|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **COMPETENCIAS CLAVE**  **AA**: APRENDER A APRENDER  **CDIG:** COMPETENCIA DIGITAL.  **SIEE:** SENTIDO DE INICITIAVA Y ESPÍRITU EMPRENDEDOR.  **CL**:COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA  **CMTC:**MATEMÁTICA Y COMPETENCIAS BÁSICAS Y CIENCIA Y TECNOLOGÍA  **CSC**:SOCIALES Y CÍVICAS  **CEC**:CONCIENCIA Y EXPRESIONES CULTURALES | **PREGUNTA GUÍA**    1.- ¿Qué conocemos de la antigua Roma?  2.- ¿Conoces algún resto Romano en tu ciudad o en los alrededores?  3-¿Cómo vivían? | **RECURSOS**  **Recurso personales:**  El tutor, el maestro en pedagogía terapéutica, maestro de audición y lenguaje y familia.  **Recursos materiales:**  Libros textos, materiales reciclados, tablet, ordenador, pizarra digital,etc.  **Espacios:**  El aula, hall, salida al entorno. |
| **MATEMÁTICAS.**  BLOQUE 1: PROCESOS, MÉTODOS Y ACTITUDES  4.1 Desarrolla y muestra actitudes adecuadas para el trabajo en matemáticas: esfuerzo, perseverancia, flexibilidad, precisión e interés.  5.1 Afronta el error como parte del aprendizaje y pone medios para superarlo  BLOQUE 4: GEOMETRÍA  2.5 Describe y clasifica objetos utilizando el vocabulario geométrico básico.  2.6 Cálculo de perímetros de polígonos regulares e irregulares.  **LENGUA.**  BLOQUE 1: COMUNICACIÓN ORAL: HABLAR Y ESCUCHAR.  1.1. Emplea la lengua oral con distintas finalidades (académica, social y lúdica) y como forma de comunicación y de expresión personal (sentimientos, emociones...).  1.2 Transmite oralmente las ideas con claridad, coherencia y corrección.  1.3. Aplica las normas socio-comunicativas: escucha activa, espera de turnos, participación respetuosa, adecuación a la intervención del interlocutor y ciertas normas de cortesía.  3.1 Se expresa con una pronunciación y una dicción correctas: articulación, ritmo, entonación y volumen.  3.2 Participa activamente en situaciones comunicativas propias de la vida escolar  5.1 Utiliza un vocabulario adecuado a la intención comunicativa  BLOQUE 2: COMUNICACIÓN ESCRITA: LEER.  1.1 Lee en voz alta diferentes tipos de textos apropiados a su edad con fluidez y entonación adecuada  7.1 Es capaz de consultar diferentes fuentes bibliográficas y textos de soporte informático para obtener datos e información.  7.2 Realiza trabajos individuales o en grupo utilizando la información recogida  9.1. Usa los medios informáticos de forma responsable cuando busca información.  BLOQUE 3: COMUNICACIÓN ESCRITA: ESCRIBIR.  4.1 Escribe diferentes tipos de textos de forma creativa partiendo de estímulos diversos.  6.1 Redacta textos utilizando los pasos de planificación, redacción, revisión y mejora.  7.1 Utiliza las TIC como recurso para la realización de tareas diversas: escribir, modificar un texto, crear tablas y gráficas, hacer presentaciones, etc.  **CIENCIAS DE LA NATURALEZA.**  BLOQUE 1: INICIACIÓN A LA ACTIVIDAD CIENTÍFICA  4.3 Presenta los trabajos de manera ordenada, clara y limpia, en soporte papel y digital  4.4 Utiliza estrategias para realizar trabajos de forma individual y en equipo, mostrando habilidades para la resolución pacífica de conflictos.  **CIENCIAS SOCIALES.**  BLOQUE 1: CONTENIDOS COMUNES  1.1 Selecciona información, concreta y relevante  1.2 Organiza la información buscada  1.3 Obtiene conclusiones  2.1 Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación (Internet, blogs) para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados.  3.1 Realiza las tareas encomendadas.  3.2 Presenta los trabajos de manera ordenada, clara y limpia.  4.1 Realiza trabajos y presentaciones en grupo mostrando habilidades de cooperación (diálogo, respeto a las opiniones ajenas, respeto a las normas, cumplimiento de las responsabilidades) dentro del equipo.  5.1 Acepta las ideas y aportaciones ajenas en diálogos y debates.  