



UNIVERSIDAD DE JÁEN
Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación

La Prehistoria a través de las inteligencias múltiples en Educación Primaria.

Alumno: Álvaro Jesús Arévalo Cañizares

Tutor: Prof. D. Miguel Pérez Ferra

Dpto.: Pedagogía

Junio, 2016

ÍNDICE

RESUMEN:	4
PALABRAS CLAVE:	4
ABSTRACT:	4
KEYWORDS:	4
1. INTRODUCCIÓN	5
1.1. ¿Qué es una Unidad Didáctica?.....	5
1.2. Las inteligencias múltiples.	7
2. JUSTIFICACIÓN	10
2.1. Enseñar historia en Educación Primaria.....	11
2.2. ¿Por qué trabajar las inteligencias múltiples?	11
3. DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA	13
3.1 Datos generales de la unidad didáctica.....	13
4. CONTEXTUALIZACIÓN	14
4.1. Adaptación de la programación al centro: el proyecto educativo de centro.....	14
4.2. Adaptación de la programación al aula: alumnado.	15
4.3. Atención a la diversidad.....	15
4.4. ¿Por qué trabajar las Inteligencias Múltiples en el aula?.....	16
4.5. Aspectos cognitivos: estadio de Piaget de las operaciones concretas.....	17
5. OBJETIVOS	18
6. COMPETENCIAS CLAVE	24
6.1. Relación entre objetivos específicos, generales de etapa y de área.....	27
7. CONTENIDOS	27
7.1. Contenidos de materia.....	28
7.2. Contenidos transversales	30
8. TEMPORALIZACIÓN	30
9. METODOLOGÍA	32
9.1. Descripción y secuenciación de las actividades	32

9.2.	Recursos necesarios para el desarrollo de la Unidad.....	32
9.3.	Espacios necesarios para el desarrollo de la Unidad	33
10.	EVALUACIÓN.....	33
10.1.	Sistema de evaluación.	33
10.2.	Criterios de evaluación.....	34
10.3.	Instrumentos de evaluación.....	34
11.	CONCLUSIONES FINALES.....	38
12.	BIBLIOGRAFÍA.....	39
	Anexo I: Descripción de las actividades	41
	Anexo II: Cuento "El hombre Cromañón"	71
13.	BIBLIOGRAFÍA DE LAS IMÁGENES.....	81

RESUMEN:

En el presente Trabajo fin de Grado, se muestra cómo estimular y desarrollar las Inteligencias Múltiples propuestas por Howard Gardner trabajando la Prehistoria en Educación Primaria. Todo esto a partir de una Unidad Didáctica. Así, empezamos con la definición de una Unidad didáctica y la presentación de las ocho inteligencias múltiples. A continuación, la justificación de la importancia de la Historia y las Inteligencias Múltiples en Educación Primaria, y por último, el diseño y desarrollo de la Unidad Didáctica.

La metodología de trabajo promueve una enseñanza participativa, centrada en el alumno, a través del modelo socioconstructivista.

PALABRAS CLAVE:

Inteligencias Múltiples, Unidad Didáctica, Prehistoria, Educación Primaria.

ABSTRACT:

In this Final Degree Project, it is showed how to stimulate and develop the Multiple Intelligences proposed by Howard Gardner working the Prehistory in Primary Education. It is carried out along a didactic unit. We begin with the definition of teaching unit and we show the eight Multiple Intelligences. In addition, it is explained the importance of both history and Multiple Intelligences in Primary Education, and to conclude, the design and the development of the teaching unit.

The methodology used in this project promotes a participative teaching where the student is the most important element and the main model is socio-constructivist.

KEYWORDS:

Didactic Unit, Multiple Intelligences, Primary Education, Prehistoric.

“La Prehistoria a través de las inteligencias múltiples”

1. INTRODUCCIÓN.

Esta unidad didáctica está diseñada para alumnos y alumnas de Educación Primaria, concretamente dirigida a 4º curso con el objetivo de desarrollar las Inteligencias Múltiples. La clase de 4º A pertenece al colegio concertado “San Agustín” de la localidad Linares. El grupo al que va dirigido está compuesto por 24 alumnos y alumnas, de los cuales 12 son niñas y 12 son niños.

La tarea principal consiste en el desarrollo de una unidad didáctica relacionada con la Prehistoria, teniendo como referencia las Inteligencias Múltiples. Debido a la diversidad entre los alumnos y alumnas que hay en el aula, debemos adaptarnos al alumnado. Dado que cada estudiante tiene unas inteligencias más desarrolladas que otras, hay que detectar cuáles son fortalecerlas y potenciarlas para así conseguir un aprendizaje más efectivo.

Se pretende situar a los estudiantes en un período concreto de la historia, partiendo de sus conocimientos previos y desarrollar las Inteligencias Múltiples a través de los contenidos. Para la elaboración de esta unidad nos basaremos en los objetivos recogidos en el Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación Primaria en la comunidad Autónoma de Andalucía, por el que se establece la ordenación y el currículo correspondiente a la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Andalucía.

1.1 ¿Qué es una unidad didáctica?

Existen muchas definiciones acerca de qué es una UD., así pues Ibáñez, (1992), la define como «la interrelación de todos los elementos que intervienen en el proceso de enseñanza-aprendizaje con una coherencia interna metodológica y por un periodo de tiempo determinado» (p.13). Para Escamilla, (1993) «La unidad didáctica es una forma de planificar el proceso de enseñanza-aprendizaje alrededor de un elemento de contenido que se convierte en eje integrador del proceso, aportándole consistencia y

significatividad” (p. 39). Esta forma de organizar conocimientos y experiencias debe considerar la diversidad de elementos que contextualizan el proceso (nivel de desarrollo del alumnado, medio sociocultural y familiar, Proyecto Curricular, recursos disponibles) para regular la práctica de los contenidos, seleccionar los objetivos básicos que pretende conseguir, las pautas metodológicas con las que trabajará, las experiencias de enseñanza-aprendizaje necesarios para perfeccionar dicho proceso».

La unidad didáctica, por ser un elemento que complementa a las programaciones de aula, siendo el último paso para iniciar la actividad en el aula, es definida como: “unidades de tiempo, subconjunto de un programa anual” (López, 1992, p.12 cit. por Viciano, 2002). Por tanto, la UD es la unidad básica de la programación didáctica y se trata de una organización conceptual que se hace posteriormente a la elaboración de ésta. Tiene como finalidad el desarrollo de una fase de la programación de manera globalizada, esto es, que participen el mayor número de áreas de conocimiento o disciplinas y alcancen los contenidos, objetivos y competencias básicas propuestas en el momento en el que se programa la unidad didáctica.

En mi opinión, no se trata sólo que aprendan unos contenidos, procedimientos o conceptos a través de unos procesos de enseñanza – aprendizaje, sino que sirve además para motivar y desarrollar unas destrezas y habilidades determinadas.

Por otro lado, hay que tener en cuenta que cada alumno posee su propio ritmo en los procesos de desarrollo y aprendizaje, por lo que hay que elaborar respuestas educativas de manera que se atienda a las diferencias individuales en la clase.

Considero, pues, que hay que proporcionarles a los estudiantes un aprendizaje significativo, según lo afirmado por el socioconstructivismo. Uno de los enfoques constructivistas es el "Enseñar a pensar y actuar sobre contenidos significativos y contextuales".

Ausubel (1968) entiende por aprendizaje significativo que: “Para aprender un concepto, tiene que haber inicialmente una cantidad básica de información acerca de él, que actúa como material de fondo para la nueva información” (p.14). Es decir, los nuevos conceptos no se añaden a los que ya se saben, sino que debe incorporarse de manera significativa, estableciendo relaciones con los que la persona ya sabe anteriormente.

Para la elaboración de una unidad didáctica, según la normativa vigente (*Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero*). Si bien, como quiera que Andalucía tiene plenas competencias en educación, se ha seguido para llevar a cabo esta unidad didáctica la *Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía* (BOJA,

Siguiendo estas directrices, nos encontramos con objetivos de etapa, de áreas, contenidos y criterios de evaluación con sus correspondientes estándares. Dichos elementos curriculares se planificaran en torno al tema central de la unidad didáctica.

La unidad didáctica es el elemento específico de la Programación de Aula para una determinada secuencia temporal. La planificación de ésta corresponde al Tercer Nivel de Concreción Curricular. La Programación de aula es elaborada por los equipos de ciclo, que diseñan y planifican qué, cuándo, cómo enseñar y evaluar.

Por último, el equipo docente ha de atender a las características concretas del grupo-clase de un nivel concreto: número de alumnos y alumnas, distribución por sexos, relaciones socio-afectivas entre los alumnos/as, alumnos/as con Necesidad Específica de Apoyo Educativo (NEAE), etc.

Desde mi punto de vista, una UDI representa una parte desarrollada de la programación, que se utiliza para desarrollar los procesos de enseñanza aprendizaje en situaciones contextualizadas.

1.2 Las inteligencias múltiples.

La inteligencia humana surge de la necesidad del hombre para encontrar la forma de comunicarse consigo mismo y con su entorno. "La palabra "inteligencia" proviene del latín "intelligentia" compuesta con el prefijo: "inter-"(entre) y el verbo "legere" que significa escoger, separar. Todo junto indica la cualidad de saber escoger. Es decir, ser inteligente es saber escoger la mejor alternativa entre varias. (Diccionario etimológico, www.dechile.net).

Según Pecorelli (2003:134): "la inteligencia es Facultad general de obrar con propósitos determinados, pensar racionalmente y enfrentarse al ambiente con eficacia.

Gardner (1995), por su parte define la inteligencia como: “La capacidad para resolver problemas, o para elaborar productos que son de gran valor para un determinado contexto comunitario o cultural” (p.27). Gardner sostiene que todo individuo no tiene una sola inteligencia, sino “varias” inteligencias. De ahí su Teoría denominada las “Inteligencias Múltiples”. Con esto, Gardner (1994) se refiere a que tenemos diferentes capacidades, orientadas al desarrollo y ejercitación de las diferentes opciones de intervención y desarrollo que se le plantean al ser humano.

Todas las personas, de una manera u otra, estamos capacitados para resolver cuestiones o problemas con algún nivel de dificultad. Esto pasa, por ejemplo, en las resoluciones de situaciones cotidianas simples, hay personas con gran nivel intelectual, sin embargo, están incapacitados para solucionar problemas más prácticos. Por el contrario, hay personas con menor capacidad intelectual, aunque poseen una alta capacidad para resolver situaciones en las que destaca la interacción interpersonal.

Gardner (1995) define la inteligencia como una capacidad y la convierte en una destreza que se puede desarrollar. Como he mencionado anteriormente, en su teoría, propuso la existencia de otras inteligencias, siete, en un principio. Serían: Inteligencia lingüística, lógico-matemática, espacial, musical, cinestésica corporal, intrapersonal e interpersonal. Más tarde, en 1995, añadió una nueva inteligencia: la inteligencia naturalista.



Ilustración 1: *Pizza* de las IIMM-

Fuente: Imagen extraída de la página web del colegio San Cristóbal. (Castellón)

A continuación se explicará brevemente en qué consiste cada una, dónde se encuentran y cómo podemos estimularlas. Para ello me he basado en el trabajo de Antunes (2001): “Estimular las inteligencias múltiples. Qué son; cómo se manifiestan; cómo funcionan”. (pp. 90 – 100).

Tabla nº 1. Inteligencias múltiples: qué son, dónde se ubican y cómo estimularlas

Fuente: Antunes (2001). Estimular las inteligencias múltiples. Qué son, cómo se manifiestan, cómo funcionan. Madrid: Narcea.

INTELIGENCIAS	¿QUÉ ES?	UBICACIÓN	ESTIMULACIÓN
Lingüística	Capacidad de procesar con rapidez mensajes lingüísticos, ordenar palabras y dar sentido lúcido a los mensajes.	Hemisferio izquierdo. Vocabulario: lóbulo frontal. Lenguaje: lóbulo temporal.	Aumento de vocabulario, múltiples conversaciones, recogida de opiniones y estimulación para el canto y las narraciones interactivas.
Lógico-matemática	Facilidad para el cálculo y la percepción de la geometría espacial. Placer en resolver crucigramas o problemas lógicos como los del tangram o el ajedrez.	Lóbulos frontales y parietales izquierdos.	Alfabetización matemática
Espacial	Capacidad de distinguir formas y objeto, de percibir el mundo visual con precisión, recrear aspectos de la experiencia visual y percibir las direcciones en el espacio concreto y abstracto.	Hemisferio derecho	Narraciones interactivas, estímulo de las descripciones, utilización de distintos lenguajes para su expresión...
Musical	Facilidad para identificar sonidos diferentes, percibir la distinción entre tono, melodía, timbre, ritmo y frecuencia.	Hemisferio derecho, lóbulo frontal.	Clases de cómo escuchar, juegos operatorios y lúdicos del tipo Silbato oculto.
Interpersonal	Capacidad de percibir y comprender a otras personas y sentir gran empatía por el prójimo.	Lóbulos frontales	Inicio de un proyecto que lleve al niño al autodescubrimiento y luego al descubrimiento del prójimo.
Intrapersonal	Capacidad de autoestima, automotivación, de formación de un modelo coherente y verdadero de sí mismo.		Valoración de las emociones del niño. Juegos socializadores.
Cinestésica corporal	Capacidad de usar el propio cuerpo de manera diferenciada y hábil para fines expresivos. Implica una motricidad específica.	Hemisferio izquierdo	Utilización de la capacidad motriz como medio de expresión de mensajes. Juegos operatorios y lúdicos para el examen de la capacidad de

INTELIGENCIAS	¿QUÉ ES?	UBICACIÓN	ESTIMULACIÓN
			audición, de la percepción visual y del sentido del gusto.
Naturalista	Atracción por el mundo natural y sensibilidad en relación con el mismo, capacidad de identificación del lenguaje natural.	Hemisferio derecho	Estimulación del niño para el descubrimiento del mundo natural. Sensibilización del niño para la protección medio ambiental. Inicio de la preparación de un huerto colectivo.

2. JUSTIFICACIÓN

La presente unidad didáctica tiene como hilo conductor la Prehistoria. La enseñanza de la Historia dentro del currículo ha suscitado opiniones diversas. Esto se debe a que los niños y niñas presentan dificultades para conceptualizar el tiempo y, por tanto, conceptualizar el pasado. Para ellos se presenta la historia como algo abstracto y difícil de experimentar, pues en ocasiones hace referencia a hechos que pasaron en el tiempo y se presenta ante el alumnado como algo abstracto.

Carretero (1996) opina que: “Representar grandes períodos como la Prehistoria, suponen habilidades cognitivas complejas que no suelen dominarse hasta la adolescencia, aunque su uso adecuado depende no solo del desarrollo cognitivo del alumno, sino también de la calidad de la enseñanza que reciba” (p.18). El autor sostiene que es en la adolescencia el período óptimo para enseñar Historia, ya que el aprendizaje de ésta supone la adquisición de habilidades complejas tales como las nociones espacio-temporales. El autor postula que no sólo es necesario un desarrollo cognitivo completo para el aprendizaje de Historia. Carretero afirma que se puede llevar a cabo con una buena calidad de enseñanza.

