

**PROYECTO PARA LA ELABORACIÓN DE MATERIALES CURRICULARES Y
RECURSOS DIÁCTICOS DEL ÁMBITO DE HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE
EN SU MODALIDAD “CRECIENDO EN SALUD”**

¿QUIÉNES ERAN LOS ROMANOS?

La Vida en la Antigua Roma”

CONVOCATORIA 2.020

E.I. “LA HUERTA”

ALMONTE (HUELVA)

Presentado por: María Dolores Arroyo Fernández

ÍNDICE	PAG
1. TÍTULO DEL PROYECTO.....	3
2. ETAPAS, NIVELES EDUCATIVOS Y TIPO DE ALUMNA AL QUE VA DIRIGIDO.....	3
3. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL A ELABORAR O DISEÑAR.....	3
4. TIPO O TIPOS DE SOPORTE	7
5. ASPECTOS INNOVADORES DE LOS MATERIALES A REALIZAR O DISEÑAR.....	8
6. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO.....	10
7. CONCRECCIÓN DE LOS OBJETIVOS, COMPETENCIAS BÁSICAS, CONTENIDOS, MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y/O CRITERIOS DE EVALUACIÓN QUE SE TRABAJARÁN EN EL MATERIAL Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LAS MATERIAS Y ÁREAS DEL CURRÍCULO.....	13
8. PLANIFICACIÓN, FASES DE DESARROLLO, PROCESO DE VALIDACIÓN DEL MATERIAL Y CALENDARIO DEL PROYECTO.....	19
9. MÉTODO DE TRABAJO DEL EQUIPO, DISTRIBUCIÓN DE TAREAS ENTRE EL PROFESORADO.....	20
10. POSIBILIDADES DE APLICACIÓN, ADAPTACIÓN Y GENERALIZACIÓN DEL MATERIAL A OTROS CENTROS Y CONTEXTOS EDUCATIVOS.....	21
11. OTROS ASPECTOS QUE SE CONSIDERA OPORTUNO DESTACAR.....	22

PROYECTO PARA LA ELABORACIÓN DE MATERIALES CURRICULARES Y RECURSOS DIDÁCTICOS DEL ÁMBITO DE HÁBITOS DE VIDA SALUDABLE

CONVOCATORIA 2.020

1. TÍTULO DEL PROYECTO.

El Recurso Didáctico que vamos a crear se llamará:
“¿QUIÉNES ERAN LOS ROMANOS? La vida en la Antigua Roma”.

2. ETAPAS, NIVELES EDUCATIVOS Y TIPO DE ALUMNADO AL QUE VA DIRIGIDO.

El proyecto se desarrollará en la Etapa de Educación Infantil, en el tercer nivel, con el alumnado de 5 años.

Desarrollaremos el proyecto en la Escuela de Infantil “La Huerta”, situada en Almonte, provincia de Huelva.

3. DESCRIPCIÓN DEL MATERIAL A ELABORAR O DISEÑAR.

Pretendemos elaborar un material que sirva como guía para trabajar el Imperio Romano en la segunda Unidad Didáctica del primer trimestre con el alumnado del tercer nivel de Educación Infantil, es decir, con el alumnado de 5 años. Se trata, concretamente, de un REA (Recurso Educativo Abierto), que se elaborará con la herramienta de autor exelearning, el editor libre y de fuente abierta diseñado para crear recursos educativos.

Este material lo utilizaremos como guía del proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula y a la vez, lo usaremos para establecer cauces de comunicación efectivos entre la escuela y las familias, ya que al tratarse de Educación Infantil, usaremos el REA como vía de difusión del trabajo que realizamos en la escuela, y que así las familias puedan seguir de cerca el proceso de aprendizaje de sus hijos, apoyando y reforzando los aprendizajes. Añadiremos en este punto, que el proyecto surge como una necesidad de elaborar este Recurso didáctico ante la carencia de recursos de este tipo dirigidos al alumnado de Educación Infantil. Su utilización la relacionamos con el **Programa de Innovación Educativa “Creciendo en Salud”, del ámbito de Hábitos de Vida Saludable**, ya que trabajaremos, como se explicará más adelante, la *alimentación saludable*.

El REA lo difundiremos, asimismo, entre nuestra comunidad educativa para hacer partícipe a las familias del proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado.

Además, a lo largo del desarrollo del proyecto, se irá fabricando todo el material que sea necesario para trabajar los contenidos propuestos, en función del aspecto que estemos trabajando. En la fabricación de este material tendrá un papel muy activo el alumnado al que va dirigido, que será el principal protagonista no sólo del proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también y muy importante, de la fabricación de los materiales que sean necesarios para llevar a cabo el aprendizaje en el aula, vivenciando los contenidos, principio fundamental en la Educación Infantil.

