



Universidad
Zaragoza

Trabajo Fin de Grado

De viaje a la antigua Roma

Autor

Laura Sevilla Sánchez

Director

Tomás Javier Abadía Sanz

Facultad de Educación
Año 2016

ÍNDICE

Resumen	5
Abstract.....	7
Agradecimientos.....	10
Tabla de Ilustraciones.....	12
Lista de siglas y acrónimos.....	14
Capítulo 1. Introducción.....	16
1.1 Alcance	16
1.2 Objetivos generales.....	17
1.3 Consideraciones previas y objetivos específicos.....	17
Capítulo 2. Marco teórico.....	20
2.1 Historia	20
2.2 Arte	21
2.3 Patrimonio	21
2.3.1 Tipos de patrimonio.....	22
2.4 Museos.....	24
2.4.1 Tipos de museos	25
2.5 Cultura	26
Capítulo 3. Relación entre historia del arte y educación.....	28
3.1 Presencia de la historia del arte en el currículo actual de CCSS y Educación Artística	28
3.2 Presencia e importancia de los libros texto en la escuela.....	30
3.2.1 Comparativa entre los contenidos de historia del arte de los libros de texto LOE y LOMCE	30
Capítulo 4. Los valores en el sistema educativo	34
4.1 Concepto de valor. ¿Qué son los valores?.....	34
4.2 La educación en valores	34
4.2.1 Valores que se adquieren a través de la historia del arte en CCSS	35
Capítulo 5. Proyecto educativo: “Un viaje a la antigua Caesar Augusta”	37
5.1 Introducción.....	37
5.2 Consideraciones previas a tener en cuenta	38
5.2.1 Contenidos y objetivos que la ley marca por ciclos	38
5.3 Apartados generales del Proyecto educativo	41

5.3.1	Contexto	41
5.3.2	Justificación	41
5.3.3	Objetivos generales.....	42
5.3.4	Objetivos específicos	42
5.3.5	Metodología a seguir	42
5.3.6	Actividades de la Unidad Didáctica: <i>Un viaje a la antigua Caesar Augusta con Cornelia y Marcus</i>	45
5.3.7	Contribución a las competencias básicas.....	47
Capítulo 6.	Conclusiones y valoración personal	51
Capítulo 7.	Bibliografía.....	55
ANEXOS	58

Resumen

El presente trabajo, se centra en el arte y su historia dentro de la educación primaria, concretamente en el antiguo Imperio Romano. Esto se lleva a cabo a través de las Ciencias Sociales, como una materia importante en el despertar de los alumnos en relación con el mundo que les rodea.

El trabajo define una serie de términos, que forman un marco teórico sólido desde el que se desarrollará la didáctica. Este marco teórico, sirve de introducción y punto de partida para trabajar la historia del arte en el aula de primaria, a través de los restos romanos de Zaragoza, como ejemplo más cercano a los alumnos.

A su vez, se muestra la relación existente entre historia del arte y educación, así como el aprendizaje de valores en relación con la historia del arte y las Ciencias Sociales.

Palabras clave: historia del arte, didáctica, Ciencias Sociales, valores y metodología.

Abstract

This work focuses on the art and history in primary education, particularly in the ancient Roman Empire. This is carried out through the Social Sciences, as an important subject in the wake up of the students in relation to the world around them.

The work defines a number of terms, which form a solid theoretical framework from which the teaching will take place. This framework, introduces and starting point for the art history work in the elementary classroom through the Roman ruins of Zaragoza, as an example closer to the students.

In turn, it shows the relationship between art history and education as well as the values' learning in relationship with art history and Social Science.

Keywords: art history, didactical, social science, values and methodology.

Agradecimientos

En primer lugar expresar mi agradecimiento al Colegio de Educación Infantil y Primaria (CEIP) “Valdespartera” por la oportunidad que me ha brindado proponiendo este proyecto. En particular a la maestra Silvia Crespo por su paciencia y dedicación diaria y por poner a mi disposición su experiencia y todo cuanto estuvo en su mano para poder realizar este proyecto.

En segundo lugar agradecer a mi director académico, el profesor Tomás Javier Abadía Sanz la atención prestada en el desarrollo del trabajo, orientándome en los momentos de mayor dificultad y brindándome la oportunidad de asistir a tutorías siempre que lo he necesitado. Además he de destacar su ayuda y dedicación, contribuyendo a la búsqueda de información y facilitación tanto de libros como de material de gran utilidad.

Por último, a todos los profesores de la Facultad de Educación que han contribuido de manera sobresaliente a mi formación durante cuatro años. En especial a Jacinto Montenegro Valenzuela, que fue quien me introdujo en la didáctica de las Ciencias Sociales en los primeros cursos. Gracias por su profesionalidad y entusiasmo, que me animó a seguir profundizando en la historia del arte. Sin la ayuda de todos ellos, este trabajo no hubiera sido posible.

Gracias.

Tabla de Ilustraciones

Fig. 1 Principales tipos de patrimonio.....	23
Fig. 2 Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y CC.....	39
Fig. 3 Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y CC.....	40
Fig. 4 Porcentaje de mejora de los alumnos.....	53
Fig. 5 Acueducto de Segovia.....	64
Fig. 6 Maqueta de un anfiteatro romano.....	64
Fig. 7 Muestra de arcos.....	65
Fig. 8 Arco del triunfo, (París).....	65
Fig. 9 Hilera de arcos en el acueducto de Segovia.....	66
Fig. 10 Planos y arquitectura.....	66
Fig. 11 Busto romano.....	66
Fig. 12 Maqueta de un circo romano.....	67
Fig. 13 Modelo de columnas.....	67
Fig. 14 Escultura romana. Augusto de Prima Porta, Museos Vaticanos.....	68
Fig. 15 Maqueta de foro romano.....	68
Fig. 16 Plano de la estructura de una ciudad romana: cardus y decumanus.....	69
Fig. 17 Teatro romano de Bosra, Siria.....	69
Fig. 18 Termas romanas de Bath, Inglaterra.....	70
Fig. 19 Urbanismo y trazado de Zaragoza.....	70

Lista de siglas y acrónimos

SIGLA	SIGNIFICADO
CCAA	Comunidad Autónoma
CEIP	Colegio de Educación Infantil y Primaria
CI	Coeficiente Intelectual
ICOM	Consejo Internacional de Museos
IM	Inteligencias Múltiple
LOMCE	Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa
PCC	Proyecto Curricular de Centro
RAE	Real Academia Española
TFG	Trabajo de Fin de Grado
UD	Unidad Didáctica
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura

Capítulo 1. Introducción

En los últimos años ha habido un incremento considerable del turismo. La sociedad actual es en líneas generales mucho más inquieta que en décadas anteriores. Y por tanto la cultura del saber y del viajar está en auge. Todo ello, es causa directa de la evolución positiva que ha sufrido la sociedad y la mejora de lo que se conoce como estado del bienestar. Como consecuencia de ello, los museos, las galerías y todo aquello relacionado con el arte y la historia son un reclamo constante y se han convertido en un atractivo turístico fundamental que debe cuidarse. Para poder disfrutar del arte y del patrimonio es necesario entenderlo y comprenderlo. En la actualidad, muchas personas desconocen la historia de la ciudad en la que viven, especialmente los jóvenes y niños por lo que a menudo presentan carencias en este tipo de cuestiones. Por ello, en este contexto, cobra especial importancia el conocimiento de los diferentes movimientos artísticos, estilos arquitectónicos y periodos históricos entre muchos otros. A continuación se mencionarán los principales objetivos que pretende alcanzar la presente memoria.

Para ello se definirán los siguientes conceptos: historia, arte, historia del arte, museos, patrimonio y cultura que conforman el marco teórico de referencia que el docente debe conocer.

1.1 Alcance

La formación y la educación de la sociedad siempre ha sido un pilar fundamental. Además, hoy en día los niños necesitan un aprendizaje mucho más complejo, debido a la multiculturalidad propia del contexto sociológico en el que actualmente se desenvuelven la mayoría de los países, frente a la uniformidad cultural a la que se tiende con la globalización. Importantísima es la comprensión y disfrute del arte que les rodea, fomentando valores basados en el respeto y tolerancia hacia diferentes culturas y expresiones artísticas. La escuela es la encargada de formar a los futuros ciudadanos, para poder incorporarse a la sociedad de manera adecuada. Para conseguirlo, la escuela debe evolucionar a la vez que la sociedad, adaptarse a los cambios y afrontarlos con diversos recursos didácticos para alcanzar los objetivos propuestos.

Esta memoria, se inscribe dentro del currículo que determina la Orden del 16 de junio de 2014 que hace constar *“que se aprueba el currículo de la educación primaria y se autoriza a su aplicación en los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Aragón.”* (Orden de la Consejería de Educación, Universidad, Cultura y Deporte, 2014)

El presente trabajo, se centra en la historia y en el conocimiento del arte en la educación primaria trabajada desde la didáctica de las Ciencias Sociales. Concretamente se enmarca en la Edad Antigua y el periodo conocido como “La Romanización”. Esta memoria se ha organizado de forma ordenada, de manera que una persona no experta en la materia, sea capaz de comprender la situación actual de las Ciencias Sociales en la educación primaria.

1.2 Objetivos generales

A pesar de que es difícil concretar un solo objetivo como general debido a la complejidad del ámbito de la historia, el patrimonio y el arte, puede decirse que el objetivo general que se persigue es describir la realidad de la didáctica de las Ciencias Sociales, concretamente en la rama de historia del arte en la educación primaria. Además, este Trabajo de Fin de Grado (TFG), pretende hacer una propuesta didáctica para un curso de 4º de educación primaria del colegio zaragozano de Valdespartera y su correspondiente puesta en práctica.

El objetivo general es lograr que los niños interioricen como era la época de la antigua Roma, que sepan relacionarla con los objetos, la cultura, sociedad y patrimonio de la época en cuestión. Se pretende que este acercamiento de la historia del arte a los alumnos, sea una ayuda para estimular el interés de los niños en el ámbito de la historia del arte y por ende a las CCSS.

Para llevar a cabo el objetivo general citado anteriormente, se seguirá una secuencia metodológica concreta que consistirá en los siguientes pasos:

En primer lugar, se empezará la propuesta didáctica con la conceptualización, esto se traduce en que los alumnos, comenzarán con una presentación del tema y de los conceptos clave, para poder seguir adentrándonos en la propuesta de manera más profunda.

En segundo lugar, la aportación de la experiencia directa, para conocer cómo era la vida de nuestros antepasados, los alumnos visitarán la ruta Caesar Augusta, que la componen cuatro museos, que conservan restos de los edificios originales que los romanos construyeron. En su interior se alberga toda la información necesaria para construir un conocimiento, que nos permita entender cómo vivían los romanos antiguamente.

Para terminar el proyecto didáctico, se trabajará un relato en clase, que asociará los conceptos de repaso, para afianzar los conceptos trabajados anteriormente y culminar así su aprendizaje sobre la civilización romana.

1.3 Consideraciones previas y objetivos específicos

Para cumplir con el objetivo general, el docente debería realizar una serie de pasos de manera previa, para poder construir la totalidad del proyecto educativo.

Para poder llevar a cabo esta propuesta didáctica, es necesario basarse en unos objetivos más específicos, que permitan realizar un diseño didáctico. Se han planteado los siguientes:

- Analizar la presencia de la historia del arte en el currículum de educación primaria.
- Conocer cuáles son los contenidos de historia del arte que se incluyen en los libros de texto.
- Analizar la presencia de la historia del arte en nuestro entorno fuera del sistema educativo.

- Elaborar un proyecto educativo, que nos permita poner en práctica el proceso de enseñanza-aprendizaje de la didáctica de la historia del arte en un aula. La propuesta incluye tres sesiones con una serie de actividades. Esta propuesta didáctica pretende conseguir los siguientes objetivos:
 - Dar a conocer al alumnado la Zaragoza de los romanos *Caesar Augusta*, fundada entre el 25-14 a.C.
 - Desarrollar y promover una serie de valores que favorezcan la comprensión de dicha época histórica.
- Analizar los resultados obtenidos de la unidad didáctica trabajada en el aula de referencia.

Capítulo 2. Marco teórico

Como se ha señalado anteriormente en el punto “consideraciones previas y objetivos específicos”, el docente debe tener unos conocimientos teóricos para poder llevar a cabo de manera satisfactoria, el diseño e implementación del proyecto didáctico. Para la correcta interpretación y la buena comprensión de esta memoria, es necesario introducir un marco teórico sólido. En este capítulo se va a profundizar en los conceptos necesarios, para que el docente establezca una base teórica fundamentada, que transmita a sus alumnos de manera didáctica. En este capítulo, se trabajará el concepto de historia, arte, historia del arte, museos, patrimonio y cultura para posteriormente, tratar de centrarnos en el arte romano de manera más detallada y de sus principales funciones en la sociedad romana, partiendo de los museos y restos romanos que se incluirán en el proyecto educativo.

2.1 Historia

La definición de arte varía de acuerdo con la época y cultura en cuestión, ya que siempre va asociada a un marco histórico-temporal. Por este motivo, se le otorga importancia al concepto de historia, definido a continuación, para que el resto de conceptos cobren un significado completo.

De acuerdo con (RAE, Edición del Tricentenario) estas son las diferentes acepciones a la palabra historia.

“Del lat. historia, y este del gr. ἱστορία historia.

- 1. f. Narración y exposición de los acontecimientos pasados y dignos de memoria, sean públicos o privados.*
- 2. f. Disciplina que estudia y narra cronológicamente los acontecimientos pasados.*
- 3. f. Obra histórica compuesta por un escritor. La historia de Tucídides, de Tito Livio, de Mariana.*
- 4. f. Conjunto de los sucesos o hechos políticos, sociales, económicos, culturales, etc., de un pueblo o de una nación.*
- 5. f. Conjunto de los acontecimientos ocurridos a alguien a lo largo de su vida o en un período de ella.*
- 6. f. Relación de cualquier aventura o suceso. He aquí la historia de este negocio.*
- 7. f. Narración inventada.*
- 8. f. coloq. Mentira o pretexto. U. m. en pl.*
- 9. f. coloq. Cuento, chisme, enredo. U. m. en pl.*
- 10. f. Pint. Cuadro o tapiz que representa un caso histórico o fabuloso.”*

2.2 Arte

De acuerdo con (RAE, Edición del Tricentenario) estas son las diferentes acepciones a la palabra arte.