En la normativa básica, para educación primaria, en la cual se desarrollan las enseñanzas mínimas establecidas para esta etapa educativa en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero y la Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía, aparece la enseñanza de la Historia en el segundo ciclo.

2.1 Enseñar historia en Educación Primaria.

La enseñanza de la Historia no puede basarse en clases expositivas sino usando tareas que susciten el interés en el alumnado, le permita introducirse en el período de tiempo y realizando proyectos para consolidar el aprendizaje.

En el proceso de Enseñanza – aprendizaje de la Historia, se requiere el uso del pensamiento Hipotético deductivo, el cual dota al alumno o alumna de una serie de estrategias que facilita su estudio y comprensión. Para ellos se debe interpretar el pasado, deducir y el analizar las causas y consecuencias de la los hechos pasados, formular la hipótesis terminar con la demostración. Por tanto, se debe facilitar al alumnado gran diversidad de fuentes de información que implique el uso de las nuevas tecnologías (TIC), extraigan sus propias conclusiones (basadas en informaciones buscadas o en sus propias percepciones) y finalmente contrasten las hipótesis planteadas en un principio.

Siendo con el área de Ciencias Sociales con la que más se puede relacionar la Historia, se puede relacionar con los siguientes objetivos y contenidos reflejados en el Decreto 97/2015, de 3 de marzo, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación Primaria en la comunidad Autónoma de Andalucía.

2.2 Aproximación legislativa

Abordaremos del desarrollo de los elementos históricos en el currículum de Educación Primaria en la LOMCE

«La política es la que regula qué ciencias son necesarias en las ciudades y cuáles ha de aprender cada uno y hasta qué extremo». Aristóteles, *Ética a Nicómaco*, 1094b2-11. La aprobación del gobierno de la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), ha provocado muchas reacciones, tanto positivas como negativas en la sociedad española. Este rechazo por parte del profesorado, asociaciones de padres y madres e investigadores universitarios ha hecho que se ponga en tela de juicio esta nueva ley. Las razones son varias; entre ellas, la segregación que genera entre estudiantes con menos posibilidades, una vuelta a planteamientos meramente

enciclopedistas, basados en la adquisición de contenidos, pero, sobre todo, el hecho de profundizar en los procesos para aprender y no prestar atención a los estudiantes como centro de los procesos de aprendizaje.

Respecto a la enseñanza de la Historia, no son pocos los especialistas que se han pronunciado en contra de la mencionada ley, sobre todo por motivos éticos y políticos.

En mi opinión, la formación de Historia en la etapa de Educación Primaria es una necesidad social, principalmente por que las personas que no poseen conocimientos básicos difícilmente podrán ejercer el ejercicio de la ciudadanía en el futuro.

Respecto a los contenidos históricos recogidos en la LOMCE suponen un cambio importante en el currículo de educación primaria. El área de conocimiento del medio natural, social y cultural en la que estaban incluidos algunos contenidos de historia se divide en dos materias: ciencias naturales y ciencias sociales.

Como contempla la LOMCE (Real Decreto 126/2014), los conocimientos históricos que se demandan superan igualmente la capacidad del alumnado de primaria y las posibilidades materiales de que se puedan trabajar a un nivel que vaya más allá del enunciado: “... Se estudiarán las grandes etapas históricas de la humanidad, claves para comprender la configuración y la dinámica particulares que asumieron las sociedades contemporáneas occidentales, para lo que es preciso conocer las condiciones históricas, eventos y figuras en diferentes periodos de tiempo”.

Por mi propia experiencia, la mentalidad sobre el modelo escolar por excelencia, relativo al aprendizaje de la historia, está basado, fundamentalmente, en un modelo de estilo memorístico. Esperamos que los estudiantes asimilen contenidos unívocos y una única verdad histórica a partir de actividades como líneas del tiempo, cronogramas o comentarios de texto.

La enseñanza de la Historia, según Rüsen (2008) debe contribuir, principalmente, a construir: “la autoestima histórica” (p.18), que facilite una orientación para la vida al interiorizar experiencias sobre el pasado. Argumenta que esa consciencia se manifiesta a través de diferentes tipos de narrativas, lo que abre interesantes

perspectivas para la enseñanza.

Considero que la enseñanza de la historia no se trata de un proceso únicamente cognitivo, sino también influyen aspectos emocionales, estéticos, etc. y sobre todo conocimientos propios del pasado.

Por último, hay que incluir la *Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía*, ya que el desarrollo de la unidad didáctica estará basado en esta orden.

3. DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

3.1 Datos generales de la unidad didáctica

Trabajamos con estudiantes de 8 a 10 años, ya que según la LOMCE (*Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria y Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía*) las edades de la Historia se trabajarán en 2º ciclo de Primaria:

A continuación se presenta un cuadro con los datos generales de la U.D. en el que se muestra la información del centro educativo en el que se desarrollará.

VIAJE A LA PREHISTORIA

Centro educativo: C.E.I.P. “San Agustín” (Linares)

Curso: 2º ciclo de Educación Primaria.

Nivel: 6-8 años

Temporalización: 10 días hábiles.

Nº de alumnos y alumnas: 24, en los que 12 son niños y 12 son niñas.

4. CONTEXTUALIZACIÓN

4.1. Adaptación de la programación al centro: El proyecto educativo de centro

El Centro educativo Salesiano “San Agustín”, en el que se contextualiza esta U.D.se encuentra en la ciudad de Linares con domicilio en la calle Calderón número 1. El perfil familiar que regenta el centro son familias con dos hijos, ubicadas en zonas próximas al centro, con un nivel de estudios medio-alto, con empleos de trabajo estables de tipo especialista que recaen más en la figura del padre. Residen en vivienda propia y su poder adquisitivo se sitúa entre rentas de unos nueve mil y catorce mil euros.

En este centro se imparte Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria.

Respecto a las instalaciones, cuenta con tres pabellones en los cuales podemos encontrar aulas, aseos y demás dependencias. Pasemos a describir cada pabellón:

- Entrada del colegio: portería, despacho del AMPA, secretaría, despacho Administrador, despacho del jefe de estudios, despacho director, despacho de pastoral, despacho de orientación y despacho de la fundación.
- Primer pabellón: en la planta baja se encuentra 1º y 2º de EP, en la 1ª planta está 1º y 2º ESO y en la 2ª planta 3º y 4º ESO, sala de tecnología, servicios, aula de apoyo a la integración y aula de diversificación.
- Segundo pabellón: Educación Infantil en la planta baja, aula de psicomotricidad, en la 1ª planta 3º y 4º de EP y la capilla, en la 2ª planta 5º y 6º de EP y audiovisuales.
- Tercer pabellón: patio, gimnasio, comedor y despacho del centro juvenil

En cuanto a los recursos el centro dispone de un total de cuatro proyectores (dos portátiles y dos fijos), un ordenador por ciclo en la sala de profesores, cada profesor dispone de un ordenador portátil el cual ha sido subvencionado por el propio centro.

Además el alumnado tiene un portátil que ha sido dado por el Ministerio de

Educación y Ciencia, el cual traen casi todos los días y se utiliza en las distintas clases.

4.2 Adaptación de la programación al aula: alumnado

El grupo de 4ª B del Colegio “Salesianos” de Linares está integrado por 24 alumnos y alumnas de 8 años de los que 12 son niños y 12 son niñas. Atendiendo al principio de individualización de la enseñanza, se realizarán tanto adaptaciones curriculares significativas y como no significativas. Las adaptaciones curriculares pueden ser definidas como "modificaciones que se realizan desde la Programación en objetivos, contenidos, metodología, actividades, criterios y procedimientos de evaluación para atender las diferencias individuales". (C.N.R.E.E., 1992: 26). La adaptación curricular es, por tanto, la adaptación ofrecida a la diversidad del alumnado, como consecuencia de la necesidad de **individualizar** los procesos de enseñanza-aprendizaje para atender las necesidades del alumnado.

Estas adaptaciones se llevarán a cabo con el objetivo de conseguir una educación de calidad, partiendo en todo momento de las características de los alumnos y las alumnas.

La cultura del centro se basa en aspectos relativos al trabajo cooperativo, el cual permite desarrollar la capacidad de discusión, comunicación, intercambio de ideas, la comprensión de las opiniones ajenas, y la reflexión sobre las ideas propias. También es muy importante el desarrollo de valores como el respeto, la responsabilidad, tanto propia como la del equipo, la solidaridad entre los componentes, ya que comparten y se prestan ayuda y la participación activa, por que han de implicarse activamente durante la realización de actividades.

4.3. Atención a la diversidad

Según el *Real Decreto 126/2014*, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria, en su Artículo 9 que versa sobre el proceso de aprendizaje y atención individualizada en el aula se llevarán a cabo una serie de medidas que permitan dar respuesta a las distintas necesidades y ritmos de aprendizaje.

- Medidas ordinarias: son aquellas en las cuales se mantienen los mismos objetivos, indicadores y criterios de evaluación. Se adaptarán actividades que permitan al alumnado desarrollar sus competencias. Por ejemplo aquellos alumnos o alumnas que presentan dificultades en la escritura se le harán actividades donde deben unir con flechas, ordenar secuencias de sucesos a lo largo de la Prehistoria, etc.
- Medidas extraordinarias: en esta medida los objetivos, indicadores y criterios de evaluación se adaptan a las necesidades del alumnado. Por ejemplo un estudiante que presenta un desfase curricular de un año se le trabajarán contenidos de un curso inferior en el que se encuentra. Dicha adaptación curricular la hará el profesor de área junto con el tutor y siempre coordinados por el departamento de Orientación del Centro.

4.4. ¿Por qué trabajar las Inteligencias Múltiples en el aula?

En estos últimos años de la educación, los niños y niñas son cada vez más autónomos en su manera de aprender, es decir, con la edad son más reflexivos, más conscientes de su propio pensamiento y usan más estrategias a la hora de aprender.

Como futuro docente, éste es uno de los objetivos prioritarios, que los alumnos y las alumnas sean más conscientes de su propio aprendizaje. Pienso que las inteligencias múltiples ayudan a fomentar esto.

Dado que no todos los alumnos y alumnas poseen las mismas capacidades e intereses y son diferentes entre ellos, aprenderán también de manera distinta. Es por ello por lo que hay que adaptarse a los aprendizajes de cada alumno o alumna.

Trabajar las inteligencias múltiples en el aula supone una gran variedad de ventajas. Principalmente los estudiantes están motivados, ya que puede captar su atención de manera más eficaz al centrarnos no sólo en habilidades básicas, sino en actividades que incluyan todas las inteligencias. Además, estamos desarrollando una enseñanza mucho más individualizada y directa, ya que estamos enseñando en base a cada estudiante.

El trabajo de las inteligencias múltiples implica un aprendizaje más completo. Los estudiantes desarrollan las diferentes inteligencias y son más conscientes de sus fortalezas y debilidades. Se aproxima así a un mundo más real y se le enfoca más hacia el futuro. Otro punto importante en la teoría de las Inteligencias múltiples es la posibilidad de una innovación educativa, de manera que podamos implantar nuevas metodologías, como puede ser el trabajo por proyectos o el aprendizaje colaborativo.

Por último facilita la atención a la diversidad, ya que se personaliza el aprendizaje. Es complicado que un estudiante se quede estancado porque se potencia las aptitudes dependiendo del tipo de inteligencia, además el maestro se adapta a las necesidades y estilos de aprendizaje del alumnado. Para Prieto et *al.*, (2002) “la teoría de las inteligencias múltiples llevada al aula ordinaria permite diseñar perfiles individualizados para que cada alumno pueda aprender a su ritmo y según sus capacidades” (p.109).

4.5. Aspectos cognitivos: estadio de Piaget de las operaciones concretas

El estadio de las operaciones concretas se inicia, normalmente, en los niños, entre los 6-7 años y entre los 11 – 12 años. En esta etapa empiezan a utilizar las operaciones mentales y la lógica para reflexionar sobre los hechos y los objetos de su ambiente. Vigotsky, por su parte, postula que no existen estadios o etapas, ya que al construir el conocimiento a través de la interacción social, cada cultura es distinta y por lo tanto no se puede generalizar.

De acuerdo con Piaget, el alumnado comprendido entre los seis y doce años ha alcanzado varios avances en la etapa de las operaciones concretas. Primeramente, su pensamiento muestra menor rigidez y mayor flexibilidad y entienden que las operaciones pueden invertirse o negarse mentalmente. Además el pensamiento se vuelve menos centralizado y egocéntrico. Para terminar, en esta etapa, el niño ya no basa sus juicios en la apariencia de las cosas. Los tres tipos de operaciones mentales o esquemas con que el niño organiza e interpreta el mundo durante esta etapa son: la seriación, que es la capacidad de ordenar los objetos en progresión lógica, por ejemplo, del más pequeño al más alto. La clasificación, en la cual Piaget distingue la clasificación simple, la clasificación múltiple y la inclusión de clases. Por último se encuentra la

conservación. De acuerdo con la teoría de Piaget, la capacidad de razonar sobre los problemas de conservación es lo que caracteriza a la etapa de las operaciones concretas.

5. OBJETIVOS

Tanto los objetivos generales de etapa, de área como específicos de la presente unidad didáctica, quedan reflejados en las tablas números 2 y 3.

La tabla 4 recoge a parte de los objetivos de área, las competencias clave, los indicadores de evaluación, y por último, las inteligencias múltiples.

Tabla nº 2: Relación de contenidos, objetivos específicos, objetivos de área y objetivos de etapa de la UDI

Contenidos	Objetivos específicos	Objetivos de área (O.CS.)	Objetivos de etapa
1. El tiempo histórico y su medida. 2. Las edades de la historia. Duración y datación de los hechos históricos significativos que las acotan. Las líneas del tiempo. 3. La Prehistoria. Edad de Piedra (Paleolítico y Neolítico) Edad de los Metales. Datación y características de la vida, invenciones significativas. Manifestaciones culturales, artísticas y arquitectónicas de la Prehistoria. El hombre de Orce y su pasado como hecho relevante para la ciencia y Andalucía.	- Conocer el origen y la evolución del hombre. -Situar cronológicamente los hechos de la Prehistoria. - Conocer la Prehistoria, su historia y sus características. - Conocer las diferencias entre el Paleolítico, el Neolítico y la Edad de los Metales. - Conocer los inventos que se crearon en esta época. - Entender la historia como un hecho cultura. - Valorar los hallazgos encontrados en España.	- O.CS.2. Iniciarse en el conocimiento y puesta en práctica de las estrategias para la información y la comunicación, desarrollando estrategias de tratamiento de la información para la puesta en práctica de las competencias implícitas en el desempeño de tareas cotidianas, mediante diferentes métodos, fuentes y textos. - O.CS.5. Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural de Andalucía y España y contribuir activamente a su conservación y mejora, mostrando un comportamiento humano responsable y cívico, colaborando en la disminución de las causas que generan la contaminación, el cambio climático, en el desarrollo sostenible y el consumo responsable, mediante la búsqueda de alternativas para prevenirlos y reducirlos.	a) Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática. d) 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. h) Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura. i) Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las tecnologías de la información y la comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran. j) Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.

