



Hace miles de años:

**La Historia más
Antigua**

4º de Ed. Primaria
Ciencias Sociales
Bloque 4. Las huellas del tiempo

1. CRÉDITOS

1.1. Título

1.2. Autores

1.3. Resumen

“Hace miles de años: La Historia más Antigua”

 **M^a Teresa Rodríguez Escudero (colaboración de Blanca Flor Herrero Morán)**

 La Edad Antigua es una época histórica que coincide con el surgimiento y desarrollo de las Primeras Civilizaciones, también conocidas como Civilizaciones Antiguas. De acuerdo con la historiografía, el inicio de este periodo viene marcado por el surgimiento de la escritura (alrededor del año 4000 a.c.), el cual representa además el fin de la Prehistoria. Así, según este sistema de periodización histórica la Edad Antigua se extiende desde el surgimiento de la escritura, hasta la caída o derrumbe del Imperio Romano de Occidente por las invasiones bárbaras del siglo V.

 En esta época sólo en la zona de influencia del Mar Mediterráneo se desarrollaron varias e importantes culturas cuyo origen se sitúa en las civilizaciones fluviales más cercanas: Egipto y Mesopotamia. En la Península Ibérica la Edad Antigua tiene como protagonistas a: Celtas, Iberos, Tartessos, Fenicios, Griegos, Cartagineses, y Romanos.

 Es impensable la existencia de una cultura occidental, tal y como la conocemos hoy día, sin la pervivencia del mundo grecorromano y su influencia más allá del tiempo, ya sea en la lengua, la cultura, la filosofía, el derecho y una gran variedad de facetas que afectan directamente nuestra vida diaria.

 La asimilación de los modos culturales del mundo romano por las sociedades peninsulares ha recibido el nombre de romanización y la gran cantidad y variedad de fondos arqueológicos de nuestra Comunidad nos permiten establecer un recorrido ilustrativo y didáctico para entender los mecanismos de implantación de los modos culturales y económicos romanos y sus consecuencias sobre nuestro territorio.

 En este sentido, la pervivencia de este legado del mundo romano en Castilla y León es el punto de partida de la reflexión sobre nuestros orígenes como elemento de cohesión con los modos de ser y vivir en la actualidad. La presente Unidad Didáctica pretende ofrecer una visión de la Romanización de la Península Ibérica sin dejar de hacer un breve repaso por la España Prerromana.

 Centrándonos en la parte más didáctica del tema es importante que el alumnado de Primaria conozca aquello que más ha podido influir en lo que somos actualmente. Y es que sin el conocimiento de las culturas que habitaron la península ibérica en la Edad Antigua no podríamos entender gran parte de lo que hoy somos y tenemos.

 A partir del reconocimiento de la propia identidad y del entorno más próximo, iniciaremos a los alumnos en el conocimiento, el análisis y la valoración del entorno físico, social y cultural ya que partir de la propia experiencia ayuda a entender los fenómenos que suceden a nuestro alrededor.

 Abogamos por un modelo de enseñanza facilitador, como proceso de ayuda donde el alumno tendrá que resolver las dificultades que encuentre y donde la interactividad despierte su interés. Así la propuesta planteada para desarrollar este tema dentro del aula pretende poner en práctica las competencias que se desarrollan en Educación Primaria desde la metodología activa basada en Proyectos: donde el alumno sea el principal responsable de su aprendizaje y donde la teoría y la práctica se unan dando lugar a una interacción participativa. Permitiendo así promover no solo el trabajo cooperativo, sino también abordar el aprendizaje de nuevos conceptos desde una perspectiva interdisciplinar. Con ello, los alumnos desarrollarán las competencias básicas y asumirán un papel activo en la construcción de su propio conocimiento.

 Aula digital con acceso a internet: PDI-Proyector-PC.

 Aula virtual: acceso de todo el alumnado.

 Posibilidad de utilización del aula de informática o miniPCs/tablets.

1.4. Requerimientos técnicos

2. CATALOGACIÓN

2.1. Etapa y curso

2.2. Área

2.3. Bloque

2.4. Tema

 **4º de Ed. Primaria**

 **Ciencias Sociales**

 **4. LAS HUELLAS DEL TIEMPO**

	✚ La Península Ibérica en la Edad Antigua. La Romanización. El legado cultural romano en Castilla y León.										
3. PROGRAMACIÓN 3.1. Finalidad	✚ Desde la perspectiva de los procesos de enseñanza: ○ Diseñar una propuesta didáctica que permita partir del nivel competencial previo del alumnado y esté orientada hacia las capacidades, saber hacer, de forma que el tratamiento integrado de los contenidos faciliten la introducción del método científico y la realización adecuada de las diferentes actividades y tareas para la consecución de un determinado resultado práctico final o proyecto. ✚ Desde la perspectiva de los procesos de aprendizaje de los alumnos: ○ Ayudar al alumnado a organizar su pensamiento favoreciendo en él la reflexión, la crítica, la elaboración de hipótesis y la tarea investigadora a través de un proceso en el que cada uno asume la responsabilidad de su aprendizaje y al mismo tiempo le permite construir y compartir el conocimiento con sus compañeros de forma cooperativa. ✚ Desde la perspectiva de la propuesta didáctica planteada sobre “La Edad Antigua”: ○ Datar la Edad Antigua conociendo las características de la vida humana, su organización social y las manifestaciones culturales y artísticas, así como valorar la importancia de los museos y los monumentos históricos de nuestra Comunidad, mostrando una actitud de respeto y cuidado; con la finalidad de que el alumnado de esta etapa adquiera unas referencias históricas que le permitan elaborar una interpretación personal del mundo a través de esos conocimientos básicos de nuestra historia.										
3.2. Competencias	<table border="1"> <thead> <tr> <th>COMPETENCIAS</th><th>TAREAS RELACIONADAS</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td>✚ Comunicación lingüística.</td><td> ▪ Describe y comunica oralmente y/o por escrito, en orden cronológico, los principales movimientos artísticos y culturales de las distintas etapas de la historia de su comunidad autónoma y España (Edad Antigua) citando a sus representantes más significativos. ▪ Data la Edad Antigua y describe las características básicas de la vida en aquel tiempo. </td></tr> <tr> <td>✚ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.</td><td> ▪ Interpreta planos y mapas identificando sus signos convencionales y su lenguaje icónico (en papel o soporte digital). ▪ Reconoce el siglo como unidad de medida del tiempo histórico. ▪ Realiza transformaciones sencillas de medidas de tiempo para adquirir el concepto de duración (lustró, década y siglo) relacionándolo con las edades de la historia conocidas y sabe utilizar los números romanos. </td></tr> <tr> <td>✚ Competencia digital.</td><td> ▪ Utiliza las TIC (Internet, blogs) para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados en el aula. ▪ Analiza informaciones relacionadas con el área, interpreta y compara imágenes, tablas, gráficos, esquemas o resúmenes y maneja las TIC en situaciones de trabajo en el aula. ▪ Explica los diferentes fines de la publicidad y utiliza alguna de sus técnicas para crear un anuncio en soporte informático con un determinado fin. </td></tr> <tr> <td>✚ Aprender a aprender.</td><td> ▪ Realiza trabajos a nivel individual y grupal que suponen la búsqueda, la selección y la organización de información. ▪ Selecciona y organiza información concreta y relevante, la analiza, obtiene conclusiones con apoyo del profesor y lo comunica oralmente y/o por escrito. ▪ Explica la forma de vida y organización social de su comunidad autónoma y de España de la Prehistoria y de la Edad Antigua, por ejemplo en un mapa mental. </td></tr> </tbody> </table>	COMPETENCIAS	TAREAS RELACIONADAS	✚ Comunicación lingüística.	▪ Describe y comunica oralmente y/o por escrito, en orden cronológico, los principales movimientos artísticos y culturales de las distintas etapas de la historia de su comunidad autónoma y España (Edad Antigua) citando a sus representantes más significativos. ▪ Data la Edad Antigua y describe las características básicas de la vida en aquel tiempo.	✚ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	▪ Interpreta planos y mapas identificando sus signos convencionales y su lenguaje icónico (en papel o soporte digital). ▪ Reconoce el siglo como unidad de medida del tiempo histórico. ▪ Realiza transformaciones sencillas de medidas de tiempo para adquirir el concepto de duración (lustró, década y siglo) relacionándolo con las edades de la historia conocidas y sabe utilizar los números romanos.	✚ Competencia digital.	▪ Utiliza las TIC (Internet, blogs) para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados en el aula. ▪ Analiza informaciones relacionadas con el área, interpreta y compara imágenes, tablas, gráficos, esquemas o resúmenes y maneja las TIC en situaciones de trabajo en el aula. ▪ Explica los diferentes fines de la publicidad y utiliza alguna de sus técnicas para crear un anuncio en soporte informático con un determinado fin.	✚ Aprender a aprender.	▪ Realiza trabajos a nivel individual y grupal que suponen la búsqueda, la selección y la organización de información. ▪ Selecciona y organiza información concreta y relevante, la analiza, obtiene conclusiones con apoyo del profesor y lo comunica oralmente y/o por escrito. ▪ Explica la forma de vida y organización social de su comunidad autónoma y de España de la Prehistoria y de la Edad Antigua, por ejemplo en un mapa mental.
COMPETENCIAS	TAREAS RELACIONADAS										
✚ Comunicación lingüística.	▪ Describe y comunica oralmente y/o por escrito, en orden cronológico, los principales movimientos artísticos y culturales de las distintas etapas de la historia de su comunidad autónoma y España (Edad Antigua) citando a sus representantes más significativos. ▪ Data la Edad Antigua y describe las características básicas de la vida en aquel tiempo.										
✚ Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.	▪ Interpreta planos y mapas identificando sus signos convencionales y su lenguaje icónico (en papel o soporte digital). ▪ Reconoce el siglo como unidad de medida del tiempo histórico. ▪ Realiza transformaciones sencillas de medidas de tiempo para adquirir el concepto de duración (lustró, década y siglo) relacionándolo con las edades de la historia conocidas y sabe utilizar los números romanos.										
✚ Competencia digital.	▪ Utiliza las TIC (Internet, blogs) para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados en el aula. ▪ Analiza informaciones relacionadas con el área, interpreta y compara imágenes, tablas, gráficos, esquemas o resúmenes y maneja las TIC en situaciones de trabajo en el aula. ▪ Explica los diferentes fines de la publicidad y utiliza alguna de sus técnicas para crear un anuncio en soporte informático con un determinado fin.										
✚ Aprender a aprender.	▪ Realiza trabajos a nivel individual y grupal que suponen la búsqueda, la selección y la organización de información. ▪ Selecciona y organiza información concreta y relevante, la analiza, obtiene conclusiones con apoyo del profesor y lo comunica oralmente y/o por escrito. ▪ Explica la forma de vida y organización social de su comunidad autónoma y de España de la Prehistoria y de la Edad Antigua, por ejemplo en un mapa mental.										