“Del lat. ars, artis, y este calco del gr. τέχνη téchnē.

- 1. m. o f. Capacidad, habilidad para hacer algo.*
- 2. m. o f. Manifestación de la actividad humana mediante la cual se interpreta lo real o se plasma lo imaginado con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros.*
- 3. m. o f. Conjunto de preceptos y reglas necesarios para hacer algo.*
- 4. m. o f. Maña, astucia.*
- 5. m. o f. Disposición personal de alguien. Buen, mal arte.*
- 6. m. o f. Instrumento que sirve para pescar. U. m. en pl.*
- 7. m. o f. rur. Man. noria (≠ máquina para subir agua).*
- 8. m. o f. desus. Libro que contiene los preceptos de la gramática latina.*
- 9. m. o f. pl. Lógica, física y metafísica. Curso de artes”*

El arte está delimitado por períodos de tiempo determinados, con unas características en común que permiten abrir paso a la historia del arte. Las manifestaciones artísticas se suelen clasificar en grandes períodos: arte prehistórico, arte antiguo, arte clásico, arte de la Edad Media, arte de la Edad Moderna y arte contemporáneo.

2.3 Patrimonio

Todos los períodos artísticos, conllevan una arquitectura concreta, con rasgos comunes en la urbanización y edificación de las ciudades. Estas construcciones, con el paso de tiempo, son conservadas e incluso reutilizadas por civilizaciones posteriores, hasta llegar a nuestros días con el nombre de patrimonio. Sin embargo, el concepto de patrimonio abarca mucho más que la simple urbanización y edificación, por lo que más adelante se diferenciarán qué tipos de patrimonio existen.

De acuerdo con (RAE, Edición del Tricentenario) estas son las diferentes acepciones a la palabra patrimonio.

“Del lat. patrimonium.

- 1. m. Hacienda que alguien ha heredado de sus ascendientes.*
- 2. m. Conjunto de los bienes y derechos propios adquiridos por cualquier título*
- 3. m. Patrimonialidad.*
- 4. m. Der. Conjunto de bienes pertenecientes a una persona natural o jurídica, oafectos a un fin, susceptibles de estimación económica.”*

De las anteriores definiciones pueden extraerse varias ideas: en primer lugar, el patrimonio no es solamente un valor económico, tiene un valor emocional ya que activa un sentimiento de pertenencia a una nación, a una tradición o una cultura definida por un modo de vida determinado. Por este motivo, la palabra patrimonio, no solo se limita a definir edificaciones o construcciones del pasado. En segundo lugar, la idea de patrimonio puede englobar diferentes objetos, edificios, narraciones, canciones, bailes o pinturas entre otras muchas cosas. El patrimonio incluye también tradiciones o expresiones heredadas de generaciones anteriores, transmitidas oralmente, diferentes artes del espectáculo, rituales, actos festivos, y conocimientos relacionados con las distintas ramas de conocimiento. Por ello, el patrimonio debe ser protegido, respetado y la misión común de la sociedad es salvaguardarlo.

Un organismo a tener en cuenta es La Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO) que desde su fundación ha tenido como objetivo contribuir a la paz y a la seguridad mundial, a través de la promoción de la educación, la ciencia, la cultura y todo lo inherente a las mismas. Es fundamental, resaltar que desde la década de los setenta, la convención sobre la protección del patrimonio mundial cultural y natural de la UNESCO se ocupa de identificar y de proteger el más valioso patrimonio cultural y natural del mundo, para así preservarlo en beneficio de generaciones venideras.

Por otro lado, en el año 2003, la UNESCO también creó una convención especial que según (DefiniciónAbc, s.f.) “*Protege el patrimonio cultural inmaterial, que es aquel que consiste en los usos, expresiones, representaciones, objetos, conocimientos y técnicas, espacios culturales, entre otros, que los individuos, grupos o comunidades reconocen como parte integrante e importante de su patrimonio cultural. Cabe destacar que este también es transmitido de generación en generación y que goza de un sentimiento de identidad.*”

2.3.1 Tipos de patrimonio

Hay ciertas cosas cuya conservación nos parece importante preservar para las generaciones futuras, debido a su gran importancia. El patrimonio, además de tener un valor económico, tiene un valor emocional ya que activa nuestro sentimiento de pertenencia a un país, a una tradición o una cultura, caracterizada por un modo de vida determinado. Por este motivo, la palabra patrimonio puede englobar diferentes objetos, edificios, narraciones, canciones, bailes, pinturas... que deben ser protegidos, respetados y salvaguardarlos.

El patrimonio cultural no se reduce a considerar como tal a los diferentes monumentos y colecciones de objetos, sino que incluye también tradiciones o expresiones heredadas de generaciones anteriores transmitidas oralmente, diferentes artes del espectáculo, rituales, actos festivos, y conocimientos relacionados con los distintos campos del conocimiento.

A continuación se va a profundizar un poco más en el concepto de patrimonio y se le va a atribuir una clasificación según (www.mav.cl, s.f.). La Fig. 1, muestra como el patrimonio puede dividirse principalmente en una variante natural y otra cultural.

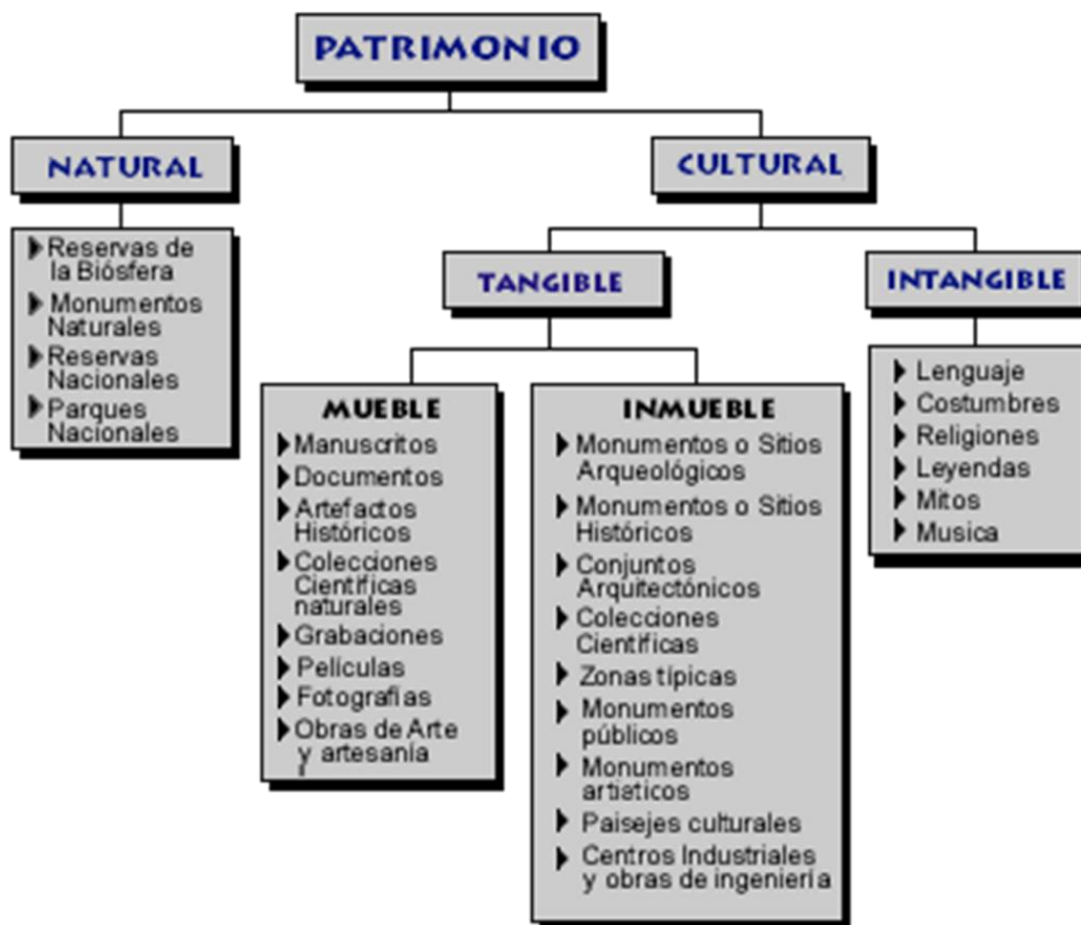


Fig. 1 Principales tipos de patrimonio

El **patrimonio natural** es el conjunto de bienes y riquezas naturales, o ambientales, que la sociedad ha heredado de sus antecesores.

Está integrado por:

- Los monumentos naturales constituidos por formaciones físicas y biológicas o por grupos de esas formaciones, que tengan un valor universal excepcional desde el punto de vista estético o científico.
- Las formaciones geológicas y fisiográficas y las zonas estrictamente delimitadas que constituyan el hábitat de especies animal y vegetal, amenazadas o en peligro de extinción.
- Los lugares naturales o las zonas naturales estrictamente delimitadas (como parques nacionales, áreas de conservación, entre otros) que tengan un valor excepcional desde el punto de vista de la ciencia, de la conservación o de la belleza natural.

El **patrimonio cultural** es el conjunto de bienes tangibles e intangibles, que conforman la herencia de un grupo humano, reforzando así, su sentimiento de pertenencia a una comunidad con una identidad propia. El Patrimonio Cultural, como resultado de la creatividad humana se hereda, se transmite, se modifica y mejora de generación en generación, se subdivide en: **patrimonio tangible y patrimonio intangible**.

El patrimonio tangible se subdivide a su vez en bienes muebles y bienes inmuebles. Estos lo conforman objetos físicos que pueden ser conservados y restaurados, como productos de las artes tales como: la arquitectura, el urbanismo, la arqueología y la artesanía.

El patrimonio intangible hace referencia al conjunto de elementos y formas de conducta que procede de una cultura tradicional, popular o indígena transmitiéndose oralmente o mediante gestos y modificándose con el transcurso del tiempo a través de un proceso de recreación colectiva. Se pueden identificar entre las manifestaciones no materiales:

- Saberes (conocimientos y modos de hacer enraizados en la vida cotidiana de las comunidades).
- Celebraciones (rituales, festividades, y prácticas de la vida social).
- Formas de expresión (manifestaciones literarias, musicales, plásticas, escénicas, lúdicas, entre otras).
- Lugares (mercados, ferias, santuarios, plazas y demás espacios donde tienen lugar prácticas culturales).

El **patrimonio cultural-natural** se entiende como el patrimonio, con permanente relación de los seres humanos y su medio.

El patrimonio cultural-natural está constituido por elementos de la naturaleza, que se mantienen en su contexto original, intervenidos de algún modo por los seres humanos. Ejemplo de ello son:

- Vestigios arqueológicos o históricos en su contexto natural original.
- Vestigios fósiles paleontológicos asociados a actividad humana in situ.
- Vestigios subacuáticos de actividad humana.
- El paisaje cultural, producido en un determinado tiempo y espacio, que se ha mantenido inalterable.

2.4 Museos

Al igual que se ha expuesto anteriormente, según (RAE, Edición del Tricentenario) la palabra museo viene definida de la siguiente manera:

Del lat. musĕum “lugar consagrado a las musas”, “edificio dedicado al estudio”.

1. m. Lugar en que se conservan y exponen colecciones de objetos artísticos, científicos, etc.

2. *m. Institución, sin fines de lucro, cuya finalidad consiste en la adquisición, conservación, estudio y exposición al público de objetos de interés cultural.*

3. *m. Lugar donde se exhiben objetos o curiosidades que pueden atraer el interés del público, con fines turísticos.*

4. *m. Edificio o lugar destinado al estudio de las ciencias, letras humanas y artes liberales.*

Para la consecución de los objetivos marcados con anterioridad, se partirá del museo como eje vertebrador, ya que para el proyecto didáctico será clave.

Los museos dedicados al Foro, Puerto Fluvial, Termas Públicas y Teatro configuran la Ruta de Caesar Augusta. Un itinerario que permite conocer el centro político y los edificios públicos más emblemáticos de la ciudad romana y revivir las áreas en las que se desarrollaba la actividad comercial, económica, política y social, cultural y religiosa de la colonia.

A nivel mundial el organismo más importante a tener en cuenta en todo lo referente a los museos es el Consejo Internacional de Museos (ICOM), creado en 1946. Este organismo puntualiza que la definición de museo ha evolucionado con el paso de los años. Actualmente, conforme a los estatutos del ICOM adoptados durante la 22ª Conferencia general de Viena en 2007 y según (Icom.museum, s.f.) se define museo de la siguiente manera:

“Un museo es una institución permanente, sin fines de lucro, al servicio de la sociedad y abierta al público, que adquiere, conserva, estudia, expone y difunde el patrimonio material e inmaterial de la humanidad con fines de estudio, educación y recreo.”

Esta definición es una referencia dentro de la comunidad internacional.

2.4.1 Tipos de museos

De acuerdo con (Dominique, 2011), puede establecerse una clasificación de los diferentes tipos de museos. A principios de siglo XX, nace esta clasificación que se establece por motivos pedagógicos, constituyendo categorías que estuviesen de acuerdo con la disciplina que integraban las colecciones. Después de la 2ª Guerra Mundial (GM) se realizó una ordenación rigurosa y específica que ha ido evolucionando constantemente por el crecimiento y especialización de los mismos.

Se inicia una clasificación genérica atendiendo a contenidos quedando agrupados primero en cinco grandes bloques:

- Museos de historia.
- Museos de arte.
- Museos de etnología.
- Museos de historia natural.
- Museos de ciencia y técnica.

Numerosos autores han realizado estudios de clasificación de los museos, atendiendo a diversos criterios y principios. El ICOM completará esta clasificación, con la creación de Comités Internacionales de Trabajo, estableciéndose una serie de comisiones de estudio, donde se tipificaron doce grupos más para posteriormente quedar establecida la clasificación en ocho categorías que son las siguientes:

- Museos de arte (conjunto: bellas artes, artes aplicadas, arqueología).
- Museos de Historia Natural en general (comprendiendo colecciones de botánica, zoología, geología, paleontología, antropología, etc.)
- Museos de etnografía y folklore.
- Museos históricos.
- Museos de las Ciencias y de las técnicas.
- Museos de Comercio y de las Comunicaciones.
- Museos de Agricultura y de los Productos del Suelo.

