li> <li>- Rotuladores</li> </ul>  |
| <b>Descripción de la actividad</b>   |
| <p>Volvemos a centrarnos en la caza del Paleolítico, pero esta vez, haremos hincapié en lo que se aprovechaba de la caza. ¿Solo la usaban para alimentarse? No, también usaban las pieles y los huesos de los animales. En el caso de las pieles se usaban como vestimenta, los huesos, sin embargo, se usaban para hacer algunas armas y/o herramientas y crear elementos decorativos como collares.</p> <p>En consecuencia, haremos en clase algunos disfraces y collares.</p> <p>¿Es este un posible deporte para las Olimpiadas? Se realiza el debate de reflexión utilizando alguna de las técnicas propuestas.</p> |

|  |
|--|
| <b>ACTIVIDAD N°6</b>   |
| <b>“¿Existía el deporte en el paleolítico? – Las pintadas”</b>   |
| <b>Duración:</b> 55 minutos  |
| <b>Agrupamiento:</b> Gran grupo – Individual   |
| <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Rotuladores de colores y temperas.</li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=iXKvR_luE98">https://www.youtube.com/watch?v=iXKvR_luE98</a></li> </ul> |
| <b>Descripción de la actividad</b>   |

En esta actividad decoraremos la cueva de la clase. Para ello, pondremos una imagen proyectada de algunas pinturas del Paleolítico ([véase anexo 11](#)) y le preguntaremos al alumnado sobre esa imagen.

A continuación, veremos un video sobre la técnica que se usaba para pintar en las cuevas. Una vez visto el video crearemos la pintura con diferentes mezclas como muestra el video.

Por último, dejaremos que los niños/as pinten la cueva.

Sabemos que pintar las cuevas no es un deporte, pero ¿se podría incluir como una prueba en nuestras olimpiadas para premiar al mejor en pintar? Se realiza el debate de reflexión utilizando alguna de las técnicas propuestas.

### ACTIVIDAD N°7

#### “¿Existía el deporte en el paleolítico? – La cerámica”

**Duración:** 55 minutos

**Agrupamiento:** Individual

**Materiales:**

- Recipientes.
- Agua y arcilla.
- Paños.

#### Descripción de la actividad

Otra de las cosas que hacían en el Paleolítico era elaborar cerámica gracias al barro. Hagámoslo nosotros también.

Se repartirá arcilla al alumnado y se proyectarán varias imágenes de dichas elaboraciones ([véase anexo 12](#)) que sirvan como referencia para los niños/as.

Al igual que pasaba con las pintadas, esta podría ser una actividad que se incluya en nuestras Olimpiadas, aunque no sea un deporte.

Por último, se realiza el debate de reflexión utilizando alguna de las técnicas propuestas.

### ACTIVIDAD N°8

#### “¿Qué sabemos del deporte del paleolítico? ”

**Duración:** 55 minutos

**Agrupamiento:** Gran grupo

**Materiales:**

- Mural en el que se está trabajando.
- Rotuladores, lápices y temperas.
- Tijeras y pegamento.

**Descripción de la actividad**

Ya no nos queda por probar nada más del Paleolítico. Es hora de hacer una pequeña conclusión sobre los conocimientos que se extraen para nuestras Olimpiadas Prehistóricas.

Para ello, comenzaremos a elaborar el mural de las Olimpiadas añadiendo las pruebas que los niños/as han elegido tras las actividades realizadas. Es importantes recordarles que aún no existía la escritura, por tanto, solo podrán dibujar.

Aprovecharemos la creación del mural para trabajar la geometría plana. Para ello, le solicitaremos al alumnado que los dibujos y representaciones que expongan en cartel deben ser la composición de figuras planas.

Recordemos que lo importante de estas Olimpiadas no es que se incluyan deportes, sino que sea una especie de concurso con diferentes actividades que se desarrollaban en esta época. En consecuencia, si el alumnado quiere incluir una prueba nueva, por ejemplo, ver quién es el más rápido en recolectar más frutos, quién caza más, quién elabora mejor una cerámica, etc. lo ideal es dejarles que tomen la iniciativa.

**ACTIVIDAD N°9****“¿Existía el deporte en el neolítico? – Las chozas”**

**Duración:** 55 minutos

**Agrupamiento:** Gran grupo

**Materiales:**

- Lápices de colores, temperas y rotuladores.
- Papel Kraft.
- Masilla adhesiva, chinchetas, cinta, etc.
- Cartón, tijeras, pegamento, etc.

**Descripción de la actividad**

El Paleolítico no era la única etapa de la Prehistoria, también existió el Neolítico, en el cual puede que descubramos nuevas actividades para añadir en los Juegos Olímpicos Prehistóricos. Así que, de nuevo, vamos a recrear la vida de esa época.

La primera diferencia que se observa entre una etapa y otra es que estos seres dejan de habitar en cuevas, dejan de ser nómadas para ser sedentarios gracias a la agricultura y la ganadería.

Para hacer este hecho significativo (al igual que con la cueva), crearemos una “choza” dibujada en papel Kraft que se colocará en alguna zona del aula.

Pero, antes de ello, es importante hacer una dinámica reflexiva en la cual se observen las diferencias que hacen que los habitantes del neolítico dejen de vivir en cuevas. ¿Qué es lo que le aportaba la agricultura y la ganadería para que empezaran a vivir en chozas? Para esta dinámica, utilizaremos los grupos del proyecto. Lo primero que debe hacer cada alumno/a es escribir en un pòsit la respuesta a la pregunta “¿Por qué la agricultura y la ganadería contribuyeron a que en el Neolítico pasaran a vivir de las chozas a las cuevas?”. A continuación, tendrán unos minutos para compartir las respuestas y elaborar una común que se expondrá frente a toda la clase.

### ACTIVIDAD N°10

#### “¿Existía el deporte en el neolítico? – La agricultura y la ganadería”

**Duración:** día completo.

**Agrupamiento:** Individual

**Materiales:**

- Rutina de pensamiento *Qué sé, qué quiero saber, qué he aprendido*
- Autorizaciones de la excursión

#### Descripción de la actividad

Para dar a conocer al alumnado la aparición de la ganadería y la agricultura en el neolítico, haremos una visita guiada al Molino de Gofio de Chano, en la Orotava.

No obstante, antes de realizar la visita le daremos la rutina de pensamiento *Qué sé, qué quiero saber, qué he aprendido* ([véase anexo 13](#)) en la que deberán responder las dos primeras preguntas para que así también puedan preguntar dudas durante la actividad.

Por último, al llegar al aula, deberán resolver la última parte de la rutina de pensamiento.

Las actividades continúan hasta un total de 16, para observar el resto de las actividades [véase anexo 14](#).

## 2.7. Presupuesto

Los materiales que se emplean en las actividades suponen un gasto económico que se ha presupuestado orientativamente para ofertar una idea aproximada sobre el coste que supondría su puesta en práctica, es lo que se puede observar en la Tabla 3.

**Tabla 3**

*Presupuesto*

| <b>Material</b>        | <b>Precio</b>  |
|------------------------|----------------|
| Bolígrafos             | 2,00€          |
| Lápices de colores     | 2,50€          |
| Rotuladores de colores | 2,00€          |
| Folios                 | 3,00€          |
| Pegamento              | 2,50€          |
| Masilla adhesiva       | 2,00€          |
| Tijeras                | 1,99€          |
| Cartulinas             | 2,00€          |
| Temperas               | 9,99€          |
| Papel Kraft            | 12,23€         |
| Cobre, bronce y hierro | 6,59€          |
| Papel de aluminio      | 2,39€          |
| Candado y llave        | 2,99€          |
| Caja con cadenas       | 3,89€          |
| Caja de cartón         | 2,95€          |
| Velcro                 | 2,25€          |
| Chinchetas             | 1,29€          |
| Cinta                  | 0,99€          |
| Cartón                 | 0,00€          |
| Arcilla                | 4,60€          |
| Vela                   | 1,99€          |
| Mechero                | 1€             |
| Cerillas               | 0.90€          |
| Conchas                | 5.33€          |
| <b>Total</b>           | <b>75,12 €</b> |



## 2.8. Evaluación

### 2.8.1. Del alumnado

La evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado será continua y global, para lo cual se tendrá en cuenta su progreso en las actividades, así como el grado de desarrollo de las competencias y de los objetivos de la etapa. Por tanto, es muy importante que el/la docente ofrezca FeedBack al alumnado para poder observar la mejora en las actividades, por ejemplo, a través del mural o rutinas de pensamiento.

Los criterios, contenidos y estándares de evaluación serán el referente fundamental para la evaluación conjunta de las áreas y de las competencias.