	- Competencias sociales y cívicas. - Respeto los restos del pasado histórico y reconoce el valor que nos aporta para el conocimiento del pasado. - Recaba información a través de diferentes fuentes para presentar su comunidad autónoma y otras CC.AA. en una exposición oral/escrita destacando sus valores culturales, lingüísticos, etc. y mostrando respeto y curiosidad por lo que aportan las diferencias. - Asume el comportamiento que debe cumplirse cuando visita un museo o un edificio antiguo. - Sentido de la iniciativa y espíritu de empresa. - Muestra actitudes de confianza en sí mismo, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor que le hacen activo ante las circunstancias que le rodean dentro del aula. - Realiza con responsabilidad y esfuerzo las tareas encomendadas y presenta los trabajos de manera correcta, ordenada y clara. - Conciencia y expresiones culturales. - Aprecia la herencia cultural, a escala local y autonómica, como riqueza compartida que hay que conocer, preservar y cuidar. - Identifica en imágenes el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico de su comunidad autónoma.		
3.3. Contenidos	- La Edad Antigua. - La Península Ibérica en la Edad Antigua. - Datación. - Formas de vida. - Actividades económicas. - Producciones culturales, artísticas y arquitectónicas. - La Romanización. - El legado cultural romano en Castilla y León. - Yacimientos arqueológicos y principales manifestaciones artísticas.		
3.4. Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje	<table border="1"> <tr> <td>1. Distinguir aspectos básicos de la Edad Antigua y conocer las características de las formas de vida humana en este periodo, especialmente durante la civilización romana en el territorio de Castilla y León y en la Península Ibérica.</td><td> 1.1. Describe las principales características de la Edad Antigua en la Península Ibérica. 1.2. Reconoce el legado e influencia de las antiguas civilizaciones en nuestra cultura. 1.3. Explica la conquista romana de la Península Ibérica y conoce la organización territorial de la Hispania romana. 1.4. Identifica y explica las principales manifestaciones culturales y artísticas de la época romana. 1.5. Valora el legado de la civilización romana en la Comunidad Autónoma. </td></tr> </table>	1. Distinguir aspectos básicos de la Edad Antigua y conocer las características de las formas de vida humana en este periodo, especialmente durante la civilización romana en el territorio de Castilla y León y en la Península Ibérica.	1.1. Describe las principales características de la Edad Antigua en la Península Ibérica. 1.2. Reconoce el legado e influencia de las antiguas civilizaciones en nuestra cultura. 1.3. Explica la conquista romana de la Península Ibérica y conoce la organización territorial de la Hispania romana. 1.4. Identifica y explica las principales manifestaciones culturales y artísticas de la época romana. 1.5. Valora el legado de la civilización romana en la Comunidad Autónoma.
1. Distinguir aspectos básicos de la Edad Antigua y conocer las características de las formas de vida humana en este periodo, especialmente durante la civilización romana en el territorio de Castilla y León y en la Península Ibérica.	1.1. Describe las principales características de la Edad Antigua en la Península Ibérica. 1.2. Reconoce el legado e influencia de las antiguas civilizaciones en nuestra cultura. 1.3. Explica la conquista romana de la Península Ibérica y conoce la organización territorial de la Hispania romana. 1.4. Identifica y explica las principales manifestaciones culturales y artísticas de la época romana. 1.5. Valora el legado de la civilización romana en la Comunidad Autónoma.		
4. PROCESO DE APRENDIZAJE 4.1. Metodología	- Proponemos utilizar el aprendizaje basado en proyectos (AbP) ya que permite a los alumnos adquirir conocimientos y competencias clave mediante la elaboración de proyectos que dan respuesta a problemas de la vida real. Los alumnos se convierten en protagonistas de su propio aprendizaje y desarrollan su autonomía y responsabilidad, ya que son ellos los encargados de planificar, estructurar, organizar el trabajo y elaborar el producto para resolver la cuestión planteada. Nuestra labor como docentes será guiarlos y apoyarlos a lo largo de todo el proceso. - Esta metodología permite además que los estudiantes desarrollen un aprendizaje significativo dentro de un contexto metodológico activo y participativo: los alumnos aprenden por medio de diferentes estrategias colaborativas y el aprendizaje es significativo y funcional. - Se incentiva además en los estudiantes el desarrollo de otro tipo de competencias al trabajar en equipos de investigación, produciendo y adquiriendo habilidades colectivas de comunicación, colaboración y socialización, donde se busca la progresiva transformación del conocimiento		