Finalmente destacar la importancia del **museo** como **espacio de comunicación**. Según (Hernández Hernández, 1998), la museología ha sufrido una considerable evolución a lo largo de la historia. Durante muchos años, el lenguaje más utilizado en los museos, ha sido el visual, mediante la presentación de objetos, los cuales eran susceptibles a las diferentes interpretaciones que cada visitante pudiera llevar a cabo. Sin embargo, actualmente en una sociedad pluralista, se busca una involucración y participación mayor por parte del público. Para conseguirlo, se procura desarrollar la implicación de todos los sentidos, no solo el visual, abriendo paso al auditivo, el olfato y el tacto. De esta manera, el visitante se convierte en una parte activa del museo, el cual no solo alberga la conservación del patrimonio, sino también a la difusión de sus contenidos.

En esta misma línea, (Alonso Fernández, 1999), refuerza el mismo concepto, diferenciando la museología en una nueva etapa a la que denomina “nueva museología” contraponiendo el concepto a la museología tradicional. La nueva museología según el autor, se sustenta en la búsqueda de un nuevo lenguaje y expresión, que implique una mayor participación sociocultural.

2.5 Cultura

Tal y como se ha indicado previamente, el patrimonio no se limita a la conservación de una serie de edificaciones, sino que conlleva una serie de costumbres y estilos de vida que abren paso al patrimonio cultural.

Según (RAE, Edición del Tricentenario) la palabra cultura viene definida de la siguiente manera:

“Del lat. cultūra.

1. f. cultivo.

2. f. Conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico.

3. f. Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.

4. f. desus. Culto religioso.”

Más concretamente, *“Cultura popular: 1. f. Conjunto de las manifestaciones en que se expresa la vida tradicional de un pueblo.”*

Capítulo 3. Relación entre historia del arte y educación

Como se ha referido anteriormente, en la etapa de primaria, la enseñanza, el arte y las manifestaciones culturales, están fuertemente vinculadas, por lo que en el siguiente capítulo, se va a analizar, comparar y extraer las posibles similitudes de las áreas: *Educación Artística* y *Ciencias Sociales*, con el fin de que nuestros alumnos tengan un conocimiento holístico en el campo artístico. Además, es importante centrarse en el área de *Ciencias Sociales*, teniendo en cuenta la reestructuración que la LOMCE ha impulsado, efectuando una comparativa, entre los contenidos incluidos en el área con la ley anterior, respecto a la vigente, a través de una serie de ejemplares citados y detallados en los siguientes apartados.

3.1 Presencia de la historia del arte en el currículo actual de CCSS y Educación Artística

“Intentar analizar si el arte cumple la función en los actuales sistemas educativos, equivaldría a averiguar cuál es el tratamiento que los actuales currículos otorgan a la historia del arte, y al arte en sí mismo”. (Feliu Torruella, 2011)

Según la (Ley Orgánica 8/2013 LOMCE), para la mejora de la calidad educativa, denominada popularmente como *Ley Wert*, y abreviada como LOMCE, se establece que el Área de Ciencias Sociales en la educación primaria, debe integrar los aspectos geográficos, sociológicos, económicos e históricos para vivir en sociedad.

Los contenidos han sido agrupados en los siguientes cuatro bloques.

Bloque 1: se encarga de marcar la línea metodológica y de evaluación del resto de los bloques.

Bloque 2: hace referencia al estudio de la geografía próxima y lejana al entorno del alumno para que tenga una visión más global.

Bloque 3: se centra en cómo vivir en sociedad, reconociendo las características de los distintos grupos sociales.

Bloque 4: El cuarto y último bloque denominado “las huellas del tiempo”, es el único que hace referencia a los contenidos que la historia del arte abarca. En este bloque se centra el presente trabajo. En él se incluyen la comprensión de conceptos como el tiempo histórico y su medida, la capacidad de ordenar temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ello las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad. Se estudiarán las grandes etapas históricas de la humanidad para adquirir la idea de edad de la historia y datar las cinco edades de la historia, asociadas a los hechos que marcan sus inicios y sus finales, para lo que es preciso conocer las condiciones históricas, eventos y figuras en diferentes periodos de tiempo.

Los objetivos del área *Ciencias Sociales*, atendiendo a la ley expuesta anteriormente (Ley Orgánica 8/2013 LOMCE) que tienen una fuerte vinculación a la historia del arte son los siguientes:

“Obj.CS7. Analizar algunas manifestaciones de la intervención humana en el medio, valorándola críticamente y adoptando un comportamiento en la vida cotidiana de defensa, conservación y recuperación del rico y variado patrimonio natural y cultural de Aragón.”

“Obj.CS10. Identificar en el medio físico, social y cultural cambios y transformaciones relacionadas con el paso del tiempo, reconociendo algunas relaciones de simultaneidad y sucesión para situar momentos relevantes en la historia de Aragón y de España.”

“Obj.CS11. Interpretar, expresar y representar información y procesos del medio físico, social y cultural más próximo mediante diferentes tipos de textos, imágenes, códigos numéricos, gráficos, cartográficos y otros.”

Sin embargo, parece importante destacar que si se analizan los objetivos y contenidos del área de *Educación Artística*, según la ley vigente (Ley Orgánica 8/2013 LOMCE), se puede considerar que los contenidos en relación a la historia del arte en educación primaria, se trabajan más desde el área de plástica, que dentro del área de *Ciencias Sociales*, previamente citado.

Los objetivos del área *Educación Artística*, que tienen una fuerte vinculación a la historia del arte son los siguientes:

“Obj.EA5. Explorar, conocer, elaborar y manejar materiales e instrumentos básicos de los lenguajes artísticos y adquirir códigos y técnicas específicas a través de la expresión espontánea y analítica, desarrollada por medio de la audición activa, la voz, el gesto, los instrumentos, el lenguaje corporal y el visual y plástico, para utilizarlos con fines expresivos, comunicativos y lúdicos.”

“Obj.EA6. Aplicar los conocimientos artísticos en la observación y el análisis de situaciones y objetos de la realidad cotidiana y de diferentes manifestaciones del mundo del arte y la cultura para comprenderlos mejor desarrollando una sensibilidad artística y fomentando el espíritu crítico.”

“Obj.EA7. Mantener una actitud de búsqueda personal y colectiva, articulando la percepción, la imaginación, la indagación y la sensibilidad y reflexionando a la hora de realizar y disfrutar de diferentes producciones artísticas, mediante la aproximación a la obra de arte como medio de recepción y transmisión de sentimientos y de ideas que despiertan la emoción estética y ayudan al desarrollo del pensamiento lógico.”

“Obj.EA9. Conocer y valorar las diferentes manifestaciones artísticas de la cultura tradicional y popular de la Comunidad autónoma de Aragón y de otros pueblos, relacionándolas con su contexto, descubriendo su atractivo, fomentando actitudes de valoración y respeto, colaborando en la conservación y renovación de las formas de expresión locales como señales de identidad del patrimonio cultural y estimando el enriquecimiento que supone el intercambio con personas de diferentes culturas que comparten un mismo entorno.”

“Obj.EA14. Descubrir e integrar, por medio de las experiencias artísticas desde los distintos medios de expresión, elementos y estrategias de enriquecimiento y de organización del tiempo de ocio, aumentando las capacidades perceptivas, expresivas, creativas y de iniciativa y autonomía personal.”

Parece existir una tendencia a encuadrar el arte desde el ámbito de la *plástica*, lo que es útil pero no válido como única vertiente. Si ambas disciplinas *Educación Artística* y *Ciencias Sociales*, se complementaran en la educación de la historia del arte, se conseguirían unos resultados de aprendizaje más satisfactorios. Sin embargo, existe una necesidad de encuadrar el arte desde una perspectiva, ya que no hay que olvidar, que la historia del arte es una ciencia y por ello, debe relacionarse con la Educación Artística y plástica sin perder su identidad.

3.2 Presencia e importancia de los libros texto en la escuela

La escuela, se considera una institución social, encargada de seleccionar, organizar y transmitir a los alumnos, los conocimientos dominantes de cada sociedad y período. Desde la aparición de la imprenta, la transmisión del conocimiento y de la cultura, se lleva a cabo en gran medida a través de los libros, convirtiéndose así en un instrumento muy valioso. Asimismo, la institución escolar, ha utilizado los libros de texto, como principal vehículo para transmitir la cultura, independientemente de los defensores y detractores del uso del libro de texto.

Por ello, se puede decir que los libros de texto escolares, son un reflejo de la sociedad que los produce, con una determinada concepción del mundo, de la cultura, y de los principales estereotipos, en base a los diferentes gobiernos, quienes varían el currículo que sirve de base para la elaboración de los libros de texto. Por este motivo, cobran gran importancia, ya que los maestros, son los encargados de seleccionarlos en base a sus propios criterios, con el fin de encontrar el libro que más se ajuste a sus necesidades.

3.2.1 Comparativa entre los contenidos de historia del arte de los libros de texto LOE y LOMCE

De esta manera, se ha considerado realizar una comparación, de diferentes libros de textos de LOE y LOMCE con el fin de analizar si existen diferencias entre ellos, dependiendo de la ley que se rijan, o de la editorial a la que pertenezcan.

Tras un análisis de los libros de texto pertenecientes a conocidas editoriales (Anaya, Edebé, Vicens Vives y Edelvives), se puede afirmar, que la escasez de la presencia de la historia del arte en el currículo del área de Ciencias Sociales, se traslada a la insuficiencia de los contenidos de los libros de texto para el área en cuestión.

Se van a comparar los contenidos de dos ejemplares de 4º curso de educación primaria, según la Ley Orgánica de Educación ((LOE), 2/2006) para el área de conocimiento del medio, con tres ejemplares del mismo curso según (Ley Orgánica 8/2013 LOMCE), destacando la visión que cada editorial aporta sobre el tema en cuestión en la Comunidad Autónoma (CCAA) de Aragón.

3.2.1.1 Análisis pormenorizado de los libros LOE

En el presente apartado, se describen los contenidos que conciernen al tema en cuestión, de dos libros de texto, del área de conocimiento del medio para 4º de educación primaria. Estos ejemplares son regulados por la anterior ley educativa, ((LOE), 2/2006).

1. En primer lugar, el ejemplar de **la editorial Anaya**, está formado por quince unidades didácticas de las cuales dos de ellas están relacionadas con el tema en cuestión: las sociedades cambian (I) y las sociedades cambian (II). Estas unidades abarcan los siguientes contenidos: la vida en la Prehistoria, la vida en la Edad Antigua, la vida en la Edad Media, la vida en la Edad Moderna y la vida en la Edad Contemporánea. Las obras de arte aparecen como objetos del pasado. Sin embargo, todo lo reflejado en estas unidades, se centra principalmente en proporcionar información y conocimientos sobre nuestros antepasados, para facilitar el entendimiento y conocer cómo vivían. En esta edición, también se hace referencia a un encuadre histórico, para saber ubicar el período de tiempo en el que nos centramos, y los territorios geográficos ocupados, con sus equivalencias en los que se conocen como los actuales países. Estos contenidos, se presentan de una manera muy escueta, ya que cada período tiene asignada solo una página del libro, por lo tanto, la información que se aporta a los alumnos sobre la civilización romana es insignificante.
2. En segundo lugar, **la editorial Vicens Vives**, divide los contenidos en trimestres, en tres libros independientes. El cómputo total son quince unidades didácticas, de las cuales dos son las referentes a la historia del arte. La primera unidad didáctica: “nuestro pasado reciente”, parte de un conocimiento más cercano a los alumnos, trabajando cómo era la vida de nuestros abuelos y qué diferencias tenían respecto a la sociedad que nosotros habitamos. Tras presentar el pasado cercano, se abre paso a la unidad didáctica llamada “el pasado lejano”, en la que se centra en presentar cómo fueron nuestros primeros antepasados, el tiempo de los romanos, la época de los castillos, la época de los descubrimientos y la época industrial. Respecto al tema en cuestión, el Imperio Romano, tan sólo ocupa una hoja dedicada al tema, en la que se explica cómo era la vida en las ciudades romanas.

Como conclusión, puede afirmarse, que en el área de conocimiento del medio, regulada por la anterior ley vigente ((LOE), 2/2006), la presencia de información sobre la antigua Roma, es muy escasa, ya que solo le dedica unas líneas, en las que se hace referencia a cómo vivían los habitantes en las ciudades.

3.2.1.2 Análisis pormenorizado de los libros LOMCE

En este apartado, se analizan de los contenidos que conciernen al tema en cuestión, es decir, la antigua Roma, del área de Ciencias Sociales para 4º de educación primaria. Estos libros de texto se encuentran regulados por la actual ley educativa vigente, (Ley Orgánica 8/2013 LOMCE). Esta ley, ha producido cambios en el sistema educativo. Uno de ellos, ha sido la separación de las Ciencias Sociales y Ciencias Naturales, que antes compartían una misma área llamada conocimiento del medio. Por este motivo, los siguientes ejemplares a analizar, corresponden al área de Ciencias Sociales.