En resumen, los materiales educativos que elaboraremos, además del REA, serán:

- Cocinita Romana para el Rincón de Juego Simbólico, donde el alumnado podrá adentrarse en una cocina de la Antigua Roma, allí no había ni electricidad, ni electrodomésticos, ni agua corriente, y cocinarán como lo hacían ellos en aquel tiempo. Analizaremos el menú de los Romanos y Romanas en el que tenía un papel muy importante la fruta. El alumnado dramatizará qué comían (resaltaremos la **importancia del Consumo de Fruta** para el pueblo romano, pues constituía gran parte de su dieta), cómo cocinaban y cómo comían (Hábitos de Vida Saludable).

Se planificará la actividad **atendiendo a la diversidad del alumnado**, así arbitraremos las medidas necesarias para garantizar la consecución de los objetivos en todo el alumnado, usaremos pictogramas en el planteamiento de la tarea, enfocaremos la actividad de manera dinámica e introduciremos cuantos cambios sean precisos para atender a la totalidad del alumnado.

- Fabricaremos un Calendario de Desayuno Saludable, donde tendrá una importancia especial el consumo de fruta, que premiaremos periódicamente (**Hábitos de Vida Saludable**). Haremos hincapié en lo perjudicial que son las bebidas azucaradas, ya que coincidiendo con el lanzamiento del estudio: “El Estado Mundial de la Infancia 2.019: Niños, alimentos y nutrición” y con el Día Mundial de la Alimentación, que se celebra el 16 de octubre, UNICEF Comité Español, ha elaborado en colaboración con la Gasol Foundation, el informe “*Malnutrición, obesidad infantil y derechos de la infancia en España*”, en dicho informe queda patente que en nuestro país, un 35% de los niños de 8 a 16 años tiene exceso de peso debido a un exceso de Hábitos No Saludables, entre ellos el consumo de dichas bebidas azucaradas, así

trataremos de inculcar la moderación en su consumo, así como el de dulces y chucherías.

La **Atención a la Diversidad** estará presente en esta actividad tanto como en las demás, usaremos imágenes y pictogramas en la explicación de la información que vamos a hacer llegar al alumnado, igualmente, nos apoyaremos en imágenes para plantear la actividad y prestaremos los apoyos necesarios en la consecución de la misma.

- **Frutómetro:** controlaremos el consumo de fruta, por un lado, la ofrecida por el “Programa del Consumo de Fruta en la Escuela”, y por otro lado, se controlará y premiará el consumo de fruta el día de la semana que toque dentro del Calendario de Desayuno Saludable que elaboraremos en el punto anterior.

Para **atender a la diversidad**, explicaremos la actividad apoyándonos en pictogramas.

- **Emocionómetro,** las **emociones** constituyen un tema transversal de especial importancia a lo largo de todo el curso, e igualmente tendrá relevancia en el proyecto que pretendemos desarrollar. Este proyecto se sitúa, como dijimos antes, en la segunda Unidad Didáctica del primer trimestre. Así, para trabajar las emociones, en la primera Unidad Didáctica del curso trabajaremos el cuento “El Monstruo de Colores”, leeremos el cuento y lo trabajaremos en clase, fabricaremos los 5 monstruos de colores que se identifican con las 5 emociones principales que se van a trabajar a lo largo del curso y lo usaremos para dramatizar el cuento y así vivenciarlo. Para cuando vayamos a desarrollar el proyecto que se propone en estas líneas, estaremos con la segunda Unidad Didáctica, y es entonces cuando fabricaremos el Emocionómetro: la clase se divide en 5 grupos, ya que nuestra metodología de trabajo en el aula es por Rincones Puros, cada equipo elaborará un monstruo en una cartulina de cada color, según la emoción, colocaremos escrito en mayúsculas el nombre de la emoción en la cartulina. Posteriormente, engancharemos las cartulinas una detrás de otra creando un mural con cada emoción. Seguidamente, cada niño decorará una pinza de madera como más le guste, las identificaremos con el número de la lista o con su foto, y ellos mismos colocarán esta pinza en la cartulina del color de la emoción que sientan en cada momento. El Emocionómetro se colocará en la Asamblea, y cada niño podrá cambiar la pinza de sitio según la emoción que sienta, aunque sistemáticamente analizaremos las emociones que sintamos en la Rutina de la Asamblea.

Periódicamente pediremos al alumnado que explique el porqué de su estado emocional, tomando así conciencia de que determinados hechos nos generan determinadas emociones.

La **atención a la diversidad** en esta actividad queda garantizada en sí misma, ya que el tratamiento de la información se realiza de manera muy visual, no obstante, nos apoyaremos en pictogramas, si fuera necesario, para la explicación de las tareas a realizar.

- Elaboraremos Monedas Romanas, porque también trataremos el comercio en Roma, las primeras tiendas (Lógica-matemática).