	individual en común y éste último en conocimiento científico elaborado y riguroso, teniendo presente que sin actividad no hay aprendizaje. ✚ Destacar igualmente la importancia y las enormes posibilidades educativas que las TIC pueden aportar al trabajo diario de aula en un enfoque metodológico basado en proyectos, tanto en su conocimiento como en su uso. Siendo este último uno de los puntos fuertes para potenciar dicha metodología: las TIC deben ser usadas para aprender y para enseñar ya que sirven como medio de expresión, canal de comunicación, instrumento para buscar, sintetizar y procesar información, herramienta de creación de materiales, medio lúdico y para el desarrollo cognitivo, medio didáctico, y/o generador de nuevos escenarios formativos, entre muchos otros. ✚ Fases de Aplicación: 1. Selección del tema y planteamiento de la pregunta guía. 2. Formación de los grupos de trabajo/equipos. 3. Definición del producto o reto final. 4. Planificación: Plan de trabajo con tareas previstas, encargados y calendario. 5. Investigación. 6. Análisis y síntesis. 7. Elaboración del producto. 8. Presentación del producto. 9. Reflexión colectiva a la pregunta inicial, una vez concluidas las presentaciones. 10. Evaluación y autoevaluación.
4.2. Temporalización	✚ Esta Unidad Didáctica se desarrollará a lo largo del tercer trimestre del curso durante tres semanas (9 sesiones de trabajo de aula con alumnos). ✚ Los modelos de sesiones presentadas parten de la premisa que aunque todas ellas se iniciarán dentro del horario establecido para el área de CCSS también es cierto que algunas de las tareas planteadas pueden llevarse a cabo a lo largo del periodo lectivo del alumnado para que éste tenga la posibilidad de ver la interdisciplinariedad de los aspectos a trabajar y al mismo tiempo le ofrezcamos otros momentos para compartir experiencias con sus compañeros. ✚ Se trata de tareas flexibles, todas ellas, que pueden seleccionarse en función de las características del grupo o del enfoque temático.
4.3. Actividades y tareas	✚ 1ª sesión: “Un viaje a la Antigüedad” ○ Selección del tema y planteamiento de la pregunta guía. ○ Aspectos a trabajar en el aula y sobre los que el alumnado deberá profundizar: ▪ Concepto de Edad Antigua: contextualización. .- Primeras civilizaciones: . Egipto (Nilo). . Mesopotamia (Tigris y Eufrates). .- Civilizaciones clásicas: . Grecia. . Roma. ▪ La Península Ibérica en la Edad Antigua. ○ Actividades: ▪ Para introducir el tema y sensibilizar al alumnado en los diferentes aspectos a desarrollar a lo largo de toda la Unidad Didáctica y relacionados con los aspectos más generales de La Edad Antigua que van desde el concepto de civilización, las primeras civilizaciones, las civilizaciones clásicas y los pueblos que habitaron la Península Ibérica se proponen diferentes tareas a partir del trabajo con diferentes recursos de la web. ○ Tarea a desarrollar para finalizar la sesión: “Ubi sunt”. ▪ Sucesión de diferentes mapas con la presencia de todos los pueblos que habitaron la Península Ibérica. .-Powerpoint: superponer diapositivas con los diferentes mapas en una presentación.

.- Mapas elaborados con “papel cebolla” para poder superponer y ver la ocupación territorial de los diferentes pueblos.

2ª-3ª y 4ª sesión: “De la Península Ibérica a Hispania”

- Sesiones de profundización sobre los diferentes pueblos que habitaron la Península Ibérica.
- Aspectos a trabajar en el aula y sobre los que el alumnado deberá profundizar:
 - Pueblos pobladores: “*In situ*”.
 - .- Tartessos, íberos y celtas.
 - Pueblos colonizadores: “*A priori*”.
 - .- Fenicios, griegos y cartagineses.
 - Pueblos conquistadores: “*A posteriori*”
 - .- Romanos.
- **Actividades:**
 - Se dividirá a la clase en tres grupos de tal forma que cada uno de ellos tendrá que trabajar sobre una de las categorías de pueblos: pobladores, colonizadores o conquistadores.
 - Cada uno de los grupos, en la categoría sobre la que tiene que profundizar, tendrá buscar información sobre:
 - Formas de vida.
 - Actividades económicas.
 - Producciones culturales, artísticas y arquitectónicas.
 - Temporalización establecida para el desarrollo de la actividad:
 - En la sesión 2ª todos los grupos se dedicarán a definir el producto o reto final y a investigar sobre la categoría a trabajar.
 - En la sesión 3ª planificarán la presentación que recoja los aspectos más relevantes de los pueblos estudiados y sintetizarán toda la información.
 - En la sesión 4ª se llevará a cabo una presentación del producto final a modo de exposición oral de los trabajos realizados siguiendo los estándares proporcionados.
 - Para poder llevar a cabo las tareas encomendadas se proporcionan los recursos necesarios para cada sesión.
- **Tareas a desarrollar para finalizar la sesión: “De la Península Ibérica a Hispania”.**
 - .- Powerpoint: con toda la información requerida.
 - .- Además, cada grupo elaborará la siguiente tarea:
 - . Grupo 1 “Pobladores”: “Modus vivendi”.
 - . Grupo 2 “Colonizadores”: “Memorandum”.
 - . Grupo 3 “Conquistadores”: “Vox Populi”.

5ª sesión: “SPQR – Senatus Populusque Romanus”

- Sesiones de profundización sobre “La Romanización” en la Península Ibérica.
- Aspectos a trabajar en el aula y sobre los que el alumnado deberá profundizar:
- La Romanización:
 - División territorial:
 - .- Hispania Citerior y Ulterior.
 - .- Tarraconensis, Baetica y Lusitania.
 - .- Baetica, Lusitania, Cartaginensis, Tarraconensis y Gallaecia.
 - Principales municipios:
 - .- Tarraco.
 - .- Augusta Emerita.
 - .- Italica.
 - .- Cartago Nova.
 - Organización política y social
- **Actividades:**

- A partir de la información que el alumnado ya tiene de los diferentes pueblos que habitaron la Península Ibérica y de la información sobre los romanos aportada por el tercer grupo, iniciamos la fase de reflexión y ampliación de conocimientos para adentrarse en el proceso de romanización que sufrió toda la Península Ibérica.

- **Tarea a desarrollar para finalizar la sesión: “Curriculum vitae”.**

.- Construir un avatar con un personaje romano de Hispania.

6ª sesión: “Vitruvio y Cia”

- Sesión de ampliación.
- Aspectos a trabajar en el aula y sobre los que el alumnado deberá profundizar:
- La Romanización: Urbanismo e ingeniería.
 - Urbanismo:
 - .- Construcciones militares: campamentos y murallas.
 - .- Construcciones civiles:
 - . Públicas: teatros, anfiteatros, termas...
 - . Privadas: villas y domus.
 - .- Construcciones religiosas: templos.
 - Ingeniería:
 - .- Infraestructuras: acueductos, calzadas, puentes, vías...
- **Actividades:**
 - A partir de la información facilitada a través de los diferentes recursos sugeridos, el alumnado se adentrará en la organización de la ciudad desde el punto de vista del mundo romano. Conocerá a alguno de los principales arquitectos (Vitruvio) así como las principales muestras arquitectónicas que ellos nos dejaron.
- **Tarea a desarrollar para finalizar la sesión: “Cardo y decumano”.**
 - .- Tarea de Investigación sobre un plano: comparativa de un plano de una ciudad romana y un plano de una ciudad de la actualidad.