1. En relación al libro para 4º de educación primaria, de **la editorial Santillana**, destacar el contenido total de nueve unidades didácticas, de las cuales tres de ellas están dedicadas al estudio de la historia. Estas unidades, son tituladas de la siguiente manera: la prehistoria, la Edad Antigua: los pueblos prerromanos y por último la Edad Antigua: la época romana, unidad didáctica en la que se basa el presente TFG. En cuanto los contenidos de estas unidades didácticas, están como en el caso anterior, centrados en la forma de vida de nuestros antepasados, con un aporte diferente: el legado romano. Este aporte es de gran interés, ya que parece interesante conocer la vida de nuestros antepasados, objetos y utensilios que utilizaban, creencias, y funcionalidad de los edificios más emblemáticos, pero sobre todo el tratamiento de la herencia cultural y patrimonial. Esto hace referencia al patrimonio heredado de la civilización en cuestión, como son los abundantes restos romanos que posee la actual Zaragoza, ciudad de referencia para el presente TFG.
2. **En la editorial Vicens Vives (Aula Activa)** para el mismo curso, se tiene un libro dividido en nueve unidades didácticas, de las cuales dos son relacionadas con la historia del arte: los primeros pobladores y en tiempos de los romanos. En la primera unidad didáctica, los primeros pobladores, se comienza con una lectura de la cacería para ambientar y centrar históricamente de manera inconsciente a los alumnos, pasando a definir la prehistoria. A partir de ese capítulo, los tres siguientes se centran independientemente en la vida de Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales. Para finalizar, hay un capítulo final, que se centra en el patrimonio, trabajando y mostrando a los alumnos el arte en la Prehistoria. En la segunda unidad didáctica centrada en la historia del arte del mismo libro, (en tiempos romanos) se trabaja la Antigua Roma, dándole la importancia y extensión necesaria, para poder mostrar las características fundamentales de la civilización en cuestión, en los territorios que actualmente habitamos. Este tema, tiene la misma estructura que el anterior, comenzando con una breve lectura para ambientar a los estudiantes titulada una tarde en de circo. Tras la lectura, se procede a la explicación de los íberos y celtas para situar históricamente a la civilización romana, protagonista de esta unidad. A partir de este capítulo, se introduce quiénes eran los romanos, mostrando a los habitantes de una ciudad hispanorromana y trabajando el legado que los romanos nos dejaron como herencia cultural. Por último, para finalizar la unidad, se destaca el patrimonio romano, es decir, los restos que han llegado a nosotros de la Hispania romana.
3. La **editorial Edelvives (Pixépolis)** para 4º de educación primaria del área de Ciencias Sociales, organiza sus seis unidades didácticas, en los tres trimestres que tiene el curso. En el tercer trimestre, se encuentran las dos unidades didácticas que trabajan desde el ámbito de la historia del arte: los humanos del pasado y viaje a la antigua Roma. En la misma línea que los ejemplares anteriores en la unidad: los humanos del pasado, se trabaja la historia desde el tiempo, introduciendo el período histórico en el que cada una de las civilizaciones vivió, para seguir

adentrándose en los estilos de vida que tenían nuestros antepasados en la Prehistoria, Neolítico y Edad de los Metales. De la misma manera que la editorial Aula Activa, la editorial Edelvives, otorga protagonismo al Imperio Romano, ya que cuenta con un tema entero dedicado a la antigua Roma. Como en la editorial anterior la dinámica de trabajo y presentación de los contenidos es muy semejante. Se introduce con un texto del mercado de Trajano, abriendo paso al marco histórico y delimitación de fechas y territorios hasta antes de la llegada de los romanos, para poder centrarse en un contexto en concreto. La editorial Edelvives, pone énfasis en mostrar cómo funcionaba la sociedad romana, es decir la vida de nuestros antepasados. Además de todo esto, presenta las construcciones arquitectónicas más destacadas de la época y por tanto el patrimonio con su pertinente explicación. A diferencia de todas las editoriales que se citan en el presente TFG, Edelvives tiene un capítulo dedicado a la conservación del patrimonio y a los museos que albergan el patrimonio en cuestión.

Como conclusión tras la realización del análisis de varias conocidas editoriales, destacar los rasgos comunes a todas ellas, como es la presentación de la sociedad y formas de vida que nuestros antepasados poseían, como centro del tema a desarrollar. Por otra parte, con la llegada de la (Ley Orgánica 8/2013 LOMCE) y la separación del conocimiento del medio en dos áreas, se ha incrementado el conocimiento ofrecido a cerca de la antigua Roma, incluso otorgando un tema completo para el Imperio. Además se inserta el tratamiento del patrimonio, aunque hay un menor énfasis en el tratamiento del patrimonio respecto a la forma de vida de los romanos. En concreto, la museología no se trabaja, a pesar del peso e importancia que posee dentro del ámbito de la historia del arte. De los ejemplares analizados, solo es trabajada de manera superficial, en una de las editoriales.

Capítulo 4. Los valores en el sistema educativo

Se comenzará con una definición introductoria y clarificadora sobre el concepto de valor y su relación con la escuela, culminando con la aportación de valores que el tema tratado a lo largo del TFG, aporta en la enseñanza de los alumnos de educación primaria.

4.1 Concepto de valor. ¿Qué son los valores?

De acuerdo con (Montenegro Valenzuela, Didáctica de las Ciencias Sociales. Los valores humanos en la educación, 2015) *“los valores y normas por las que se guían los seres humanos, en el proceso de su actividad vital, expresan su correspondencia hacia los la sociedad, sus individuos, el grupo social, o el Estado. Igualmente determinan las actitudes de unos hacia otros, partiendo de la experiencia social y la práctica.”*

Los valores, son por tanto, una serie de principios y creencias que nos permiten orientar nuestro comportamiento, nos ayudan a apreciar y elegir unas cosas en lugar de otras, o desarrollar un comportamiento en lugar de otro.

Los valores son esenciales para la convivencia en comunidad y mantener relaciones sociales con el resto de personas que viven en ella. Es decir, decidimos comportarnos de una manera concreta y no de otra, basándonos en lo que para nosotros es importante y consideramos como valor. Cuando llegamos a una organización con valores y normas ya definidas, solemos asumir de manera implícita su aceptación para ponerlos en práctica. Es lo que los miembros de la organización esperan de nosotros, que respetemos los valores y normas preestablecidas.

4.2 La educación en valores

La necesidad de una educación en valores, es algo que está ampliamente aceptado, pero en el ámbito de la educación es importante la diferenciación de los siguientes términos: instruir, inculcar, socializar y educar.

La **instrucción**, hace referencia a la mera transmisión de conocimientos e ideas. Sin embargo, la **inducción**, no cuenta con la libertad de la persona, ya que se imponen los valores en cuestión a la fuerza. Por otro lado, la **socialización**, hace referencia a la incorporación de las personas a una sociedad y cultura seleccionada, acatando las normas, costumbres, creencias y significados concretos. Por último, la **educación** en valores, es mucho más compleja, ya que hace referencia a la ayuda que se proporciona a un individuo, para incorporarse de manera crítica a una cultura y sociedad.

Según explica (Montenegro Valenzuela, Didáctica de las Ciencias Sociales. Los valores humanos en la educación, 2015) *“La educación hay que considerarla como una influencia e incluso una <manipulación positiva> de los adultos sobre los no adultos siempre y cuando sea admitida como objetiva y honesta”.*

Pero no todo lo que la escuela trasmite al alumnado está públicamente recogido en los documentos que rigen la acción educativa, es decir, en el **currículum explícito u oficial** en base a la (Ley Orgánica 8/2013 LOMCE). Todo lo que la escuela trasmite a su alumnado, no aparece explícitamente en los documentos oficiales ni es transmitido únicamente en asignaturas como “formación cívica y ética”. A esto es a lo que se llama **currículum implícito u oculto**, y su transmisión se lleva a cabo a través de las relaciones sociales que se establecen en la escuela, ya que inevitablemente, los valores personales del profesor y su propia visión del mundo, influirán en su modo de reaccionar ante los alumnos.

Se puede decir que el entorno y el ambiente son fuertes condicionantes en la educación, ya que cada cultura trasmite unos valores y costumbres determinadas, no comunes a todas las sociedades. La educación en valores es un concepto amplio y complejo que requiere la implicación tanto de la comunidad educativa y personal docente, como de las familias y sociedad en la que el individuo se encuentra. Este tipo de educación conlleva, la no limitación del proceso de enseñanza-aprendizaje de las materias curriculares, sino de la formación de ciudadanos responsables que se puedan incorporar a la sociedad en la que nos encontramos. Además, se debe potenciar y afianzar una cultura y costumbres propias de la sociedad en la que se vive, siempre que tengan como premisa, el respeto y solidaridad hacia los demás. Es necesario educar en dichos valores, para poder perseguir la creación de un mundo más justo y aceptar retos de mejora social.

Por todo ello, la educación en valores tiene una función socializadora, integrando a las personas en la sociedad y comunidad, potenciando a su vez, la autonomía y construcción de la personalidad, para alcanzar la madurez que todo ciudadano necesita para vivir de manera responsable en una sociedad.

4.2.1 Valores que se adquieren a través de la historia del arte en CCSS

En educación primaria, los alumnos trabajan los conocimientos de historia del arte, a través del área de Ciencias Sociales.

Por un lado, los niños aprenden a conocer y apreciar las diferentes formas de vida que existen en el planeta, ayudándoles a valorar los medios y oportunidades con los que contamos. Además, las CCSS acercan a los niños al conocimiento del pasado, ya que la historia habla de cómo los seres humanos han formado civilizaciones y naciones y qué rasgos tienen cada uno de ellas, fomentando el sentimiento de pertenencia e identidad desde lo más próximo hasta lo más lejano: familia, clase, escuela, ciudad, CCAA, país... Al conocer los esfuerzos de nuestros antepasados, los niños cobran conciencia de su responsabilidad con las generaciones presentes y futuras, y el reconocimiento de la contribución al presente y al futuro de su país, impulsando a los alumnos a construir un destino mejor. De ese modo pueden comprender que todos formamos parte de la historia.

Por otro lado, las CCSS, aportan un enfoque histórico sobre nuestros antepasados, para ayudarnos a comprender nuestro origen, ya que somos el resultado de una mezcla de diferentes civilizaciones, que a lo largo de los siglos, fueron habitando lo que conocemos

actualmente como España. Estas civilizaciones, tenían otras costumbres, religiones...por lo que aporta a los alumnos la necesidad de la tolerancia y rechazo del racismo.

La visita por la ruta *Caesar Augusta*, aportará a los alumnos el conocimiento del patrimonio, y por ende, la importancia de la conservación, respeto y cuidado del mismo, para que las futuras generaciones, puedan seguir gozando de su existencia. El patrimonio cultural, es la herencia propia del pasado de una comunidad, por lo que aprenderemos la importancia de su conservación para poder seguir transmitiéndolo a las generaciones futuras.

El patrimonio inmaterial abarca las siguientes características asociadas a los valores:

- Elementos artísticos: música, cantos, festividades, literatura, juegos y deportes tradicionales.
- Elementos sociales: instituciones y sistemas de gobierno, festividades...
- Elementos orales: cuentos, fábulas, dichos, adivinanzas y tradiciones que se transmiten de generación en generación.
- Elementos religiosos y espirituales: incluyen los santos, los dioses, los lugares, rituales y ceremonias propias a cada convicción religiosa y sus dioses.

Capítulo 5. Proyecto educativo: “Un viaje a la antigua Caesar Augusta”

5.1 Introducción

Es necesario tener en consideración que la presencia del arte fuera de las aulas, es un valor innegable, ya que está presente en las calles, nos invade a través de los libros, de los medios de comunicación, se encuentra en los museos y galerías de exposiciones. Como consecuencia, se puede afirmar que los alumnos de educación primaria están rodeados de arte, sin importar el contexto social en el que se encuentren. A pesar de la rica presencia del arte en la sociedad, esto conlleva una problemática, la incultura artística, que provoca dificultades en la valoración, interpretación, comprensión y disfrute del arte, pues esto no es posible sin una formación previa. Este proyecto educativo, se ha diseñado con el objetivo de ser útil, funcional y con viabilidad para la puesta en práctica, abordando la necesidad del conocimiento del arte que nos rodea. Está diseñado para implementarlo en un aula de 4º de educación primaria, del colegio público *Valdespartera*, de Zaragoza. Se plantea trabajar la historia del arte en las aulas de educación primaria, más en concreto conocer la vida durante el Imperio Romano, de dos niños llamados Cornelia y Marcus, habitantes de la antigua *Caesar Augusta*, que se corresponde actualmente con la ciudad de Zaragoza, en la que se encuentra el colegio público donde se realiza el presente proyecto.

Se partirá de obras y restos patrimoniales cercanos al alumno, para que puedan partir de ejemplos cercanos a su entorno. *Un viaje a la antigua Caesar Augusta*, es el nombre que recibe el proyecto educativo. Dicho proyecto contiene tres sesiones para realizar en el aula y culminar así el aprendizaje que se pretende sobre la Edad Antigua, las civilizaciones de la antigüedad y la romanización. El trabajo de campo, con el desarrollo correspondiente de las actividades que forman parte de las tres sesiones, se puede consultar en los anexos. Este trabajo de campo ha sido diseñado, en base a lo explicado por (Abadía Sanz, 1999) quien afirma que es necesario trabajar mediante talleres, como el de Museología.

El presente proyecto educativo, surge con la intención de ser aplicado en un aula real, del colegio *Valdespartera*, por lo que es necesario para su correcta aplicación la utilización de los documentos que a continuación se mencionan.

Por un lado, el Proyecto Curricular de Centro (PCC), es el encargado del planteamiento de la adecuación a las diversas circunstancias del alumnado y al contexto y nivel socioeconómico tanto del centro como de las familias que lo componen y por otro lado, el Proyecto Educativo de Centro (PEC), tiene en consideración los programas transversales y los derechos humanos.

5.2 Consideraciones previas a tener en cuenta

5.2.1 Contenidos y objetivos que la ley marca por ciclos

Como se ha comentado anteriormente, el Proyecto educativo, se centra en el bloque cuatro “las huellas del tiempo” que la (Ley Orgánica 8/2013 LOMCE) establece para 4º curso de educación primaria en el área de Ciencias Sociales. Este bloque, contiene los contenidos, criterios de evaluación y estándares de aprendizaje a tener en cuenta, que se reflejan en la Fig. 2 y la Fig. 3 tal y como la ley lo indica:

CIENCIAS SOCIALES			Curso: 4º
BLOQUE 4: Las huellas del tiempo			
Contenidos:			
El tiempo histórico y su medida. La historia. Fuentes. Edades de la historia. Las líneas del tiempo. La prehistoria. Paleolítico. Neolítico. Edad de los Metales. Edad Antigua. Civilizaciones de la Antigüedad. La romanización.			
CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS CLAVE	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE	RELACIÓN DE CC CON ESTÁNDARES
Crit.CS.4.1. Identificar algunas de las características de los tiempos históricos y los acontecimientos clave que han determinado cambios fundamentales en el rumbo de la Prehistoria y la Edad Antigua.	CCL CSC	Est.CS.4.1.1. Define y relaciona el concepto de prehistoria y edad antigua dstando los hechos que marcan sus inicios y sus finales y lo comunica oralmente y/o por escrito.	CCL CSC
		Est.CS.4.1.2. Explica la importancia de la escritura, la agricultura y la ganadería, como descubrimientos fundamentales de la Prehistoria.	CCL CSC
Crit.CS.4.2. Ordenar temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando las nociones básicas de sucesión.	CMCT	Est.CS.4.2.1. Reconoce el siglo como unidad de medida del tiempo histórico.	CMCT
		Est.CS.4.2.2. Usa diferentes recursos para localizar en el tiempo y en el espacio hechos del pasado percibiendo la duración de los acontecimientos, con la ayuda de gráficas.	CMCT