Se evaluará tanto los aprendizajes de los alumnos y las alumnas como su propia práctica, lo que le permitirá adecuar el proceso de enseñanza a las necesidades del alumnado. Para ello, se ha seleccionado una serie de instrumentos, técnicas, herramientas y agentes de evaluación que se observan en la Tabla 4.

**Tabla 4**

*Evaluación del alumnado*

| Sesión | ¿Qué?                 | ¿Cómo?                   | ¿Con qué?   | ¿Quién?          | Área       |
|--------|-----------------------|--------------------------|---|------------------|------------|
| 1      | Coloquio              | Observación sistemática  | Rúbrica ( <a href="#">véase anexo 15</a> )              | Heteroevaluación | LCL        |
|        | Rutina del semáforo   | Análisis de documentos   | Escala de valoración ( <a href="#">véase anexo 16</a> ) | Heteroevaluación | VAL        |
| 2      | Eje cronológico       | Análisis de documentos   | Lista de cotejo ( <a href="#">véase anexo 17</a> )      | Coevaluación     | CSO        |
|        | Coloquio              | Observación sistemática  | Rúbrica ( <a href="#">véase anexo 15</a> )              | Heteroevaluación | LCL        |
|        | Cueva                 | Análisis de producciones | Escala de valoración ( <a href="#">véase anexo 18</a> ) | Heteroevaluación | EAR        |
| 3      | Rutina de pensamiento | Análisis de documentos   | Escala de valoración ( <a href="#">véase anexo 19</a> ) | Heteroevaluación | CNA<br>CSO |
|        | Coloquio              | Observación sistemática  | Rúbrica ( <a href="#">véase anexo 15</a> )              | Heteroevaluación | LCL        |

|    |                       |                          |   |                  |            |
|----|-----------------------|--------------------------|---|------------------|------------|
|    | Jornada de caza       | Observación sistemática  | Rúbrica ( <a href="#">véase anexo 20</a> )              | Heteroevaluación | EFI        |
| 4  | Respuestas            | Análisis de documentos   | Lista de cotejo ( <a href="#">véase anexo 21</a> )      | Coevaluación     | CNA        |
|    | Coloquio              | Observación sistemática  | Rúbrica ( <a href="#">véase anexo 15</a> )              | Heteroevaluación | LCL        |
| 5  | Coloquio              | Observación sistemática  | Rúbrica ( <a href="#">véase anexo 15</a> )              | Heteroevaluación | LCL        |
| 6  | Pintadas              | Análisis de producciones | Escala de valoración ( <a href="#">véase anexo 22</a> ) | Heteroevaluación | EAR<br>CSO |
|    | Coloquio              | Observación sistemática  | Rúbrica ( <a href="#">véase anexo 15</a> )              | Heteroevaluación | LCL        |
| 7  | Cerámicas             | Análisis de producciones | Escala de valoración ( <a href="#">véase anexo 23</a> ) | Heteroevaluación | EAR        |
|    | Coloquio              | Observación sistemática  | Rúbrica ( <a href="#">véase anexo 15</a> )              | Heteroevaluación | LCL        |
| 8  | Mural                 | Análisis de producciones | Lista de cotejo ( <a href="#">véase anexo 24</a> )      | Heteroevaluación | MAT<br>EAR |
| 9  | Dibujo                | Análisis de producciones | Escala de valoración ( <a href="#">véase anexo 25</a> ) | Heteroevaluación | EAR        |
|    | Coloquio              | Observación sistemática  | Rúbrica ( <a href="#">véase anexo 15</a> )              | Heteroevaluación | LCL        |
| 10 | Rutina de pensamiento | Análisis de documentos   | Escala de valoración ( <a href="#">véase anexo 26</a> ) | Heteroevaluación | CNA<br>CSO |
| 11 | Evolución             | Análisis de documentos   | Lista de cotejo ( <a href="#">véase anexo 27</a> )      | Coevaluación     | CSO        |
| 12 | Mural                 | Análisis de producciones | Lista de cotejo ( <a href="#">véase anexo 24</a> )      | Heteroevaluación | MAT<br>EAR |
| 13 | Coloquio              | Observación sistemática  | Escala de valoración ( <a href="#">véase anexo 28</a> ) | Heteroevaluación | CSO        |
| 14 | Candidatura           | Observación sistemática  | Rúbrica ( <a href="#">véase anexo 29</a> )              | Heteroevaluación | VAL        |

|           |         |                          |  |                  |     |
|-----------|---------|--------------------------|--|------------------|-----|
| <b>15</b> | Reloj   | Análisis de producciones | Rúbrica ( <a href="#">véase anexo 30</a> )         | Heteroevaluación | MAT |
|           | Croquis | Análisis de producciones | Lista de cotejo ( <a href="#">véase anexo 31</a> ) | Heteroevaluación | MAT |
| <b>16</b> | Pruebas | Observación sistemática  | Rubrica ( <a href="#">véase anexo 32</a> )         | Heteroevaluación | EFI |

### 2.8.2. Del proyecto

Es de suma importancia evaluar el proyecto para conocer el impacto que ha tenido y así poder contrastar las expectativas con la realidad. Además, la evaluación nos permite identificar un mayor número de aspectos negativos o que no estuvieron a la altura. Por consiguiente, al finalizar el proyecto se llevarán a cabo dos mecanismos de evaluación a dos de organismos participes: el profesorado y el alumnado.

- Para el profesorado.

Se pasará un cuestionario ([véase anexo 33](#)) para valorar la calidad de los talleres. Para ello se han establecido ocho ítems principales con los que se basa la encuesta. Estos son: calidad de las actividades, temporalización, metodología empleada, agrupamientos propuestos, materiales y recursos empleados, herramientas e instrumentos de evaluación, presupuesto y resultados.

- Para el alumnado.

Para el alumnado se ha elegido *La rueda de la Vida* o *La bicicleta* ([véase anexo 34](#)) debido a que es un material más llamativo y novedoso. La rueda de la vida consiste en poner ocho ítems que se valoran del 1 al 10. La rueda se entrega totalmente en blanco, por lo que, después de puntuar los niños/as deben colorear cada uno de los ítems según la puntuación propuesta. Al igual que con el cuestionario, se valorarán la calidad de actividades, temporalización, metodologías empleadas, agrupamientos propuestos y materiales y recursos. Por el contrario, se introducen la motivación, evaluación y aprendizaje. Con el ítem *aprendizaje* también intentamos establecer una pequeña autoevaluación con el objetivo de que cada alumno/a analice si ha aprendido o no y qué ha aprendido.

### 3. Análisis del proyecto

Para empezar este análisis se hablará en primer lugar sobre la intención principal con la que se desarrolla este proyecto. Como se viene mencionando desde el inicio del documento, el proyecto de innovación que se presenta persigue ser un recurso con el que se pueda trabajar desde cualquier área o materia. Esta idea de interdisciplinariedad se propone con el propósito de que en realidad, la Prehistoria junto con los Juegos Olímpicos a través del deporte, sean un medio por el cual contextualizar los saberes enseñables que se trabajan en el aula. De esta forma, el proyecto podría tener incluso una duración trimestral en la cual cada materia trabajase de forma conjunta con las otras áreas por pequeñas Situaciones de Aprendizaje (SA). Asimismo, partiendo de la idea de que al alumnado le resulta llamativa esta forma de trabajar, conseguiríamos la motivación e implicación del mismo, además de un aprendizaje más significativo. Del mismo modo, se puede decir que, cuando dos o más áreas trabajan de forma conjunta, tienen una mayor probabilidad de abordar más contenidos porque hay un mayor aprovechamiento del tiempo.

No obstante, si esto pudiese ser una preocupación, también existe la posibilidad de extraer algunas de las actividades de forma autónoma. Dicho de otra manera, cada taller da pie a que se traten nuevos contenidos de otras asignaturas, por lo cual, se pueden utilizar de forma puntual las tareas necesarias para enseñar esos argumentos. Se puede concluir en que, el fin es abordar un contenido de forma global para que colabore a realizar el aprendizaje de conocimientos de forma específica.

Otra de las grandes preocupaciones que surgen en este proyecto es la efectividad. En otras palabras, que se observen resultados en el alumnado. En cambio, ¿qué significa obtener resultados? Esta afirmación es muy ambigua, y es que, en realidad, los frutos dependen en gran proporción del grupo en el que se ponga en práctica la innovación. Como sabemos, la enseñanza se debe adaptar a las necesidades educativas de cada alumno/a y por tanto, a cada grupo – clase. No podemos esperar lo mismo de un grupo que no está cohesionado de uno que sí lo está, de uno que tiene un alto rendimiento académico de otro que no lo tiene, de uno que tiene un contexto económico – social difícil a otro que no tiene ninguna dificultad, ... Son diversas las características que influyen en cada grupo académico y en consecuencia, lo es también la influencia que produce en cada uno de ellos. En definitiva, se pueden destacar dos cosas. La primera de ellas hace

referencia a la importancia de realizar un análisis previo del alumnado. La segunda, hace hincapié a que en base a lo mencionado anteriormente, los resultados pueden variar desde conseguir la motivación e implicación del alumnado, hasta lograr un resultado académico perfecto pasando por cada una de las situaciones posibles.