Fabricaremos monedas de diferentes tamaños y colores, para su mejor identificación:

- Áureos: le daremos valor 10, serán amarillas, ya que estaban hechas con oro.
- Denarios: le daremos valor 5, serán grises, ya que estaban fabricadas con plata.
- Dupondios: le daremos valor 2, serán marrones, porque estaban fabricadas con bronce.
- As: le daremos valor 1, serán de color rojo, porque estaban fabricadas de cobre.

Les hemos dado estos valores porque son fáciles de descomponer para el alumnado del tercer nivel de Educación Infantil, para que puedan usarlas en las tiendas romanas, esto se relaciona también con el método ABN que usamos para trabajar la Lógica-matemática. En cuanto a la tienda, montaremos una Frutería con la fruta y verdura de la cocinita de la clase, el equipo que juegue en el Rincón de la Cocinita, dramatizará: un alumno o alumna será el tendero o tendera, y los demás del equipo, serán los compradores o compradoras, vestidos de romanos y romanas con telas a modo de túnicas y estola.

La **atención a la diversidad** en esta actividad se realizará a través de imágenes en cuanto a la información a transmitir, e igualmente, para la realización de la tarea en sí misma.

- Fabricarán un mosaico individual, con el que formaremos un gran mosaico que colocaremos en el centro (trabajo individual y colaborativo).

Atenderemos a la diversidad explicando la información con pictogramas, y dando las instrucciones para la realización de la tarea individual mediante imágenes también. Además, prestaremos apoyo a todo el alumnado que lo precise para la correcta realización de la actividad, ya que se precisa una motricidad fina bastante desarrollada.

- Elaboraremos entre todo el alumnado del tercer nivel de Educación Infantil, un Anfiteatro Romano, de este modo trabajaremos las diversiones del pueblo romano, así como la importancia de hacer deporte, ya que eran muy buenos deportistas (Hábitos de Vida Saludable y trabajo colaborativo).

La **atención a la diversidad** se garantizará mediante el uso de imágenes en la explicación de la tarea, e igualmente, apoyaremos al alumnado que lo necesite para su realización.

- Se elaborará un soldado romano por unidad, ya que esta figura es muy relevante en el Imperio Romano, y contribuyó de manera muy determinante a su gran expansión.

La **atención a la diversidad** se realizará mediante pictogramas y apoyo para el alumnado que lo necesite, como en los casos anteriores.

- El alumnado fabricará una tablilla romana, donde escribirá su nombre en romano (Lenguaje y Comunicación).

La **atención a la diversidad** se realizará mediante el apoyo en la explicación de la información con imágenes e igualmente, en la explicación de la tarea. También se apoyará en el desarrollo de la actividad a todo el alumnado que lo precise.

4. TIPO O TIPOS DE SOPORTE (IMPRESO, AUDIOVISUAL U OTROS).

Distinguiremos, por un lado el REA, que por sus propias características, se presentará en soporte digital, ya que se elaborará con la herramienta de autor exelearning.

Por otro lado, el resto de materiales educativos que resultarán del desarrollo del REA, y que quedaron descritos en el apartado anterior, se realizarán cada uno en el soporte que corresponda:

- Cocinita Romana: soporte papel, con apoyo de otros.
- Calendario de Desayuno Saludable: soporte impreso.
- Emocionómetro: soporte impreso.
- Monedas romanas: soporte papel y plastificado posterior.
- Mosaico romano: soporte papel.
- Anfiteatro romano: soporte papel.
- Soldados romanos: soporte papel.
- Tablilla romana: soporte papel (cartulina), plastilina, punzones y cola.

5. ASPECTOS INNOVADORES DE LOS MATERIALES A REALIZAR O DISEÑAR.

En cuanto al REA, es innovador en sí mismo, ya que la herramienta de autor de código abierto en cuyo desarrollo internacional participa CeDeC junto a otras instituciones, que se usa en su realización, exelearning, es una apuesta del INTEF. Esta herramienta surge en el marco de la **Atención a la Diversidad**, la estructura de los contenidos es dinámica e interactiva. Además de forma prioritaria, debe ser un material abierto, es decir, que pueda ser actualizado y revisado por cuantos profesionales quieran participar en la difusión y mejora del recurso en sí.

Exelearning es, como hemos dicho más arriba, una herramienta de código abierto, multiplataforma disponible tanto para Windows, Linux y Mac, que permite exportar el contenido generado, además de a formato web, a paquetes SCORM o IMS, los cuáles pueden ser integrados en plataformas de aprendizaje como Moodle. Además de todo lo expuesto, las características de exelearning permiten que su manejo pueda ser aprendido de manera rápida y sencilla. Una vez difundido el recurso creado con esta herramienta, cualquiera puede usarlo de manera fácil y muy intuitiva, incluso desde un teléfono móvil, lo que hace el recurso creado con esta herramienta muy accesible a cualquier usuario. Ésta es otra de sus características a destacar.