Fig. 2 Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y CC

CIENCIAS SOCIALES			Curso: 4º
BLOQUE 4: Las huellas del tiempo			
<p>Crit.CS.4.3. Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio algunos de los acontecimientos históricos más relevantes de la historia de Aragón y España (Prehistoria, Edad Antigua).</p>	<p>CMCT CCL CAA CSC</p>	Est.CS.4.3.1 Realiza transformaciones sencillas de medidas de tiempo para adquirir el concepto de duración (lustro, década, siglo), relacionándolo con las edades de la historia conocidas.	CMCT
		Est.CS.4.3.2. Localiza en el tiempo y en el espacio algunos de los hechos fundamentales de la historia de Aragón y de España y lo comunica oralmente y/o por escrito.	CMCT CCL
		Est.CS.4.3.3. Explica la forma de vida y organización social de Aragón y de España de la Prehistoria y de la Edad Antigua, por ejemplo en un mapa mental.	CCL CAA
		Est.CS.4.3.4. Describe en orden cronológico los principales movimientos artísticos y culturales de las distintas etapas de la historia de Aragón y España (Prehistoria, Edad Antigua) citando a sus representantes más significativos.	CCL CSC
		Est.CS.4.3.5. Explica las diferencias de los dos periodos en los que se divide la prehistoria y describe las características básicas de las formas de vida en estas dos épocas y lo comunica oralmente y/o por escrito.	CCL CAA CSC
		Est.CS.4.3.6. Data la Edad Antigua y describe las características básicas de la vida en aquel tiempo.	CCL CSC
<p>Crit.CS.4.4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado.</p>	<p>CSC CCEC</p>	Est.CS.4.4.1. Identifica el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico de Aragón en imágenes.	CSC CCEC
		Est.CS.4.4.2. Respeta los restos del pasado histórico y reconoce el valor que nos aporta para el conocimiento del pasado.	CSC
<p>Crit.CS.4.5. Valorar la importancia de los museos, sitios y monumentos históricos como espacios donde se enseña y aprende mostrando una actitud de respeto a su entorno y su cultura.</p>	<p>CSC CCEC</p>	Est.CS.4.5.1. Asume el comportamiento que debe cumplirse cuando visita un museo o un edificio antiguo.	CSC
		Est.CS.4.5.2. Aprecia la herencia cultural a escala local, y autonómica, como riqueza compartida que hay que conocer, preservar y cuidar.	CCEC

Fig. 3 Criterios de evaluación, estándares de aprendizaje y CC

5.3 Apartados generales del Proyecto educativo

5.3.1 Contexto

El contexto en el que ha sido diseñado el proyecto educativo, es un contexto real, para llevar a cabo en el CEIP “*Valdespartera*”, ubicado en el barrio del que toma el nombre, Valdespartera. El centro es un colegio público bilingüe en castellano e inglés, de Educación Infantil y Primaria, en convenio con British Council, en el que el currículo se trata de forma integrada las áreas de Conocimiento del Medio (Science), Plástica (Arts) e Inglés (Literacy) en inglés. Los alumnos que asisten a este centro, en su mayoría provienen del mismo barrio en el que se ubica el centro. El número de alumnos inmigrantes es minoritario, pero están presentes en prácticamente todas las aulas, en las que conviven alumnos de diferentes razas, etnias y culturas. El colegio está construido para albergar veintisiete aulas, aunque actualmente están en funcionamiento diez de educación infantil y dieciocho de educación primaria.

El colegio está muy bien equipado, con medios y recursos a disposición de los alumnos y del personal docente, sala de ordenadores, pizarras digitales, biblioteca... y personal necesario para llevar las actividades a cabo.

5.3.2 Justificación

Como ya se ha argumentado con anterioridad durante el desarrollo del TFG, la historia del arte favorece el desarrollo de la sensibilización y empatía, aceptando lo diferente de manera enriquecedora. Este proceso se realiza a través de la observación, análisis e interpretación de una fuente primaria, donde el alumno es protagonista de su aprendizaje, derivando en una motivación que empuje al alumno a un mayor interés por aprender de lo que le rodea, como en el caso del presente proyecto, que propone conocer los restos de la ciudad en la que viven los alumnos.

El presente TFG, pretende ser un modelo de aplicación en el aula, del proceso de enseñanza-aprendizaje de la historia del arte, dividido en tres sesiones. Los contenidos que se integran, son los correspondientes al bloque 4: las huellas del pasado y las actividades diseñadas, han sido elaboradas teniendo en cuenta el bloque de contenidos a trabajar en el curso correspondiente.

Nuestro diseño didáctico, se centra en los contenidos de la Edad Antigua y más concretamente en el estudio de la antigua Roma, y en particular de la ciudad *Caesar Augusta*, de la que todavía se conservan: las Termas, Puerto Fluvial, el Anfiteatro y Foro Romano, que se pueden visitar gracias a los museos romanos, que la ciudad de Zaragoza posee.

5.3.3 Objetivos generales

- Ampliar y utilizar el léxico y vocabulario específico de historia del arte de manera apropiada.
- Reconocer, identificar y resolver problemas relacionados con la historia del arte y patrimonio cultural a partir de ejemplos a nuestro alcance.
- Reconocer los cambios en las formas de vida de nuestros antepasados a la actualidad.
- Utilizar de manera responsable el material y las TIC que se encuentren a nuestra disposición.
- Identificar los elementos que sean característicos de las obras de arte trabajadas.

5.3.4 Objetivos específicos

- Conocer una cultura diferente a la nuestra.
- Aprender el léxico relacionado con la antigua Roma.
- Conocer la utilidad de las edificaciones romanas.
- Conocer los museos romanos de Zaragoza, ciudad de referencia.
- Conocer cuáles son las principales partes de una ciudad romana.
- Conocer cómo era la vida de nuestros antepasados en la Antigua Roma.
- Conocer la utilidad de algunos objetos comunes a la época romana, sabiéndolos distinguir a los actuales.
- Profundizar en la vida de dos jóvenes habitantes de la antigua Roma, para aprender cómo era el día a día en todos los ámbitos sociales.

5.3.5 Metodología a seguir

Los libros de texto seleccionan y parcelan las diversas disciplinas, debido a la imposibilidad de transmitir todo el saber que cada una de ellas acumula. Estas selecciones, reciben duras críticas de las diferentes ramas del saber, acusando a los libros de texto de ejercer de guía y control sobre la práctica docente. Se dice que los libros, limitan los contenidos a enseñar, ya que muchos docentes los toman como herramientas centrales e imprescindibles para llevar a cabo el desarrollo práctico del currículo.

En ocasiones, se puede apreciar que el elemento que sirve de mediador entre el currículo y los alumnos, no es el docente, sino el libro de texto que tiene la función de planificar el desarrollo práctico, sin tener en cuenta los diferentes contextos donde deben desarrollarse. Así, el libro de texto es por un lado, herramienta clave del aprendizaje de los alumnos y lo más grave, un instrumento imprescindible y a veces único, para la enseñanza. A veces llega a suplantar las decisiones que deben ser tomadas por el profesor, estableciendo una dependencia de los mismos por parte del docente.

Que se dedique menos tiempo a la actualización y formación permanente del profesorado, en lugar de a la actualización de los textos escolares, es una realidad en el campo de la docencia.

Por este motivo, durante el proyecto educativo que se va a diseñar e implementar, se utilizan los contenidos y estándares de aprendizaje que la ley regula, como referencia imprescindible a seguir. Sin embargo, el libro de texto del aula, solo se tomara como una herramienta más a considerar, para crear nuestro propio diseño al margen de los propios libros de texto.

La metodología escogida, va a ser rica y variada, brindando a los alumnos oportunidades para alcanzar los objetivos previstos de aprendizaje. Según (Gardner H. , *Frames of mind: the theory of multiple intelligences*, 1983), los seres humanos poseen ocho inteligencias: lingüístico verbal, inteligencia lógico-matemática, inteligencia visual-espacial, inteligencia musical, inteligencia cinestética, inteligencia naturalista, inteligencia interpersonal e inteligencia intrapersonal. En términos generales, esta teoría destaca que cada individuo es único con capacidades distintas, es decir, cuenta con diversas habilidades tanto para pensar, como para aprender y resolver problemas. Como consecuencia de estas diferencias, es el docente el responsable de dar a los estudiantes la oportunidad de ampliar sus inteligencias, porque ninguna es más importante que la otra. (Fonseca, 2004). Por ello, se debería entender que si el niño no comprende algo a través de la inteligencia que se elige para informarlo, es necesario considerar que existen por lo menos siete diferentes vías y caminos más por donde intentarlo.

Además, según (Gardner H. , 2006), casi todos los roles culturales requieren una combinación de inteligencias. Sin embargo, tradicionalmente no se le ha dado la misma importancia a cada una de ellas. Además las pruebas que se han creado para medir el coeficiente intelectual (CI), hacen mayor hincapié en la inteligencia lingüística, la lógica-matemática, y la espacial (Fonseca Mora, 2007).

La concepción tradicional de aprendizaje, sitúa al maestro como mero transmisor de la información y conocimientos, dando lugar a un aprendizaje repetitivo y mecánico, con interés en el producto y no en el proceso situando al alumno como agente pasivo respecto al aprendizaje. En conclusión, la metodología tradicional, da lugar a un aprendizaje no funcional. Por ello, el apoyo en la corriente metodológica “Escuela Nueva”, que propone una nueva concepción de la educación, orientada a resaltar y enfatizar el papel activo que debe tener un niño como protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Este nuevo enfoque, busca pasar de un magiocentrismo¹, al paidocentrismo².

El tema que por su naturaleza se relaciona con lo expuesto con anterioridad es la evaluación. Según (Armstrong, *In their own way: Discovering and encouraging your child's multiple intelligences.*, 2000) toda evaluación y métodos de enseñanza tienen que ser diversos para poder adaptarse a las habilidades de cada alumno. (Armstrong, *Multiple intelligences in the classroom*, 2000), critica los métodos de evaluación comunes basados en tradicionales exámenes escritos en los cuales los estudiantes que han realizado diversas

¹ Se basa en la idea de que el maestro es el centro, siendo un simple transmisor de conocimientos.

² La principal idea es que el maestro es un acompañante que guía el proceso de aprendizaje del alumno, en el cual el alumno pasa a ser el principal protagonista de su propio proceso de aprendizaje.

actividades durante el curso, solo disponen de una oportunidad para demostrar lo que han aprendido a lo largo del mismo. Según explica, no es productivo enseñar a los estudiantes de diferentes maneras y después evaluar su capacidad con un proceso único e invariable para todos igual. Durante nuestro proyecto educativo, se rechazará este sistema de evaluación, en la que solo se tiene en cuenta el producto, siendo el proceso una parte muy importante a valorar. La utilización de rúbricas, permitan al maestro realizar una evaluación continua, que no final.

Para aprender, es necesario estimular a los alumnos, consiguiendo activar la motivación por lo que desarrollar el proceso, tal y como Decroly, presenta en “los centros de interés y principio de globalización” criticando la rigidez que el Sistema Educativo posee, en el que el adulto impone al niño lo que considera oportuno. Son necesarias programaciones flexibles que se adapten a los diferentes alumnos, ya que la observación activa del medio es la metodología principal a seguir. (Hernandez Rivas)

Este proyecto educativo, se desarrollará a partir de un “centro de interés” estableciendo una idea central concreta, la antigua Roma, y buscando un entorno y ambiente adecuados, de manera que resulte estimulante para el niño. Esto facilitará la enseñanza a través de la observación, del descubrimiento y permitirá la libertad de aprendizaje en torno al tema escogido durante tres sesiones.

Evidentemente, Decroly defendía que los juegos debían ser adecuados a los intereses de cada niño, por lo que el maestro debería ser capaz de modificarlos y orientarlos durante la puesta en práctica, para ajustarse a las inquietudes de cada grupo o miembro del aula.

En conclusión, la metodología que se va a utilizar durante las sesiones, rechaza los enfoques tradicionales, acogiendo a los más innovadores, que proporcionen a los alumnos las herramientas necesarias, para permitir que sean los protagonistas de su proceso de aprendizaje. Según (Rivero, P. y Miralles, A., 2012), *“si el alumnado no es receptor pasivo de la información histórica, sino que se le exige que a partir de una información dada participe en la creación de recursos u objetos relacionados con ella, el grado de implicación será mayor y se producirá una reflexión sobre los contenidos tratados que llevará a una interiorización de los mismos más efectiva”*. De esta manera, se pretende fomentar el interés en el aprendizaje histórico, con el objetivo de que los alumnos sean autónomos en la manera de aprender, a través de la observación, la asociación y la expresión, consiguiendo un aprendizaje efectivo y significativo.

(Coll, 1995) entiende 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”*

Tal y como (Rivero, P. y Miralles, A., 2012) exponen, *“en el plano psicopedagógico, se parte de la consideración de que el constructivismo y el aprendizaje significativo aportan los parámetros idóneos para la Educación Infantil. Por tanto, se valora como necesario indagar las ideas previas del alumnado antes de enseñarle nuevos contenidos. Se aprende a partir de lo que se sabe; por esto, es necesario tener en cuenta los conocimientos previos que tiene alumnado acerca de los contenidos que pretendemos trabajar”*

El papel del maestro será el de guía que oriente a los alumnos durante el proyecto educativo. De esta manera, los alumnos son quienes serán los protagonistas de su aprendizaje, desarrollando nuevos conocimientos a través de la observación y del descubrimiento. Se partirá del constructivismo y del aprendizaje significativo, como base para fijar los nuevos conocimientos, asegurándonos que el vocabulario y los conceptos que van a ser utilizados, estén comprendidos por los alumnos, como base inicial.

El estudio que se va a llevar a cabo del Imperio Romano en Zaragoza en la Edad Antigua, *Caesar Augusta*, es un análisis en sentido global de las edificaciones y estilos de vida que sus habitantes poseían, para obtener un conocimiento básico sobre la civilización en cuestión.

A lo largo de las sesiones, la mecánica no siempre será la misma, ya que el escenario, no siempre será el mismo, y no todas las sesiones se desarrollarán en el aula. No obstante, el docente explicará que actividad se va a desarrollar, repartiendo el material o cuadernillos necesarios. Las sesiones que se realicen en el aula, contarán con la proyección de las imágenes y del mismo material que se les dé a los alumnos, gracias al uso de la pizarra digital, para poder trabajar en ocasiones en gran grupo de manera interactiva. No obstante, después de la introducción necesaria a los alumnos, la visita a los museos, permitirá que los restos patrimoniales sean vistas por los alumnos *in situ*, permitiendo el contacto directo con los objetos del pasado.