A pesar de esto último, una de las cosas que se espera lograr es la repercusión positiva los niños/as. Y es que, aunque el proyecto carezca del valor que supone la realización del mismo para su evaluación y análisis, en base a la experiencia se puede decir que las actividades que se describen favorecen la participación de los/as alumnos/as. Así pues, la realización de tareas prácticas es más llamativa frente a la actuación de tareas tradicionales como fichas, preguntas – respuestas, etc. para los niños/as.

Para continuar, cabe mencionar las dificultades que ha supuesto la elaboración de esta innovación. Como se puede observar, el proyecto presenta una numerosa cantidad de actividades. Aunque, este no ha sido el problema. El trance ha estado en poder crear una evaluación para tantas materias a la vez. Es por ello, por lo que se recomienda hacer unidades didácticas cortas para aquellos subtemas que se quieren trabajar en conjunto. Al tratarse de un tema tan amplio que favorece la implicación de nuevos conocimientos es mejor ramificarlos para esclarecer el asunto.

Para terminar, es preciso destacar que un gran porcentaje de los materiales del proyecto son materiales de los que suelen disponer los centros. De esta manera, el presupuesto del proyecto descendería notablemente en un 41,45%.

#### 4. Conclusiones

La Prehistoria es un tema con una gran diversidad que da la oportunidad de enseñar a cualquier edad desde cualquier asignatura. Como sabemos, la docencia no es una actividad que pueda ir por libre, sino que requiere de la relación con otros organismos (resto de profesorado, equipo directivo, equipo de orientación, etc.). Asimismo, tal y como dice Ausubel, (1983) el aprendizaje es significativo cuando la persona en cuestión es capaz de asociar nueva información con la que ya posee. De modo que, para asimilar los conocimientos, necesitamos establecer conexiones con las ideas de las que ya predisponemos. En resumen, el aprendizaje no deja de ser relaciones que se dan entre diferentes informaciones. Y es por eso, por lo que se recalca la importancia de enseñar estableciendo relaciones entre lo que se enseña y lo que el niño/a conoce.

Del mismo modo, se puede concluir en que partiendo de los gustos y aficiones del alumnado se consigue el aprendizaje significativo que se viene mencionando. Esto se debe a que, otro de los ejes para que los alumnos/as quieran aprender es la motivación. Por lo tanto, antes de diseñar una propuesta didáctica es relevante atender los intereses de los niños/as. De no conocerlos, se podrían seleccionar temas llamativos para ellos/as, como puede ser el deporte. Esto es lo que se ha procurado conseguir con el plan propuesto, hacer uso del deporte y del inicio de los Juegos Olímpicos como enganche para enseñar la Prehistoria. No solo hay que analizar los deseos del alumnado, también es de suma categoría considerar su contexto familiar, social, económico y cultural entre otros, puesto que influyen de forma considerable en sus resultados académicos. Por ende, conocer sus necesidades permite adaptar, en la medida de lo posible, el proceso de aprendizaje.

En último lugar, es preciso enfatizar que la efectividad de una propuesta innovadora no depende de lo positivos o negativos que sean los resultados obtenidos. En su lugar, se considera beneficiosa cuando se detectan los aspectos tanto negativos como positivos y se extrae información de la misma. Al fin y al cabo, un proyecto de innovación no deja de ser una investigación y las investigaciones simplemente son procedimientos que otorgan información. En consecuencia, el peso de un proyecto de innovación no son los resultados obtenidos, sino las conclusiones que extraemos del análisis que se lleva a cabo y el aprendizaje que proporciona la elaboración del mismo. Pues, como se sabe, al preparar cualquier propuesta, ya sea didáctica o no, se parte de las experiencias previas para ir las complementando con la búsqueda de nuevas ideas.

## 5. Referencias bibliográficas

Ausubel, D. (1983). *Teoría del aprendizaje significativo*. Fascículos de CEIF, 1, 1-10. Recuperado de

[https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje\\_significativo-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1624669364&Signature=BFxZOXxLP113r8OSaZDJILFxSZyzyPJ~rNAdDUJCL3pUna9~HuXW~6bxwLUPtDh2~Q82zq76om7V61Coxw5iPNB8yD9k6eGvnouuRg0L55bgbuqECbR-R8nTd1eMUTp6yFC2Gp9V0pQemt7h3WOdYnAd4PbD64jf36SfqRqOerYRdsOqdlNHSLW80Kv9Y8AJ3~pp6y9smYwLI7YaKXf7dTpdYQUNPbSbfg2oX~mT6jYvZUW85sKJNDa8CZZd9ISy22F4sxNYWvPvKr5XjZitDUusduigc4I8eITRpNJftWXODGY6hzF5bT6Vq~RzWy7m~VNwIc7KplITCUC8KhtL~w\\_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA](https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/36648472/Aprendizaje_significativo-with-cover-page-v2.pdf?Expires=1624669364&Signature=BFxZOXxLP113r8OSaZDJILFxSZyzyPJ~rNAdDUJCL3pUna9~HuXW~6bxwLUPtDh2~Q82zq76om7V61Coxw5iPNB8yD9k6eGvnouuRg0L55bgbuqECbR-R8nTd1eMUTp6yFC2Gp9V0pQemt7h3WOdYnAd4PbD64jf36SfqRqOerYRdsOqdlNHSLW80Kv9Y8AJ3~pp6y9smYwLI7YaKXf7dTpdYQUNPbSbfg2oX~mT6jYvZUW85sKJNDa8CZZd9ISy22F4sxNYWvPvKr5XjZitDUusduigc4I8eITRpNJftWXODGY6hzF5bT6Vq~RzWy7m~VNwIc7KplITCUC8KhtL~w_&Key-Pair-Id=APKAJLOHF5GGSLRBV4ZA)

Margalef, L., & Arenas, A. (2006). ¿Qué Entendemos Por Innovación Educativa? a Próposito Del Desarrollo Curricular. *Perspectiva Educacional, Formación de Profesores*, 47, 13–31.

Ruiz Zapatero, G. (2010). Los valores educativos de la prehistoria en la enseñanza obligatoria. *MARQ, Arqueología y Museos*, 4(1), 161–179.

Ruiz Zapatero, G. (1995): El pasado excluido. La enseñanza de la Historia antes de la aparición de la escritura. *Iber, Didáctica de las Ciencias Sociales, Geografía e Historia*, 6: 19-29.

Stone, P. (1992). The Magnificent Seven: Reasons for Teaching about Prehistory. *Teaching History*, (69), 13-18. Recuperado de

<http://www.jstor.org/stable/43257725>

→ Bibliografía consultada

Alegre, J. M. S. (2008). Los juegos olímpicos de la antigüedad. *Cultura, Ciencia y Deporte*, 3(9), 201-211. Recuperado de:

<https://www.redalyc.org/pdf/1630/163017542008.pdf>

Gorroño, M. E. M. (2008). Los festivales panhelénicos y los Juegos Olímpicos: puntualizaciones, análisis y revisiones históricas. *Citius, altius, fortius: humanismo, sociedad y deporte: investigaciones y ensayos*, 1(1), 25-51. Recuperado de:

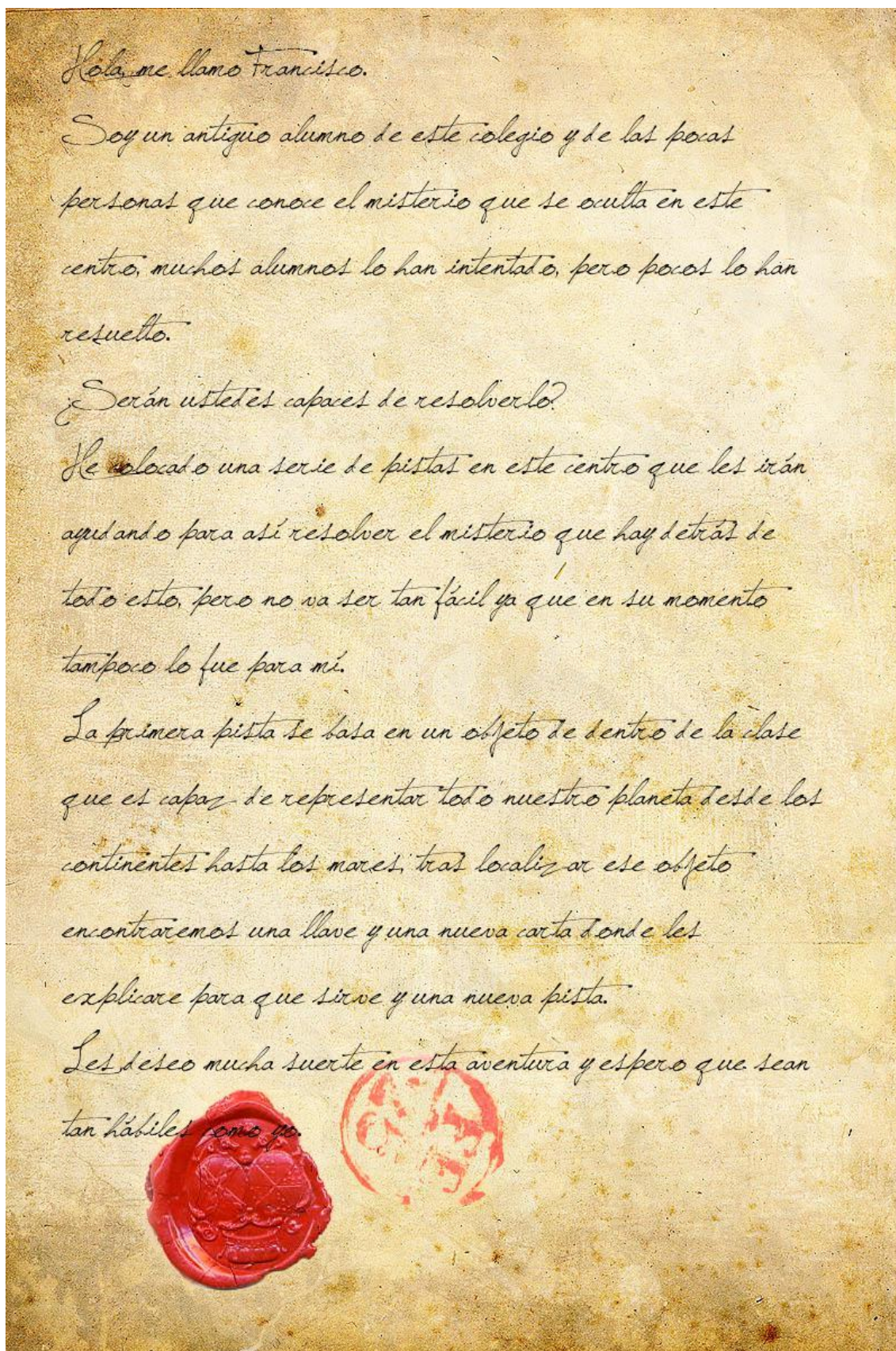
[http://cdeporte.rediris.es/revcaf/Numeros%20de%20revista/Vol%201%20n1/Vol1\\_n1\\_MartinezGorronno.pdf](http://cdeporte.rediris.es/revcaf/Numeros%20de%20revista/Vol%201%20n1/Vol1_n1_MartinezGorronno.pdf)

Patay-Horváth, A. (2015). *The OriginsoftheOlympicGames*. *Archaeolingua*. Recuperado de: <http://files.archaeolingua.hu/ARCHAEOLINGUA/TOC/SM0037.pdf>

## ANEXOS



## ANEXO 1 – CARTA 1



## ANEXO 2 – CARTA 2

¡Hola otra vez, no habéis tardado mucho en resolver la primera prueba, hay que decir que esta era la más fácil de todas, pero muy bien hecho chicos y chicas.

¡Aquí les dejo algo muy interesante que en su momento me fue de gran ayuda.


¿Podéis averiguar para que sirve?

Cada vez se irá complicando un poco más, pero si realizamos un buen trabajo en equipo, no tendremos muchas dificultades para pasar todas las pruebas que os pongan.

La siguiente prueba se encuentra donde juegan 10 personas, pero 5 en cada equipo, esta adivinanza es muy fácil, no debería tener problema para saber dónde es, ¡suerte!



## ANEXO 3 – ABECEDARIO SECRETO

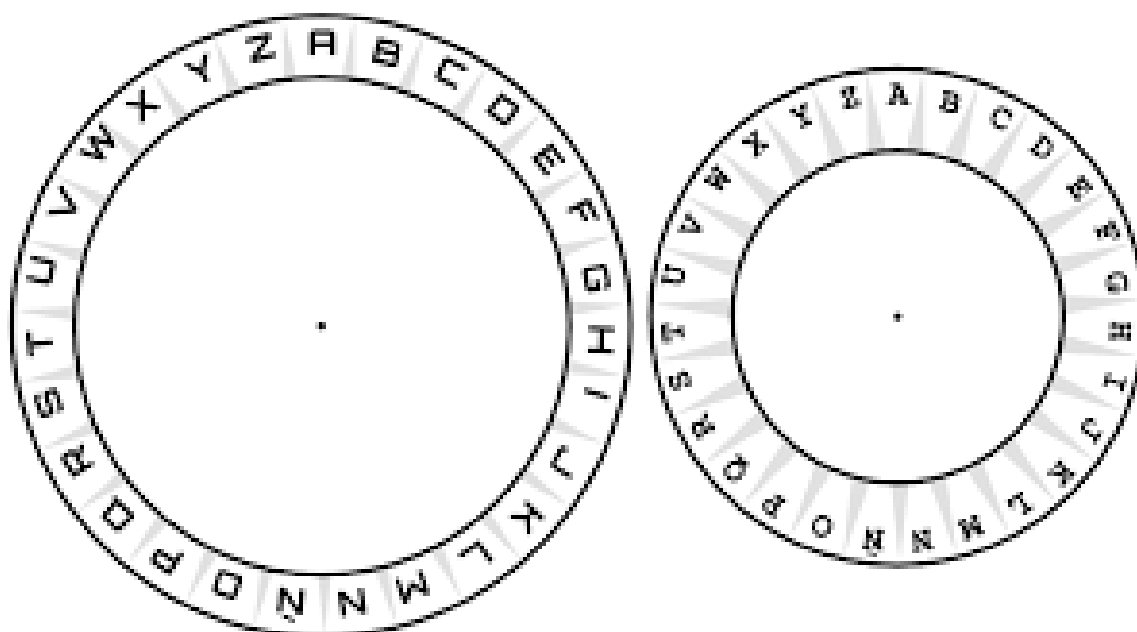
|     |     |     |     |  |
|-----|-----|-----|-----|--|
| A ⊙ | G ○ | M ⊠ | R ^ | X ♥  |
| B ⊕ | H □ | N ☉ | S + | Y ∴  |
| C ⊗ | I □ | Ñ ☆ | T ⊞ | Z ☽  |
| D ⊙ | J ○ | O ☼ | U ☰ | CÓDIGO<br>SECRETO<br> |
| E ∩ | K ◇ | P ↑ | V → |  |
| F ∪ | L △ | Q ↓ | W ← |  |

laclasedemiren.blogspot.com

## ANEXO 4 – ENIGMA 1



## ANEXO 5 – CIFRADO CESAR



ANEXO 6 – ENIGMA 2

GO GUVG NWICT, UKNGOEKQJCDTA

ANEXO 7 – IMAGEN JUEGOS OLÍMPICOS

80 y 90 SCORE: HOROSST.S.COM. Miércoles 25 de julio de 2012

# EL INICIO DE TODO

Los Juegos Olímpicos no tiene una fecha exacta sobre su nacimiento y las disciplinas que se practicaban eran muy similares a las de hoy

## 776 A.C.

Fue el año en que se cree se celebraron por primera vez los Juegos Olímpicos. Su nombre proviene del pueblo dorio. Su nombre proviene del pueblo dorio. Su nombre proviene del pueblo dorio.

**LA CEREMONIA**  
Durante la ceremonia se alzan los brazos, se arrojan coronas y se arrojan coronas y se arrojan coronas.

**SACRIFICIO**  
Después de la celebración de las competiciones, en la ceremonia, se sacrificaban animales a Zeus, el dios de los cielos.

**NO MUJERES**  
No se les permitía participar a las mujeres o incluso no tenían derecho de permanecer en los Juegos. En caso de encontrarse una mujer podía ser castigada con la pena de muerte.

**TRATADOS DE PAZ**  
Cuando se celebraban los Juegos, se firmaban tratados de paz entre las ciudades, para que no hubiera guerras durante el tiempo de celebración de los Juegos.

**FUEGO OLÍMPICO**  
El fuego se encendía en el monte Olimpo, donde se creía que vivía Zeus, el dios de los cielos. El fuego se llevaba a los Juegos Olímpicos en un cuerno de carnero.

**REGLA ESPECIAL**  
Para participar en los Juegos Olímpicos, los atletas tenían que ser ciudadanos de una de las ciudades que participaban en los Juegos.