Exelearning mantiene el equilibrio entre simplicidad y prestaciones ya que permite:

- Crear un árbol de navegación básico.
- Escribir texto o copiarlo desde otras aplicaciones.

- Enriquecer nuestro texto incluyendo efectos (paginación, acordeón, pestañas, carrusel, línea del tiempo, listas de definiciones, el ahorcado...) y actividad de retroalimentación.
- Incluir imágenes, vídeos, animaciones y sonidos.
- Realizar actividades interactivas: Geogebra, desplegable, cuestionario, lista desordenada, elección /selección múltiple, verdadero-falso, rellenar huecos, cuestionario SCORN...
- Enlazar artículos de la Wikipedia, ficheros adjuntos, galería de imágenes, sitio web externo, ampliar con lupa,...
- Embeber elementos multimedia como vídeos, presentaciones, textos o audios.
- Permite incluir actividades realizadas con otras aplicaciones (sean software libre o no)
- Crear plantillas de estilo personalizadas.
- **En definitiva, crear contenido educativo perdurable y de gran calidad.**

Los recursos creados con esta herramienta de autor pueden estar disponibles en diversos formatos: como sitios web (carpeta autocontenida y html única), pdf o formato ePub3.

Además, los recursos creados con exelearning pueden publicarse:

- En la plataforma **Procomún**.
- En **Moodle**.
- En Drive.
- En **Graasp**.

Graasp es una plataforma abierta de la CE que permite publicar contenidos creados con exelearning, ofreciendo además una buena visibilidad a través de móvil y Tablet, que son los dispositivos más comunes y usados, con lo que favorecemos también la accesibilidad al Recurso Educativo creado.

Por último, destacar, que no hemos encontrado ningún recurso educativo que trabaje esta temática desde esta perspectiva y con la herramienta que hemos utilizado, que como hemos señalado anteriormente, lo hace extrapolable a la realidad de cualquier centro, pues se trata de un Recurso Educativo Abierto en sí mismo, duradero y modificable.

En cuanto al resto de materiales que resultarán del desarrollo mismo del proyecto que presentamos, son innovadores en tanto en cuanto serán realizados por el alumnado, y por tanto, responderán a sus necesidades. Con esto conseguiremos que vivencien y experimenten por sí mismos los contenidos que vamos a desarrollar.

6. FUNDAMENTACIÓN PEDAGÓGICA DEL PROYECTO.

Partiendo del objetivo principal de la educación: “el desarrollo integral del alumnado”, con este proyecto pretendemos educar en salud, fomentando los **Hábitos de Vida Saludables** desde las edades más tempranas. Para ello, utilizaremos la Antigua Civilización Romana como base, aprovechando que para la población romana era muy importante el consumo de fruta, lo que nos viene muy bien para relacionar los contenidos a trabajar con el Programa que desarrollamos en el centro “Creciendo en Salud”, y dentro de éste en el *Programa del Consumo de Fruta en la Escuela*.

El Recurso Didáctico que vamos a crear lo usaremos como guía y también para difundir lo trabajado en la escuela, con ésto pretendemos:

- Conectar las familias con la escuela estableciendo cauces de comunicación entre ambos estamentos tan importantes en la educación del alumnado, esto se antoja fundamental.
- Contribuir al desarrollo del lenguaje oral del alumnado, mediante las conversaciones que los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje mantendrán con sus familias sobre lo que se muestra en el REA. Esta actividad es muy importante, pues además de contribuir al desarrollo de la capacidad comunicativa, también sirve para fortalecer las relaciones familiares, en estos momentos en los que los adultos vamos corriendo de un lado a otro y apenas se repara en la importancia de establecer estos cauces comunicativos tan importantes para el desarrollo del alumnado.
- Implicar a las familias en la promoción de **Hábitos de Vida Saludable**, incentivando el consumo de fruta, ya que en el frutómetro se contabilizará el consumo de la fruta tanto los días de entrega de fruta del *Programa del Consumo de Fruta en la Escuela*, como los días establecidos en el Calendario de Desayunos Saludables.
- Además, el REA contribuirá al acercamiento del alumnado a los recursos digitales, dando respuesta a uno de los **objetivos planteados en la propuesta pedagógica del centro** para el alumnado del tercer nivel de Educación Infantil.

- Igualmente, el REA da respuesta a varias de las **Finalidades Educativas planteadas en el Plan de Centro**, donde puede leerse literalmente:

“Finalidad 1. Queremos una escuela activa e investigadora, con la participación del alumnado en el proceso de aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico en nuestros alumnos/as, como parte de su desarrollo integral. Para ello, entre otras cosas:

- *Posibilitaremos aprendizajes significativos adaptados a sus características, para conseguir una autonomía progresiva e ir formándose una imagen positiva de sí mismo/a.*
- *Favoreceremos la investigación e innovación educativas entre los profesionales del centro, de forma que siempre se mantenga la inquietud por mejorar”.*

“Finalidad 4. Facilitaremos la participación de todo el profesorado y la integración de los padres/madres en el Centro consiguiendo una escuela democrática y abierta...”