7ª sesión: “Listos para zarpar: Mare Nostrum”

- Sesión de ampliación.
- Aspectos a trabajar en el aula y sobre los que el alumnado deberá profundizar:
- El legado cultural romano en Castilla y León:
 - Yacimientos.
 - Manifestaciones artísticas.
- **Actividades:**
 - En la 7ª sesión nos adentraremos en los principales yacimientos arqueológicos y manifestaciones artísticas de la época romana de nuestra región y provincia.
 - Acercaremos al alumnado de una manera virtual a los restos de nuestros antepasados que podemos encontrar y situar en Castilla y León, para lo cual les pediremos que busquen y elaboren un folleto informativo con los principales yacimientos, recogiendo en cada uno de ellos alguna de las muestras más representativas del mismo e incluyendo igualmente una representación gráfica del número de yacimientos romanos por provincia (un diagrama de barras o sectores).
- **Tarea a desarrollar para finalizar la sesión: “Cuaderno de bitácora”.**

8ª sesión: “Todos los caminos llevan a Roma”

- Sesión de refuerzo: Visita a un museo provincial, excursión a Las Médulas o a alguna villa romana de su localidad.
- Aspectos a trabajar en el aula y sobre los que el alumnado deberá profundizar:
 - El legado cultural romano en Castilla y León.
- **Actividades:**

	- Después del trabajo de aula sobre los principales yacimientos de nuestra Comunidad realizaremos una excursión/visita guiada al Museo Provincial o a alguna villa romana de su localidad o a Las Médulas en León. - Se puede solicitar igualmente la posibilidad de realización de un taller con expertos para acercar a nuestros alumnos, de una manera vivenciada, al legado romano. ○ Tarea a desarrollar para finalizar la sesión: “Visita-Taller”.
	✚ 9ª sesión: Tarea final: “Alea iacta est: La suerte está echada” - Tomando como referencia la locución latina “Alea iacta est”, para aludir a una decisión extrema que se asume, planteamos a los alumnos una tarea final de recopilación de toda la información vista a lo largo de la Unidad didáctica a modo de cómic realizado como fotonovela cuyo personaje principal será un personaje de la Edad Antigua (figura de Playmobil caracterizada a la manera del pueblo que representa): “Mi personaje playmobil de la Edad Antigua”. - Igualmente planteamos a los alumnos la posibilidad de elegir entre uno de los siguientes retos para que sobre el mismo, lleven a cabo una profunda tarea de investigación cuyos resultados posteriormente expondrán al resto de sus compañeros: Mapa de carreteras. Comparativa entre las principales vías romanas de Hispania y las actuales autovías que cruzan la Península Ibérica. Las 7 maravillas de la Antigüedad: Identificación de las 7 maravillas de la Antigüedad, ubicación, pervivencia de las mismas y selección de las que ellos considerarían las 7 maravillas de la actualidad. De la Torre de Hércules a las columnas de Hércules: Contextualizar dentro de los 12 trabajos de Hércules y averiguar dónde pudieron estar las 2 columnas que separaban Europa y África. Igualmente, pueden investigar sobre el escudo de España y ese “non plus ultra”.
5. EVALUACIÓN	
5.1. Momentos	✚ Evaluación inicial: - Para conocer el punto de partida y conocimientos previos del alumno. ✚ Evaluación de proceso: - Evaluamos para acompañar la evolución y con la finalidad de reajustar aprendizajes a lo largo del desarrollo del proyecto si fuera necesario y en su caso conocimientos y tareas de ampliación y/o refuerzo. ✚ Evaluación final: - Control de lo aprendido y valoración del proceso de aprendizaje y del resultado final. ✚ Autoevaluación y coevaluación: - Conocer la opinión de los implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje es importante.
5.2. Procedimientos	✚ El alumno conocerá desde el inicio de la Unidad Didáctica el plan de trabajo y las tareas a realizar, así como la tarea final. ✚ Se valorará la comprensión, las competencias, la personalidad y los comportamientos a través de la observación directa y la intervención: ✚ Observación directa: - Informal. - Formal: Escalas y registros. ✚ Intervención: - Informal: conversaciones apreciativas y protocolos. - Formal: rúbricas, exámenes, portfolios, actividades, proyectos y tareas finales.
5.3. Instrumentos	✚ Evaluación para el aprendizaje: Autoevaluación: El alumno ha llevado a cabo un proceso de aprendizaje autónomo. Por tanto, nadie mejor que él mismo conoce todo lo que ha aprendido y todo lo que se ha

esforzado. Se pueden establecer algunos aspectos para que el alumno se autoevalúe: aprendizaje logrado, tiempo invertido, proceso seguido, etc.

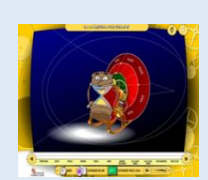
- Evaluación realizada entre pares (co-evaluación). El alumno, durante su proceso de aprendizaje, ha trabajado con sus compañeros cooperativamente. Por tanto conocer la opinión de los compañeros también resulta interesante. Los aspectos sobre los que se pueden preguntar pueden ser: ambiente cooperativo dentro del grupo, reparto de tareas eficaz, cumplimiento de las expectativas como grupo, etc.
- Los propios mini proyectos/tareas finales de cada sesión tanto de forma individual como grupal.
- Portafolios de los alumnos.
- Exposiciones.

✚ **Evaluación sumativa o formativa:**

- Casos prácticos: en los que los alumnos tengan que poner en práctica todo lo que han aprendido.
- Realización de pruebas individualizadas que no estén basadas en la reproducción automática de los contenidos estudiados, sino que implique que el alumno organice coherentemente sus conocimientos.
- Documentos gráficos o textuales elaborados por los alumnos a lo largo de la Unidad Didáctica.
- Rúbricas.

**6. MATERIALES Y
RECURSOS**

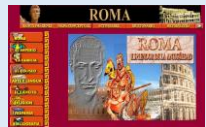
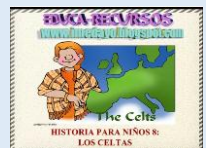
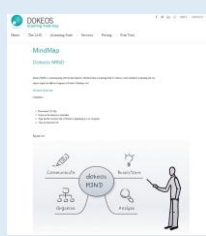
✚ **Recursos Sesión 1ª: Un viaje a la Antigüedad**

Recurso 1.1. Video de YouTube: "Primeras civilizaciones para niños". https://youtu.be/WPwWtvkqKzo	Actividad 1	
Recurso 1.2. Blog con esquema de la Edad Antigua: "Cronología desde la Prehistoria hasta la Edad Media" http://miscosasdemaestra.blogspot.com.es/2013/11/conocemos-la-historia-la-edad-antigua.html	Actividad 2	
Recurso 1.3. Aplicación online interactiva: "Un viaje a través de la Historia": http://catedu.es/chuegos/historia/historia.swf	Actividad 2	
Recurso 1.4. Aplicación online interactiva: "Los pueblos del Mediterráneo" http://www.juntadeandalucia.es/averroes/html/adjuntos/2007/09/13/0030/mediterraneos/presentacion.htm	Actividad 2	
Recurso 1.5. Aplicación online interactiva: "En tiempo de los romanos: Pueblos prerromanos" http://www.clarionweb.es/5_curso/c_medio/cm515/cm51501.htm	Actividad 2	
Recurso 1.6. Aplicación online interactiva: "La máquina del tiempo": http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/maquina_tiempo/popup.htm	Actividad 2	