Contenidos	Objetivos específicos	Objetivos de área	Objetivos de etapa
	- Valorar los descubrimientos realizados por el hombre. - Conocer las pinturas rupestres de Altamira.	- O.CS.9. Descubrir y construir la propia identidad histórica, social y cultural a través de hechos relevantes de la historia de Andalucía y España en los diferentes periodos y etapas históricas: Prehistórica, Clásica y Medieval, de los Descubrimientos, del desarrollo industrial y del mundo contemporáneo, situándolos en el contexto en el que se han producido y describiendo las principales características de cada época. - O.CS.10. Despertar la curiosidad y el interés por aprender y conocer las formas de vida del pasado valorando la importancia de monumentos, museos y restos históricos como fuentes y espacios, mostrando una actitud de respeto con su entorno y cultura, adoptando responsabilidades de conservación de su herencia cultural a nivel de localidad, de comunidad Autónoma, de España y de Europa.	l) Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado. m) Desarrollar la confianza de las personas en sí mismas, el sentido crítico, la iniciativa personal, el espíritu emprendedor y la capacidad para aprender, planificar, evaluar riesgos, tomar decisiones y asumir responsabilidades. n) Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural y contribuir activamente a su conservación y mejora, entender la diversidad lingüística y cultural como un valor de los pueblos y de las personas y desarrollar una actitud de interés y respeto hacia la misma.

Tabla nº 3: Relación de objetivos de área, criterios de evaluación de ciclo, criterios de evaluación de etapa y estándares de aprendizaje

Objetivos de área (O.CS.)	Criterios de evaluación 2º ciclo (C.E.2.)	Criterios de evaluación de etapa (C.E)	Estándares de aprendizaje (STD.)
- O.CS.2. Iniciarse en el conocimiento y puesta en práctica de las estrategias para la información y la comunicación, desarrollando estrategias de tratamiento de la información para la puesta en práctica de las competencias implícitas en el desempeño de tareas cotidianas, mediante diferentes métodos, fuentes y textos. - O.CS.5. Conocer y valorar el patrimonio natural y cultural de Andalucía y España y contribuir activamente a su conservación y mejora, mostrando un comportamiento humano responsable y cívico, colaborando en la disminución de las causas que generan la contaminación, el cambio climático, en el desarrollo sostenible y el consumo responsable, mediante la búsqueda de alternativas para prevenirlos y reducirlos	- CE.2.11. Identificar y utilizar unidades temporales básicas para situar y ordenar los acontecimientos más relevantes de la historia de la localidad y Andalucía, asociándolos a hechos del ámbito familiar e identificar las unidades básicas de sucesión, duración y simultaneidad y las unidades de medida del tiempo histórico, ordenando hechos de la Prehistoria y Edad Antigua en Andalucía y en la Península Ibérica, desde una actitud de respeto a la herencia cultural y a la cultura propia como un elemento de identidad y como riqueza que hay que preservar y cuidar.	- C.E.45. Utilizar las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad para ordenar temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes. - C.E.46. Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la historia de España para adquirir una perspectiva global de su evolución.	- STD.45.1. Reconoce el siglo como unidad de medida del tiempo histórico y localiza hechos situándolos como sucesivos a.C. o d.C. - STD.45.2. Usa diferentes técnicas para localizar en el tiempo y en el espacio hechos del pasado, percibiendo la duración, la simultaneidad y las relaciones entre los acontecimientos. - STD.46.1 Sitúa en una línea del tiempo las etapas históricas más importantes de las distintas edades de la historia en España. - STD.46.2 Identifica y localiza en el tiempo y en el espacio los hechos fundamentales y las principales características de cada una de ellas. - STD.46.3. Explica aspectos relacionados con la forma de vida y organización social de España de las distintas épocas históricas estudiadas. - STD.46.4 Describe en orden cronológico los principales movimientos artísticos y culturales de las distintas etapas de la historia de España citando a sus representantes más significativos. - STD.46.5. Explica la diferencia de los dos períodos en los que se divide la Prehistoria y describe las características básicas de las formas de vida en estas dos épocas.

Tabla nº 3: Relación de objetivos de área, criterios de evaluación de ciclo, criterios de evaluación de etapa y estándares de aprendizaje

Objetivos de área (O.CS.)	Criterios de evaluación 2º ciclo (C.E.2.)	Criterios de evaluación de etapa(C.E)	Estándares de aprendizaje (STD.)
O.CS.9. Descubrir y construir la propia identidad histórica, social y cultural a través de hechos relevantes de la historia de Andalucía y España en los diferentes periodos y etapas históricas: Prehistórica, Clásica y Medieval, de los Descubrimientos, del desarrollo industrial y del mundo contemporáneo, situándolos en el contexto en el que se han producido y describiendo las principales características de cada época. O.CS.10. Despertar la curiosidad y el interés por aprender y conocer las formas de vida del pasado valorando la importancia de monumentos, museos y restos históricos como fuentes y espacios, mostrando una actitud de respeto con su entorno y cultura, adoptando responsabilidades de conservación de su herencia cultural a nivel de localidad, de comunidad Autónoma, de España y de Europa.	- CE.2.12. Valorar la herencia cultural de la localidad y del entorno, situándola en el tiempo, apreciando y disfrutando con la contemplación de obras artísticas, la importancia del legado y reconociendo la finalidad y el papel de los museos, asumiendo la necesidad de preservarlos y mostrando un comportamiento respetuoso en ellos.	- C.E.47. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado, valorando la importancia que tienen los restos para el conocimiento y estudio de la historia y como patrimonio cultural que hay que cuidar y legar. - C.E.48. Valorar la importancia de los museos, sitios y monumentos históricos como espacios donde se enseña y se aprende mostrando una actitud de respeto a su entorno y su cultura, apreciando la herencia cultural.	- STD.47.2 Respeta los restos históricos y los valora como un patrimonio que debemos legar y reconoce el valor que el patrimonio arqueológico monumental nos aporta para el conocimiento del pasado. - STD.48.1. Respeta y asume el comportamiento que debe cumplirse cuando visita un museo o un edificio antiguo. - STD.48.2 Aprecia la herencia cultural a escala local, nacional y europea, como riqueza compartida que hay que conocer, preservar y cuidar.

Tabla nº 4: Relación de objetivos de área, competencias clave, indicadores e inteligencias múltiples

Objetivos de área (O.CS.)	Competencias clave	Indicadores de evaluación (C.S.2.11-C.S.2.12)	Inteligencias múltiples
O.CS.2 y O.CS.5	CEC CCL CMCT CAA CD	CS.2.11.1. Define el concepto de prehistoria y momentos históricos a través de la asociación de hechos, situando el comienzo y el final y exponiendo la importancia de la escritura, la agricultura y ganadería como elementos que cambiaron momentos de la historia, localizando e interpretando cronológicamente en una línea del tiempo hechos relevantes de su vida utilizando las unidades básicas de tiempo. (CEC, CCL, CMCT, CAA). CS.2.11.2. Utiliza el siglo como unidad de medida y diferentes técnicas para situar acontecimientos históricos, para explicar momentos de la prehistoria y la edad antigua y definir hechos y personajes del pasado en Andalucía y España e identifica el patrimonio cultural como algo que hay que cuidar, conservar y legar. (CEC, CCL, CD, CAA).	Inteligencia lingüística Inteligencia lógico-matemática Inteligencia espacial Inteligencia musical Inteligencia naturalista Inteligencia interpersonal Inteligencia intrapersonal Inteligencia corporal y cinestésica
OCS. 9 y OC.10	CEC CCL CAA CD	CS.2.12.1. Reconoce y valora, describiendo momentos y lugares en el pasado a través de restos históricos del entorno próximo (CEC, CCL, CAA, CD). CS.2.12.2. Identifica el patrimonio cultural como algo que hay que cuidar y legar y valora los museos como un lugar de disfrute y exploración de obras de arte y de realización de actividades lúdicas y divertidas, asumiendo un comportamiento responsable que debe cumplir en sus visitas. (CEC, CCL, CAA).	Inteligencia lingüística Inteligencia lógico-matemática Inteligencia espacial Inteligencia musical Inteligencia naturalista Inteligencia interpersonal Inteligencia intrapersonal Inteligencia corporal y cinestésica

6. COMPETENCIAS CLAVE

Anteriormente se conocían como Competencias básicas y fue la Ley Orgánica de Educación (LOE, 2/2006), la que las introdujo en el currículo y obligó a evaluar el grado de desarrollo de estas.

Para Rychen y Salganik (2006) es “la capacidad para responder con éxito a exigencias complejas en un contexto particular, movilizando conocimientos y aptitudes cognitivas y prácticas, y componentes sociales y comportamentales como actitudes, emociones, valores y motivaciones” (p.28). Zabalza (2009), por su parte, afirma que “las competencias no son otra cosa que un planteamiento de la formación que refuerza la orientación hacia la práctica o desempeño en lugar de privilegiar la mera acumulación de nociones (p.8)”.

Según el artículo 4 de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato. Las competencias clave y los objetivos de las etapas:

Las competencias clave deberán estar estrechamente vinculadas a los objetivos definidos para la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. 2. La relación de las competencias clave con los objetivos de las etapas educativas hace necesario diseñar estrategias para promover y evaluar las competencias desde las etapas educativas iniciales e intermedias hasta su posterior consolidación en etapas superiores, que llevarán a los alumnos y alumnas a desarrollar actitudes y valores, así como un conocimiento de base conceptual y un uso de técnicas y estrategias que favorecerán su incorporación a la vida adulta y que servirán de cimiento para su aprendizaje a lo largo de su vida. 3. La adquisición eficaz de las competencias clave por parte del alumnado y su contribución al logro de los objetivos de las etapas educativas, desde un carácter interdisciplinar y transversal, requiere del diseño de actividades de aprendizaje integradas que permitan avanzar hacia los

resultados de aprendizaje de más de una competencia al mismo tiempo.

El Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. Establece las siguientes competencias del currículo:

- 1º Comunicación lingüística.
- 2º Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- 3º Competencia digital.
- 4º Aprender a aprender.
- 5º Competencias sociales y cívicas.
- 6º Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- 7º Conciencia y expresiones culturales.

A continuación se explica cada una de las competencias clave:

1. Competencia en comunicación lingüística. Se refiere a la habilidad para utilizar la lengua, expresar ideas e interactuar con otras personas de manera oral o escrita.

2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. La primera alude a las capacidades para aplicar el razonamiento matemático para resolver cuestiones de la vida cotidiana; la competencia en ciencia se centra en las habilidades para utilizar los conocimientos y metodología científicos para explicar la realidad que nos rodea; y la competencia tecnológica, en cómo aplicar estos conocimientos y métodos para dar respuesta a los deseos y necesidades humanos.

3. Competencia digital. Implica el uso seguro y crítico de las TIC para obtener, analizar, producir e intercambiar información.

4. Aprender a aprender. Es una de las principales competencias, ya que implica que el alumno desarrolle su capacidad para iniciar el aprendizaje y persistir en él, organizar sus tareas y tiempo, y trabajar de manera individual o colaborativa para conseguir un objetivo.

5. Competencias sociales y cívicas. Hacen referencia a las capacidades para relacionarse con las personas y participar de manera activa, participativa y democrática en la vida social y cívica.

6. Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor. Implica las habilidades necesarias para convertir las ideas en actos, como la creatividad o las capacidades para asumir riesgos y planificar y gestionar proyectos.

7. Conciencia y expresiones culturales. Hace referencia a la capacidad para apreciar la importancia de la expresión a través de la música, las artes plásticas y escénicas o la literatura

Siguiendo la línea de esta U.D, a continuación muestro la relación entre competencias clave e inteligencias múltiples.

Tabla nº 5. Relación entre inteligencias múltiples y competencias básicas.
Fuente: Elaboración propia.

Inteligencia lingüística.	Competencia en Comunicación lingüística.
	Competencia digital
Inteligencia lógico-matemática.	Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
	Competencia digital.
Inteligencia espacial.	Conciencia y expresiones culturales.
Inteligencia musical.	Conciencia y expresiones culturales.
Inteligencia intrapersonal.	Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
	Competencia para aprender a aprender.
Inteligencia interpersonal.	Competencia social y ciudadana.
Inteligencia corporal y cinestésica.	Competencia social y ciudadana.
	Conciencia y expresiones culturales.
Inteligencia naturalista.	Competencia social y ciudadana.

6.1 Relación entre objetivos específicos, generales de etapa y de área.

A continuación se encuentra la relación entre los objetivos específicos de la U.D. “La Prehistoria desde las inteligencias múltiples”, los objetivos generales (O.G.) de etapa y los objetivos de área (O.A.) con el desarrollo de las competencias clave (CC).

Tabla nº 6: Relación entre objetivos específicos, de área, de etapa y competencias clave.
Fuente: Elaboración propia.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA U.D.	O.A.	O.E.	CC
1. Conocer el origen y la evolución del hombre.	9,10	Todos	2,4,5,7
2. Situar cronológicamente los hechos de la Prehistoria.	2,9,10	Todos	2,3,4,6
3. Conocer la Prehistoria, su historia y sus características.	5, 9,10	Todos	1,4,5,6,7
4. Conocer las diferencias entre el Paleolítico, el Neolítico y la Edad de los Metales.	2, 9,10	Todos	1,4,5,6,7
5. Conocer los inventos que se crearon en esta época.	5,10	Todos	1,2,3,4,5,6
6. Entender la historia como un hecho cultural.	5, 9,10	Todos	1,4,6
7. Valorar los hallazgos encontrados en España.	5, 9,10	Todos	1,4,5,6,7
8. Valorar los descubrimientos realizados por el hombre.	5, 9,10	Todos	1,3,4,5,6,7
9. Conocer las pinturas rupestres.	9,10	Todos	1,4,5,6,7

7. CONTENIDOS

Según la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE), los contenidos son un conjunto de conocimientos que se ordenan en asignaturas. Habilidades, destrezas y actitudes que contribuyen al logro de los objetivos de cada enseñanza y etapa educativa y a la adquisición de competencias. Dentro del currículo, los contenidos responden a la cuestión: ¿qué enseñar?

Para Coll (1986), el contenido “es algo más que una selección de conocimientos representativos de diversos ámbitos del saber, y abarca hechos, conceptos, procedimientos, principios valores y normas que se ponen en juego en la práctica escolar”.

Desde la perspectiva socioconstructivista, de la cual abordamos esta U.D., se consideran como construcciones culturales necesarias para que los estudiantes se desarrollen personalmente y se integren en la sociedad en la que viven. (Díaz Linares, 2012). p.115).

Los contenidos trabajados en nuestra U.D. tienen como finalidad que los estudiantes de 4º curso desarrollen las inteligencias múltiples planteadas por Gardner, sin olvidar el tema principal: la prehistoria.