**COMPETICIÓN DE VELOCIDAD**  
La carrera más antigua que se practicaba en los Juegos Olímpicos era la carrera de velocidad. Los atletas corrían una distancia de 192 metros y se repetía en un solo sentido.

**DIAULOS**  
Señal de la carrera de velocidad, con la diferencia que era de ida y vuelta.

**HOPLITODROMOS**  
Los participantes corrían a la vez portando un escudo y una lanza.

**CARRERA**  
La carrera fue el primer deporte que se practicó en los Juegos Olímpicos. En las primeras celebraciones, la carrera de velocidad tenía una sola vuelta que se repetía.

**LA PREMIACIÓN**  
Se medalla en el campo de Zeus, se le entregaba medallas como premio. El premio era un cuerno de carnero y se entregaba a los atletas.

**DÓLIJOS**  
También incluían carreras de resistencia, los cuales eran una distancia de 3.600 metros. Se llamaban a ellas con el nombre de Dóljos, una distancia de 3.600 metros. Cada prueba era considerada difícil por los atletas.

**LAUCHA GRECORROMANA**  
El objetivo de la lucha era derribar al oponente y mantenerlo en el suelo durante un tiempo. Estaba prohibido el uso de golpes y patadas.

**PUGILATO**  
En el momento de los Juegos Olímpicos, los atletas se enfrentaban en combates de fuerza y resistencia. Los atletas se enfrentaban en combates de fuerza y resistencia.

**PANCRACIO**  
Se decía veneno a nivel de competición se consideraba un deporte muy peligroso. Los atletas se enfrentaban en combates de fuerza y resistencia.

**LANZAMIENTO DE JARALINA**  
Los atletas lanzaban jabalinas desde una distancia de 100 metros. Los atletas lanzaban jabalinas desde una distancia de 100 metros.

**SALTO DE LONGITUD**  
Los atletas saltaban desde una distancia de 100 metros. Los atletas saltaban desde una distancia de 100 metros.

**LANZAMIENTO DE DISCO**  
Los atletas lanzaban discos desde una distancia de 100 metros. Los atletas lanzaban discos desde una distancia de 100 metros.

**CARRERAS DE CARROS**  
Este era uno de los deportes más peligrosos que se practicaban en los Juegos Olímpicos. El carruaje era un carro de guerra que se usaba en las batallas.

**4 AÑOS**  
Era el tiempo que se celebraban los Juegos Olímpicos, cada cuatro años se repetía hasta la fecha.

**PENTATLÓN**  
Se incorporó en el año 708 a.C. Era la primera prueba que incluía cinco deportes: carrera de velocidad, salto de longitud, lanzamiento de disco, lanzamiento de jabalina y lanzamiento de jabalina.

**Ελληνική Δημοκρατία**  
REGLA ESPECIAL: Para participar en los Juegos Olímpicos, los atletas tenían que ser ciudadanos de una de las ciudades que participaban en los Juegos.

**LONDRES 2012**

ANEXO 8 – VIDEO EXPERIMENTOS DE CALOR

<https://youtu.be/Sc7LHoSFn38>

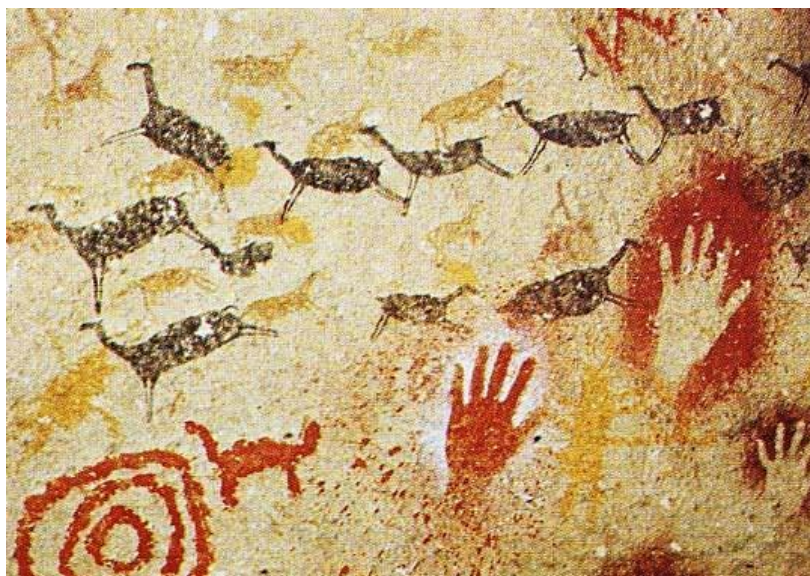
ANEXO 9 – RUTINA DE PENSAMIENTO



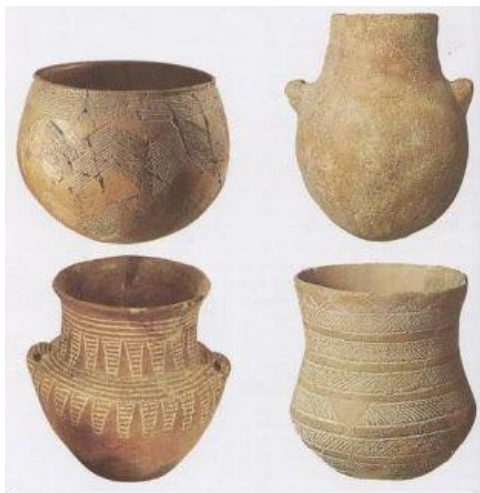
## ANEXO 10 – IMÁGENES FRUTOS SILVESTRES






## ANEXO 11 – PINTURAS RUPESTRES



## ANEXO 12 – IMÁGENES CERÁMICA

ANEXO 13 – RUTINA DE PENSAMIENTO *QUÉ SÉ, QUÉ QUIERO SABER, QUE HE APRENDIDO*

|   |   |   |
|---|---|---|
| <p>¿Qué sé? </p> | <p>¿Qué quiero saber? </p> | <p>¿Qué he aprendido? </p> |
|---|---|---|

## ANEXO 14 – RESTO DE ACTIVIDADES

| <b>ACTIVIDAD N°11 “Grandes inventos de la prehistoria”</b>   |
|--|
| <b>Duración:</b> 30 minutos  |
| <b>Agrupamiento:</b> Grupos de 4 – Gran grupo  |
| <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Ruedas traídas por los niños/as</li> <li>- Ruedas antiguas o imágenes de las mimas.</li> </ul>   |
| <b>Descripción de la actividad</b>   |
| <p>La rueda fue uno de los grandes inventos que surgieron en la Prehistoria. Para trabajar dicho contenido, le pediremos al alumnado, días antes de comenzar esta actividad, que traigan de sus casas todas las ruedas que encuentren. La intención es que puedan traer desde la rueda de un soporte de cinta adhesiva, hasta la rueda de un carrito.</p> <p>Una vez tengamos muchas ruedas diferentes en clase pasaremos a ordenarlas según su evolución. Para ello, es importante que el/la docente traiga ruedas antiguas o imágenes de las mismas si no las consigue para que el alumnado pueda observar cómo fue el origen de ellas y la importancia y el uso que se le da en la actualidad.</p> <p>Primero, cada grupo ordenará las suyas, después las iremos poniendo en común con otros grupos hasta formar la evolución de toda la clase.</p> |

| <b>ACTIVIDAD N°12<br/>“Qué sabemos del deporte en el Neolítico?”</b>   |
|--|
| <b>Duración:</b> 55 minutos  |
| <b>Agrupamiento:</b> Gran grupo  |
| <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mural en el que se está trabajando.</li> <li>- Rotuladores, lápices y temperas.</li> <li>- Tijeras y pegamento.</li> </ul> |
| <b>Descripción de la actividad</b>   |



Ya no nos queda por probar nada más del Neolítico. Es hora de extraer los conocimientos aprendidos y continuar añadiéndolos en nuestro mural.

Al igual que en el mural anterior, aprovecharemos para trabajar la geometría plana. Para ello, le solicitaremos al alumnado que los dibujos y representaciones que expongan en cartel deben ser la composición de figuras planas.