Recurso 1.7. Aplicación online interactiva: <i>"Egipto. Tierra de faraones"</i> . http://www.juntadeandalucia.es/averroes/html/adjuantos/2007/09/13/0030/egipto/entrada/entrada.htm	Actividad 2	
Recurso 1.8. Blog con entrada a presentación sobre: <i>"El antiguo Egipto"</i> http://imedayo.blogspot.com.es/2011/04/historia-para-ninos-2-el-antiguo-egipto.html	Actividad 2	
Recurso 1.9. Blog con entrada a presentación sobre: <i>"Primeras civilizaciones: Mesopotamia"</i> http://imedayo.blogspot.com.es/2011/04/historia-para-ninos-6-civilizacion.html	Actividad 2	
Recurso 1.10. Blog con entrada a presentación sobre: <i>"La Antigua Grecia"</i> http://imedayo.blogspot.com.es/2011/04/historia-para-ninos-4-la-antigua-grecia.html	Actividad 2	
Recurso 1.11. Blog con entrada a presentación sobre: <i>"Civilización Romana"</i> http://imedayo.blogspot.com.es/2011/04/historia-para-ninos-5-la-civilizacion.html	Actividad 2	
Recurso 1.12. Aplicación online interactiva <i>"La Celtiberia en España: Territorio Iberkeltia"</i> http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/recursos_educaline/celtiberia/general_primaria/index.html	Actividad 2	
Recurso 1.13. Esquema: <i>"Edad Antigua en la Península Ibérica"</i> http://image.slidesharecdn.com/esquemasconosantillana1-131007141535-phpapp02/95/esquemas-cono-santillana-3-ciclo-52-638.jpg?cb=1381155417	Actividad 3	
Recurso 1.14. Aplicación online interactiva: <i>"Edad Antigua. Los pueblos prerromanos"</i> http://213.0.8.18/portal/Educantabria/ContenidosEducativosDigitales/Primaria/Cono_3_ciclo/CONTENIDOS/HISTORIA/DEFINITIVO%20ANTIGUA/misito7/edad_antigua4.htm	Actividad 4	

Recursos Sesión 2ª-3ª y 4ª: De la Península Ibérica a Hispania

Recurso 2.1. Aplicación online interactiva: <i>"Un viaje a través de la Historia"</i> : http://catedu.es/chuegos/historia/historia.swf	Actividad 6	
---	-------------	---

Recurso 2.2. Aplicación online interactiva: <i>"Los pueblos del Mediterráneo"</i> http://www.juntadeandalucia.es/averroes/html/adjuntos/2007/09/13/0030/mediterraneos/presentacion.htm	Actividad 6	
Recurso 2.3. Aplicación online interactiva: <i>"En tiempo de los romanos: Pueblos prerromanos"</i> http://www.clarionweb.es/5_curso/c_medio/cm515/cm51501.htm	Actividad 6	
Recurso 2.4. Aplicación online interactiva: <i>"La máquina del tiempo":</i> http://www.educa.jcyl.es/educacyl/cm/gallery/Recursos%20Infinity/aplicaciones/maquina_tiempo/popup.htm	Actividad 6	
Recurso 2.5. Aplicación online interactiva: <i>"Roma: Esplendor de la Antigüedad"</i> http://www.juntadeandalucia.es/averroes/html/adjuntos/2007/09/13/0030/roma/entrada/entrada.htm	Actividad 6	
Recurso 2.6. Aplicación online interactiva: <i>"La Romanización"</i> http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/b/04/animaciones/a_fc_anim01_3_v00.html	Actividad 6	
Recurso 2.7. Aplicación online interactiva: <i>"Tartessos y fenicios"</i> http://www.juntadeandalucia.es/averroes/recursos_informaticos/proyectos2004/andalucia/FORMATO%20WEB/tartessos.htm	Actividad 6	
Recurso 2.8. Blog con entrada a presentación sobre: <i>"Los celtas"</i> http://imedayo.blogspot.com.es/2011/04/historia-para-ninos-8-los-celtas.html	Actividad 6	
Recurso 2.9. Recurso para la elaboración de mapas mentales y esquemas: <i>"MindMap: Dokeos Mind"</i> http://www.dokeos.com/mind/	Actividad 7	
Recurso 3.1. Recurso para la elaboración de videos animados y/o presentaciones: <i>"PowToon"</i> http://www.powtoon.com/home/g/es/	Actividad 9	

Recursos Sesión 5ª: SPQR: Senatus Populusque Romanus

Recurso 5.1. Aplicación online interactiva: <i>"La Romanización"</i> http://ares.cnice.mec.es/ciengehi/b/04/animaciones/a_fc_anim01_3_v00.html	Actividad 11	
Recurso 5.2. Aplicación online interactiva: <i>"Las raíces históricas de España: De la Prehistoria a la Edad Moderna. Península Ibérica en la Antigüedad. La Hispania Romana y su herencia"</i> http://agrega.juntadeandalucia.es/visualizar/es/es-an_2010062213_9122418/true	Actividad 11	
Recurso 5.3. Aplicación online interactiva: <i>"Antigua Roma"</i> http://web.educastur.princast.es/proyectos/jimena/pj_isabelan/doc/roma.htm	Actividad 11	
Recurso 5.4. Aplicación online interactiva: <i>"La sociedad romana"</i> http://elpais.com/elpais/2005/12/23/media/1135334745_720215.html	Actividad 11	
Recurso 5.5. Blog con entrada a presentación sobre: <i>"La civilización romana"</i> http://imedayo.blogspot.com.es/2011/04/historia-para-ninos-5-la-civilizacion.html	Actividad 13	
Recurso 5.6. Herramienta que produce un "voki" (avatar) que se mueve y habla: <i>"Voki"</i> http://www.voki.com/	Actividad 13	

Recursos Sesión 6ª: Vitruvio y Cía

Recurso 6.1. Aplicación online interactiva: <i>"Un viaje a través de la Historia: Roma"</i> http://catedu.es/chuegos/historia/historia.swf	Actividad 14	
Recurso 6.2. Aplicación online: <i>"Historia del Arte. Diccionario de términos"</i> http://recursos.crftic.es/arte/	Actividad 14	
Recurso 6.3. Aplicación online interactiva: <i>"Las calzadas romanas"</i> http://catedu.es/aragonromano/calzadas.htm	Actividad 14	

Recurso 6.4. Aplicación online interactiva: <i>"La domus romana"</i> http://www.encyclopedia-aragonesa.com/monograficos/historia/epoca_romana/multimedia/domus/default.asp	Actividad 14	
Recurso 6.5. Web de consulta: <i>"Historia de la arquitectura en España"</i> http://www.spanisharts.com/arquitectura/roma_urbano.html	Actividad 15	

Recursos Sesión 7ª: Listos para zarpar: Mare Nostrum

Recurso 7.1. Página Web: <i>"Portal Oficial de Turismo de Castilla y León: Yacimientos arqueológicos"</i> http://www.turismocastillayleon.com/es/arte-cultura-patrimonio/yacimientos-arqueologicos	Actividad 16	
Recurso 7.2. Publicación: <i>Publicación de la Junta de Castilla y León: "Castillos y yacimientos arqueológicos de Castilla y León"</i> http://destinocastillayleon.es/index/wp-content/uploads/2013/08/GuiaWebHISTORIA2013.pdf	Actividad 16	
Recurso 7.3. Publicación: <i>"El Patrimonio de Castilla y León. Unidades Didácticas de la Fundación Villalar"</i> http://www.ccyL.es/export/sites/ccyl/educativa/divulgacion/librosfundvillalar/patrimonio.html Enlace al pdf: http://www.ccyL.es/export/sites/ccyl/docs/educativos/PatrimonioCYL.pdf	Actividad 17	

Recursos Sesión 8ª: Todos los caminos llevan a Roma

Recurso 8.1. Página Web: <i>"Webs de Museos provinciales de Castilla y León"</i> http://www.museoscastillayleon.jcyl.es/web/jcyl/MuseosCastillayLeon/es/Plantilla66y33_100/1284411773787/_/_/_	Actividad 18	
Recurso 8.2. Página Web: Webs de Villas romanas: <i>"La Villa Romana de La Olmeda en Palencia"</i> http://www.villaromanalaolmeda.com/contenido?id=b5ae8f5d-a385-11e2-94ac-fb9baaa14523&idSeccion=mi_7	Actividad 18	

Recurso 8.3. Página Web:
Web de la “Fundación de Las Médulas” en León
<http://www.fundacionlasmedulas.info/>

Actividad 18



Recursos Sesión 9ª: Alea iacta est

Recurso 9.1. Blog con entrada a presentación sobre:
“Las 7 maravillas del mundo para niños”
<http://imedayo.blogspot.com.es/2015/05/las-siete-maravillas-del-mundo-antiguo.html>