La evaluación será continua y formativa, no solo se valorará el conocimiento adquirido al final del proyecto, sino las actividades realizadas diariamente durante las sesiones, la participación, el interés, el respeto y un buen comportamiento necesario para realizar las sesiones con éxito. Además se tendrá en cuenta el correcto funcionamiento de los grupos de trabajo. No obstante, al finalizar la puesta en práctica, se hará una comparativa del aprendizaje llevado a cabo por los diferentes alumnos. La evaluación se realizará a través de una rúbrica. (*Ver en anexo 4*).

5.3.6 Actividades de la Unidad Didáctica: *Un viaje a la antigua Caesar Augusta con Cornelia y Marcus*

En este apartado, se especificarán cada una de las actividades que conformen cada sesión, adjuntando los anexos pertinentes de las fichas con las que trabajarán los alumnos.

Las sesiones tendrán una duración de 1 hora excepto la visita a los museos que durará la jornada matinal.

5.3.6.1 Sesión 1. ¡Aprendamos el léxico de la antigua Roma!

Objetivos: los estudiantes serán capaces de:

- Aprender el léxico relacionado con la antigua Roma.
- Conocer la utilidad de las edificaciones romanas.

Parece que el tratamiento de la historia del arte en los libros de texto, es todavía demasiado enciclopédico. Se tiende a querer contar demasiadas cosas y parece que se parta de la base de que los alumnos conocen bien el vocabulario básico del mundo del arte, como para poder observar, interpretar, y comentar las obras artísticas que se proponen. Por ello, la primera sesión, se centrará en el aprendizaje y descubrimiento del vocabulario que utilizaban los romanos, para conocer y nombrar las diferentes partes y edificaciones de la ciudad y asegurarnos de que entenderán las sesiones siguientes.

Primero, se les entregará a los alumnos una ficha, (*ver en anexo 1*) en la que se les preguntará sobre determinados monumentos o edificaciones romanas, para qué sirven y si las tenemos en la actualidad. Tras contestarlo, se reunirán en grupos cooperativos de cuatro, donde debatirán qué cree cada uno, para ver si llegan a un consenso. Posteriormente, el maestro proyectará la imagen de cada uno de los términos del anexo 1, gracias a los recursos tecnológicos de los que se dispone en el aula. En la proyección aparecerá la imagen en cuestión (sin el nombre) y antes de mostrar su definición, cada grupo (por turnos) tendrá que decidir qué creen que es, para mantener así su atención e involucrarlos en el proceso. Tras ver la imagen y contestar cada grupo, el maestro explicará el término y su definición, para que los alumnos lo comprendan. (*Ver en anexo 2*)

La primera sesión de la Unidad Didáctica (UD), corresponde a la primera fase de preparación, en la que el maestro introduce la temática a trabajar y desarrollar, dando herramientas de utilidad para el alumnado, introduciendo los conceptos clave. Además se formulan unos pequeños interrogantes sobre el tema en cuestión, que van a enlazar como objeto de investigación y ampliación durante las siguientes sesiones.

5.3.6.2 Sesión 2. ¡Ya estamos listos para conocer Caesar Augusta, la Antigua Roma!

Objetivos: los estudiantes serán capaces de:

- Conocer los museos romanos de Zaragoza, ciudad de referencia.
- Conocer una cultura diferente a la nuestra.
- Conocer cuáles son las principales partes de una ciudad romana.
- Conocer cómo era la vida de nuestros antepasados en la Antigua Roma.
- Conocer la utilidad de algunos objetos comunes a la época romana, sabiéndolos distinguir a los actuales.

Tras haber trabajado en la sesión anterior la terminología básica de la Antigua Roma, se va a realizar una salida por Zaragoza, en la que se va a visitar la ruta *Caesar Augusta*.

El objetivo, es conocer el patrimonio con el que cuenta nuestra ciudad, y descubrir posteriormente la vida de los habitantes romanos que habitaban *Caesar Augusta*, a través de la visita guiada de los cuatro museos que comprende la “*Ruta Caesar Augusta*”: el Foro, el Puerto Fluvial, las Termas Públicas y el Teatro. De esta manera, se les permitirá a los alumnos conocer cuáles fueron los edificios públicos más emblemáticos de la ciudad

romana, cuál fue el centro político y por último conocer dónde se desarrollaban las actividades económicas, comerciales, sociales y religiosas de la ciudad.

La segunda fase de la UD, se corresponde con la indagación, en la que los alumnos tienen la oportunidad de relacionar los conocimientos previos a los obtenidos en las fuentes primarias (museos), donde hay un gran volumen de información, pudiendo interpretarla y valorándola de manera diferente a los demás.

5.3.6.3 Sesión 3. Conozcamos a Cornelia y Marcus

Objetivos: los estudiantes serán capaces de:

- Profundizar en la vida de dos jóvenes habitantes de la antigua Roma, para aprender cómo era el día a día en todos los ámbitos sociales.

Durante las sesiones anteriores, se ha trabajado paulatinamente los conocimientos sobre la Antigua Roma, aprendiendo cuáles fueron los edificios públicos más emblemáticos de la ciudad, utilizando el léxico necesario y disfrutando del itinerario para visitar los restos romanos de la antigua *Caesar Augusta*. Por tanto, partiendo de esta base, se va a seguir adentrando en descubrir cómo era la vida cotidiana de los habitantes de la ciudad. Esta sesión, a diferencia de la anterior se realizará en el aula.

Los alumnos contarán con un cuadernillo propio, aunque podrán realizarlo de manera conjunta con sus grupos de trabajo. (*Ver en anexo 3*)

Para culminar, destacar la tercera fase de la UD, en la que finalizaría con una síntesis, que tiene como objeto recapitular la información adquirida en el museo y en el cuadernillo, formando unas ideas propias sobre la sociedad en cuestión, su forma de vida y costumbres diferentes a las propias de nuestro tiempo.

Para finalizar el proyecto educativo y que los niños vean la consecución de sus objetivos los alumnos realizarán de nuevo la primera ficha. (*Ver en anexo 1*).

5.3.7 Contribución a las competencias básicas

Las actividades que van a ser presentadas en este proyecto didáctico, contribuyen a la adquisición y desarrollo de las competencias clave. En concreto:

El área de Ciencias Sociales, aporta amplias aportaciones en el desarrollo de las competencias clave, de manera que las actividades que se van a trabajar durante las diferentes sesiones, van a tener un amplio sentido transversal, para abarcar conocimientos no solo propios de la ciencia en cuestión.

En primer lugar, destacar la importancia que adquiere la **competencia social y cívica** en el área de Ciencias Sociales, por las relaciones próximas de la familia, amigos, compañeros de clase...) y junto con la manifestación de emociones y sentimientos con los demás. Por otro lado, partiendo de las relaciones cercanas y próximas que los alumnos poseen, subrayar la oportunidad de abrirse a conocer otras formas del pasado, analizando cómo era su día a día, en el mismo lugar en el que nos encontramos, pero hace muchos

siglos. El currículo recoge esta competencia con la pretensión de no centrarse en el mero conocimiento del área, sino desarrollar un conjunto de destrezas, actitudes y habilidades sociales que fomenten la integración activa de los alumnos en una sociedad activa, con un sentido de pertenencia a un grupo social determinado.

El objetivo de las Ciencias Sociales es que los alumnos dispongan de las herramientas necesarias para ser capaces de resolver conflictos, tomar decisiones de manera autónoma, con respeto y de manera democrática.

En primer lugar, el área debe proporcionar el conocimiento de la zona de referencia en la que nos encontramos, para poder comprender la presente realidad de manera satisfactoria. Además de aportar el conocimiento de los cambios históricos, que se han producido durante un tiempo o período determinado.

En segundo lugar, el área contribuye a la mejora de la **competencia en comunicación lingüística**, debido a la necesidad de la adecuada emisión y recepción de mensajes en diferentes contextos sociales. El componente estratégico permite al alumnado resolver las dificultades comunicativas. Además el componente personal, de actitudes y motivación del alumno, se relacionan directamente con la participación del mismo con el contexto social del lugar en el que vive.

Las experiencias comunicativas del alumno han de ser ricas con un amplio vocabulario e incluso en más de un idioma, para no tener dificultades en el tratamiento de textos informativos, explicativos o argumentativos que lo puedan requerir. El lenguaje basado en imágenes, icónico y cartográfico es imprescindible ya que se trabaja como apoyo de la competencia en cuestión. La competencia matemática y competencias basadas en la ciencia y tecnología, ofrecen oportunidades de aplicar herramientas matemáticas en diferentes contextos sociales. Los alumnos estarán preparados para manejar estas herramientas, y realizar operaciones sencillas con magnitudes, porcentajes y proporciones básicas, adquiriendo actitudes y valores basados en el rigor. Además señalar, la posibilidad que ofrece el área de aportar conocimientos de decodificación visual, estudio del espacio, la forma y direcciones.

La competencia de **aprender a aprender**, ofrece los contenidos estratégicos del área, que proporcionan estrategias para la organización, memorización y recuperación de la información, desarrollando la responsabilidad personal, constancia estudiantil, planificación y esfuerzo, para obtener los objetivos propuestos. El objetivo es que los alumnos reciban los aprendizajes de la manera adecuada, para conseguir desarrollar las técnicas y estrategias, que permitan llevar a cabo el aprendizaje tanto a nivel individual como grupal, aprendiendo así a comprender, apreciar y valorar las diferentes manifestaciones como fuente de enriquecimiento cultural.

El área además, proporciona las herramientas necesarias para desarrollar la competencia de **conciencia y expresión cultural**, a través del estudio de las personas como seres sociales y en sus aspectos económicos, sociológicos, históricos y geográficos. Para conseguirlo, se necesita tener un conocimiento de las manifestaciones culturales, que nos permita valorarlas e interpretarlas. A su vez, es necesario entender como manifestaciones

culturales, los diversos ámbitos de la vida cotidiana, no solo limitarse a las edificaciones patrimoniales, es decir: a la vivienda, atuendos, gastronomía, folclore, fiestas... mostrando actitudes de interés, respeto, reconocimiento y conservación hacia las mismas. Cada persona tiene una influencia o gusto diferente al resto, pero el área de Ciencias Sociales, aporta una evolución en el pensamiento, que se basa en el respeto y libertad de expresión para poder dialogar entre culturas y diferentes sociedades, formando así a los alumnos, como ciudadanos críticos preparados para incorporarse en la sociedad actual y el mundo de la globalización en el que nos encontramos.

Las Ciencias Sociales nos aportan contenidos y estrategias para proponer al alumno tareas, proyectos o situaciones que exigen el concurso de destrezas y habilidades que favorecen **la competencia de sentido de iniciativa y el espíritu emprendedor**: capacidad de análisis, de planificación, de gestión y toma de decisiones, resolución de problemas; comunicación, presentación, representación y negociación efectivas, habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo, participación, capacidad de liderazgo y delegación; pensamiento crítico y sentido de la responsabilidad, la evaluación y autoevaluación. Estas destrezas se dan en el marco de actitudes y valores como la capacidad creadora e imaginativa, la autoestima la autonomía o independencia, relacionándose con la motivación y la determinación a la hora de cumplir los objetivos ya sean personales o establecidos en común con otros.

Por último, **la competencia digital**, es una competencia que está en auge y cada vez más patente en las aulas. El área de Ciencias Sociales, permite a los alumnos hacer un uso creativo, crítico y seguro de las Tecnologías de la Información y la Comunicación requiere un entrenamiento con la ayuda y participación del personal docente, que se facilita desde esta área. Por otra parte se incluyen explícitamente en el área los contenidos que conducen a la alfabetización digital.

De gran importancia en la gestión, conocimiento y manejo de diferentes motores de búsqueda y bases de datos de manera responsable, el análisis e interpretación de la información y la transformación de ésta en conocimiento con su consiguiente almacenamiento. Por último, la necesidad de aprender a la creación de contenidos en diferentes formatos texto, audio, vídeos, imágenes contribuirán al desarrollo de esta competencia en el alumno, tan necesaria en todos los ámbitos de la vida del estudiante.

Capítulo 6. Conclusiones y valoración personal

El objeto principal del presente trabajo ha sido proponer un proyecto educativo para implementar en el aula, y que los alumnos trabajen la historia del arte y por ende las CCSS de una manera innovadora.

Destacar que fomentar la motivación y el gusto por una materia, relegando el aprendizaje tradicional y memorístico, incrementa el interés de los alumnos, lo que da lugar a un acercamiento mayor a la consecución de los objetivos que se planteen.

Señalar que es importante la creación de un ambiente positivo y libre de estrés, en el que los errores se asuman con normalidad como parte del aprendizaje. Además, hay que puntualizar que los alumnos, perderán el miedo a contestar para evitar confundirse, aumentando así la participación de los estudiantes y por tanto el desarrollo de su aprendizaje. (Trial and error).

Asimismo, indicar que el proyecto educativo, está planteado para comenzar con una “evaluación inicial”, saber desde que punto se debe partir, para diseñar el proceso de enseñanza-aprendizaje adecuado a los alumnos. Por último, el proyecto termina con la misma ficha que se empezó, para que los alumnos sientan su progreso y el profesor compruebe si el desarrollo de las sesiones ha sido productivo para alcanzar el objetivo final.

Todo el proyecto educativo, lleva consigo una serie de dificultades, las cuales detallo a continuación.

- En primer lugar, se ha insistido en la aplicación de una metodología, basada en la Escuela Nueva, que rechace las metodologías tradicionales donde el alumno es un agente pasivo. En las metodologías contemporáneas, el maestro es el guía que ayuda a los alumnos a construir su aprendizaje, pero en el docente recae un fuerte peso en la eficacia o fracaso de la adquisición de los conocimientos. Esto exige una alta implicación por parte del docente, alta creatividad en la preparación de las sesiones y seguimiento continuado del proceso de aprendizaje de los alumnos.
- En segundo lugar, debido a que una de las actividades, es la visita por los museos de la ruta *Caesar Augusta*, se necesita ocupar el horario de otras asignaturas, y la implicación y colaboración de otros docentes para la puesta en práctica. Esto exige una colaboración y mediación entre diferentes maestros y sobre todo con las familias, quién deberán firmar las autorizaciones correspondientes.
- Por último, apuntar que el encargado de la elaboración del diseño didáctico, debe de indagar y construir un marco teórico sólido, para poder partir hacia la búsqueda de una didáctica adecuada. Para realizar la salida y visita a los museos, el maestro debe visitarlo y programarlo

para poder sacar el máximo provecho a la visita, reflejada en las siguientes actividades.

