

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

#### Datos técnicos

**Autoría:** Antonio José Navarro Betancor

**Centro educativo:** CEP Telde

**Tipo de Situación de Aprendizaje:** Tareas

**Estudio:** 1º Educación Secundaria Obligatoria (LOE)

**Materias:** Ciencias Sociales, Geografía e Historia (CSG)

#### Identificación

**Justificación:** Esta Situación de Aprendizaje pretende adentrar al alumnado en el conocimiento de los rasgos esenciales de la Prehistoria. Con ella el alumnado podrá aprender el concepto de Prehistoria, sus etapas, el papel de la arqueología como fuente para su estudio, los rasgos esenciales del proceso de hominización, y, sobre todo, las características fundamentales de las sociedades humanas del Paleolítico, del Neolítico y de la Edad de los Metales. No obstante, y en coherencia con los aprendizajes imprescindibles que, conforme al criterio de evaluación inspirador, SCSG01C06, deben desarrollarse, evaluarse y calificarse, la propuesta se centra en la identificación de los rasgos de las tres etapas, y en proponer al alumnado la comparación de los del Paleolítico con los del Neolítico, para que, a partir de la identificación y valoración de los cambios que éstos hagan, puedan llegar a entender y valorar la Revolución Neolítica como uno de los hitos y cambios más importantes en la evolución de las sociedades humanas.

Para desarrollar los aprendizajes imprescindibles contenidos en el criterio de evaluación se ha optado por plantear una situación de aprendizaje tipo tarea, en la que los estudiantes tendrán que ir realizando diversas actividades convenientemente secuenciadas, con el fin de resolver diferentes cuestiones. No obstante, para dotar de unidad al proceso y de valor a los productos generados a lo largo de la SA, se propondrá al alumnado crear, en grupos y como producto final, un vídeo o clip en el que expongan los grandes cambios de la Revolución Neolítica, partiendo de la identificación de los rasgos del Paleolítico y del Neolítico, así como de su comparación.

Completar con éxito la propuesta de esta situación de aprendizaje servirá al alumnado para conocer los rasgos esenciales de la Prehistoria y con ello poder avanzar en el estudio y la construcción de su aprendizaje de la Historia, pues al generar su propia visión de esta etapa, procesando e integrando información esencial sobre ella, estará en disposición de continuar avanzando en la adecuada comprensión de la siguiente; la Edad Antigua. Además podrá aclarar cuestiones fundamentales, como el origen del ser humano, y también podrá sentar las bases para una mejor comprensión de la compleja relación del ser humano con el planeta en el que habita, fluctuante desde el determinismo del medio hacia la dominación del mismo a través del desarrollo tecnológico. Así mismo, con esta propuesta el estudiante podrá mejorar sus destrezas de pensamiento, en concreto su capacidad de análisis a la hora de comparar, pues la SA integra, como veremos, la propuesta del Aprendizaje Basado en el Pensamiento de Robert Swartz, en concreto la destreza de pensamiento “comparar y contrastar”. Destreza que, de ser integrada y entrenada desde otras propuestas pedagógicas, podrá ser transferida en el futuro de forma hábil y eficaz a cualquier comparación que tenga que hacer el estudiante en su vida diaria.

Así mismo, esta propuesta didáctica está planteada desde una concepción que pone en valor el trabajo cooperativo y que, además, pretende integrar las TIC en la práctica educativa, tanto para la organización del trabajo, para el acceso y tratamiento de la información, como para la comunicación de los resultados. También trata de contribuir a la mejora de la competencia en lengua inglesa, por lo que su diseño procura responder a los principios metodológicos AICLE, de forma que algunas de las actividades de la secuencia se desarrollarán utilizando el inglés como lengua vehicular. Si bien, también se ofrecen los materiales de dichas actividades en español, para que esta situación de aprendizaje pueda ser utilizada tanto desde el Programa CLIL como fuera de él.

#### Fundamentación curricular

#### Criterios de evaluación para Ciencias Sociales, Geografía e Historia

Código	Descripción
SCSG01C06	<b>Identificar y analizar los cambios que supuso la revolución neolítica en la evolución de la humanidad en comparación con las sociedades depredadoras, valorando su importancia y sus consecuencias.</b>

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

Código	Descripción
	Mediante este criterio se pretende constatar que los alumnos y alumnas distinguen los rasgos básicos que conformaron las principales sociedades depredadoras y los cambios radicales que acompañaron a la revolución neolítica, constatando las consecuencias que ésta tuvo en la evolución de la humanidad.