Actividad 20



Recurso 9.2. Wikipedia:
“Las 7 maravillas del mundo”
https://es.wikipedia.org/wiki/Siete_maravillas_del_mundo_antiguo

Actividad 20



Recurso 9.3. Blog:
“Las 7 maravillas del mundo”
<http://beatrizrios123.blogspot.com.es/2015/04/las-siete-maravillas-del-mundo.html>

Actividad 20



Recurso 9.4. Herramienta web 2.0:
“Issuu”
<http://issuu.com/>

Actividad 20



Recurso 9.5. Herramienta web 2.0:
“Calameo”
<http://es.calameo.com/>

Actividad 20



Recurso 9.6. Herramienta web 2.0:
“Prezi”
<https://prezi.com/>

Actividad 20



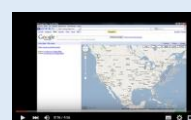
Recurso 9.7. Web:
“Vías Romanas en Castilla y León”
<http://www.viasromanas.net/>

Actividad 20



Recurso 9.8. Video tutorial de YouTube:
“Mapas personalizados con Google Maps”
<https://www.youtube.com/watch?t=182&v=9vS8hmGtview>

Actividad 20



Recurso 9.9. Herramienta web 2.0:
“Prezi”
<https://prezi.com/>

Actividad 20



7. DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	 Actividades Sesión 1ª: Un viaje a la Antigüedad  Actividad 1: ▪ Planteamiento de la pregunta inicial: “Con el surgimiento de la escritura se cierra la Prehistoria y comienza una nueva etapa de la Historia, la Edad Antigua. ¿Cuáles son las aportaciones más importantes de las primeras civilizaciones de la Edad Antigua a la historia?”. ▪ A partir de esta pregunta los alumnos tienen que desarrollar de forma cooperativa un proyecto abierto en el que tendrán que llevar a cabo distintas tareas de forma creativa para adentrarse en la vida de aquellas primeras civilizaciones que habitaron la Península Ibérica. ▪ Para introducir el tema y sensibilizar al alumnado en el concepto de “civilización” les mostraremos el video “<i>Primeras civilizaciones para niños</i>” que será el punto de partida de toda la Unidad Didáctica (Recurso 1.1).  Actividad 2: ▪ Buscarán información y profundizarán un poquito más en el tema de las primeras civilizaciones y las civilizaciones clásicas partiendo del esquema ofrecido como Recurso 1.2 “Cronología desde la Prehistoria hasta la Edad Media” y con la ayuda de cualquiera de los siguientes recursos online: - Recurso 1.3. Un viaje a través de la historia. - Recurso 1.4. Los pueblos del Mediterráneo. - Recurso 1.5. En tiempo de los romanos: Pueblos prerromanos y Roma. - Recurso 1.6. La máquina del tiempo. - Recurso 1.7. Egipto y Mesopotamia. - Recurso 1.8. Egipto. Tierra de faraones. - Recurso 1.9. El antiguo Egipto. - Recurso 1.10. Primeras civilizaciones. Mesopotamia. - Recurso 1.11. La Antigua Grecia. - Recurso 1.12. Civilización Romana.

- En todos ellos encontrarán información sobre las primeras civilizaciones (Egipto y Mesopotamia) y las civilizaciones clásicas (Grecia y Roma).
- Para trabajar aquellos aspectos más relacionados con los pueblos que habitaron la Península Ibérica proponemos trabajar con la aplicación interactiva del portal de Educación de la Junta de Castilla y León “La Celtiberia en España: Territorio Iberkeltia” (Recurso 1.13).

Actividad 3:

- Con toda la información recopilada se elaborará en gran grupo un esquema de la Edad Antigua en la Península Ibérica con las características más relevantes de los pueblos que habitaron la Península antes de llegar los romanos.
- A modo de ejemplo se ofrece el siguiente recurso que puede servir de ayuda y/o guía: Recurso 1.14. “Esquema Edad Antigua en la Península Ibérica”.

Actividad 4:

- Se ofrece el recurso online 1.15. “Edad Antigua” para que los alumnos posteriormente puedan colocar en un mapa interactivo los diferentes pueblos colonizadores que habitaron la Península Ibérica:
 - Actividad interactiva “Los Pueblos colonizadores”. Recurso 1.16.

Actividad 5:

- Tarea final de la sesión: “Ubi Sunt”
 - Sucesión de mapas con la ubicación exacta de los pueblos que habitaron la Península Ibérica en la Edad Antigua.
- Se harán grupos de 7 alumnos para que en cada uno de los grupos formados se elaboren 7 mapas de la Península Ibérica con la ubicación exacta de los diferentes pueblos que habitaron la misma: Tartessos, íberos, celtas, fenicios, griegos, cartagineses y romanos.
- En cada una de ellos se deberá recoger la situación exacta y la época en la que estuvieron en la Península Ibérica.
- Para realizar dicha tarea se plantean dos opciones:
 - Superposición cronológica de los mapas elaborados con alguna herramienta digital: Exposición oral y presentación de las diapositivas a través de Powerpoint.
 - Superposición cronológica de los mapas elaborados de manera manual con “papel cebolla” o “transparencias”: Exposición oral y presentación de los mapas elaborados.

Actividades Sesión 2ª-3ª y 4ª: De la Península Ibérica a Hispania

Sesión 2ª. Actividad 6:

- Se dividirá la clase en tres grandes grupos de tal forma que cada uno de ellos tendrá que buscar información y profundizar en la categoría adjudicada:
 - Pobladores: Tartessos, íberos y celtas.
 - Colonizadores: Fenicios, griegos y cartagineses.
 - Conquistadores: Romanos.

- Cada uno de los grupos deberá dar respuesta a los siguientes retos planteados:
 - Datación y ubicación en la Península Ibérica.
 - Formas de vida.
 - Actividades económicas.
 - Producciones culturales, artísticas y arquitectónicas.
- Cada grupo tendrá que elaborar además de la presentación final para la exposición de la categoría de pueblos asignada, otra pequeña tarea digital:
 - Grupo 1: Pobladores: Tarea digital denominada “Modus Vivendi”
 - Grupo 2: Colonizadores: Tarea digital denominada “Memorandum”.
 - Grupo 3: Conquistadores: Tarea digital denominada “Vox Populi”.
- Una vez hechos los grupos y explicadas las tareas a realizar se ofrecen a cada grupo diferentes recursos para que puedan profundizar en las principales características de los pueblos objeto de estudio que tienen asignados.
- Se facilitan los siguientes recursos para poder llevar a cabo la actividad 6:
 - Recurso 2.1. Un viaje a través de la historia.
 - Recurso 2.2 Los pueblos del Mediterráneo.
 - Recurso 2.3. En tiempo de los romanos: Pueblos prerromanos y Roma.
 - Recurso 2.4. La máquina del tiempo.
 - Recurso 2.5. Roma: Esplendor de la Antigüedad.
 - Recurso 2.6. La romanización.
 - Recurso 2.7. Tartessos y fenicios.
 - Recurso 2.8. La civilización griega.
 - Recurso 2.9. Los celtas.

Sesión 2ª. Actividad 7:

- Análisis de información: La Edad Media en la Península Ibérica.
- Elaboración por parte de cada grupo de un esquema con los principales aspectos a incluir en la presentación final que tienen que hacer sobre la categoría de pueblo asignado y que expondrán en la sesión 4ª.
- Para la elaboración del esquema pueden utilizar el siguiente recurso: MindMap: Dokeos Mind (Recurso 2.10).
- Deberán dar respuesta a las interrogantes planteadas y al mismo tiempo incluir contenido visual que facilite la exposición del tema.

Sesión 3ª. Actividad 8:

- Planificación de la tarea por parte de cada grupo y elaboración de la presentación final con powerpoint.

Sesión 3ª: Actividad 9.