Durante la implementación, ha habido una serie de dificultades, que se originan con el uso del inglés en el aula:

Como se introduce en el contexto del colegio, nos encontramos en un centro público bilingüe, en castellano e inglés, en convenio con British Council, en el que el currículo se trata de forma integrada las áreas de Conocimiento del Medio (Science), Plástica (Arts) e Inglés (Literacy) en inglés. Por lo tanto, el diseño e implementación, se ha realizado en la lengua extranjera, aunque durante todo el TFG se adjuntan anexos traducidos. Esto dificulta la preparación de las sesiones, pero sobre todo la implementación. Esta dificultad, es encabezada debido a que en 4º de educación primaria los alumnos tienen un nivel adecuado a su edad, pero en temas específicos como el imperio romano, carecen del vocabulario necesario para expresarse.

Durante la primera sesión, muchos alumnos no eran capaces de describir la terminología propuesta, ya que no sabían el significado del término, por lo que tuve que proyectar las imágenes antes de tiempo e ir ayudándolos a la traducción de la terminología.

En mi opinión, el inglés es una lengua imprescindible que se debería impulsar desde que los alumnos se escolarizan con tres años, pero siendo realistas, impartir áreas específicas como CCSS en inglés, no es imposible pero si retrasa mucho la comprensión de los conocimientos del área, por lo que fue necesario permitir en alguna ocasión el uso de la lengua castellana para poder expresar lo que querían decir. Como consecuencia de ello, fuimos un poco escasos de tiempo. No obstante, siento que los alumnos vivieron con mucha ilusión el trabajo sobre la antigua Roma, ya que adquirieron el rol de especialistas que iban a descubrir otra época de manera divertida. La consecución de los objetivos fue adecuada, ya que los alumnos hicieron la misma ficha el primer día y el último y los resultados fueron los mostrados en la Fig. 4.

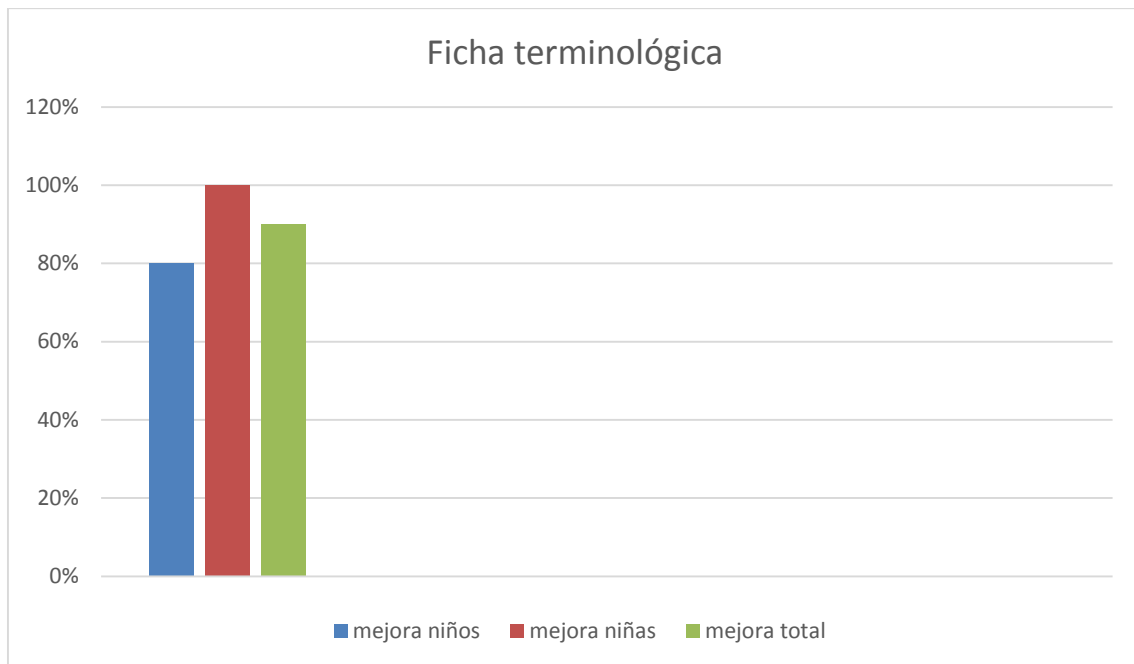


Fig. 4 Porcentaje de mejora de los alumnos

Como se puede observar en el gráfico, hay una distinción entre sexos, en el que se destaca la mejora de todas las niñas, y una mejora del 80% entre los niños. Esto sitúa una mejora conjunta del 90% de los alumnos y alumnas.

Por último, concluir que el presente TFG, ha sido muy útil en diferentes aspectos que han incrementado mi aprendizaje tanto en el conocimiento de la antigua Roma, como del diseño y puesta en práctica para mejorar mi preparación como futura docente. Aunque no todo salió como desde un principio tenía previsto, si lo volviera a realizar, creo que sabría ceñirme mejor a los tiempos, planificando las sesiones más flexibles para adaptarnos a los imprevistos que pueden ir surgiendo.

Capítulo 7. Bibliografía

- Abadía Sanz, T. J. (1999). Investigar con los talleres de Ciencias Sociales. En T. J. Abadía Sanz, *Investigar con los talleres de Ciencias Sociales* (pág. 96). Huesca: Mira.
- Acueducto de segovia*. (5 de enero de 2016). Obtenido de https://www.google.es/search?q=acueducto+de+segovia&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=0ahUKEwjLmvKh5vHKAhVJ2BoKHa5gDrAQ_AUIBygB.
- Alonso Fernández, L. (1999). *Introducción a la nueva museología*. Alianza.
- Anadón, M. (1975). El análisis ideológico de los textos escolares. *Revista de las Ciencias de la Educación*.
- Andrés, M. d. (2007). Revista de Educación Universidad de Alcalá. *Desde L'Ermitage a la Escuela Rural Española*, 143-166.
- Apple, L. (1989). *Maestros y textos*. Barcelona: Paidós.
- Armstrong, T. (2000). *In their own way: Discovering and encouraging your child's multiple intelligences*. Nueva York: Penguin Putnam. .
- Armstrong, T. (2000). *Multiple intelligences in the classroom*. Association for Supervision and Curriculum Development. .
- Armstrong, T. (2003). *You're smarter than you think: A kid's guide to multiple intelligences*. Minneapolis, MN: Free Spirit Publishing.
- Coll, C. (1995). *El Constructivismo en el Aula*. Barcelona: Editorial Graò, Colección Biblioteca de Aula.
- DefiniciónAbc*. (s.f.). Obtenido de <http://www.definicionabc.com/general/patrimonio-cultural.php>
- Dominique, P. (2011). *Museo y museología*. Abada.
- En qué consiste la educación en valores*. (11 de Abril de 2015). Obtenido de www.viu.es
- F. Dubreucq - Choprix, M. F. (s.f.). Ovide Decroly. *Revista de Pedagogía, Madrid, España*.
- Fonseca Mora, M. (2007). *Las inteligencias múltiples en la enseñanza del español: Los estilos cognitivos de aprendizaje*.
- Fonseca, J. A. (2004). *Multiple Intelligence Theory and Foreign Language Learning*.
- Gardner, H. (1993). *Frames of mind: The theory of multiple Intelligences*. Nueva York: (2ª ed.) Basic Books.
- Gardner, H. (2006). *Multiple intelligences: New horizons*. Nueva York.: Basic Books.
- Gil, A. Lasala, S. y Sagaste, D. (2014). *Los Romanitos: los mellizos de Caesar Augusta*. Zaragoza.

- Gobierno de Aragón. (s.f.). Obtenido de Normativa primaria: www.educaragon.org
- Hernández Hernández, F. (1998). *El museo como espacio de comunicación*. Trea.
- Hernandez Rivas, F. Y. (s.f.). *Ovidio Decroly. Aportes a la educación*. Obtenido de <http://es.slideshare.net/ayeser/ovidio-decrolyaportesalaeducacion>
- Icom.museum*. (s.f.). Obtenido de La visión, Definición del Museo.
- Jiménez, J. C. (2008). El Valor de los Valores. En J. C. Jiménez, *El Valor de los Valores*. Caracas, Venezuela: Cograf, Comunicaciones. Obtenido de www.elvalordelosvalores.com
- Ley Orgánica 8/2013 LOMCE. (s.f.). *Mejora de la calidad educativa*.
- Montenegro Valenzuela, J. (2015). Didáctica de las Ciencias Sociales. Los valores humanos en la educación. En J. Montenegro Valenzuela, *Didáctica de las Ciencias Sociales. Los valores humanos en la educación* (pág. 39). Zaragoza: Colección textos docentes.
- Montenegro Valenzuela, J. (2015). Didáctica de las Ciencias Sociales: los valores humanos en la educación. En J. Montenegro Valenzuela, *Didáctica de las Ciencias Sociales: los valores humanos en la educación* (pág. 33). Zaragoza: UNE.
- Orden de la Consejería de educación, universidad, cultura y deporte. (16 de Junio de 2014).
- Patrimonio: Clasificación y definiciones*. (s.f.). Obtenido de www.ilam.org.
- RAE. (Edición del Tricentenario). *Diccionario de la Lengua Española*.
- Rafael, G. R. (1999). *Conocimiento del Medio*. Anaya.
- Rivero, P. & Gil, J. (2014). Somos romanos. Análisis de una experiencia de trabajo por proyectos en Educación Infantil. *Dialnet*.
- Rivero, P. y Miralles, A. (2012). Propuesta de innovación para la enseñanza de la Historia en Ed.Infantil. *REIFOP*, 81-90.
- Santos Guerra, M. (2001). *una tarea contradictoria. Educar para los valores y preparar para la vida*. Buenos Aires: Magisterio del río de la Plata.
- Surroca, J. (1997). *Léxico de arte*. Tres Cantos (Madrid): Akal.
- Usano, A. M. (1928). El método Decroly. *Publicaciones de la Revista de Pedagogía*.
- V.V.A.A. (1999). *Conocimiento del Medio*. Anaya.
- V.V.A.A. (2012). *Medio natural, social y cultural*. Vicens Vives.
- V.V.A.A. (2015). *Ciencias sociales*. Edelvives.
- V.V.A.A. (2015). *Ciencias Sociales*. Santillana.
- V.V.A.A. (2015). *Ciencias Sociales*. Vicens Vives.

www.mav.cl. (s.f.). Obtenido de <http://www.mav.cl/patrimonio/contenidos/tipos.htm>

www.zaragoza.es/ciudad/museos/ruta-caesaraugusta. (febrero de 2016). Obtenido de www.zaragoza.es/ciudad/museos/ruta-caesaraugusta.

WEBGRAFIA ANEXOS:

Todas las imágenes han sido extraídas de: <https://es.wikipedia.org/>

ANEXOS

(A continuación, se añaden modelos de fichas didácticas y maquetas para el aprendizaje en la Escuela)

Anexo 1

Nombre: _____

Fecha: _____ N° _____

CONOCIENDO LA ANTIGUA ROMA

- Contesta a las siguientes preguntas, indicando qué utilidad crees que tiene cada uno de los siguientes términos que aparecen a continuación:

1. Acueducto:

¿Para qué sirve?

¿Se sigue utilizando actualmente?

2. Anfiteatro:

¿Para qué sirve?

¿Se sigue utilizando actualmente?

3. Arco:

¿Para qué sirve?

¿Se sigue utilizando actualmente?

4. Arco del triunfo:

¿Para qué sirve?

¿Se sigue utilizando actualmente?

5. Arquería:

¿Para qué sirve?

¿Se sigue utilizando actualmente?

6. Busto:

¿Para qué sirve?

¿Se sigue utilizando actualmente?

7. Arquitectura:

¿Para qué sirve?

¿Se sigue utilizando actualmente?

6. Circo:

¿Para qué sirve?

¿Se sigue utilizando actualmente?

7. Columna:

¿Para qué sirve?

¿Se sigue utilizando actualmente?

8. Escultura:

¿Para qué sirve?

¿Se sigue utilizando actualmente?

9. Foro:

¿Para qué sirve?

¿Se sigue utilizando actualmente?

10. Teatro:

¿Para qué sirve?

¿Se sigue utilizando actualmente?

11. Termas:

¿Para qué sirve?

¿Se sigue utilizando actualmente?

12. Urbanismo:

¿Para qué sirve?

¿Se sigue utilizando actualmente?

Anexo 2

1. **Acueducto:** que transporta agua.
Canal de agua subterránea o no.

En la época romana, los puentes sobre arcadas que conducían el agua hasta un depósito desde el que se distribuía a la ciudad. En España son famosos los de Mérida, Segovia y Tarragona.



Fig. 5 Acueducto de Segovia

2. **Anfiteatro:** edificio típicamente romano, destinado al espectáculo público por excelencia: la lucha de gladiadores. Consta de un espacio central abierto, la arena, de forma elíptica o circular. El podio o muro que rodea la arena con dos puertas, situadas en extremos opuestos: por una entraban los gladiadores y por la otra sacaban sus cadáveres.

Las gradas o cavea donde se sentaban los espectadores.

Los vomitorios o escalinatas, que daban acceso a las gradas, separando a su vez las localidades correspondientes a las diferentes clases sociales.

Por extensión, actualmente, se llama anfiteatro a la sala (teatro, aula, auditorio), cuyos asientos están dispuestos en forma circular.