“Finalidad 5. Potenciaremos la coordinación y cooperación entre los diferentes órganos colegiados, unipersonales y todo el Equipo Docente, creando en todo momento un clima relajado y democrático, donde la comunicación sea fluida y constante.”

Con el Recurso que vamos a crear y desarrollar, contribuimos a la consecución de las **Finalidades Educativas de nuestro Plan de Centro** mencionadas: la Finalidad Educativa 1, 4 y 5, aspecto muy importante, pues las Finalidades Educativas son el referente de las actuaciones que se desarrollan en un centro.

- Por último, en las mencionadas Finalidades Educativas del Plan de Centro, se puede leer: *“El sistema educativo andaluz tiene como prioridad establecer las condiciones que permitan al alumnado alcanzar las **Competencias Básicas** establecidas para la enseñanza obligatoria. Teniendo en cuenta que nuestro centro es sólo de Educación Infantil, creemos conveniente ir preparando a nuestro alumnado para que en la Etapa de Educación Primaria puedan ser partícipes de estas consecuciones:*

1. **Competencia en comunicación lingüística**, referida a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita.
2. **Competencia de razonamiento matemático**: entendida como la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, así como los símbolos y resolver problemas de la vida diaria.
3. **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural**, que recogerá la habilidad para la comprensión de los sucesos, la predicción de las consecuencias y la actividad sobre el estado de salud de las personas y la sostenibilidad medioambiental.
4. **Competencia digital y tratamiento de la información**, entendida como habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.
5. **Competencia social y ciudadana**, entendida como aquella que permite vivir en sociedad y ejercer la ciudadanía democrática.
6. **Competencia cultural y artística**, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos.
7. **Competencia y actitudes para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida**.
8. **Competencia para la autonomía e iniciativa personal**, que incluye la posibilidad de optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida.”

Con el REA que pretendemos crear dentro de este proyecto que presentamos, se contribuye al acercamiento del alumnado del tercer nivel de Educación Infantil a cada una de las mencionadas **Competencias Básicas**, pilares fundamentales de la Educación Obligatoria que comenzarán en el curso siguiente y para las que ya irán preparados tras haber realizado las actuaciones que se proponen en el Recurso Educativo que deseamos poner en marcha en nuestro centro.

Con todo lo expuesto, queda suficientemente fundamentado pedagógicamente la conveniencia de la realización del proyecto que presentamos en este documento.

7. CONCRECCIÓN DE LOS OBJETIVOS, COMPETENCIAS BÁSICAS, CONTENIDOS, MÉTODOS PEDAGÓGICOS Y/O CRITERIOS DE EVALUACIÓN QUE SE TRABAJARÁN EN EL MATERIAL, Y SU RELACIÓN CON EL DESARROLLO DE LAS MATERIAS Y ÁREAS DEL CURRÍCULO.

El Material Educativo que vamos a crear, esto es, el REA “¿QUIÉNES ERAN LOS ROMANOS? La vida en la Antigua Roma”, pretende conseguir los siguientes **objetivos**:

1. Conocer quiénes eran los romanos y las romanas.
2. Conocer cómo eran las casas de los romanos: su estructura y habitaciones:
 - El patio de la casa romana.
 - La sala comedor: ¿Qué comían los romanos?
 - La cocina romana y sus utensilios.
 - El dormitorio.
3. Analizar la familia romana: sus miembros.
4. Conocer cómo se alimentaban
5. Identificar el vestido, el calzado, el peinado y sus accesorios.
6. Conocer la calzada romana.
7. Conocer las diversiones del pueblo romano y analizar sus características: el Anfiteatro, el Circo Romano y las Cuádrigas.
8. Conocer los soldados.
9. Conocer, analizar y aprender a usar los inventos romanos: Alfabeto, Ábaco y Calendario.
10. Identificar los restos romanos en nuestro pueblo: Almonte.
11. Dar a conocer el trabajo que realiza el alumnado en el aula a toda la Comunidad Educativa.

12. Compartir las experiencias vividas a lo largo del desarrollo del proyecto tanto con las familias como con otros centros.
13. Fomentar la investigación e innovación educativa en el centro.
14. Fomentar el trabajo colaborativo tanto entre el profesorado como entre el alumnado.
15. Propiciar el conocimiento de la herramienta de autor exelearning entre el profesorado, fomentando así el acercamiento a las nuevas tecnologías en la escuela.