Los contenidos, en función de su naturaleza, los podemos clasificar en:

1. Contenidos conceptuales (saber), se diversifican en hechos, conceptos y principios.
2. Contenidos procedimentales (saber hacer): están integrados por un conjunto de hábitos, técnicas de realización, algoritmos, habilidades, estrategias, métodos y rutinas.
3. Contenidos actitudinales (ser): son aquellos que responden a valores, actitudes, normas y hábitos.

7.1 Contenidos de materia

Los contenidos a desarrollar expuestos en la siguiente tabla están relacionados con los objetivos perseguidos. A continuación se muestran los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales de la U.D “La prehistoria desde las inteligencias múltiples”

Tabla nº 7. Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales.
Fuente: Elaboración propia.

CONTENIDOS CONCEPTUALES	CONTENIDOS PROCEDIMENTALES	CONTENIDOS ACTITUDINALES
La historia.	Conocen cómo vivían los hombres primitivos a través de un vídeo.	Respeto hacia la vida de nuestros antepasados.
El hombre de la prehistoria.	Comparación de las funciones familiares de los miembros de nuestros antepasados con los actuales.	Iniciativa en la realización de actividades.
Lectura de imágenes.	Descripción del trabajo de las personas que vivían en la Prehistoria.	Actitud de escucha y respeto hacia los demás compañeros.
Interpretación de pinturas rupestres.	Identificación los principales monumentos de la Prehistoria.	Cuidado del patrimonio cultural.
Normas ciudadanas de la prehistoria.	Descripción las principales características de la Prehistoria.	Comportamiento responsable en actividades lúdicas.
Normas de convivencia.	Identificación de los inventos y los avances tecnológicos de la Prehistoria.	Valoración de los museos como algo histórico.
Manifestaciones culturales populares: el arte rupestre.	Desarrollo de la atención y la observación.	Uso sostenible de los recursos y el medio
Inventos de la Prehistoria	Control en la realización de la línea del tiempo.	
La Península Ibérica en la Prehistoria.	Diferenciación de objetivos de la Prehistoria con los actuales.	
La línea del tiempo.	Conocimiento de las características de cada una de las etapas en la que se divide la prehistoria.	
Patrimonio natural y cultural.	Reconocimiento en el tiempo de objetos correspondientes a las diferentes etapas de la Prehistoria.	
La prehistoria y sus etapas.	Desarrollo del esquema corporal. Orientación en el espacio.	
Manifestaciones culturales, artísticas y arquitectónicas de la Prehistoria.	Orientación el espacio.	
	Desarrollo de la lateralidad.	

7.2 Contenidos transversales

Los contenidos transversales son tratamientos educativos para dar respuesta a los problemas de nuestra sociedad, permiten el desarrollo personal de los estudiantes y por último, cobran gran importancia dentro del currículo. Los temas transversales aparecen recogidos *en el artículo 10 del Real Decreto 126/2014*, los cuales se van a desarrollar durante las actividades en el Anexo II en la siguiente U.D.:

- Comprensión lectora.
- Expresión oral y escrita.
- Comunicación audiovisual.
- TIC.
- Emprendimiento.
- Actitud cívica y constitucional.

8. TEMPORALIZACIÓN

La U.D “La prehistoria a través de las inteligencias múltiples” se llevará a cabo durante un período de 9 sesiones. Las actividades de dicha U.D. darán comienzo el 9 de Mayo de 2016, y finalizará el 27 de Mayo de 2016.

Se atenderá a dos principios fundamentales del modelo socioconstructivista, ya que la temporalización tendrá un carácter flexible a la hora de programar, partiendo en todo momento de los intereses de los alumnos y las alumnas.

La siguiente tabla muestra la distribución de las actividades las durante tres semanas en las cuales se van a desarrollar la unidad didáctica.

Tabla n° 8. Temporalización de la U.D. "La prehistoria a través de las Inteligencias Múltiples".

Fuente: Elaboración propia.

	1º día 02/05/2016	2º día 04/05/2016	3º día 09/05/2016	4º día 11/05/2016	5º día 16/05/2016	6º día 18/05/2016	7º día 23/05/2016	8º día 25/05/2016	9º día 30/05/2016	10º día 01/06/2016
Lunes	Act.1: “Nos adentramos en la prehistoria”		Act.3: “Cuéntame un cuento”		Act.5: “Bailamos al ritmo de la música”		Act.7: “Somos arqueólogos ”		Act.9: “¿Cómo ha evolucionad o el ser humano?”.	
Martes										
Miércoles		Act.2: “Erase una vez el hombre”		Act.4: “Conocemos las edades de la prehistoria”		Act.6: “Nos vamos al aula de informática ”		Act.8: “Visita al Museo de Jaén”		Act.10: “Evaluación ”
Jueves										
Viernes										

9. METODOLOGÍA

Partiendo de la finalidad de esta U.D. hay que plantear actividades en las cuales se potencie el desarrollo de las **inteligencias múltiples**. La metodología utilizada será a partir de un aprendizaje entre iguales, en la que los estudiantes aprendan tanto en parejas como en grupos cooperativos.

Teniendo en cuenta el modelo **socioconstructivista**, la enseñanza será **activa**, en la cual el alumno o la alumna posee un papel activo para construir su propio aprendizaje a partir de conocimientos previos (**aprendizaje significativo**). Debemos ser conscientes que cada estudiante tiene un ritmo de aprendizaje distinto a los demás, por tanto la metodología será **flexible e individualizadora**. Por último, las actividades se realizarán de manera interdisciplinar mediante un enfoque **globalizador** de los contenidos.

9.1 Descripción y secuenciación de las actividades.

La descripción y secuenciación de las actividades de la unidad didáctica aparecen como anexo al final de la presente propuesta: Anexo I. “Descripción de las actividades”.

Se tratan de actividades significativas y motivadoras, dónde en el estudiante tenga un papel activo de la enseñanza y se sienta partícipe en todo momento. El alumnado descubre el mundo de la prehistoria mediante actividades sobre esta etapa de la Historia. Estas actividades pretenden la estimulación de las inteligencias múltiples en su totalidad.

9.2 Recursos necesarios para el desarrollo de la Unidad.

- **HUMANOS:** El tutor de la clase como único personal docente profesional, éste es quién guiará el desarrollo de la U.D.

- **MATERIALES:** Los recursos materiales necesarios para llevar a cabo la unidad didáctica vienen descritos al final de cada actividad en el Anexo 1. “Descripción de las actividades” (pp.41 - 70).

9.3 Espacios necesarios para el desarrollo de la Unidad.

El espacio principal y más utilizado para el desarrollo de la unidad didáctica “La prehistoria a través de las Inteligencias Múltiples” será el aula ordinaria de 4º A de Educación Primaria. También contamos con el gimnasio para la realización de la actividad 4: “Nos movemos al ritmo de la música”, dónde se desarrolla la inteligencia musical y la inteligencia cinestésica – corporal, a parte de la psicomotricidad.

10. EVALUACIÓN

Según Maccario (1989). La evaluación es el acto que consiste en emitir un juicio de valor, a partir de un conjunto de información sobre la evolución o los resultados de un alumno, con el fin de tomar una decisión. Teleña, A. (1995) va más allá y considera la evaluación como “una operación sistemática, integrada en la actividad educativa con el objetivo de conseguir su mejoramiento continuo, mediante el conocimiento lo más exacto posible del alumno en todos los aspectos de su personalidad, aportando una información ajustada sobre el proceso mismo y sobre todos los factores personales y ambientales que en ésta inciden. Señala en qué medida el proceso educativo logra sus objetivos fundamentales y confronta los fijados con los realmente alcanzados.”

10.1 Sistema de evaluación

Según el artículo 12 del *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria*, la evaluación de los procesos de aprendizaje del alumnado será continua y global y tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de las áreas.

La observación, como sistema de evaluación de la presente U.D., será uno de los pilares fundamentales para saber si los alumnos y alumnas alcanzan los objetivos propuestos. Además de la observación, también se evaluará mediante otros tipos de instrumentos de evaluación.

10.2 Criterios de evaluación

Tabla nº 9. Criterios de evaluación.

Fuente: Elaboración propia.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Define el concepto de Prehistoria.
Utiliza unidades temporales para situar acontecimientos históricos.
Ordena cronológicamente hechos relevantes de la Historia.
Ordena cronológicamente las etapas de la Prehistoria.
Utiliza el siglo como unidad de medida.
Localiza e interpreta cronológicamente una línea del tiempo
Localiza yacimientos arqueológicos prehistóricos de España.
Utiliza diferentes técnicas para situar acontecimientos históricos
Identifica el patrimonio cultural como algo que hay que cuidar, conservar y legar.
Valora la herencia cultural de la localidad y del entorno.
Reconoce y valora restos históricos del entorno próximo.
Disfruta de obras artísticas del pasado.
Reconoce la finalidad y el papel de los museos.
Comportamiento adecuado y respetuoso hacia los museos.

10.3 Instrumentos de evaluación

Uno de los principales de evaluación principales que se utilizarán durante el desarrollo de la unidad didáctica es la observación, ya que podemos obtener informaciones académicas e informaciones de tipo afectivo, emocional y actitudinal.

Además habrá dos rúbricas; la primera nos servirá para evaluar las actividades escritas (ver tabla nº10). La segunda rúbrica tratará sobre la evaluación de las exposiciones orales (ver tabla nº11).

Por último, la sesión 9 constará de un examen final, en el cual se evaluarán los contenidos que dicta la *Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía*.

Tabla n° 10: Rúbrica de evaluación de las actividades

Indicador		1 Nunca	2 En muy pocas ocasiones	3 En algunas ocasiones	4 Frecuentemente	5 Siempre	Porcentaje (%)
Expresión escrita	Redacta adecuadamente, considerando la expresión y la puntuación						40%
Presentación	La información de las actividades está adecuadamente organizada						15%
Limpieza	Cumple con los márgenes, caligrafía legible.						15%
Ortografía	Escribe correctamente y no presenta errores ortográficos ni de acentuación						15%
Autocorrección	Corrige adecuadamente sus errores						15%

Tabla nº 11: Rúbrica de evaluación de las exposiciones orales

Indicador	1 Nunca	2 En muy pocas ocasiones	3 En algunas ocasiones	4 Frecuentemente	5 Siempre
Pronuncia y vocaliza correctamente las palabras					
Usa un vocabulario preciso					
Presenta buena entonación					
Utiliza material extra para la presentación					
Buena estructura de la exposición					
Acepta opiniones de los compañeros acerca de su exposición					

En la siguiente tabla, aparecen los instrumentos de evaluación para evaluar la UD: “La prehistoria a través de las Inteligencias múltiples”

Tabla nº 12: Valor de los instrumentos de evaluación de la UD.

Instrumento		Porcentaje final (%)
Observación directa	- Participación en las actividades. - Hábito de trabajo. - Aportaciones de ideas y soluciones. - Colaboración en grupo. - Actitud.	25 %
Rúbrica de actividades (tabla nº 10)		20 %
Rúbrica de exposiciones orales (tabla nº 11)		20 %
Examen (sesión nº 10)		35 %

11. CONCLUSIONES FINALES

Después de haber desarrollado y analizado esta propuesta didáctica para trabajar las Inteligencias Múltiples a través de la Unidad Didáctica “La prehistoria a través de las Inteligencias Múltiples”, conviene analizar las siguientes conclusiones:

- La teoría de las IIMM de Gardner da lugar a una visión plural de la Inteligencia, y propone ocho tipos de inteligencias. Gracias a esto podemos conocer en qué tipo de inteligencias destaca cada alumno y alumna.
- Las actividades se han desarrollado en torno a las capacidades, necesidades e intereses del alumnado.
- Como futuro docente apuesto por este tipo de enseñanza, ya que se puede sacar un gran potencial de un alumno o alumna, el cual se encontraba escondido y sin relucir. Así, por ejemplo un alumno con un gran talento en áreas artísticas y con poca fluidez en operaciones matemáticas, puede coger mucha confianza destacando en la música o el baile. También, existen muchos casos, en los que los alumnos y las alumnas con expedientes sobresalientes presentan grandes problemas para relacionarse con otras personas, pues bien, a partir de esto habrá que trabajar más la inteligencia interpersonal e intrapersonal.
- Por tanto, con este tipo de metodología de enseñanza abordamos una formación muy completa, en la que se descubren y mejoran virtudes del alumnado.

Por último, al abordar las Inteligencias Múltiples, hay que tener en cuenta que:

1. Las ocho inteligencias se encuentran presente en todos los niños y niñas.
2. Cada alumno y alumna destacará más sobre una de esas inteligencias.
3. Aunque son independientes, estas inteligencias actúan de manera conjunta.
4. Hay que estimular la inteligencia en la que el niño o la niña destaque.
5. Las TIC son una herramienta muy útil para este tipo de enseñanza personalizada.

12. BIBLIOGRAFÍA

- AUSUBEL, D. P. (1968). *Psicología Educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.
- Antunes, C. (2001). *Estimular las inteligencias múltiples. Qué son, cómo se manifiestan, cómo funcionan*. Madrid: Narcea.
- Carretero, M. (1996), *Construir y enseñar. Las ciencias sociales y la historia*, Madrid, Aprendizaje Visor.
- Coon, Dennis. (2001). *Fundamentos de la psicología*. (8va. Ed.), México: Thomson.
- COLL, C. (1987): *Psicología y curriculum*. Paidós. Barcelona.
- Díaz Linares, M.A. (2012). Contenidos y competencias básicas en la programación didáctica, en M. Pérez Ferra y A. Higuero Estrella (coords.). *Didáctica para maestros*. Joxman. (p.115). Jaén. Joxman.
- GARDNER, Howard (1995): *Inteligencias múltiples. La teoría en la práctica*. Barcelona y otros. Paidós. p. 1, 76.
- GARDNER, Howard (1994), *Estructuras de la mente. La Teoría de las Inteligencias Múltiples*, Fondo de Cultura Económica, México.
- Gardner, Howard, (1995), *Inteligencias Múltiples. La Teoría en la Práctica*, Paidós, México. Goleman, Daniel, (1996), *La Inteligencia emocional*, Editorial Vergara, Buenos Aires.
- Heredia, Y. & Escamilla, J. (2009). *Perspectivas de la tecnología educativa*. La Educacion Revista Digital. No. 141 Mayo 2009.
- Ibañez, G. (1992). *Planificación de unidades didácticas: una propuesta de formación*. En Aula, nº1, abril, pp. 13-15.
- Maccario, B. 1989. *Teoría y práctica de la evaluación de las actividades físicas y deportivas*. Bs.As. Ed. Lidium

Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía. *Boletín Oficial de la Junta de Andalucía*. 27 de marzo de 2015.

Pecorelli, R. “*Elementos Básicos de Psicología*”, Editorial TRILLAS S.A., 3era edición, 3era reimpresión, México, 2003.

Pila Teleña, A. 1995. *Preparación física*. Tomos I-II-III. Madrid. Editorial. Augusto Pila Teleña, 1985.