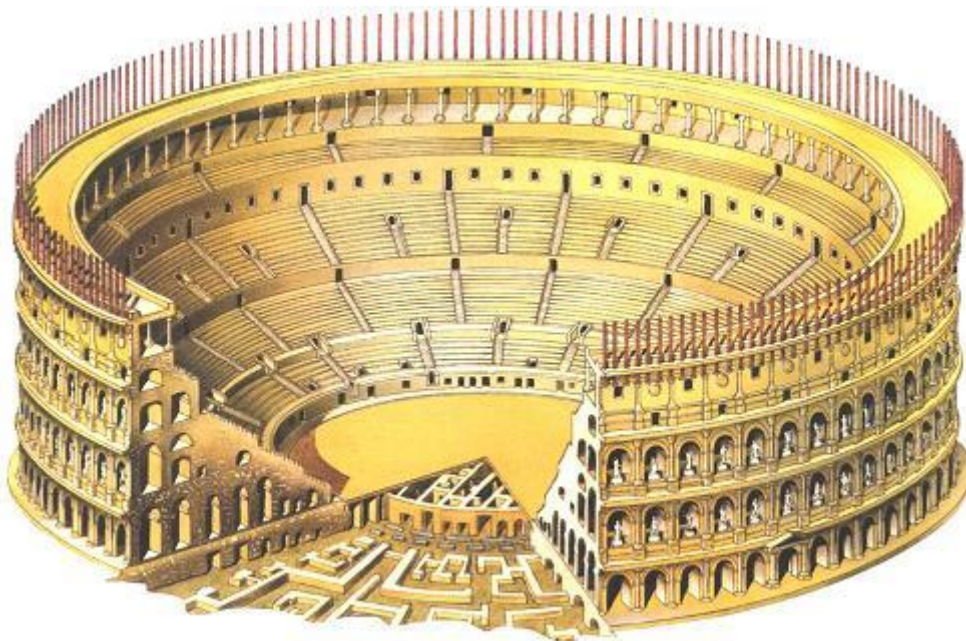


Fig. 6 Maqueta de un anfiteatro romano

3. **Arco:** elemento constructivo propio del sistema dinámico, integrado por diversas piezas, que puede adoptar muy diversas formas. Elemento sostenido de forma curva. Hay muchos tipos: semicircular o de medio punto (empleado por los romanos y en el estilo románico o estilo de los primeros siglos de la Edad Media).

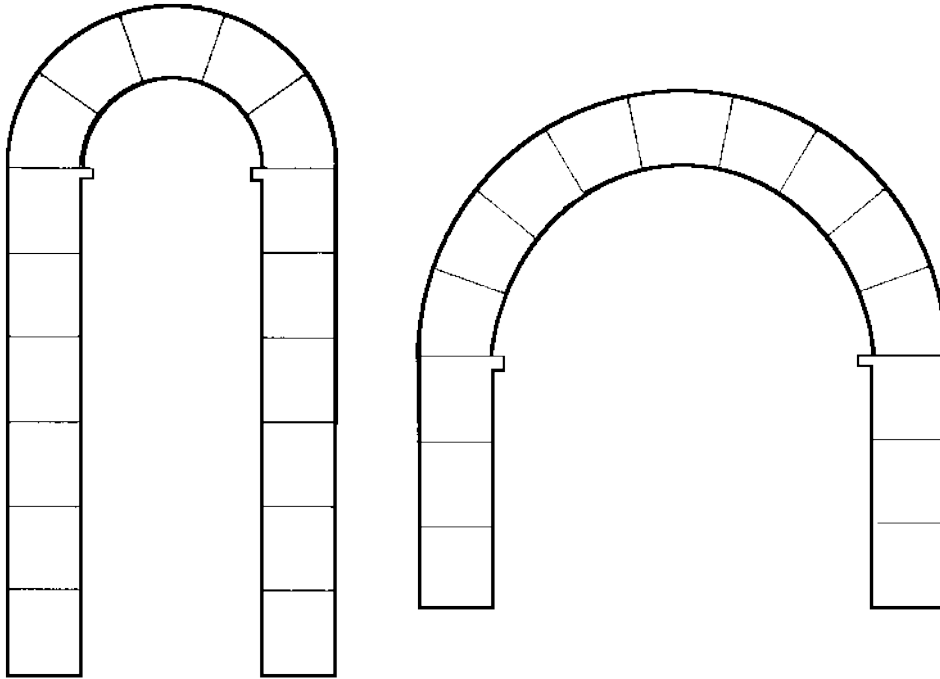


Fig. 7 Muestra de arcos

4. **Arco de Triunfo:** monumento conmemorativo típicamente romano.



Fig. 8 Arco del triunfo, (París)

5. **Arquería:** hilera de arcos.



Fig. 9 Hilera de arcos en el acueducto de Segovia

6. **Arquitectura:** arte y ciencia de construir edificios.



Fig. 10 Planos y arquitectura

7. **Busto:** representación de la parte superior del cuerpo humano: cabeza, cuello y nacimiento de los hombros y del tórax.



Fig. 11 Busto romano

8. **Circo:** edificio romano, destinado a las competiciones hípcas, de forma alargada, cuyos lados mayores son rectos, y los menores, uno circular, y uno ligeramente curvo.



Fig. 12 Maqueta de un circo romano

Columna: soporte generalmente cilíndrico o casi cilíndrico, que suele constar de 3 partes: Basa, fuste y capitel.

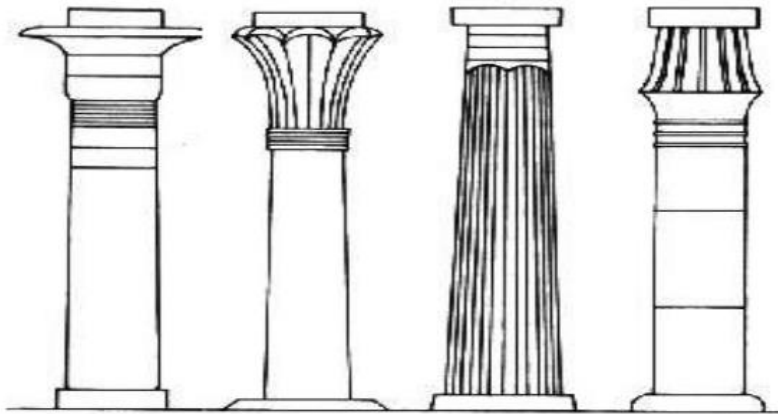


Fig. 13 Modelo de columnas

9. **Escultura:** arte plástica que representa a las figuras en sus tres dimensiones. El relieve está a medio camino entre la escultura y la pintura.



Fig. 14 Escultura romana. Augusto de Prima Porta, Museos Vaticanos

10. **Foro:** en el urbanismo romano, la plaza principal de una ciudad, donde se celebraban el mercado, las reuniones y donde estaban situados los edificios religiosos y civiles más importantes. Se ubicaba en el cruce entre las dos vías principales. En el foro se cruzan el *cardus* y el *decumanus*, las dos calles principales.



Fig. 15 Maqueta de foro romano

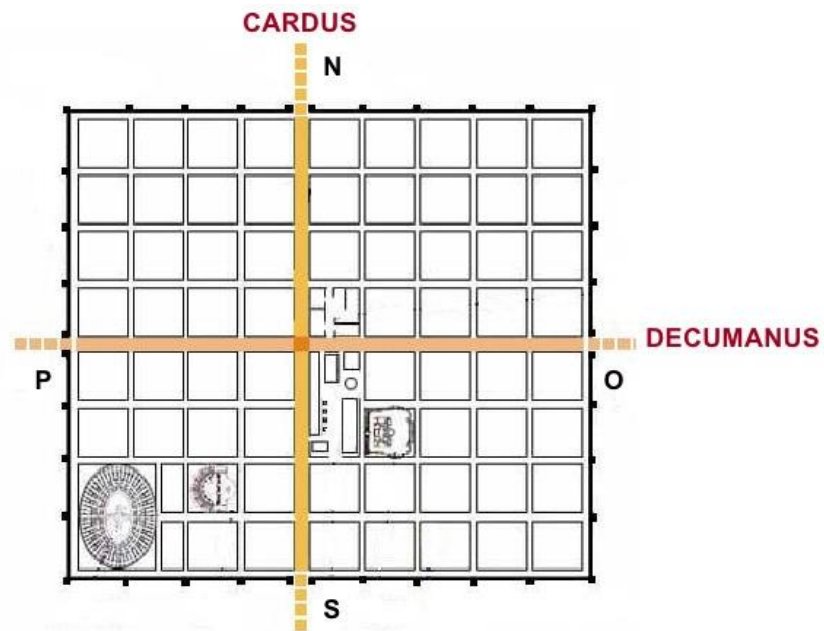


Fig. 16 Plano de la estructura de una ciudad romana: cardus y decumanus

11. **Teatro:** edificio destinado a representaciones escénicas y musicales. El teatro romano, sigue en lo fundamental, la estructura del teatro griego.



Fig. 17 Teatro romano de Bosra, Siria.

12. **Termas:** en la antigua Roma, edificio público destinado a baños, ejercicios gimnásticos, reposo y actividades intelectuales. Consta de: piscina abierta, salas de baños, vestuario, sala de reposo y jardines.



Fig. 18 Termas romanas de Bath, Inglaterra

13. **Urbanismo:** ciencia que estudia los complejos fenómenos del ordenamiento urbano; emplazamiento, servicios, trazado de las calles...



Fig. 19 Urbanismo y trazado de Zaragoza

Anexo 3

¿Estás preparado para reconstruir la vida de Cornelia y Marcus?

Cornelia y Marcus fueron dos hermanos que vivieron en *Caesar Augusta*, la ciudad fundada por los romanos junto al Río Ebro, la cual se llama Zaragoza actualmente. Gracias a los escritos, edificios hallados y otros objetos, se ha logrado reconstruir su vida diaria.

¡ATENTOS!

- **CLASES SOCIALES:**

En la Antigua Roma, existían dos diferentes clases sociales:

Patricios (nobles)



Eran los descendientes de los fundadores de Roma.

Plebeyos



Eran la clase social que no tenía descendientes de las primeras familias que fundaron Roma (patricios).

- **VESTIMENTA:**



Cornelia y Marcus, pertenecían a una familia patricia, con un alto poder adquisitivo. Los Patricios vestían siempre con túnicas, como se ha podido visualizar en las esculturas que han llegado hasta nuestros días.



Las mujeres, llevaban una *stola* sobre la túnica y una *palla* sobre su cabeza cuando salían a la calle.

Los niños llevaban un colgante que se llamaba *bullae*, que era un amuleto que portaban desde su noveno día de nacimiento, hasta el momento de poder vestir, la *toga viril* en el caso de los niños, y la *stola* en

el de las niñas.

- **¿CÓMO ERA CAESAR AUGUSTO?**

Marcus y Cornelia, viven en un *domus* ubicado en el *foro*, la plaza más importante de la ciudad donde se cruzan las dos calles principales; *cardus* y *decumanus*.

Marcus, pasa todos los días por el *foro* para ir a la escuela, donde aprende a leer, escribir y hacer cuentas. Sin embargo, Cornelia se queda en casa, aprendiendo a tejer con su madre. Era muy habitual que las mujeres tejieran las ropas de la familia.

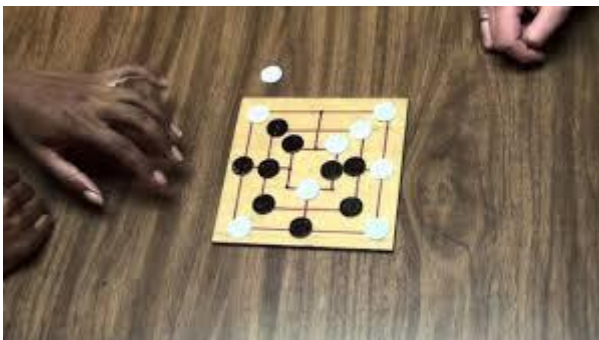
- **OCIO Y DIVERSIÓN:**

¿Cómo se divertían los romanos?

Los adultos, frecuentaban: el teatro y el circo, donde se llevaban a cabo representaciones escénicas y musicales, gladiadores, carros, cacerías, competiciones hípcas...

Sin embargo, los niños tenían juegos muy parecidos a los nuestros, como la peonza, las muñecas y el molino.

¿Sabéis lo que era el molino? Era un juego semejante al tres en raya, en el que había dos jugadores; uno con fichas blancas y otro con negras. El objetivo era colocar tres fichas seguidas de un mismo jugador.



- **LA COMIDA EN CAESAR AUGUSTO:**

Los habitantes de Caesar Augusta, tenían también tres comidas diarias: desayuno (*ientaculum*), almuerzo (*prandium*) y la cena.

Los romanos cocinaban con alimentos que procedían del campo, de la caza y de la pesca.

- **LA HIGIENE Y LA COSMÉTICA:**

Las antiguas habitantes de Caesar Augusta se maquillaban, se peinaban y se aseaban y arreglaban mucho, ya que les gustaba lucir un buen aspecto y causar un buen aspecto para aparecer por el *foro*. Los romanos, acudían frecuentemente a las termas públicas a tomar baños. Los hombres y las mujeres acudían en diferentes horarios. Además las mujeres patricias, tenían sirvientas especializadas en pintarlas y arreglarlas, eran las *ornatrix*. Los

hombres, acudían a la *trostina*, una barbería pública. La moda de los hombres era llevar la cara afeitada y un flequillo sobre la frente.



ACTIVIDADES Y CURIOSIDADES PARA APRENDER MÁS:

¿Sabías que hasta el año 23 a.C los años tenían solo 10 meses y desde entonces tenemos 12?

Se añadieron dos meses, uno en honor al emperador Julio César y otro en honor a César Augusto. ¿Cuáles fueron?

→ Señala si las siguientes afirmaciones son verdaderas, en el caso de que sean falsas explica por qué.

- Los niños y niñas de Caesar Augusto, aprendían a leer, escribir, hacer cuentas y tejer en la escuela.
-
-

- Las mujeres y los hombres coincidían en las termas o baños públicos, considerados un lugar de ocio.
-
-

- Solo los niños llevaban la bulla, y esta era de manera decorativa.

- Los patricios eran los ricos y los plebeyos los pobres.

- En el *foro*, se cruzaban las dos calles principales; *cardus* y *decumanus*.

Anexo 4

Criterios de evaluación	Herramienta	Porcentaje
<ul style="list-style-type: none"> • Aprender el léxico relacionado con la antigua Roma. 	Fotocopia 1	10%
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la utilidad de las edificaciones romanas. 	Fotocopias	10%
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer los museos romanos de Zaragoza, ciudad de referencia. 	Observación	10%
<ul style="list-style-type: none"> • Conocer la utilidad de algunos objetos comunes a la época romana, sabiéndolos distinguir a los actuales. 	Fotocopias	10%
<ul style="list-style-type: none"> • Profundizar en la vida de dos jóvenes habitantes de la antigua Roma, para aprender cómo era el día a día en todos los ámbitos sociales. 	Cuadernillo Cornelia y Marcus.	15%
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes participan en las actividades con una actitud positiva y colaborativa. 	Observación	15%
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes respetan el material, y se comportan adecuadamente en los museos. 	Observación	15%
<ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes mejoran en los conocimientos sobre Roma y sus edificaciones, como base de la civilización respecto al primer día de la UD. 	Fotocopia 1	15%