Podemos sugerir al alumnado juegos nuevos en el caso de que a ellos/as no se le ocurran. Por ejemplo, una prueba en la cual gane el que elabore el gofio de mejor sabor, otra competición en la que el ganador sea el que teja más rápido o cree una tela de mejor calidad, etc.

| <b>ACTIVIDAD N°13</b><br><b>“Las grandes etapas de la Edad de los Metales”</b>   |
|--|
| <b>Duración:</b> 55 minutos  |
| <b>Agrupamiento:</b> Tres grandes grupos   |
| <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Material cobre, bronce y hierro</li> <li>- Cartón, papel de aluminio y tijeras.</li> <li>- Pegamento y cinta.</li> </ul>   |
| <b>Descripción de la actividad</b>   |
| <p>No nos olvidemos de las medallas que hay en la clase. Al inicio le preguntamos al alumnado sobre para que servían. Sin embargo, es hora de preguntarles ¿de qué están hechas estas medallas? ¿Cuáles son sus materiales? ¿Cuándo surgen esos materiales? Veamos como surgen.</p> <p>Nos encontramos ante la Edad de los Metales, que como su nombre indica, se conoce por la importancia que tuvieron los metales, pues, antes de esta época, no existían.</p> <p>Para trabajar la evolución de los mismos, la clase estará dividida en tres grandes grupos ya que cada uno de ellos pertenecerá a una era (Era de Cobre, Era de Bronce y Era de Hierro).</p> <p>Lo primero que se hará tras formar los grupos será adjudicarle a cada uno de ellos una era explicándoles que dichas eras no coinciden en el tiempo, sino que una trasciende detrás de la otra.</p> <p>A continuación, se le pedirá al alumnado que fabriquen espadas con diferentes materiales. Para ello, el/la docente habrá traído un trozo de cobre, otro de bronce y otro de hierro para mostrarle a los niños/as. Para simular el cobre, como es muy moldeable, se utilizará papel; para simular el bronce se utilizará un material un poco más duro, por ejemplo, cartulinas; para simular el hierro se utilizará un material aún más fuerte, por ejemplo, cartón. Es importante traer esos metales para que el</p> |

alumnado pueda comprender el concepto ya que estamos trabajando esos metales con otros materiales que podemos encontrar en el aula.

El peso de la actividad recae cuando repartimos a cada grupo un tipo de material (correspondiente con su época) para que fabriquen espadas con ese material. Para ello dispondrán de un tiempo determinado. Es importante marcarle el tiempo para que se comprometan con la actividad.

Una vez fabricadas las espadas haremos batallas de grupos hasta que quede uno solo. Primero comenzó el grupo de la Era de Cobre ya que es el primer material que aparece en la Edad de los Metales contra el grupo de la Era de Bronce. Se espera que la Era de Bronce gane esta batalla puesto que sus espadas están fabricadas con mejor material. Esta última se enfrentará con el grupo restante, la Era de Hierro y, de nuevo se espera que gane la última.

Para concluir la actividad, se llevará un coloquio final en gran grupo para reflexionar sobre lo ocurrido en la actividad. Además, volviendo a nuestras Olimpiadas, preguntaremos si podemos entregarles medallas a nuestros participantes o no, una vez hemos aprendido lo siguiente.

Como no existía el oro, ni la plata, tendremos que crear nuevas medallas de los materiales que conocemos. Intentaremos que sea el propio alumnado el que concluya en que el Oro sea sustituido por el Hierro y la Plata por el Bronce (dadas sus propiedades), pero si no, se encargará el docente de hacer llegar a esa reflexión.

#### **ACTIVIDAD N°14** **“Olimpiadas Prehistóricas – Parte 1”**

**Duración:** 55 minutos

**Agrupamiento:** Individual

**Materiales:**

- Lápices de colores y rotuladores.

#### **Descripción de la actividad**

Como vimos en la actividad anterior, los metales hicieron un cambio importante debido a que ayudaron a fabricar nuevas armas y herramientas.

Pero, en cuanto a nuestras Olimpiadas, ¿qué cambios puede suponer? Cada grupo tendrá 15 min para elaborar una candidatura en la cual expliquen qué actividades incluirían y con qué cambios de tal forma que haya igualdad de oportunidades sin distinción por sexos, religión, etnia, etc.

Finalizaremos el mural incluyendo aquellas actividades de los Juegos Olímpicos Griegos que vimos al principio del proyecto que sí se puedan celebrar gracias a los materiales de los que disponemos, por ejemplo, lanzamiento de disco, lucha, etc.

| <b>ACTIVIDAD N°15</b><br><b>“Olimpiadas Prehistóricas – Parte 2”</b>   |
|--|
| <b>Duración:</b> 120 minutos   |
| <b>Agrupamiento:</b> Gran grupo  |
| <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tres medallas (oro, plata y bronce).</li> <li>- Instrumentos musicales.</li> <li>- Folios y lápices para la organización de las pruebas.</li> <li>- <a href="https://www.youtube.com/watch?v=O4R-pD1y1TY">https://www.youtube.com/watch?v=O4R-pD1y1TY</a></li> <li>- Palo</li> <li>- Círculo central del patio</li> <li>- Tizas</li> <li>- Materiales necesarios según las pruebas.</li> </ul>   |
| <b>Descripción de la actividad</b>   |
| <p>Para concluir el proyecto llevaremos a cabo las Olimpiadas Prehistóricas. Como ya disponemos de nuestro mural con todas las pruebas que vamos a realizar, solo queda elaborar los materiales necesarios, así como las medallas para los ganadores, y, si el/la docente lo desea, un himno musical para las olimpiadas (este himno se podría trabajar con percusión corporal o con herramientas y materiales, con voz, o trabajando algunos instrumentos prehistóricos).</p> <p>Pero, antes de ello, bajaremos al patio del colegio a elaborar un reloj prehistórico. El primer reloj creado por el ser humano fue el reloj solar, que indicaba los momentos del día utilizando la sombra del sol proyectada por un palo. A medida que fue pasando el tiempo, el reloj fue evolucionando y adaptándose a las nuevas necesidades del ser humano.</p> <p>Para comenzar veremos un video en clase para observar realmente qué es lo que queremos hacer. En esta actividad utilizaremos el círculo central de la cancha como reloj. Empezaremos calculando las dimensiones de este círculo para dividir las franjas horarias (en doce trozos), tal y como dice el video, y poder escribir con tiza las horas en números romanos ya que, esta civilización (posterior a la Egipcia) continuó con este mismo método. No obstante, es importante recalcar que los números romanos no pertenecen a la prehistoria. Con el reloj aprovecharemos para trabajar los ángulos y las medidas del tiempo. Durante la actividad se realizarán conjeturas del tipo “¿qué figura es esta?”, “¿cuáles son sus partes?”, “¿qué es el radio?”, “¿podemos observar algún ángulo?”, ¿de qué tipo es?”, etc.</p> <p>Para continuar la actividad, bajaremos al patio del colegio cada vez que suene el timbre del cambio de para poder ver el cambio en el reloj. Hay que tener en cuenta que esta actividad, se tiene que realizar con el día despejado, ya que estos relojes no funcionaban correctamente ni días nublados ni de noche.</p> |




Una vez elaborados los materiales será el propio alumnado quién organice las olimpiadas. Para ello le daremos una serie de pautas a cumplir:

- Cuando se realiza cada prueba.
- En qué orden.
- Qué espacios se utilizan (elaboración de croquis).
- Cuando se inscriben los participantes.
- Cuando se dan los premios.
- Quién anuncia las pruebas (figura del heraldo).
- Dónde se ponen los materiales.

Concluimos esta actividad pasándoles de nuevo la rutina inicial para que completen la parte “qué he aprendido”.

|   |
|---|
| <b>ACTIVIDAD N°16</b><br><b>“Olimpiadas Prehistóricas – Parte 3”</b>  |
| <b>Duración:</b> 55 minutos   |
| <b>Agrupamiento:</b> Gran grupo   |
| <b>Materiales:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Materiales elaborados</li> <li>- Cancha del centro</li> </ul> |
| <b>Descripción de la actividad</b>  |
| Puesta en práctica de las Olimpiadas Prehistóricas elaboradas por el alumnado.  |

ANEXO 15 – RUBRICA 1

|  | <b>Muy adecuado</b><br> | <b>Adecuado</b><br> | <b>Poco adecuado</b><br> |
|--|--|--|---|
| <b>El discurso es ordenado, coherente, cohesionado y se adapta al contexto.</b>  | El discurso cumple la totalidad de las características.  | El discurso cumple dos de las características.   | El discurso cumple una o ninguna de las características.  |
| <b>El alumno/a aplica las estrategias y normas como la dicción, articulación, ritmo, entonación, volumen y pausas.</b> | El alumno/a aplica más de cuatro características.  | El alumno/a cumple entre dos y cuatro características.   | El alumno/a cumple una o ninguna característica.  |
| <b>El alumno/a usa un lenguaje no discriminatorio, coeducativo y respetuoso.</b>                                       | El alumno/a cumple todas las características descritas.  | El alumno/a cumple algunas de las características.   | El alumno/a cumple una o ninguna característica.  |