PRIETO M; NAVARRO, J,A; VILLA E; FERRÁNDIZ, C y BALLESTER, P (2002) XXI. *Revista de Educación*, 4 107-118. Estilos de trabajo e inteligencias múltiples. Universidad de Huelva.

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado*, 1 de marzo de 2014.

Rüsen, J., ed. (2008). *Time and History: The Variety of Cultures*. New York: Berghahn Books.

Rychen, D. S. y Salganik, L. H. (2006). *Las competencias clave para el bienestar personal, social y económico*. Barcelona: CEAC.

Rüsen, J., ed. (2008). *Time and History: The Variety of Cultures*. New York: Berghahn Books.

Viciano, J. (2002). *Planificar en Educación Física* (1ª edición). Barcelona: Inde.

Zabalza, A. y Arnau, L. (2008). *11 Ideas clave. Cómo aprender y enseñar competencias*. Barcelona: Graó.

Anexo I:

Descripción

de las

actividades

A continuación se presenta el Anexo I. “Descripción de las actividades”, que pertenecen a la U.D. “La prehistoria a través de las Inteligencias Múltiples”. Este anexo constituye a parte de las actividades, los objetivos, contenidos, competencias básicas, inteligencias que se trabajan, duración, agrupamiento y los recursos necesarios para la realización de cada actividad.

Respetando el género femenino, se empleará el lenguaje masculino genérico para facilitar así la lectura de las actividades.

DÍA 1:

Actividad 1. Nos adentramos en la prehistoria

Esta primera actividad es una actividad motivadora, con la que iniciaremos el desarrollo de la U.D. además con esta primera actividad se pretende motivar a los niños en el conocimiento de la prehistoria.

Al llegar a clase los niños habrán recibido una carta de un personaje desconocido aún para nosotros. Este personaje nos cuenta que se llama Cron y que es un troglodita, ha perdido la memoria y necesita que todos nosotros lo ayudemos, ya que no recuerda ni dónde vive, ni qué es lo que un troglodita hace... Los niños tendrán que ayudarlo a recordar todo lo que un troglodita hacía, dónde vivía, etc. Junto a la carta nos envía un escrito (una poesía) que ha encontrado, pero que no sabe qué es lo que pone porque él no sabe leer.

Se trata de una actividad esencialmente motivadora, en la cual iniciaremos el desarrollo de la unidad didáctica y adentramos a los niños en el conocimiento de la etapa de la prehistoria. Comenzamos con una pequeña “lluvia de ideas”. Se harán preguntas tipo: “¿Qué os sugiere la Prehistoria?”, posteriormente escribiremos las palabras que los niños vayan diciendo, por ejemplo: “descubrimiento del fuego”, “cuevas de Altamira”, “mamut”, etc.

Gracias a esta lluvia de ideas, nos puede ayudar para conocer el conocimiento previo de la Prehistoria por parte de los niños.

La segunda parte de la actividad consistirá en motivar a los niños con una historia relacionada con la Prehistoria que se pondrá proyectada en la pizarra:



El Yeti. Hay leyendas que consideran que el Hombre de Neandertal no desapareció, sino que habita en las zonas boscosas del Himalaya y es conocido por el nombre de Yeti. El Yeti o “Abominable Hombre de las Nieves” es un ser legendario de la mitología del Tíbet y Nepal. Se habla de un gigante bípedo de más de dos metros de altura, completamente cubierto de pelo y que tiene la capacidad de silbar.

Es tímido y huidizo, y sólo atraviesa las laderas y los valles nevados para alimentarse de un musgo salino que crece en las rocas de las morrenas glaciares. Probablemente no sea un hombre.

Su existencia no está demostrada, pero tampoco su no-existencia.

Por último construiremos entre todos el **concepto de Prehistoria**. Podría ser el resultado de algo parecido a: “La Prehistoria es el periodo de tiempo transcurrido (anterior a la Historia) entre la aparición de los primeros hombres y la aparición de la escritura.

Con esta actividad trabajamos la inteligencia lingüística, ya que expresan sus ideas a través de las palabras de manera correcta, ya sea en la expresión escrita u oral. La inteligencia lógico-matemática también está porque tienen que razonar lógicamente para situarse 5 millones de años atrás.

Objetivos:

- Iniciarse en el mundo de la prehistoria.
- Expresar ideas mediante la lengua oral.
- Comprender textos escritos de la prehistoria.

Contenidos:

- Iniciativa en la realización de actividades.
- Utilización de la lengua oral para comunicar ideas.
- El lenguaje escrito como medio de comunicación.
- Respeto hacia la vida de nuestros antepasados.

Competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencias sociales y cívicas.

- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Inteligencia que se trabaja:

- Inteligencia lingüística.
- Inteligencia interpersonal.
- Inteligencia lógico-matemática.

Duración: 45 minutos

Técnica de trabajo: Gran grupo.

Recursos:

- Pizarra.
- Proyector.
- Material escolar.

DÍA 2:

Actividad 2. “Erase una vez el hombre”.

Tarea 1

Visionado de dos capítulos de la serie de dibujos animados “**Erase una vez el hombre**”. Esta serie explica la Historia a los niños de forma muy divertida y sobre todo comprensible para ellos. Esta actividad tiene también un fuerte componente motivador, ya que los alumnos se lo pasan muy bien con las aventuras de Pedro, Flor, El Gordo, El Tiñoso... y otros más personajes de “*Erase una vez el hombre*”.

Los capítulos que veremos son:

1. “*Nace la Tierra*”
2. “*El hombre de Neandertal*”

Tarea 2

Antes de ver dichos capítulos, entregaremos a los alumnos unas pequeñas preguntas que tendrán que leer antes de poner el proyector. Se les dirá que lean las preguntas para poder contestarlas correctamente mientras ven el documental. Este cuestionario nos servirá para que estén activos y no se distraigan.

Se les dejará tiempo para acabar de contestar las preguntas de forma individual: Después, compartirán sus respuestas con su pareja de enfrente y por último en grupo (técnica 1-2-4). Finalmente, cada alumno tendrá que entregar su tarea y el maestro lo revisará y entregará corregido para que les pueda servir como material de estudio y uso para futuras actividades.

Fundamentalmente se trabaja la inteligencia visual-espacial, ya que identificamos a nuestros antepasados mediante imágenes visuales. Con esta actividad, el alumno puede crear imágenes mentales, para hacer abstracciones mentales sobre cómo vivían los antepasados.

Objetivos:

- Entender la prehistoria a través de un vídeo.
- Interpretar de manera adecuada el cuestionario.
- Seleccionar la información necesaria de los vídeos.
- Expresar ideas y conocimientos a través de la escritura.

Contenidos:

- Desarrollo de la atención y la observación.
- Conocen cómo vivían los hombres primitivos a través de un vídeo.
- Descripción del trabajo de las personas que vivían en la Prehistoria.
- El hombre de la prehistoria.
- Utilización de la lengua oral para comunicar ideas.
- El lenguaje escrito como medio de comunicación.

Competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencias sociales y cívicas.
- Competencia digital.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.

Inteligencia que se trabaja:

- Inteligencia lingüística.
- Inteligencia visual - espacial.
- Inteligencia interpersonal.

Duración: 45 minutos

Técnica de trabajo: Individual / Gran grupo.

Recursos:

- Ordenador.
- Cuestionario.*
- Proyector.
- Material escolar.

*Cuestionario

“ÉRASE UNA VEZ EL HOMBRE”: LA PREHISTORIA***Capítulo 1º: “Nace la Tierra”***

1. ¿Qué comía el Australopithecus?
2. ¿Por qué piensas que se les denomina Homo Habilis?
3. ¿En qué continente surgió el Homo Habilis?
4. ¿Cuáles son las principales diferencias entre el Homo Habilis y el Homo Erectus?
5. ¿Cuál fue el principal descubrimiento de esa etapa?

Capítulo 2º: “El hombre de Neandertal”

1. ¿En qué continente surgió el hombre de Neandertal?
2. ¿Cómo sobrevivía el hombre de Neandertal?
3. ¿Cómo elaboraba sus herramientas?
4. ¿Se consideraban nómadas o sedentarios?
5. ¿Para qué utilizaban principalmente el fuego?

DÍA 3.

ACTIVIDAD 3: “Cuéntame un cuento”.

En esta actividad trabajaremos el siguiente cuento: “El hombre de Cromañón”, de las tres mellizas. El cuento lo pueden conseguir de varias formas, las cuales se expondrán al principio de la unidad para que todos los alumnos tengan tiempo para conseguirlo:

- Pueden comprarlo en cualquier librería (7€),
- El profesor puede suministrar el libro por correo electrónico, y por último,
- Pueden descargarlo del siguiente enlace: <http://www.cuentosenluna.com/las-tres-mellizas-y-el-hombre-de-cromanon/print/>

Esta sesión estará dividida en dos tareas:

Tarea 1

Leerán individualmente las páginas seleccionadas del libro. Posteriormente se realizará una lectura compartida, con el objetivo de aclarar dudas del argumento del libro y términos que los alumnos no entiendan.

Esta actividad es una buena estrategia para estimular la inteligencia lingüística a través de la lectura. Básicamente, se trata de una actividad tradicional.

Tarea 2

Una vez que se haya leído individualmente y en gran grupo, tendrán que realizar un resumen de las páginas leídas.

Con esta actividad estamos fomentando la inteligencia intrapersonal, ya que el resumen es una buena técnica para estimular este tipo de inteligencia.

Objetivos:

- Desarrollar hábitos por la lectura.
- Entender la historia como un hecho cultural a través de un cuento.
- Seleccionar la información necesaria del cuento.
- Expresar ideas y conocimientos a través de la escritura.

Contenidos:

- Desarrollo de la atención y la observación.
- Lectura de imágenes.
- El hombre de la prehistoria.

- Utilización de la lengua oral para comunicar ideas.
- El lenguaje escrito como medio de comunicación.
- Iniciativa en la realización de actividades.

Competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.

Inteligencia que se trabaja:

- Inteligencia lingüística.
- Inteligencia visual - espacial.
- Inteligencia intrapersonal.

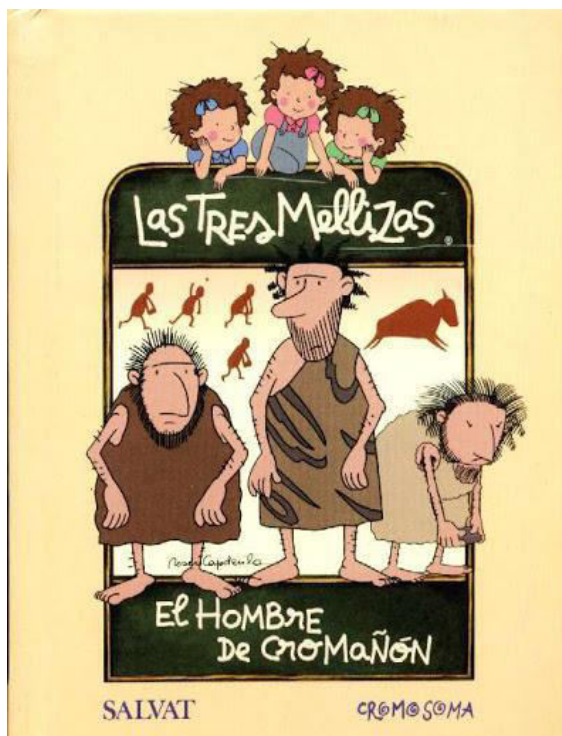
Duración: 45 minutos

Técnica de trabajo: Individual / Gran grupo.

Recursos:

- Cuento “El hombre de Cromañón”.
- Material escolar.

Cuento “El hombre de Cromañón”. Anexo II



DÍA 4

ACTIVIDAD 4. “Conocemos las etapas de la prehistoria”.

La tercera actividad consistirá en realizar un **mapa conceptual** de la Prehistoria. Con el mapa conceptual trabajamos la inteligencia visual-espacial y se trata de una técnica de representación gráfica de los contenidos. Conseguir que el alumno aprenda a utilizarlos, es muy importante, ya que puede servirle de ayuda para la organizar, analizar y jerarquizar todo tipo de información y puede resultar muy útil para futuras actividades. También se estimula la inteligencia lógico-matemática, ya que estamos trabajando la cronología de cada etapa de la prehistoria.

Los estudiantes de segundo ciclo están ya familiarizados con este tipo de mapas; normalmente en el final de tema de sus libros de texto aparecen como síntesis, incluso aparece como actividad para rellenar mapas conceptuales con huecos. De todos modos, no resulta nada fácil elaborar un buen mapa conceptual. Se dibujará en la pizarra la plantilla del mapa, empezando por recordar la definición de Prehistoria, que debe ser incluida en él y “abriendo” el mapa para incluir las tres grades etapas de la Prehistoria con sus características principales.

Los alumnos deberán dibujar el mapa en hojas A3 que repartirá el profesor. He de añadir que la estructura del mapa ya viene configurada, pues si no, a los alumnos les resultará mucho tiempo ajustar los espacios adecuadamente. El objetivo de la actividad es que todos los alumnos participen en la confección del mapa conceptual, que aprendan con él, y a la vez tengan como producto final un gran resumen muy visual y organizado de las características de la prehistoria.

Objetivos:

- Conocer las características del Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales.
- Expresar ideas y conocimientos a través de la escritura.
- Utilizar e interpretar herramientas para el estudio de la Prehistoria (mapas conceptuales, diapositivas, etc.).

Contenidos:

- La prehistoria y sus etapas.
- Conocimiento de las características de cada una de las etapas en la que se divide la prehistoria.

- El lenguaje escrito como medio de comunicación.
- Iniciativa en la realización de actividades.

Competencias clave:

- Competencia en comunicación lingüística.
- Competencias sociales y cívicas.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Competencia matemática y competencia básicas en ciencia y tecnología.

Inteligencia que se trabaja:

- Inteligencia visual – espacial.
- Inteligencia lingüística.
- Inteligencia lógica - matemática.

Duración: 45 minutos.

Técnica de trabajo: Grupos cooperativos (4-5 alumnos).

Recursos:

- Ordenador.
- Mapa conceptual.
- Material escolar.

Mapa conceptual:

	PALEOLÍTICO	NEOLÍTICO	EDAD DE LOS METALES
CRONOLOGÍA			
EVOLUCIÓN DEL HOMBRE			
MATERIALES			
FORMA DE VIDA			
ACTIVIDAD			
ARTE			

DÍA 5

ACTIVIDAD 5: “Bailamos al ritmo de la música”

Esta actividad consiste en expresarse por el aula mediante la música. La “danza” es muy importante para desarrollar las capacidades musicales, creativas y emocionales de los alumnos. Dentro del aula nos ayuda a desarrollar la inteligencia musical, que ayuda al alumno a convivir en una sociedad plural, cooperar y superar conflictos. Con el dominio de nuestro cuerpo estamos estimulando la inteligencia corporal, y de esa manera expresamos nuestras emociones y sentimientos.