En cuanto a las **Competencias Básicas**, con este Recurso Didáctico procuraremos un acercamiento, como expresé anteriormente, a cada una de ellas, dado que nos situamos en la etapa de Educación Infantil. Así, trabajaremos:

1. **Competencia en comunicación lingüística**, porque usaremos el lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita.
2. **Competencia de razonamiento matemático**: en el recurso se trabajará la habilidad para utilizar números y operaciones básicas, así como los símbolos y resolver problemas de la vida diaria.
3. **Competencia en el conocimiento y la interacción con el mundo físico y natural**, trabajaremos la habilidad para la comprensión de los sucesos, la predicción de las consecuencias y la actividad sobre el estado de salud de las personas y la sostenibilidad medioambiental. En nuestro Recurso didáctico hay un espacio muy importante reservado al *Fomento de Hábitos de Vida Saludable*.
4. **Competencia digital y tratamiento de la información**, entendida como habilidad para buscar, obtener, procesar y comunicar la información y transformarla en conocimiento, incluyendo la utilización de las tecnologías de la información y la comunicación como un elemento esencial para informarse y comunicarse.
5. **Competencia social y ciudadana**, trabajaremos con el alumnado las habilidades que permiten vivir en sociedad y ejercer la ciudadanía

democrática, ya que a lo largo del desarrollo del proyecto siempre estarán muy presente las opiniones y aportaciones que los pequeños y las pequeñas vayan haciendo, ya que ellos y ellas son los verdaderos protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje que se pretende propiciar, para conseguir el fin último, que es el *aprendizaje significativo* y el *desarrollo integral* del alumnado.

6. **Competencia cultural y artística**, que supone apreciar, comprender y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de disfrute y enriquecimiento personal y considerarlas como parte del patrimonio cultural de los pueblos. Así, nos acercaremos a las manifestaciones artísticas del pueblo romano con detalle, y trabajaremos sobre ellas en el aula con diferentes actividades que se propondrán a lo largo del desarrollo del Recurso Didáctico.
7. **Competencia y actitudes para seguir aprendiendo de forma autónoma a lo largo de la vida.** esta competencia se hace especialmente presente en este Recurso Didáctico, dado que en la Educación Infantil, el alumnado, guiado siempre por la maestra o maestro, es el protagonista de su propio aprendizaje, como he señalado anteriormente en varias ocasiones.
8. **Competencia para la autonomía e iniciativa personal**, que incluye la posibilidad de optar con criterio propio y espíritu crítico y llevar a cabo las iniciativas necesarias para desarrollar la opción elegida. Esta competencia es muy importante que se trabaje desde la más tierna infancia, dado que hemos de formar futuros ciudadanos y ciudadanas que puedan ejercer su papel en la sociedad de manera coherente y responsable.

Los **contenidos** que vamos a trabajar en el REA “¿QUIÉNES ERAN LOS ROMANOS? La vida en la Antigua Roma” serán:

1. Los romanos y las romanas.
2. La casa romana:
 - El patio de la casa romana.
 - La sala comedor: qué comían los romanos y las romanas.
 - La cocina romana: sus utensilios.
 - El dormitorio.

3. La familia romana: sus miembros.
4. El vestido, el calzado, el peinado y sus accesorios.
5. La calzada romana.
6. La ciudad romana. Las tiendas. Las monedas que usaban.
7. Diversiones romanas: el Anfiteatro, el Circo Romano y las Cuádrigas.
8. Los soldados.
9. Inventos romanos: Alfabeto, Ábaco y Calendario.
10. Los romanos en nuestro pueblo: restos romanos en el término de Almonte.

Los **métodos pedagógicos** que emplearemos para trabajar los contenidos propuestos serán:

1. La *Metodología basada en Proyectos*, en la que se parte de una pregunta, que en nuestro caso sería el título del Recurso Didáctico, a partir de esa pregunta que suscita interés y motivación en el alumnado, éste será el protagonista de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje. Investigaremos, experimentaremos y crearemos como productos finales todos los materiales detallados anteriormente:
 - Cocinita Romana
 - Calendario de Desayuno Saludable
 - Frutómetro
 - Emocionómetro
 - Monedas Romanas
 - Áureos
 - Denarios
 - Dupondios
 - As
 - Mosaico individual con el que compondremos un gran mosaico colectivo.
 - Anfiteatro Romano
 - Soldado romano
 - Tablilla romana

En esta metodología, el aprendizaje de conocimientos tiene la misma importancia que la adquisición de habilidades y actitudes. Finalmente, realizaremos la evaluación en Asamblea.

2. Usaremos el *aprendizaje colaborativo*, el trabajo por grupos y también en gran grupo.
3. El *alumnado*, como ha quedado patente, será el *protagonista* en todo momento de su propio proceso de enseñanza-aprendizaje.
4. Usaremos también el *Aprendizaje por exploración*, ya que incluiremos un experimento.
5. La *Enseñanza por competencias* estará también presente en el desarrollo del este proyecto, dado que intentaremos desarrollar las capacidades, habilidades y actitudes del alumnado para que sepan cómo aplicar lo aprendido en la vida real.
6. Por último, *aprenderemos dentro y fuera del aula*, ya que tenemos programadas dos visitas: una visita teatralizada adaptada a las edades de nuestro alumnado al Conjunto Monumental de Itálica, donde vivenciaran todos los contenidos trabajados, y otra visita al Parque de Doñana donde hay unos restos de un antiguo asentamiento romano.