7.1 Desarrolla actitudes de cooperación para trabajar en equipo.  7.2 Acepta las responsabilidades en los trabajos de grupo, así como las ideas ajenas.  BLOQUE 4: LAS HUELLAS DEL TIEMPO  3.2. Explica aspectos relacionados con la forma de vida y organización social de España en la Edad Antigua.  3.3. Localiza en el tiempo y en el espacio algunos hechos fundamentales de la Edad Antigua en España  4.1. Profundiza su conocimiento sobre la Prehistoria y la Edad Antigua a través de diferentes medios: cómics, revistas, vídeos, libros.  **CONOCIMIENTO APLICADO.**  1.1Manifiesta su opinión en situaciones de interacción entre iguales.  1.2. Respeta opiniones ajenas  1.3. Respeta turnos de intervención.  1.5. Participa de forma activa en trabajos grupales.  2.2. Comprende la información obtenida sobre un tema o cuestión a tratar  3.1Se expresa con fluidez y ritmo adecuada.  3.2 Introduce y finaliza su exposición de forma adecuada.  4.1Desglosa y planifica las acciones que se deben seguir en la ejecución de sus tareas y las funciones de cada miembro del grupo  4.2 Muestra capacidad para autoevaluación con rigor.  5.2Manifiesta empatía por las emociones ajenas.  5.3Respeta la libertad de expresión.  5.4Se expresa de forma creativa para plasmar ideas, sentimientos o emociones, por diferentes vías artísticas. | **PRODUCTO FINAL**  Maquetas de una antigua ciudad romana. | **HERRAMIENTAS TIC**  Tablets, ordenador y pizarra digital.  **Servicios web:**  Youtube: [www.youtube.com](http://www.youtube.com)  Blogger: <https://www.blogger.com/about/?hl=es>  Powtoon: <https://www.powtoon.com/home/>  Kahoot:  <https://kahoot.com/> |
| **TAREAS**   1. El primer día se realizará la presentación de la temática del proyecto, personajes, ideas principales, qué quieren saber, etc. 2. Se les dirá que van a viajar en una máquina del tiempo, acompañados por unos personajes muy famosos, que les mostrarán muchas cosas sobre la edad Antigua. Se les dará una ficha con la información de los personajes, comentaremos en qué época vivían, se les preguntará que saben de aquella época y qué les gustaría saber. 3. Para seguir inmersos en la temática del proyecto y que puedan observar muchos aspectos interesantes de la Antigua Roma de forma entretenida, se visualizará la película Asterix y Obelix contra el César. Con esta sesión se fomentará el aprendizaje vivencial y significativo a través de la visualización de la película. 4. Se les mostrará una viñeta con el dibujo de la ciudad de Roma y cómo de impresionados se quedan Asterix y Obelix y de la curiosidad que sienten sobre la organización de esta ciudad. Para ayudarlos a descubrir más cosas visualizarán unos videos y se consultará el libro de texto. Videos relacionados:   <https://www.youtube.com/watch?v=aqjh3iwaU8I> https://www.youtube.com/watch?v=06mh3IDnILI  <https://www.youtube.com/watch?v=2Y7e9TK5ocw> https://www.youtube.com/watch?v=eyrMk8pFP\_s https://www.youtube.com/watch?v=y6rw9XjcElU   1. Para profundizar en la organización de las ciudades romanas se realizará una maqueta de estas. Los alumnos se dividirán en grupos de tres y cuatro y realizarán los edificios que se les asignen. Se les explicará que tienen que dar la información de qué es, qué función tiene, cuál sería su tamaño real aproximado y algunas curiosidades e información complementaria. 2. Se les comentará a los niños que para ser un buen arquitecto es necesario tener un buen dominio de las matemáticas. Se les facilitará una ficha, con varios edificios y objetos de la Antigua Roma, de repaso de contenidos que ya han visto anteriormente sobre él cálculo de perímetros y reconocimiento de los cuerpos redondos y poliedros. 3. Se les pedirá que hagan un dibujo con la maqueta que van a realizar.   Se les entregará una cartulina para que hagan su maqueta.   