Se reproduce una danza mediante los altavoces de la clase, referente a la prehistoria, son danzas en las que prima la percusión. Se les cuenta a los alumnos que este tipo de danzas, las utilizaban para agradecer los fenómenos de la naturaleza, por conseguir hacer fuego. Con esto estamos trabajando también los contenidos de los descubrimientos en la prehistoria.

Cuando los alumnos están familiarizados con esta melodía, se prepara la clase de tal forma que haya sitio suficiente para que los alumnos puedan moverse libremente por el espacio acotado. Se les indica que tienen que desplazarse al ritmo de la música, y con las manos manchadas en témperas deberán plasmar en diferentes cartulinas lo que sintieran, como si ellos mismos fueran personas prehistóricas. Estas representaciones artísticas se colocarán en el pasillo, para que puedan recordarlo cuando pasen y sigan motivados hasta en final de la unidad.

Objetivos:

- Plasmar en papel las emociones transmitidas por la música.
- Crear movimientos acordes con la música.
- Relacionarse con los demás compañeros mediante la danza.

Contenidos:

- Inventos de la prehistoria.
- Desarrollo del esquema corporal.
- Orientación en el espacio.
- Desarrollo de la lateralidad.
- Iniciativa en la realización de actividades.
- Actitud de escucha y respeto hacia los demás.

- Comportamiento responsable en actividades lúdicas.

Competencias clave:

- Competencias sociales y cívicas.
- Conciencia y expresiones culturales.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Competencia digital.

Inteligencia que se trabaja:

- Inteligencia musical.
- Inteligencia visual - espacial.
- Inteligencia intrapersonal.
- Inteligencia cenestésica- corporal.

Duración: 45 minutos.

Técnica de trabajo: Gran grupo.

Recursos:

- Ordenador con acceso a internet.
- Altavoces.
- Varias cartulinas.
- Témperas de colores.

Danza prehistórica: <https://www.youtube.com/watch?v=hDGv6hll4FU>



DÍA 6

ACTIVIDAD 6. “Nos vamos al aula de informática”

Esta actividad consistirá en recopilar información para sobre las pinturas rupestres en España. Trabajaremos el contenido: *Manifestaciones culturales, artísticas y arquitectónicas de la Prehistoria*.

Dado que no todos los alumnos disponen de ordenador e internet, reservaremos con antelación una hora en el aula de informática. Dentro de esta actividad habrá dos partes, ya que habrá que buscar información para dos tareas posteriores en la actividad número 6.

Tarea 1

Una vez sentados en el aula de informática, teniendo un ordenador por pareja, se les dirá unas pequeñas orientaciones para buscar adecuadamente la información necesaria.

1. Tendrán que buscar información acerca de los yacimientos arqueológicos prehistóricos, para ello se apuntarán en la pizarra las páginas principales dónde pueden encontrarlos.
2. Una vez encontrados los principales yacimientos, tendrán que apuntar el nombre de la provincia dónde se encuentran.

Enlaces: http://www.abc.es/viajar/destinos/20130301/abci-cuevas-norte-espana-201302281141_10.html

https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_Andaluc%C3%AD#Prehistoria

Tarea 2

La siguiente tarea tiene una metodología similar a la anterior.

1. Se proyectará para toda la clase el siguiente vídeo (6:14 min). Se trata de una breve presentación muy interesante que resume con imágenes reales todo sobre la cueva de Altamira.

Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=O1CvFTD0IBw#t=18>

2. Buscarán información sobre las pinturas rupestres de Altamira, para ello, se facilitarán varias páginas webs dónde se encuentra la información necesaria para realizar la actividad de la siguiente sesión.

Enlaces: http://museodealtamira.mcu.es/Prehistoria_y_Arte/la_cueva.html
<http://jadonceld.blogspot.com.es/2012/12/las-pinturas-de-la-cueva-de-altamira-la.html>

Con esta actividad se estimula principalmente la inteligencia visual y la inteligencia naturalista, ya que nuestro campo de observación (a través de los ordenadores) es el mundo natural, conociendo las manifestaciones culturales y artísticas de la prehistoria.

Objetivos:

- Hacer uso adecuado de las TIC.
- Valorar los hallazgos encontrados en España.
- Relacionar los yacimientos arqueológicos con las provincias de la península.
- Conocer las pinturas rupestres de Altamira.

Contenidos:

- Patrimonio natural y cultural.
- Manifestaciones culturales, artísticas y arquitectónicas de la Prehistoria.
- Manifestaciones culturales populares: el arte rupestre.
- Iniciativa en la realización de actividades.
- Comportamiento responsable en actividades lúdicas.

Competencias clave:

- Conciencia y expresiones culturales.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.
- Competencia digital.

Inteligencia que se trabaja:

- Inteligencia visual - espacial.
- Inteligencia intrapersonal.
- Inteligencia naturalista.

Duración: 45 minutos.

Técnica de trabajo: parejas.

Recursos:

- Aula de informática.
- Material escolar.

DÍA 7.

ACTIVIDAD 7: “Somos arqueólogos”.

Tarea 1

En esta actividad seguimos trabajando el contenido: *Manifestaciones culturales, artísticas y arquitectónicas de la Prehistoria.*

En un mapa mudo de la Península Ibérica tendrán que situar los yacimientos de restos arqueológicos de la Prehistoria en la provincia correcta, los cuales han buscado en la sesión anterior en el aula de informática. Aprovechando el contenido del segundo trimestre de la *Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía:*

- **3.3. Comunidades autónomas, ciudades autónomas y provincias que forman España y Andalucía.**

Deberán utilizar el atlas geográfico, y colorear cada yacimiento de distinto color dependiendo si pertenece al Paleolítico, al Neolítico o a la Edad de los Metales.

Esta sesión se trata de una continuación de la sesión anterior, por lo que seguimos trabajando las mismas inteligencias múltiples.

Objetivos:

- Valorar los hallazgos encontrados en España.
- Interpretar adecuadamente el mapa de España.
- Relacionar los yacimientos arqueológicos con las provincias de la península.

Contenidos:

- Patrimonio natural y cultural.
- Manifestaciones culturales, artísticas y arquitectónicas de la Prehistoria.
- Respeto hacia la vida de nuestros antepasados.
- Cuidado del patrimonio cultural.
- Uso sostenible de los recursos y el medio.

Competencias clave:

- Conciencia y expresiones culturales.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.

Inteligencia que se trabaja:

- Inteligencia visual - espacial.
- Inteligencia intrapersonal.
- Inteligencia naturalista.

Duración: 20 minutos.

Técnica de trabajo: parejas.

Recursos:

- Mapa de la Península Ibérica.
- Atlas geográfico.
- Material escolar.

Mapa:

YACIMIENTOS DE LA PREHISTORIA EN ESPAÑA

Sitúa en el siguiente mapa los principales yacimientos arqueológicos de La Prehistoria en España. Utiliza un color distinto según sean del Paleolítico (azul), del Neolítico (verde) o de la Edad de los Metales (naranja).

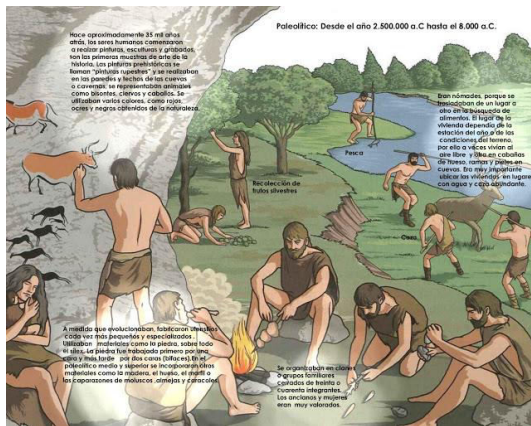
- Altamira
- Los Millares
- El Pindal
- El Pendo
- Tito Bustillo
- Las Covalanas
- El Argar
- Atapuerca
- Monte Castillo



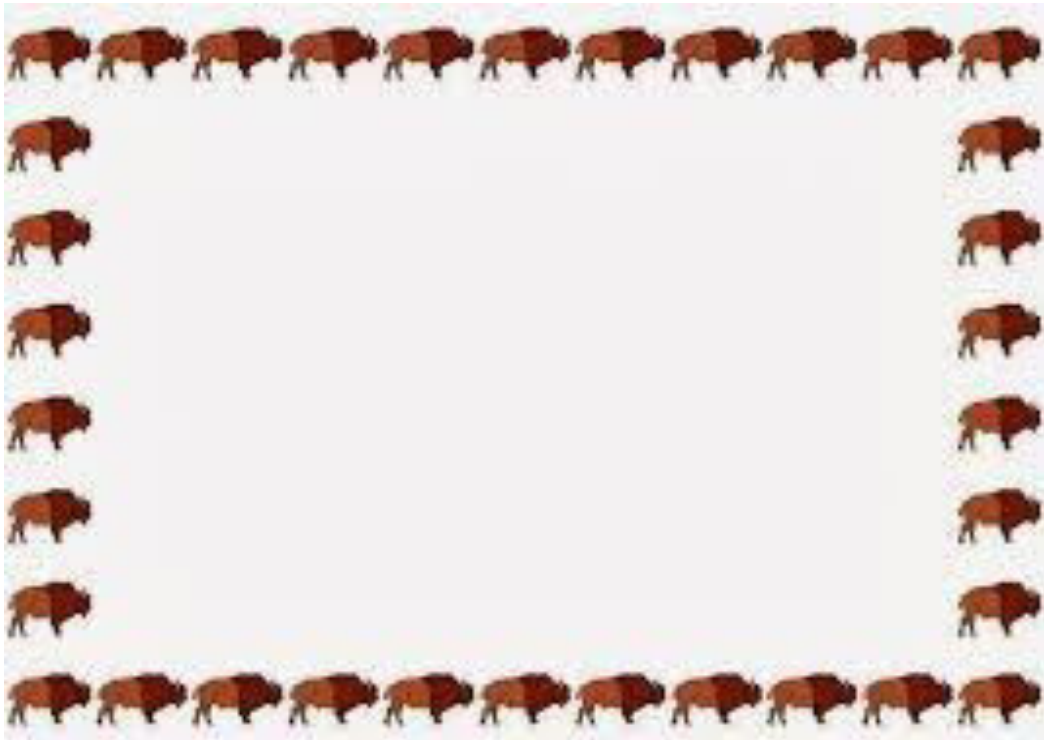
Tarea 2

En esta segunda tarea tras haber leído sobre el arte rupestre y haber observado las pinturas rupestres de la cueva de Altamira en la sesión anterior vía web a través de las páginas ofrecidas a los alumnos, tendrán que hacer realizar una breve explicación oral en parejas que constará de:

- Ubicación de la cueva de Altamira.
- Cuándo y cómo se descubrió.
- Valoración personal de la impresión de la cueva de Altamira.
- Mostrar a los compañeros sus propias pinturas rupestres tras haber visto imágenes como:



Plantilla para el dibujo (tamaño A4):



Al terminar la clase, hay que aclarar a los alumnos que ésta impresionante cueva sólo puede ser visitada por 5 personas a la semana para preservar su conservación.

Objetivos:

- Conocer las pinturas rupestres de Altamira.
- Resumir lo más importante de la cueva de Altamira.

Contenidos:

- Patrimonio natural y cultural.
- Manifestaciones culturales, artísticas y arquitectónicas de la Prehistoria.
- Manifestaciones culturales populares: el arte rupestre.
- Respeto hacia la vida de nuestros antepasados.
- Cuidado del patrimonio cultural.
- Uso sostenible de los recursos y el medio.

Competencias clave:

- Conciencia y expresiones culturales.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.

Inteligencia que se trabaja:

- Inteligencia visual - espacial.
- Inteligencia intrapersonal.
- Inteligencia naturalista.

Duración: 25 minutos.

Técnica de trabajo: parejas.

Recursos:

- Material escolar.

DÍA 8

ACTIVIDAD 8.: “Visita al Museo de Jaén (sala 1: Arqueología).”

El museo de Jaén tiene como objetivo difundir la historia y la cultura desde la prehistoria hasta el siglo XX, de manera atractiva y didáctica. El museo está dividido en tres plantas. Pues bien, la salida estará centrada en la sala 1, ya que trata la prehistoria.

En esta planta podemos encontrar los objetos más antiguos procedentes del yacimiento paleolítico de Puente Mocho (Beas de Segura) y corresponden a sociedades de cazadores-recolectores. Del Neolítico hay elementos procedentes de la Cueva del Plato de Castillo de Locubín, tales como cucharas, cuencos de cerámica hechos a mano, etc. De la Edad del Cobre, en la que se inicia la metalurgia, son muy notables los materiales del yacimiento de Marroquíes Altos (Jaén), en especial el Ídolo antropomorfo. El conocimiento sobre la Edad del Cobre y Bronce en la provincia de Jaén, se está enriqueciendo con la zona arqueológica de Marroquíes Bajos, una macro-aldea, amurallada y organizada en cinco círculos concéntricos de fosos o canales excavados en la roca, que canalizaban el agua. Otro yacimiento importante es Peñalosa, en Baños de la Encina, un modelo de comunidad de la Edad del Bronce en el Alto Guadalquivir, ubicado en los centros mineros de Sierra Morena.

El Museo de Jaén nos brinda la posibilidad de observar la variedad de restos arqueológicos que conservamos en nuestra provincia. Se trata de una visita muy motivadora para el alumnado –y para los profesores y profesoras- ya que ofrece existen las visitas guiadas dirigidas a estudiantes de educación primaria y talleres de Arqueología Experimental.

Esta actividad conlleva dos tareas:

Tarea 1. (En el museo)

La primera parte de la tarea consiste en la observación de los principales yacimientos arqueológicos de la provincia. Primero lo harán a través de un pequeño documental de 15 minutos y después tendrá lugar la visita guiada por la sala 1 para poder ver todo desde cerca. Tendrán que anotar lo que les haya parecido más interesante e incluso echar fotos, siempre y cuando lleven una cámara de fotos. (En ningún caso teléfono móvil).

Duración: 1'5 horas.

Después de esta visita en el mundo prehistórico jienense, se dará paso a un taller muy interesante dentro del museo:

- Taller: ¡Hacemos fuego!

En este taller el alumnado descubrirá el increíble mundo del fuego en la Prehistoria como agente civilizador. En él se dará respuesta a sus preguntas, los expertos del museo les explicarán: ¿Para qué servía? ¿Cómo lo usaron? ¿Qué tipo de materiales usaban para conseguirlo? y lo más complicado y fascinante ¿cómo podemos crearlo?

Con una metodología participativa y entretenida, los alumnos y alumnas lograrán hacer fuego como ya lo hacían nuestros antepasados.

Duración: 45 minutos.

Tarea 2. (Posmuseo)

Se facilitarán la página web del Museo de Jaén a los alumnos, además durante la visita al museo, han tenido que estar atentos para realizar la recogida de información necesaria para realizar esta tarea. No se pretende que el alumnado esté durante la explicación

tomando nota de todo, pero sí que presten atención y anoten en su carpeta aquello que le parezca más interesante.