ANEXO 16 – ESCALA DE VALORACIÓN 1

| Nombre y apellidos del alumno/a:   |          |            |             |   |   |   |
|--|----------|------------|-------------|---|---|---|
| Materia  | Criterio | Contenidos | Estándares  |   |   |   |
| VAL  | 7        | 1, 4       | 95, 96, 111 |   |   |   |
| Indicadores  |          |            | 1           | 2 | 3 | 4 |
| El grupo es capaz de identificar y reflexionar acerca de situaciones de discriminación, injusticia social o marginación por culpa de la etnia, religión, opinión o sexo. |          |            |             |   |   |   |
| El grupo expresa ideas a través de argumentos sólidos.   |          |            |             |   |   |   |
| El grupo argumenta y expone la importancia de garantizar la igualdad de derechos y la no discriminación por raza, sexo, religión o cualquier otra circunstancia.         |          |            |             |   |   |   |

## ANEXO 17 – LISTA DE COTEJO 1

| Nombre y apellidos del alumno/a:  |          |            |            |    |
|---|----------|------------|------------|----|
| Materia   | Criterio | Contenidos | Estándares |    |
| CSO   | 9        | 1, 4       | 80, 82, 88 |    |
| <i>Indicadores</i>  |          |            | Sí         | No |
| El grupo hace uso de las convenciones de datación y periodización (a.C., d.C.) para la localización y ordenación de hechos históricos reconociendo el siglo como unidad de medida del tiempo. |          |            |            |    |
| El grupo es capaz de diferenciar las edades de la Prehistoria marcando sus inicios y sus finales.   |          |            |            |    |
| El grupo identifica y localiza en el eje cronológico los acontecimientos históricos más importantes de la Prehistoria.  |          |            |            |    |

## ANEXO 18 – ESCALA DE VALORACIÓN 2

| Nombre y apellidos del alumno/a:   |          |            |            |   |   |   |
|--|----------|------------|------------|---|---|---|
| Materia  | Criterio | Contenidos | Estándares |   |   |   |
| EAR  | 1        | 4          | 17, 18     |   |   |   |
| <i>Indicadores</i>   |          |            | 1          | 2 | 3 | 4 |
| Elabora una creación plástica (cueva) analizando y comparando las texturas (naturales y artificiales) para que se ajusten mejor a su realidad. |          |            |            |   |   |   |
| Organiza el espacio de la producción teniendo en cuenta la composición para que el resultado sea acorde a la realidad.                         |          |            |            |   |   |   |
| Organiza el espacio de la producción teniendo en cuenta el equilibrio para que el resultado sea acorde a la realidad.                          |          |            |            |   |   |   |
| Organiza el espacio de la producción teniendo en cuenta la proporción para que el resultado sea acorde a la realidad.                          |          |            |            |   |   |   |

## ANEXO 19 – ESCALA DE VALORACIÓN 3

| Nombre y apellidos del alumno/a:   |          |            |            |   |   |   |
|--|----------|------------|------------|---|---|---|
| Materia  | Criterio | Contenidos | Estándares |   |   |   |
| CNA  | 4        | 1          | 56, 62     |   |   |   |
| CSO  | 9        | 5          | 80         |   |   |   |
| <i>Indicadores</i>   |          |            | 1          | 2 | 3 | 4 |
| El alumno/a es capaz de identificar la energía térmica   |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a es capaz de explicar alguna característica de la energía térmica                                       |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a observa de manera sistemática los efectos del calor y aumento de temperatura de algunos materiales.    |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a aprecia los efectos del calor y aumento de temperatura de algunos materiales.                          |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a explica los efectos del calor y aumento de temperatura de algunos materiales.                          |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a identifica la aparición del fuego en su etapa correspondiente.   |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a valora la importancia y control del fuego como adquisición que supuso un cambio en la sociedad humana. |          |            |            |   |   |   |

## ANEXO 20 – RÚBRICA 2

| Nombre del alumno/a   | Materia<br>EFI  | Criterio<br>1   | Contenidos<br>1, 2  | Estándares<br>1, 3, 12  |
|---|---|---|---|---|
| Ítems   | Poco adecuado<br>(1-4)  | Adecuado<br>(5-6)   | Muy adecuado<br>(7-8)   | Bastante adecuado<br>(9-10)   |
| <b>Habilidad motriz básica:<br/>Desplazamientos</b>                           | Ejecuta la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural en muy pocas ocasiones. | Ejecuta la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural en algunas ocasiones. | Ejecuta la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural en la mayoría de las ocasiones. | Ejecutar la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural. |
| <b>Habilidad motriz básica:<br/>Lanzamiento</b>                               | Ejecuta la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural en muy pocas ocasiones. | Ejecuta la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural en algunas ocasiones. | Ejecuta la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural en la mayoría de las ocasiones. | Ejecutar la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural. |
| <b>Combinación de habilidades motrices:<br/>Lanzamiento y desplazamientos</b> | Combina las habilidades motrices básicas de desplazamientos y lanzamientos para adecuarse a la situación en pocas ocasiones.  | Combina las habilidades motrices básicas de desplazamientos y lanzamientos para adecuarse a la situación en algunas ocasiones.  | Combina las habilidades motrices básicas de desplazamientos y lanzamientos para adecuarse a la situación en la mayoría de las ocasiones.  | Combina las habilidades motrices básicas de desplazamientos y lanzamientos para adecuarse a la situación en todas las ocasiones.  |



## ANEXO 21 – LISTA DE COTEJO 2

| Nombre y apellidos del alumno/a:  |          |            |            |    |
|---|----------|------------|------------|----|
| Materia   | Criterio | Contenidos | Estándares |    |
| CNA   | 1        | 1, 2       | 1, 5, 9    |    |
| Indicadores   |          |            | Sí         | No |
| El grupo busca información concreta y relevante.                              |          |            |            |    |
| El grupo selecciona y organiza información concreta y relevante.              |          |            |            |    |
| El grupo extrae conclusiones a través del análisis de la información buscada. |          |            |            |    |
| El grupo presenta autonomía en la ejecución de la tarea.                      |          |            |            |    |
| El grupo hace un uso adecuado de las TIC.                                     |          |            |            |    |

## ANEXO 22 – ESCALA DE VALORACIÓN 4

| Nombre y apellidos del alumno/a:  |          |            |            |   |   |   |
|---|----------|------------|------------|---|---|---|
| Materia   | Criterio | Contenidos | Estándares |   |   |   |
| CSO   | 9        | 6          | 7, 80      |   |   |   |
| EAR   | 1        | 2          | 16, 20     |   |   |   |
| Indicadores   |          |            | 1          | 2 | 3 | 4 |
| El alumno/a es capaz de relacionar las pinturas rupestres como restos arqueológicos de las civilizaciones antiguas del Paleolítico. |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a aplica la simbología de los colores cálidos y fríos para transmitir diferentes sensaciones plásticas.                   |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a utiliza las técnicas pictóricas más adecuadas para la creación.   |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a maneja los materiales e instrumentos de forma adecuada, cuidando el material y el espacio de uso.                       |          |            |            |   |   |   |

## ANEXO 23 – ESCALA DE VALORACIÓN 5

| Nombre y apellidos del alumno/a:   |          |            |            |   |   |   |
|--|----------|------------|------------|---|---|---|
| Materia  | Criterio | Contenidos | Estándares |   |   |   |
| EAR  | 4        | 1, 3       | 25, 27     |   |   |   |
| <i>Indicadores</i>   |          |            | 1          | 2 | 3 | 4 |
| El alumno/a es capaz de recrear alguna de las representaciones cerámicas de la época del Paleolítico.    |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a reconoce, respeta y valora la cerámica como manifestación artística del patrimonio cultural. |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a reconoce la profesión de artesano interesándose por las características de dicha profesión.  |          |            |            |   |   |   |

## ANEXO 24 – LISTA DE COTEJO 3

| Nombre y apellidos del alumno/a:   |          |            |            |    |
|--|----------|------------|------------|----|
| Materia  | Criterio | Contenidos | Estándares |    |
| MAT  | 7        | 7          | 98, 104    |    |
| EAR  | 3        | 6          | 33, 40, 42 |    |
| <i>Indicadores</i>   |          |            | Sí         | No |
| MAT: El alumno/a utiliza instrumentos de dibujo para la construcción de figuras geométricas.             |          |            |            |    |
| MAT: El alumno/a utiliza la composición y descomposición para formar figuras planas a partir de otras.   |          |            |            |    |
| EAR: El alumno/a traza círculos conociendo el radio con el compás.                                       |          |            |            |    |
| EAR: El alumno/a realiza composiciones utilizando formas geométricas básicas.                            |          |            |            |    |
| EAR: El alumno/a conoce y aprecia el resultado de la utilización correcta de los instrumentos de dibujo. |          |            |            |    |