En cuanto a los **criterios de evaluación**, se detallan a continuación:

1. El alumnado conoce quiénes eran los romanos y las romanas.
2. Conoce cómo eran las casas de los romanos: su estructura y habitaciones:
 - El patio de la casa romana.
 - La sala comedor: ¿Qué comían los romanos?.
 - La cocina romana y sus utensilios.
 - El dormitorio.
3. Analiza la familia romana: sus miembros.
4. Conoce cómo se alimentaban

5. Identifica Hábitos de Vida Saludable.
6. Identifica el vestido, el calzado, el peinado y sus accesorios.
7. Conoce la ciudad romana, la calzada romana, las tiendas y las monedas.
8. Conoce y distingue las diversiones del pueblo romano y analizar sus características: el Anfiteatro, el Circo Romano y las Cuádrigas.
9. Conoce e identifica los soldados romanos.
10. Conoce, analiza y aprende a usar los inventos romanos: Alfabeto, Ábaco y Calendario.
11. Identifica los restos romanos en nuestro pueblo: Almonte.
12. Se comprueba la difusión del trabajo que realiza el alumnado en el aula a toda la Comunidad Educativa mediante el Recurso Educativo Abierto (REA) creado.
13. El Recurso Educativo Abierto creado comparte las experiencias vividas a lo largo del desarrollo del proyecto tanto con las familias como con otros centros.
14. El REA fomenta la investigación e innovación educativa en el centro.
15. El REA fomenta el trabajo colaborativo tanto entre el profesorado como entre el alumnado.
16. El REA propicia el conocimiento de la herramienta de autor exelearning entre el profesorado, fomentando así el acercamiento a las nuevas tecnologías en la escuela.

Trabajaremos todas las **áreas del currículo** que dictan la normativa:

- Área de Conocimiento de sí mismo y Autonomía Personal.
- Área de Conocimiento del Entorno.

- Área de Lenguajes: Comunicación y Representación.

8. PLANIFICACIÓN, FASES DE DESARROLLO, PROCESO DE VALIDACIÓN DEL MATERIAL Y CALENDARIO DEL PROYECTO.

El proyecto se desarrollará en la segunda Unidad Didáctica, en el primer trimestre del curso 2.020-2.021.

Las fases para desarrollar el proyecto serán:

- Programación de la Unidad Didáctica “¿Quiénes eran los Romanos? La vida en la Antigua Roma”. La programación se hará en coordinación con las compañeras del tercer nivel de Educación Infantil. En esta coordinación se acordará la secuencia de actividades, los tiempos de realización de cada una de ellas, así como su ejecución.
- Una vez coordinada la Unidad, se elaborará el REA (Recurso Educativo Abierto), con la herramienta de autor exeelearning, como he especificado anteriormente. En el recurso incluiremos la información relevante sobre los contenidos a trabajar, así como las actividades que llevará asociado cada contenido, y estas actividades las apoyaremos con imágenes y/o vídeos, para que el resultado sea realmente atractivo tanto para el alumnado, que será el protagonista de su propio aprendizaje, como para las familias, que podrán comprender mucho mejor el trabajo realizado en las aulas.
- De manera inherente al propio desarrollo de la unidad, se irán fabricando los materiales detallados en el punto 3 de este proyecto.
- El REA lo difundiremos al comenzar la Unidad Didáctica, con los contenidos a trabajar, aunque aún sin el apoyo de imágenes ni vídeos, que iremos incluyendo a medida que se vayan desarrollando las propias actividades. Así, en torno a la última semana del desarrollo de la Unidad Didáctica, el REA contará con la mayor parte de las imágenes y/o vídeos generados durante el desarrollo de las diferentes actividades, y dará lugar a que el alumnado pueda conversar con su familia sobre lo trabajado en el aula.
- Finalmente, compartiremos el Recurso creado en la plataforma **Graasp.eu**, que como ya expliqué en el punto 5, es una plataforma abierta de la

Comunidad Educativa que permite publicar contenidos creados con exeelearnig, ofreciendo una buena visibilidad a través de móvil y Tablet, para que compañeros y compañeras puedan utilizarlo y modificarlo si lo consideran oportuno.

9. MÉTODO DE TRABAJO DEL EQUIPO, DISTRIBUCIÓN DE TAREAS ENTRE EL PROFESORADO.

El método de trabajo que seguiremos será a través de sesiones de coordinación, seguiremos el **método de trabajo colaborativo** con varias fases:

Fase inicial:

- Se expondrán los objetivos que pretendemos conseguir, así como los contenidos a trabajar y cómo lo vamos a evaluar.
- Se planificará un calendario con las sesiones de trabajo conjunto en las que se diseñará el REA, así como las actividades que vamos a desarrollar.
- El profesorado deberá comprometerse y especificar en qué va a consistir su implicación en el desarrollo del proyecto de manera individual.