- Diseño y planificación de la tarea digital encomendada a cada grupo:
 - Grupo 1: Pobladores: Tarea digital denominada “Modus Vivendi”
 - Grupo 2: Colonizadores: Tarea digital denominada “Memorandum”.
 - Grupo 3: Conquistadores: Tarea digital denominada “Vox Populi”.
- “Modus Vivendi”: Grupo 1.
 - Elaboración de un video animado o presentación con PowToon (Recurso 3.1) sobre la forma de vida de los primeros pobladores de la Península Ibérica.

- “Memorandum”: Grupo 2.
 - Grabación de un reportaje de vídeo con Windows movie maker (o cualquier otra aplicación para tablets) con las principales formas de vida de los pueblos colonizadores.
- “Vox Populi”: Grupo 3.
 - Elaboración de un folleto informativo con Publisher o Word sobre la forma de vida de los romanos.



Sesión 4ª: Actividad 10.

- Tarea final de las sesiones: “De la Península Ibérica a Hispania”.
- Exposición por grupos de cada uno de los trabajos elaborados: Pobladores, Colonizadores y Conquistadores.
- Una vez finalizadas todas las exposiciones se hará una copia de cada una de ellas para todos los alumnos.
- Presentación de los tres trabajos digitales de cada grupo:
 - Modus Vivendi de los tartessos, íberos y celtas.
 - Memorandum de los fenicios, griegos y cartagineses.
 - Vox Populi de los romanos.



Actividades Sesión 5ª: SPQR: Senatus Populusque Romanus



Actividad 11:

- Visualización de conceptos clave sobre la Romanización y recopilación de información sobre la misma.
- Se facilitan los siguientes recursos para poder llevar a cabo la actividad:
 - Recurso 5.1. La Romanización.
 - Recurso 5.2. Las raíces históricas de España: De la Prehistoria a la Edad Moderna: Península Ibérica en la Antigüedad. La Hispania romana y su herencia.
 - Recurso 5.3. Antigua Roma.
 - Recurso 5.4. La sociedad romana.



Actividad 12:

- Esquema-pictograma sobre la Romanización: visión general.
- Con toda la información que han ido recopilando elaborarán un esquema en papel con los datos más relevantes de la Romanización. Para su elaboración pueden incluir imágenes y texto de aquellos aspectos más relevantes de la romanización de la Península Ibérica.
- Dicha actividad se realizará de manera individual y todos los esquemas elaborados podrán formar parte de los diarios de aula de los alumnos y/o de su portafolio del proyecto.



Actividad 13:

- Tarea final de la sesión: “Curriculum Vitae”.
- A partir de la información que el alumnado ya tiene de los diferentes pueblos que habitaron la Península Ibérica y de la información sobre los romanos aportada por el

tercer grupo, iniciamos la fase de reflexión y ampliación de conocimientos para adentrarse en el proceso de romanización que sufrió toda la Península Ibérica.

- Tarea a desarrollar para finalizar la sesión: "Curriculum Vitae".
 - Construir un avatar con un personaje romano de Hispania e incorporarle voz para que explique quién es, en qué época estuvo en Hispania y a qué se dedicaba.
 - Para la realización de dicha tarea se proporcionan los siguientes recursos:
 - .- La civilización romana (Recurso 5.5): aplicación online interactiva.
 - .- Voki (Recurso 5.6): herramienta que produce un "voki" o personaje (avatar) que se mueve y habla el texto que le introducimos. El "voki" resultante lo podemos insertar en una página web, blog, wiki, etc. o bien enviarlo por correo electrónico e incluso por móvil.

Actividades Sesión 6ª: Vitruvio y Cía

Actividad 14:

- Presentación de algunas de las principales muestras de urbanismo e ingeniería del mundo romano a su paso por la Península Ibérica:
 - Urbanismo:
 - . Construcciones militares: campamentos y murallas.
 - . Construcciones civiles:
 - .- Públicas: teatros, anfiteatros y termas.
 - .- Privadas: villas y domus.
 - . Construcciones religiosas: templos
 - Ingeniería:
 - . Infraestructuras: acueductos, calzadas, puentes y vías.
- Se ofrecen los siguientes recursos para el trabajo de aula sobre los contenidos a trabajar:
 - Recurso 6.1. Un viaje a través de la Historia: Roma
 - Recurso 6.2. Historia del Arte. Diccionario de términos.
 - Recurso 6.3. Las calzadas romanas.
 - Recurso 6.4. La domus romana
- Una vez vistas las principales muestras de urbanismo e ingeniería que los romanos dejaron en las zonas que conquistaron, pediremos a nuestros alumnos que, de manera grupal, elaboren un pequeño documento que recoja la ubicación en la Península Ibérica de alguna de las muestras de urbanismo e ingeniería de los romanos que todavía hoy podemos encontrar en nuestro país.
- Igualmente pueden incorporar una pequeña descripción del tipo de construcción recogida en el trabajo y utilidad de la misma en la época romana.
- Se pretenden hacer una pequeña recopilación de algunas de las más relevantes muestras artísticas de la Romanización en la Península Ibérica incluyendo una breve descripción de las mismas.



Actividad 15:

- Tarea final de la sesión: “Cardo y decumano”
- Por grupos realizarán una pequeña tarea de investigación sobre un plano estableciendo una visión comparativa de un plano de una ciudad romana y un plano de esa misma ciudad en la actualidad.
 - Para la realización de dicha tarea se proporciona el siguiente recurso:
 - .- La Historia de la arquitectura en España (Recurso 6.5)
 - .- Planos actuales de las ciudades a comparar.



Actividades Sesión 7ª: Listos para zarpar: Mare Nostrum



Actividad 16:

- Estudio de la situación de los principales yacimientos arqueológicos romanos de nuestra Comunidad.
- En un mapa mudo de la Comunidad situarán los principales yacimientos de cada una de las provincias de nuestra Comunidad.
- Para realizar dicha tarea les proporcionaremos los siguientes recursos:
 - Recurso 7.1. Web del portal oficial de Turismo de Castilla y León: Yacimientos arqueológicos.
 - Recurso 7.2. Publicación de la Junta de Castilla y León: “Castillos y yacimientos arqueológicos de Castilla y León”.



Actividad 17:

- Tarea final de la sesión: “Cuaderno de bitácora”
- Elaboración de un folleto informativo con los principales yacimientos de cada provincia, incluyendo igualmente alguna de las muestras artísticas más representativas aparecidas en cada uno de ellos.
- A modo de ejemplo:
 - Recurso 7.3. El Patrimonio de Castilla y León. Unidades didácticas de la Fundación Villalar.
- También se puede trabajar con ellos el número de yacimientos romanos por provincia y elaborar una representación gráfica de los mismos (diagrama de barras o sectores).



Actividades Sesión 8ª: Todos los caminos llevan a Roma



Actividad 18:

- Planificación y organización de una salida al entorno para conocer los restos arqueológicos de la Edad Antigua en su provincia (Museo provincial), excursión a las Médulas (León) o alguna villa o yacimiento romano de su localidad.
- Participación en alguno de los talleres didácticos ofrecidos por los museos provinciales en las visitas de escolares.
- Recursos a consultar:
 - Recurso 8.1. Webs de Museos Provinciales de Castilla y León.
 - Webs de las Villas Romanas.

- A modo de ejemplo: web de la villa de La Olmeda en Palencia (Recurso 8.2)

- Recurso 8.3. Web de la Fundación de Las Médulas.

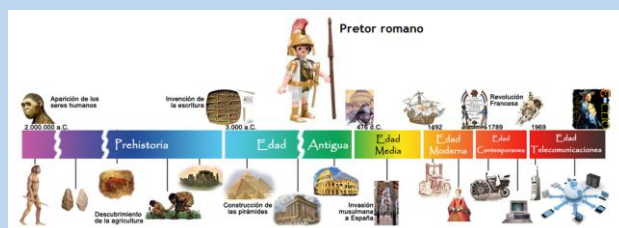
Actividad 19:

- Tarea final de la sesión: “Visita-Taller”.
- Jornada de visita y realización de alguno de los talleres ofertados por el museo provincial de su localidad.