1. Se comenzará con la realización de las maquetas de la ciudad romana. Se separarán por los grupos que ya se han hecho previamente y comenzarán con la construcción.   Para ello necesitarán los materiales que, previamente, se pidieron en una circular y los dibujos de los planos que hicieron.  Para trabajar la romanización de Hispania, visualizarán una imagen donde nuestros amigos visitan Hispania. En este viaje conocen a un gladiador hispano que explicará algunas cosas de la sociedad romana y el legado que ha dejado en España. Visualizaremos un video y consultaremos nuestro libro de texto. <https://www.youtube.com/watch?v=N982bf4PfRU>   1. Se utilizarán varias sesiones para realizar las maquetas y las terminarán. 2. Exposición de sus maquetas por grupos. Deberán explicar a sus compañeros qué material han necesitado y darán respuesta a las preguntas que se les plantearon al inicio de las maquetas. 3. Excursión a Cartagena en el tiempo.   Para profundar en los contenidos y para que los aprendan de una forma significativa y vivencial se realizará una excursión para que visiten distintos monumentos arqueológicos situados en la ciudad de Cartagena. (Muralla Púnica, Foro Romano, teatro romano, etc.)   1. Se bajará al hall del colegio para montar la ciudad romana y que pueda ser vista por toda la comunidad educativa. 2. Crearan, en la sala de informática, por grupos, una invitación para que el resto de alumnos del centro acudan a la exposición donde se exhiban las obras creadas. 3. Se realizará un kahoot relacionado con los contenidos del tema. 4. Se les enviará a la cuenta de correo del alumno los cuestionarios de coevaluación y autoevalución que tendrán que ser enviados a la cuenta de correo del tutor. | **AGRUPAMIENTOS/ORGANIZACIÓN**  Los alumnos se organizarán en grupos de 4 repartiéndose los roles y tareas, de tal forma que uno sea el secretario que custodie el material, otro el coordinador para supervisar que todo vaya bien, otro el responsable de exponer y otro como vocal e interlocutor con el tutor; papeles que se irán intercambiando para que cada uno/a asuma diferentes roles. |
| **PLAN DE EVALUACIÓN**  **En la evaluación inicial** se realizará un mural. En la primera sesión se recogerán las ideas previas. Este momento de la evaluación es muy importante ya que proporciona información esencial sobre qué contenidos se poseen qué contenidos no, se observarán aquellos aspectos donde se podrá encontrar dificultad y hacia dónde debe ir dirigida la propuesta.  **La evaluación formativa** permite localizar cualquier incidencia durante el desarrollo de la propuesta a la vez que se puede encauzar cualquier elemento o situación del proceso que no sea positivo. El maestro evaluará los trabajos. Se realizará una evaluación sistemática a través de la observación.  Para evaluar los estándares relacionados con las áreas a trabajar en el proyecto se dispondrá de una tabla de evaluación,  **La evaluación final** permite comprobar los logros que ha alcanzado el alumnado. Se evaluarán las maquetas y la participación e interés en cada una de las actividades a través de escalas de diferencial semántico. Así mismo, se tendrán en cuenta  cuestionarios de autoevaluación y coevaluación que serán completados por el alumnado en el ordenador y enviados enviados al correo del tutor para que pueda valorarlos.  Para evaluar los contenidos relacionados con las áreas se realizará un  kahoot  <https://kahoot.com/> | **DIFUSIÓN**  **Blogger:** <https://www.blogger.com/about/?hl=es>  Blog para difundir sus creaciones (proceso de elaboración de las maquetas y formación final de la ciudad romana) y colgar la Url en la web del centro.  **Powtoon:** <https://www.powtoon.com/home/>  Para realizar una invitación virtual para que docentes y padres puedan acudir a ver la exposición de la ciudad romana. |