Para trabajar también la inteligencia intrapersonal, tendrán que realizar un pequeño reportaje sobre la de la visita al museo, en la que incluirán los aspectos más importantes que se hayan visto y le hayan explicado, podrán incluir fotos que hayan echado con su cámara de fotos y una valoración personal de la experiencia que les haya causado. Se trata de una actividad individual y que entregarán en papel al profesor el día del examen.

Con la visita al museo estimulamos la inteligencia naturalista y la inteligencia visual ya que veremos a través de un documental y en propia persona los yacimientos arqueológicos de la provincia de Jaén. Nos situaremos en el tiempo de nuestros antepasados para hacer fuego, por lo que estimulamos la inteligencia lógico – matemática. Por último, para la segunda parte de la sesión, se estimula la inteligencia lingüística y la inteligencia intrapersonal al realizar el reportaje sobre el museo.

Objetivos:

- Valorar los hallazgos encontrados en España.
- Resumir lo más importante de la cueva de Altamira.

Contenidos:

- Patrimonio natural y cultural.
- Manifestaciones culturales, artísticas y arquitectónicas de la Prehistoria.
- Desarrollo de la atención y la observación.
- Respeto hacia la vida de nuestros antepasados.
- Cuidado del patrimonio cultural.
- Valoración de los museos como algo histórico.

Competencias clave:

- Conciencia y expresiones culturales.
- Sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor.
- Aprender a aprender.

Inteligencia que se trabaja:

- Inteligencia visual - espacial.
- Inteligencia intrapersonal.

- Inteligencia naturalista.
- Inteligencia lingüística.
- Inteligencia lógico – matemática.

Duración: 2 horas.

Técnica de trabajo: individual / Gran grupo.

Recursos:

- Museo de Jaén.
- Material escolar.

Itinerario de la salida al Museo de Jaén

9:15 h: Salida en autobús hacia Jaén.

10:30 h: Primera actividad (Observación de restos arqueológicos de nuestra provincia).

12:15 h: Taller: “¡Hacemos fuego!

13:00 h: Organización para volver a Linares y llegar a las 14:00h.

DÍA 9

ACTIVIDAD 9.:“¿Cómo ha evolucionado el ser humano?”

En esta sesión trabajaremos **el proceso de hominización**. Para ello, se leerá un texto proyectado en la pizarra sobre la evolución del ser humano ofrecido por la fundación Atapuerca para situar a los alumnos y entiendan cómo ha evolucionado el ser humano desde el primer primate hasta hoy. Posteriormente se repartirá un esquema – resumen a cada alumno del proceso de hominización dónde aparecen las características de cada primate y el año de aparición (línea del tiempo) y por último se proyectará un vídeo sobre la evolución humana con una duración de 5 minutos aproximadamente.

A partir del esquema resumen tendrán que realizar en grupos cooperativos, una línea del tiempo del proceso de hominización en el cual aparezcan por orden cronológico y su adecuada fecha de aparición: Australopithecus, Homo Habilis, Homo Erectus, Hombre de Neanderthal y Homo Sapiens.

Se trabaja principalmente las inteligencia lógico- matemática, ya que estamos trabajando el proceso de hominización, del cual data de millones años atrás, a través de

una línea del tiempo y la inteligencia visual al comprender el documental en el proyector.

La inteligencia interpersonal se estimula ya que se trabaja en grupo y el aprendizaje cooperativo es una buena metodología para trabajar la interacción entre iguales.

Objetivos:

- Conocer el origen y la evolución del hombre.
- Situar cronológicamente hechos de la Prehistoria.

Contenidos:

- El hombre de la Prehistoria.
- La línea del tiempo.
- Conocen cómo vivían los hombres primitivos a través de un vídeo.
- Respeto hacia la vida de nuestros antepasados.
- Actitud de escucha y respeto hacia los demás compañeros

Competencias clave:

- Competencias sociales y cívicas.
- Competencia matemática y competencia básicas en ciencia y tecnología.
- Competencia digital.

Inteligencia que se trabaja:

- Inteligencia lógico - matemática.
- Inteligencia visual - espacial.
- Inteligencia lingüística.
- Inteligencia interpersonal.

Duración: 45 minutos.

Técnica de trabajo: Individual/ grupo cooperativo/ gran grupo.

Recursos:

- Ordenador con acceso a internet.
- Proyector
- Material escolar.

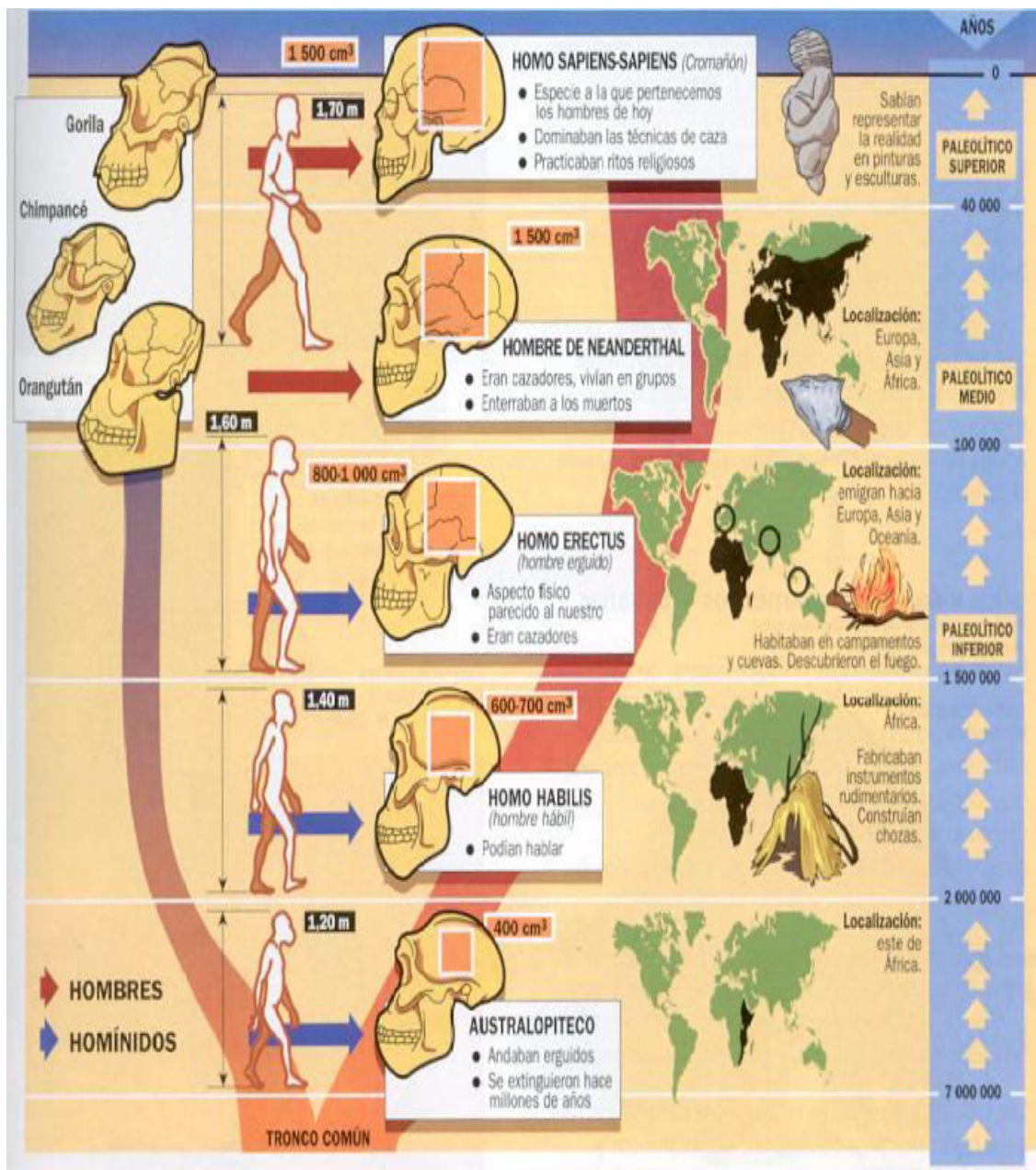
Texto sobre la evolución humana:

¿Qué es la evolución humana?

La evolución humana es definida como el proceso de transformación de la especie humana desde sus ancestros hasta el estado actual. Es decir, es un proceso de cambio que finalmente dio lugar al “Homo sapiens”, la única especie humana que existe actualmente en el planeta. Pero ¿cómo hemos llegado a ser cómo somos? ¿Cómo hemos ido cambiando? Han sucedido muchos cambios e innovaciones a lo largo de los años que nos han hecho ser humanos. Una de esas primeras características que definió al ser humano fue la bipedestación, es decir, la capacidad de andar erguido sobre los dos pies. Además la bipedestación implica una determinada posición de la pelvis, que hace que las crías nazcan prematuras. Esto se desarrolló hace cuatro millones de años. Otros cambios muy significativos que nos han hecho ser humanos han sido: la expansión del cerebro, el lenguaje, el fuego, uso y fabricación de herramientas, aunque estas características se desarrollaron más lentamente. Las antiguas especies de homínidos se fueron adaptando a nuevos entornos para sobrevivir a medida que sus genes iban mutando, modificando así su anatomía (estructura corporal), fisiología (procesos físicos y químicos tales como la digestión) y comportamiento. A lo largo de grandes períodos de tiempo esta evolución fue modificando profundamente al ser humano y a su forma de vida. La evolución de nuestra especie es larga y bien conocida. Hay algunos “huecos” en el conocimiento del proceso de la evolución humana porque de algunas épocas apenas se han conservado fósiles. Para poder estudiar la evolución humana es primordial contar con restos fósiles, son la materia prima de dicho estudio. Hemos dicho que somos humanos y que nuestra especie se llama “Homo sapiens”. Pero no debemos olvidar que el ser humano es un primate. Las analogías físicas y genéticas manifiestan que nuestra especie humana, “Homo sapiens”, está estrechamente relacionada con otro grupo de primates, los simios.[...]El ser humano comenzó su evolución en África, continente donde se produjeron gran parte de las transformaciones y cambios que hemos comentado antes. Los fósiles de los primeros homínidos, que vivieron hace entre 6 y 2 millones de años, proceden íntegramente de África.

Fuente: FUNDACIÓN ATAPUERCA

Ficha Esquema – resumen:



Enlace del vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=IDRwsP6hhVY>

DÍA 10

ACTIVIDAD 10. “EVALUACIÓN”

En esta última actividad realizaremos el examen, que constituye parte de la evaluación, y además nos sirve como una actividad más para el aprendizaje de los alumnos. El examen durará 45 minutos. Por tanto deberá ser breve y deberá recoger los contenidos más importantes que se han dado durante la unidad didáctica.



Colegio
San Agustín

Nombre y apellidos:..... Fecha:.....

1. ¿Qué es la Prehistoria?

2. Rellena el siguiente cuadro:

Etapa			
Característica			
FORMA DE VIDA			
MATERIALES PARA FABRICAR LOS HERRAMIENTAS			
ACTIVIDADES DEL HOMBRE PARA SUSISTIR			

3. Completa en la línea del tiempo los siguientes hechos: Aparición del primer ser humano, Paleolítico, Neolítico, Edad de los Metales e invención de la escritura.

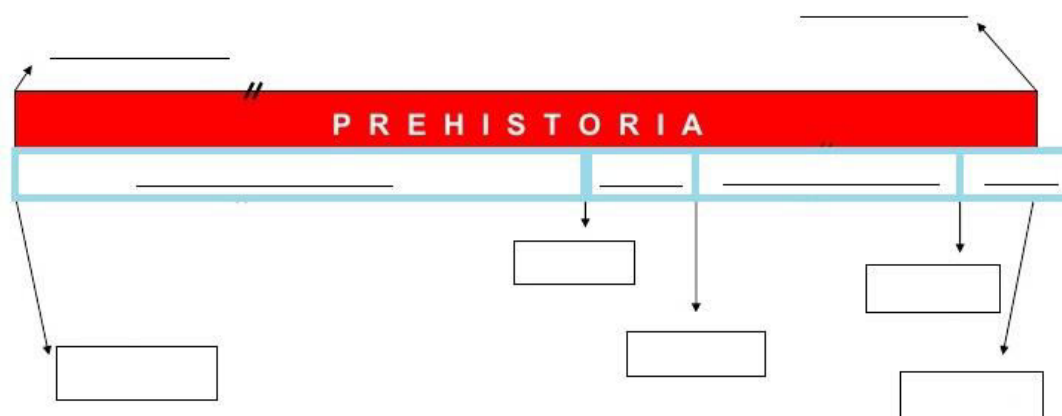


Ilustración 2: Elaboración propia.

4. Ordena cronológicamente los siguientes hombres primitivos de la evolución humana:

Homo habilis - homo sapiens - Hombre de neanderthal-
Australopithecus - Homo Erectus

5. Observa las siguientes pinturas rupestres y responde brevemente:



Imagen 1



Imagen 2

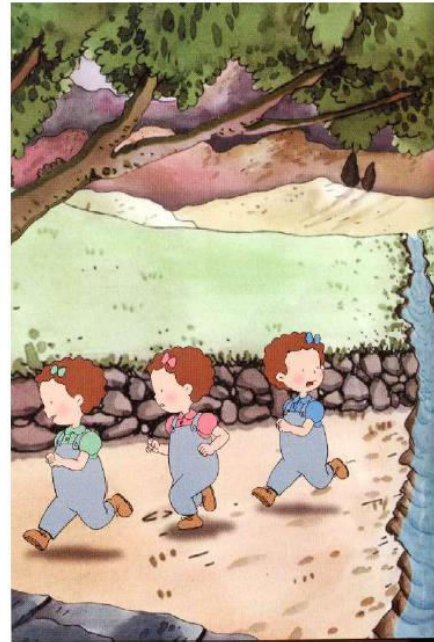
- 1) ¿Qué pintura crees que es más real? ¿Y cuál te parece más esbozada o esquemática?
- 2) Explica lo que representa cada imagen.
- 3) ¿A qué etapa de la prehistoria pertenece cada una?

Anexo II:
Cuento “El
hombre
Cromañón”



¡Por todos los sapos hechizados!
Las Mellizas no aprenderán nunca.
¿Cómo no se acuerdan
de que la comida no se tira?

Aburrida tendrá que interrumpir
sus vacaciones para hacer algo.
¡Una vez más,
las Mellizas se merecen
un castigo ejemplar!



Estamos en una época muy lejana, aquella en
que la gente, cuando tiene hambre, se come
una pierna. Y ahora..., ¡echemos a correr, que
en la prehistoria hay que andarse con ojo!