Fase de desarrollo:

- La persona que coordina el proyecto se encargará de la coordinar la elaboración del REA, haciendo partícipe al profesorado, y ofreciendo asesoramiento o formación, en su caso, sobre la herramienta de autor que se va a utilizar, exeelearning. La formación de partida con la que contamos es la participación de la persona que coordina este proyecto en un curso ofrecido por el INTEF a través de la UIMP de Valencia en la convocatoria de “Cursos de Verano para el Profesorado 2.019”, de 50 horas de duración. Si fuera necesario, pediremos asesoramiento externo a nuestro CEP de referencia en esta materia.
- A continuación, se desarrollarán todas las actividades detalladas en el Recurso Didáctico, y se irán incorporando los documentos gráficos al REA.
- Seguidamente, tendrá lugar la difusión del REA entre la comunidad educativa.

Fase Final:

- Evaluación, tanto de los objetivos propuestos y contenidos trabajados, como del proceso.
- Evaluación del REA.
- Evaluación del profesorado.
- Publicación del REA en Graasp.eu, para poner el Recurso Didáctico al servicio de otros compañeros y compañeras, que puedan usarlo y modificarlo si lo consideran oportuno, y de otros centros.

10. POSIBILIDADES DE APLICACIÓN, ADAPTACIÓN Y GENERALIZACIÓN DEL MATERIAL A OTROS CENTROS Y CONTEXTOS EDUCATIVOS.

El REA que resultará del desarrollo de este proyecto, podrá aplicarse siempre que se desee trabajar el tema que ocupa el proyecto, ya que ofrece las posibilidades de modificar lo que sea necesario, por tratarse de un Recurso Educativo Abierto creado con exelearning. Exelearning es para siempre ya que tiene las ventajas del software libre: permite alargar la vida de los equipos, es multiplataforma (se adapta a cualquier sistema operativo) y es gratuito. Además cuenta con una comunidad muy activa formada por personas voluntarias, empresas e instituciones que respaldan la herramienta y colaboran en su mantenimiento y desarrollo.

El Recurso Didáctico que vamos a crear incluye:

- Una **GUÍA DIDÁCTICA**, con una breve explicación de los que se pretende trabajar con el REA.
- Una **FICHA TÉCNICA**: donde se especifica el título, nivel educativo, centro de interés , contenidos y temporalización.
- Un apartado de **DESCARGA DEL ELP** que incluye el enlace para poder descargar el Recurso Educativo Abierto creado y una información general sobre el mismo: título, descripción, autoría y licencia.

El REA se constituye, como puede observarse, como un Recurso Didáctico con un **alto nivel de usabilidad**, al ir acompañado de una guía de posibles usos educativos, así como las orientaciones didácticas detalladas contenidas en la Ficha Técnica del recurso.

Asimismo, el REA lo compartiremos en la plataforma graasp.eu, con idea de compartirlo con los compañeros de otros centros.

De igual manera, los materiales que resultan del desarrollo del mismo, esto es: la Cocinita Romana, el Calendario de Desayuno Saludable, el Emocionómetro, las Monedas Romanas, el Gran Mosaico, el Anfiteatro y los Soldados Romanos, son materiales que quedarán en el colegio, y si bien, parte de su interés es que el alumnado participa en su elaboración, haciendo estos materiales suyos y siendo protagonista en su propio proceso, es cierto también que pueden ser utilizados durante todo el curso y reutilizados en los años posteriores, como material a utilizar, como material para exponer o como guía en próximos procesos de elaboración.

11. OTROS ASPECTOS QUE SE CONSIDERA OPORTUNO DESTACAR.

En este apartado nos gustaría especificar que dentro de nuestro proyecto tiene un lugar muy importante la **Atención a la Diversidad** del alumnado a lo largo de todo el desarrollo del Recurso Didáctico, como ha quedado detallado en cada una de los materiales físicos que nos proponemos hacer.

Así, en cada actividad que vayamos a desarrollar habrá un apartado en la planificación de la misma dedicado a arbitrar las medidas pertinentes para que todos los niños y niñas puedan alcanzar los objetivos que nos proponemos y puedan trabajar los contenidos con todas las garantías.

En la realización del REA también habrá una especial atención a este apartado, aunque hemos de señalar que al tratarse de un recurso fundamentalmente visual, queda garantizada la atención a la diversidad en sí mismo, no obstante pondremos especial atención, como hemos indicado, para que el Recurso Didáctico llegue de manera efectiva a todo el alumnado al que va dirigido.

DIRECCIÓN GENERAL DE FORMACIÓN DEL PROFESORADO E
INNOVACIÓN EDUCATIVA.