Actividades Sesión 9ª: “Alea iacta est”: La suerte está echada

Actividad 20:

- Tarea Final a desarrollar: Alea iacta est.
- Tomando como referencia la locución latina “Alea iacta est”, para aludir a una decisión extrema que se asume, planteamos a los alumnos una tarea final de recopilación de toda la información vista a lo largo de la Unidad a modo de cómic realizado como fotonovela cuyo personaje principal será un personaje de la Edad Antigua (figura de Playmobil caracterizada a la manera del pueblo que representa): “*Mi personaje playmobil de la Edad Antigua*”.
- Para la realización de dicha tarea tendrán que elegir un personaje de alguno de los pueblos estudiados y:
 - 1.- Caracterizar una figura de Playmobil con la indumentaria del pueblo y estamento al que pertenece el personaje elegido.
 - 2.- Elaborar un eje cronológico de toda la Edad Antigua en el que aparezca claramente reseñada en dicha línea temporal la datación histórica de dicho personaje.
 - 3.- Elaborar un mapa de situación que recoja la ubicación exacta del pueblo al que pertenece el personaje elegido y la localidad en la que vivió (Tarea “Ubi sunt” realizada en la 1ª sesión).
 - 4.- Recoger la forma de vida de dicho pueblo (Tarea “Modus vivendi” realizada en la 2ª, 3ª y 4ª sesión)
 - 5.- Diseñar un avatar con dicho personaje incorporándole voz para que de forma narrada explique de quién se trata (Tarea “Curriculum vitae” realizada en la 5ª sesión).
 - 6.- Recoger alguna muestra y/o manifestación artística de dicho pueblo y/o personaje a su paso por la Península Ibérica (Tarea “Cuaderno de bitácora” realizada en la 7ª sesión).



- Con toda la información solicitada pretendemos conjugar la Historia con el lenguaje visual, comic a partir de viñetas y fotos hechas por los niños con todos los trabajos y la figura de playmobil, que posteriormente editarán con un editor de diapositivas.
- Así, una vez hechas las 6 actividades, en cada una de ellas colocarán la figura de playmobil donde ellos consideren y fotografiarán el resultado final. De esta forma, todos los alumnos diseñarán un cómic a modo de fotonovela con seis diapositivas que resumirán lo más representativo del pueblo y personaje elegido y que tendrán que exponer al resto de compañeros.

- Recursos ofrecidos: todos los utilizados para la elaboración de las tareas solicitadas en cada sesión.
- Herramientas de ayuda a la elaboración del trabajo: Powerpoint, figura de playmobil y cámara de fotos o Tablet.

A modo de gran reto:

Planteamiento de una tarea de mayor dificultad para aquellos alumnos que deseen profundizar en aspectos de la Edad Antigua más complejos y que perviven en la actualidad como símbolos de lo que un día fuimos.

Ofrecemos a los alumnos la posibilidad de elegir uno de los siguientes retos para que sobre el mismo lleven a cabo una tarea de investigación cuyos resultados posteriormente expondrán al resto de sus compañeros:

- **Las 7 maravillas de la Antigüedad:** Identificación a modo de presentación (oral y escrita) de las 7 maravillas de la Antigüedad, ubicación, pervivencia de las mismas y selección de las que ellos considerarían las 7 maravillas de la actualidad. En grupos de 4 alumnos elegirán el formato final de su presentación e investigarán sobre el tema elegido.
 - Recursos ofrecidos:
 - .- Recurso 9.1. Las 7 maravillas del mundo para niños.
 - .- Recurso 9.2. Wikipedia: Siete maravillas del mundo antiguo.
 - .- Recurso 9.3. Blog: Las siete maravillas del mundo.
 - Herramientas de ayuda a la elaboración del trabajo:
 - .- Recurso 9.4. Issuu: servicio en línea que permite la visualización de cualquier tipo de material digitalizado electrónicamente, como libros, revistas, periódicos, y otros medios impresos.
 - .- Recurso 9.5. Calameo: servicio online para la creación de libros digitales interactivos que permiten incorporar videos, audios e imágenes.
 - .- Recurso 9.6. Prezi: aplicación multimedia para la creación de presentaciones con imágenes, videos, enlaces, texto...
- **Mapa de carreteras.** Comparativa a modo de presentación entre las principales vías romanas de Hispania y las actuales autovías que cruzan la Península Ibérica. En grupos de 4 alumnos elegirán el formato final de su presentación e investigarán sobre el tema elegido.
 - Recursos ofrecidos:
 - .- Recurso 9.7. Vías Romanas en Castilla y León.
 - .- Planos de ciudades en Google.
 - Herramientas de ayuda a la elaboración del trabajo:

.- Recurso 9.8. A modo de tutorial para crear mapas personalizados con Google Maps:

<https://www.youtube.com/watch?t=182&v=9vS8hmGtvev>

.- Recurso 9.9. Prezi: aplicación multimedia para la creación de presentaciones con imágenes, videos, enlaces, texto...

- **“De la Torre de Hércules a las columnas de Hércules”:** Contextualizar dentro de los 12 trabajos de Hércules y averiguar dónde pudieron estar las 2 columnas que separaban Europa y África. Igualmente, pueden investigar sobre el escudo de España y ese “non plus ultra”.

Otros recursos de ampliación y refuerzo:

Webs:

- Web del Museo Nacional de arte romano:
<http://museoarteromano.mcu.es/index.html>
- Enlace a la visita virtual del Museo Nacional de arte romano:
http://museoarteromano.mcu.es/visita_virtual.html
- Enlace a los talleres Arquaeduca destinados a Primaria del Museo Nacional de Arqueología Subacuática:
<http://museoarqua.mcu.es/actividades/arquaeduca/primaria.html>
- Enlace a la exposición de la Caixa “Íberos. Nuestra civilización antes de Roma”:
http://obrasocial.lacaixa.es/ambitos/exposiciones/iberos2_es.html
- Enlace a recursos sobre Roma de EduCaixa:
http://www.educaixa.com/es/buscador?p_p_id=buscadoreducaixa_WAR_buscadoreducaixaportlet&p_p_state=normal&p_p_mode=view&flc-edu-searchable=true&pageIndex=0&viewmode=grid&order-search-command=&keywords=Roma&flc-edu-nivel-educativo=primaria&flc-edu-tematica=historia-sociedad&flc-edu-tipo-actividad=&flc-edu-fec-fin-field=&flc-edu-fec-fin=&flc-edu-fec-ini-field=&flc-edu-fec-ini=&flc-edu-com-aut=&flc-edu-centro=&orderBy=no-order
- Enlace a la exposición de la Caixa “Romanorum Vita”:
http://obrasocial.lacaixa.es/ambitos/exposiciones/romanorum2_es.html
- Web del Museo Arqueológico Nacional
<http://www.man.es/man/home.html>

Videos:

- Época prerromana: video didáctico:
<https://youtu.be/muCsaQPNYhM>
- Videos de la serie “Érase una vez”.

Presentaciones:

- Presentación: La Edad Antigua:
<http://www.slideshare.net/puntabravamusica/edad-antigua-10595049>
- Edad Antigua: En tiempo de los Romanos:

<http://www.slideshare.net/guestcacbeb0d/edad-antigua-5>



Libros:

- La pervivencia en el mundo Romano en Castilla y León. Junta de Castilla y León.
- La Romanización. Museos de Castilla y León.
- Fichas pedagógicas para escolares. Museo Numantino.
- Así vivían los romanos. Editorial Anaya.



Películas:

- Asterix y Obelix.
- Hércules.