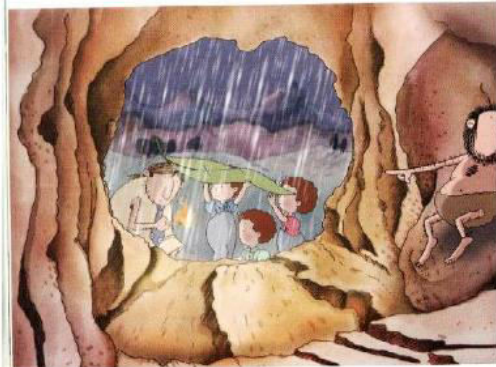
Aquí hay hombres que persiguen bisontes con
piedras. No hablan, sólo emiten sonidos: son
hombres de Cromanón.





De repente, llega una tormenta y un rayo prende un árbol. ¡Fuego! No saben qué es, pero lo quieren agarrar. ¡Eh, con las manos no!

Alrededor del fuego



¡El fuego quema! Con sumo cuidado, las Tres Mellizas ayudan a esos hombres a llevar el fuego a una cueva.



Todo el mundo está muerto de frío. Pero, a partir de ahora, podrán encender una hoguera para calentarse.

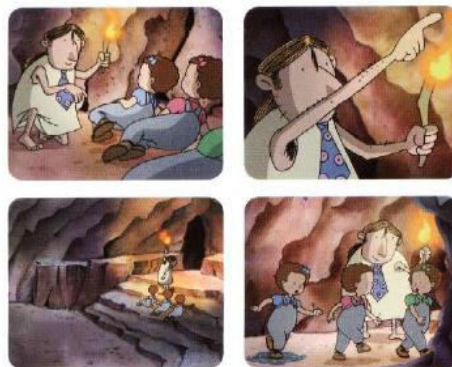


¡Qué bien se está al lado del fuego! Aunque no han podido cazar nada y tienen el estómago vacío. ¡Qué hambre!

Ana saca del bolsillo un mendrugo de pan.
¡Hoy comerán pan tostado!



Visita a la cueva



Un chico hace señales a las niñas para pedirles que lo sigan. Quiere enseñarles la cueva. ¡Qué sitio tan bonito! ¡Vaya paredes!

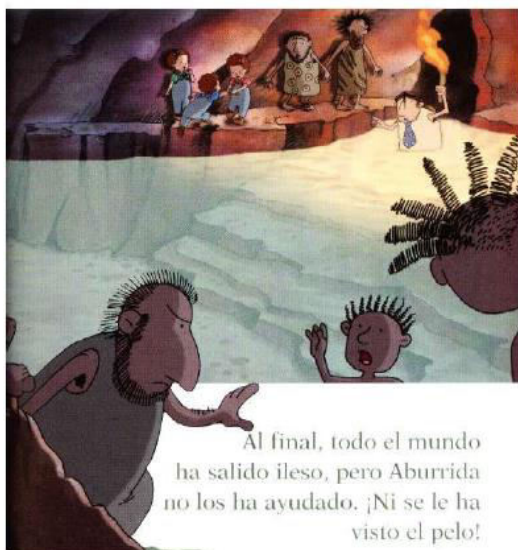


Hay escenas de caza pintadas. Teresa le propone que de ahora en adelante intenten cazar con lanzas. Se lo explica con un dibujo.



¡Qué desastre! El agua de la lluvia se ha filtrado por las paredes de la cueva y la ha inundado.

F

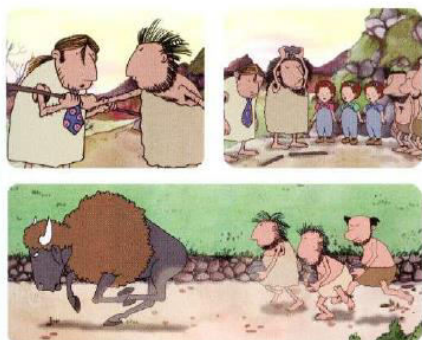


Al final, todo el mundo ha salido ileso, pero Aburrida no los ha ayudado. ¡Ni se le ha visto el pelo!

Una vez fuera de peligro, salen a intentar cazar con lanzas.



El primer intento



No todos están dispuestos a cambiar las piedras por las lanzas. Toda la vida han cazado bisontes con piedras y seguirán haciéndolo así.



Pero el bisonte los ha vuelto a dejar con un palmo de narices. Una vez más, están muertos de frío y con el estómago vacío.

La desesperación les ha salvado el pellejo.

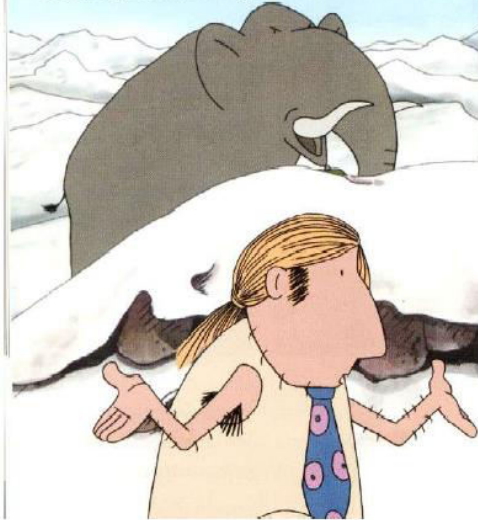


Con dos piedras y mucha paciencia, han conseguido encender una hoguera. ¡Acaban de descubrir el fuego!

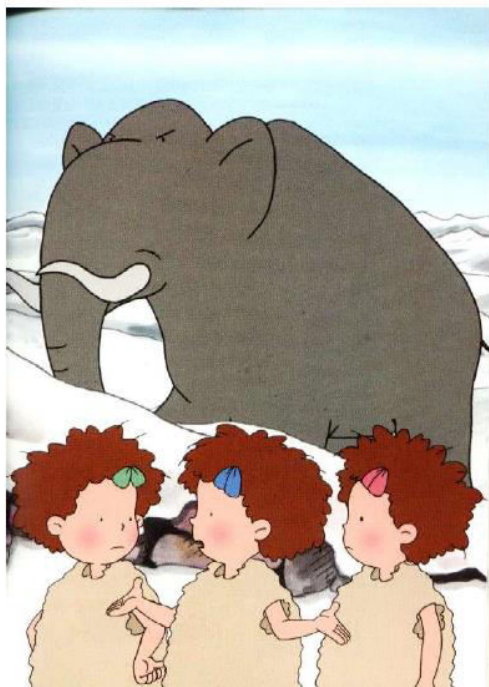


¡Este descubrimiento les cambiará la vida por completo!

Es invierno y la nieve ya ha llegado. Si logran cazar un mamut, tendrían carne hasta la primavera. Aunque cazando con piedras, la cosa se presenta complicada...



1



¡Tienen que demostrar a todo el mundo la necesidad de utilizar lanzas! Las Mellizas se alían con el brujo.



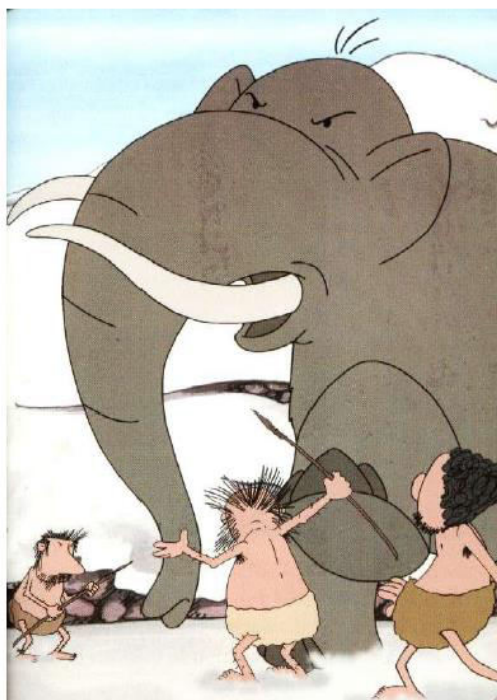
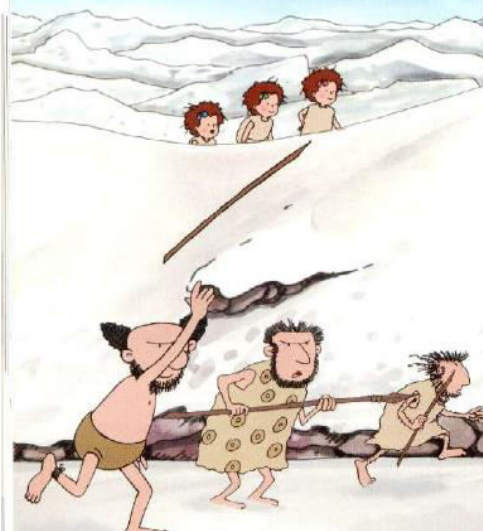
2

El segundo intento



Él enseña a todos la obra de las niñas: son unos cazadores con lanzas que rodean un mamut. El brujo los convence de que las utilicen.

Cazar un mamut no es tarea fácil. Pero el trabajo en equipo y las lanzas han conseguido vencer a esta inmensa bestia.



El futuro

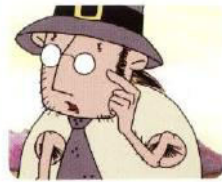


Por la noche lo celebran alrededor del fuego. ¡Vaya banquete! ¡Es increíble, ahora ya pueden descansar junto al fuego con la barriga llena!

Ya hace un año que las Tres Mellizas viven con los hombres de Cromañón.



Las cosas han cambiado mucho. Hacer fuego y cazar con lanzas les ha hecho la vida más fácil.



El brujo de la tribu tiene una idea...



Se le ha ocurrido cómo construir tumbas. ¡Ya están levantando el primer dolmen!

Justo cuando las Mellizas se lo están pasando mejor, aparece Aburrída y las envía a casa. ¡Ahora ya saben que con la comida no se juega!

Lo que la Bruja no sabe es que acaba de cruzarse con uno de sus antepasados, el brujo de la tribu.



Quieres saber...

LOS ORÍGENES DE LA HISTORIA

¿Qué es el paleolítico?
¿Cómo eran los hombres y mujeres de Cromañón?
La cueva de Altamira
¿Qué es la arqueología?

CURIOSIDADES

VOCABULARIO

INVESTIGA



¿CÓMO ERAN LOS HOMBRES Y MUJERES DE CROMAÑÓN?

Los hombres y mujeres de Cromañón vivieron en el paleolítico superior. Los primeros restos de estos humanos se descubrieron en la cueva francesa de Crôls Manhon, de ahí su nombre. Eran de altura considerable, de fuerte musculatura y su inteligencia estaba muy desarrollada.



Fueron artesanos muy diestros. Utilizaban la piedra y huesos de animales para elaborar herramientas sumamente útiles. Vivieron durante una de las grandes glaciaciones, por lo que resistían un clima extremadamente frío. Pero, gracias a la caza, muy abundante, se alimentaban bien y disponían de pieles para confeccionar sus ropas y construir las tiendas donde vivían, ya que eran nómadas.

Además de cazadores, los hombres de Cromañón fueron grandes artistas. En las paredes de las cuevas solían pintar animales para atraer mágicamente el éxito en la caza. Esta expresión artística se llama *pintura rupestre*.



LA CUEVA DE ALTAMIRA

En Europa existen muchas cuevas con pinturas rupestres de la época de Cromañón. Lascaux, en el sur de Francia, y Altamira, en el norte de España, son las más importantes.

La cueva de Altamira está situada cerca de Santillana del Mar (Cantabria). Fue descubierta en 1869. En sus paredes aparecen pintados animales como bisontes, caballos, ciervos o jabalíes.

Estos dibujos están realizados con gran realismo, aprovechando los salientes de las rocas para darles volumen, y pintados con muchos colores, entre los que abundan el rojo, negro, morado, amarillo y ocre.



Destacan, por ejemplo, la magnífica figura del bisonte encogido y un interesante jabalí de ocho patas, que sugiere movimiento. También se puede observar a un grupo de danzarines vestidos con pieles de animales que podrían representar a un grupo de magos o brujos.



Al principio costó mucho que las pinturas de Altamira fueran reconocidas como auténticas; además, en el siglo XIX no se entendía su valor histórico. Sin embargo, Altamira se considera actualmente una de las manifestaciones más valiosas de arte rupestre.



CURIOSIDADES

Entre los años 13.000 y 8.000 a. C. se extinguieron los mamuts y otros grandes animales. El clima, cada vez más cálido, y la intensa caza por parte de las tribus produjo la desaparición de los rebaños que, durante el paleolítico, habían pastoreado por Europa.



Únicamente, en el extremo norte del continente, sobrevivieron los renos. Estos eran muy parecidos a los actuales.



Recientemente, los arqueólogos encargados de la cueva de Altamira han comprobado que sus pinturas, conservadas durante miles de años, se van deteriorando paulatinamente. La causa de este deterioro es el dióxido de carbono, gas que desprendemos al respirar, que durante los últimos años se ha ido acumulando a causa de la gran afluencia de visitantes que pasan por la cueva.



Para evitar este problema, la visita a Altamira ha quedado limitada a unas pocas personas por día. En el Museo Arqueológico Nacional de Madrid se muestra una reproducción exacta del techo y de las pinturas y, en la entrada de la cueva, se ha colocado una reproducción fotográfica.



VOCABULARIO

Utensilios del paleolítico superior

Agujas de coser: Elaboradas con huesos de animales, en varias longitudes y grosores. Se utilizaban para coser las ropas y las tiendas. El «hilo», muy resistente, era de origen animal.



Anzuelos de pesca: Elaborados también con hueso, y de formas distintas según el tipo de pesca.

Arpón: Hecho de hueso o de asta de animales. Las puntas, orientadas hacia dentro, se clavaban en el cuerpo del animal, e impedían que se lo quitara.



Esculturas: Además de pinturas, en las cuevas también se han hallado esculturas: figurillas de animales y de humanos realizadas en marfil de mamut, piedras de grano fino y hueso.



Herramientas de hoja serrada: Fabricadas en distintos tamaños. Después de tallar la piedra en forma de hoja, serraban los lados con una herramienta de asta y conseguían «dientes» afilados. Completaban la herramienta insertándola en un mango.



Indumentaria: Gracias a las esculturas halladas, se cree que las ropas se realizaban con pieles y se cosían cuidadosamente. No se conservan restos, ya que las pieles se deterioran con el tiempo. Confeccionaban abrigo con capucha y botas.



Ornamentos: Trabajados en hueso y marfil. Conocían la forma de elaborar anillos, pendientes, broches y collares, con los que embellecían su indumentaria.

BIBLIOGRAFÍA DE LAS IMÁGENES DE LA UD

Yeti, el hombre neandertal, en:

<http://programacontactoconlacreacion.blogspot.com.es/2012/05/el-yeti-perteneceria-una-raza-de.html>

Danza prehistórica (Captura de pantalla) de:

<https://www.youtube.com/watch?v=hDGv6hll4FU>

Imágenes Cueva de Altamira, en:

<https://www.youtube.com/watch?v=hDGv6hll4FU>

Plantilla para dibujar pinturas rupestres, en:

<http://vegaollora.blogspot.com.es/2014/02/el-arte-rupestre.html>

Proceso de hominzación, en:

<http://biombohistorico.blogspot.com.es/2011/02/para-repasar-el-proceso-de-hominizacion.html>