## ANEXO 25 – ESCALA DE VALORACIÓN 6

| Nombre y apellidos del alumno/a:  |          |            |            |   |   |   |
|---|----------|------------|------------|---|---|---|
| Materia   | Criterio | Contenidos | Estándares |   |   |   |
| EAR   | 1        | 1          | 13, 17, 20 |   |   |   |
| Indicadores   |          |            | 1          | 2 | 3 | 4 |
| El alumno/a hace uso del punto al representar la choza.   |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a hace uso de la línea al representar la choza.   |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a hace uso del plano al representar la choza.   |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a analiza y compara las texturas (naturales y artificiales) para que se ajusten mejor a su realidad del dibujo. |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a hace uso de las técnicas dibujísticas más adecuadas para la creación de la choza.                             |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a maneja los materiales e instrumentos adecuados, cuidando el material y el espacio de uso.                     |          |            |            |   |   |   |

## ANEXO 26 – ESCALA DE VALORACIÓN 7

| Nombre y apellidos del alumno/a:  |          |            |            |   |   |   |
|---|----------|------------|------------|---|---|---|
| Materia   | Criterio | Contenidos | Estándares |   |   |   |
| CNA   | 3        | 2          | 36         |   |   |   |
| CSO   | 9        | 5          | 81         |   |   |   |
| Indicadores   |          |            | 1          | 2 | 3 | 4 |
| El alumno/a observa directa e indirectamente de dónde y cómo se extrae el gofio.                                      |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a recoge información sobre la procedencia del gofio y su elaboración.                                       |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a explica la importancia de la agricultura como descubrimiento que cambió profundamente la sociedad humana. |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a explica la importancia de la ganadería como descubrimiento que cambió profundamente la sociedad humana.   |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a valora la importancia de la agricultura como descubrimiento que cambió profundamente la sociedad humana.  |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a valora la importancia de la ganadería como descubrimiento que cambió profundamente la sociedad humana.    |          |            |            |   |   |   |

## ANEXO 27 – LISTA DE COTEJO 4

| Nombre y apellidos del alumno/a:  |          |            |            |    |
|---|----------|------------|------------|----|
| Materia   | Criterio | Contenidos | Estándares |    |
| CSO   | 9        | 5          | 80         |    |
| Indicadores   |          |            | Sí         | No |
| El alumno/a identifica la rueda como un hecho relevante de la Prehistoria.  |          |            |            |    |
| El alumno/a valora la creación de la rueda como una adquisición que cambió a la sociedad humana.  |          |            |            |    |
| El alumno/a reconoce y produce la evolución de la rueda desde sus inicios hasta la actualidad como indicadores de las distintas formas de vida en la Prehistoria y su aparición en el tiempo. |          |            |            |    |

## ANEXO 28 – ESCALA DE VALORACIÓN 8

| Nombre y apellidos del alumno/a:   |          |            |            |   |   |   |
|--|----------|------------|------------|---|---|---|
| Materia  | Criterio | Contenidos | Estándares |   |   |   |
| CSO  | 9        | 4          | 80, 88     |   |   |   |
| Indicadores  |          |            | 1          | 2 | 3 | 4 |
| El alumno/a identifica y localiza en el tiempo la Edad de los Metales.           |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a reconoce las etapas de la Edad de los Metales.                       |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a es capaz de distinguir las características de la Edad de los Metales |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a es capaz de identificación del uso de los metales en cada época.     |          |            |            |   |   |   |
| El alumno/a valora la importancia de la aparición de los metales                 |          |            |            |   |   |   |

## ANEXO 29 – RÚBRICA 3

| Nombre del alumno/a                                      | Materia<br>VAL  | Criterio<br>7  | Contenidos<br>1, 4  | Estándares<br>95, 96, 111  |
|--|---|--|---|--|
| Ítems  | Poco adecuado<br>(1-4)  | Adecuado<br>(5-6)  | Muy adecuado<br>(7-8)   | Bastante adecuado<br>(9-10)  |
| <b>Igualdad de oportunidades entre hombres y mujeres</b> | Es capaz de analizar formas de discriminación por sexo sin reconocer la importancia de derechos como el tratamiento de igualdad de las personas y otros valores de una ciudadanía democrática.                  | Es capaz de analizar formas de discriminación por sexo reconociendo así la importancia de derechos como el tratamiento de igualdad de las personas y otros valores de una ciudadanía democrática con ayuda.                  | Es capaz de analizar formas de discriminación por sexo reconociendo así la importancia de derechos como el tratamiento de igualdad de las personas y otros valores de una ciudadanía democrática con un poco de ayuda.                  | Es capaz de analizar formas de discriminación por sexo reconociendo así la importancia de derechos como el tratamiento de igualdad de las personas y otros valores de una ciudadanía democrática.                  |
| <b>Igualdad de derechos y no discriminación</b>          | Es capaz de analizar formas de discriminación y hechos discriminatorios sin reconocer la importancia de derechos como el tratamiento de igualdad de las personas y otros valores de una ciudadanía democrática. | Es capaz de analizar formas de discriminación y hechos discriminatorios reconociendo así la importancia de derechos como el tratamiento de igualdad de las personas y otros valores de una ciudadanía democrática con ayuda. | Es capaz de analizar formas de discriminación y hechos discriminatorios reconociendo así la importancia de derechos como el tratamiento de igualdad de las personas y otros valores de una ciudadanía democrática con un poco de ayuda. | Es capaz de analizar formas de discriminación y hechos discriminatorios reconociendo así la importancia de derechos como el tratamiento de igualdad de las personas y otros valores de una ciudadanía democrática. |

## ANEXO 30 – RÚBRICA 4

| Nombre del alumno/a                           | Materia<br>MAT  | Criterio<br>7  | Contenidos<br>1, 6  | Estándares<br>102, 108  |
|---|---|--|---|---|
| Ítems   | Poco adecuado<br>(0-4)  | Adecuado<br>(5-6)  | Muy adecuado<br>(7-8)   | Bastante adecuado<br>(9-10)   |
| <b>Elementos básicos de la circunferencia</b> | Identifica y diferencia al menos uno de los elementos básicos de la circunferencia (centro, radio, diámetro, cuerda, arco, tangente y sector circular). | Identifica y diferencia al menos tres de los elementos básicos de la circunferencia (centro, radio, diámetro, cuerda, arco, tangente y sector circular). | Identifica y diferencia más de cinco de los elementos básicos de la circunferencia (centro, radio, diámetro, cuerda, arco, tangente y sector circular). | Identifica y diferencia todos los elementos básicos de la circunferencia (centro, radio, diámetro, cuerda, arco, tangente y sector circular). |
| <b>Elaboración del croquis</b>                | Interpreta y elabora la representación espacial propuesta utilizando las nociones geométricas básicas sin ayuda con bastante ayuda.                     | Interpreta y elabora la representación espacial propuesta utilizando las nociones geométricas básicas con mucha ayuda.                                   | Interpreta y elabora la representación espacial propuesta utilizando las nociones geométricas básicas con un poco ayuda.                                | Interpreta y elabora la representación espacial propuesta utilizando las nociones geométricas básicas sin ayuda.                              |

## ANEXO 31 – LISTA DE COTEJO 5

| Nombre y apellidos del alumno/a:                               |          |            |            |    |
|--|----------|------------|------------|----|
| Materia  | Criterio | Contenidos | Estándares |    |
| MAT  | 7        | 4          | 91         |    |
| Indicadores  |          |            | Sí         | No |
| Identifica ángulos (rectos, agudos, obtuso, llano y completo). |          |            |            |    |
| Representa ángulos (rectos, agudos, obtuso, llano y completo). |          |            |            |    |
| Clasifica ángulos (rectos, agudos, obtuso, llano y completo).  |          |            |            |    |

## ANEXO 32 – RÚBRICA 5

| Nombre del alumno/a                                 | Materia<br>EFI  | Criterio<br>1   | Contenidos<br>1, 2  | Estándares<br>1, 3, 12  |
|---|---|---|---|---|
| Ítems   | Poco adecuado<br>(1-4)  | Adecuado<br>(5-6)   | Muy adecuado<br>(7-8)   | Bastante adecuado<br>(9-10)   |
| <b>Habilidad motriz básica:<br/>Desplazamientos</b> | Ejecuta la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural en muy pocas ocasiones. | Ejecuta la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural en algunas ocasiones. | Ejecuta la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural en la mayoría de las ocasiones. | Ejecutar la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural. |
| <b>Habilidad motriz básica:<br/>Lanzamiento</b>     | Ejecuta la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural en muy pocas ocasiones. | Ejecuta la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural en algunas ocasiones. | Ejecuta la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural en la mayoría de las ocasiones. | Ejecutar la habilidad motriz para resolver la situación en el entorno adecuando la práctica a sus posibilidades y a las demandas de la situación motriz manteniendo el equilibrio postural. |

ANEXO 33 – CUESTIONARIO PARA EL PROFESORADO

<https://forms.gle/T98qvXXDFG25AWULA>

ANEXO 34 – RUEDA DE EVALUACIÓN PARA EL ALUMNADO