#### Fundamentación metodológica/concreción

**Modelos de Enseñanza:** Inductivo Básico

**Fundamentos metodológicos: Modelos de aprendizaje:** *TBL* (Aprendizaje Basado en el Pensamiento; Destreza de pensamiento "Comparar y Contrastar"); *GBL* (Aprendizaje Basado en Juegos); *Trabajo Cooperativo* (Estructura "1,2,4"); *CLIL* (Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lengua Extranjera); Integración de las *TIC*.

#### Actividades de la situación de aprendizaje

[1]- ¿QUÉ SABEMOS DE LA HISTORIA?						
<p>El profesorado comienza preguntando al alumnado qué es lo que saben de la Historia, dedicando dos o tres minutos a que los alumnos y alumnas aporten respuestas mediante una breve lluvia de ideas.</p> <p>A continuación, el profesorado compara el tiempo histórico con una línea, que dibujará en la pizarra, para seguidamente preguntar al alumnado por los hechos o momentos que, en su opinión están al comienzo y final de dicha línea.</p> <p>Tras ello, y después de marcar en el inicio del eje la "aparición de los primeros homínidos", y en el final del mismo la fecha actual, comentará el concepto de Era, marcando hitos en el eje, retrocediendo en él períodos de 500 años hasta llegar al nacimiento de Jesucristo. Se puede aprovechar el momento para incidir en el concepto de Era cristiana como construcción cultural, en comparación con la mahometana, etc.</p> <p>A continuación el profesorado preguntará si alguien sabe cuáles son las etapas de la Historia, y el orden en el que van. De saberlo aprovechará para parafrasearlas y marcarlas en el eje dibujado en la pizarra. En caso contrario pasa directamente a proyectar alguno de los vídeos sobre las etapas de la Historia Universal que debe haber elegido previamente del <i>documento "Apoyo audiovisual SA"</i>, actividad 1.</p> <p>Tras el visionado preguntará por las fechas y hechos que marcan convencionalmente el inicio y el final de cada etapa o edad, aprovechando para marcarlos en el eje dibujado en la pizarra, si no lo hizo antes de la proyección.</p> <p>Finalmente, pedirá al alumnado que copie el eje de la pizarra en el cuaderno, o bien que cumplimenten la <i>ficha "Línea del Tiempo con las etapas de la Historia"</i>.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

[1]- ¿QUÉ SABEMOS DE LA HISTORIA?						
	- "Línea del Tiempo con Etapas de la Hª".	- Gran Grupo - Trabajo individual	1ª (30')	Doc: "Apoyo audiovisual SA", actividad 1 (elegir un vídeo). Ficha "Línea del Tiempo con las Etapas de la Historia". Ordenador con proyector o Pizarra Digital Interactiva, con altavoces.	Aula	En caso de que el criterio de evaluación SCSG01C5, relativo al uso de la cronología histórica, haya sido trabajado previamente a esta situación de aprendizaje, esta actividad se puede sustituir por un simple recordatorio de las etapas de la Historia y de los hechos y fechas que convencionalmente marcan el tránsito entre ellas. También cabría pedir al alumnado que utilice el sitio web "timerime.com", u otro similar, para hacer en casa una línea del tiempo digital con las etapas de la Historia.
[2]- ¿QUÉ VAMOS A ESTUDIAR?						
<p>El profesorado plantea al alumnado que lo lógico es estudiar la Historia comenzando por la primera de sus etapas; la Prehistoria.</p> <p>A continuación les propondrá iniciar su estudio definiendo qué es la Prehistoria, para clarificar el concepto y dejarlo anotado en el cuaderno.</p> <p>Para ello, primero dará un ejemplo de cómo elaborar una definición. Puede utilizar el del "Ferrari", incluido en la <i>ficha "Definimos los conceptos"</i>.</p> <p>A continuación pedirá al alumnado que, individualmente, elabore una <b>definición de Prehistoria</b>, acordando antes con ellos y ellas, si lo considera oportuno, el utilizar la palabra "ETAPA" como sustantivo.</p> <p>Tras dejar 5' para que cada estudiante elabore su definición, utilizando la ficha de apoyo, el profesorado utilizará el flash "Etapas de la Prehistoria", cuyo enlace aparece en el <i>Doc "Apoyo audiovisual SA"</i>, en la actividad 2, con el fin de mostrar al alumnado las etapas en las que se divide a su vez la Prehistoria.</p> <p>Posteriormente pedirá que algunos o algunas estudiantes lean voluntariamente sus definiciones en voz alta, para, a partir de las mismas, construir una definición común del concepto Prehistoria, a la que se añadirá, en su caso, la subdivisión del período que se mostró con el flash (Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales).</p> <p>Finalmente, el profesorado pedirá a todo el alumnado que copie la definición común en sus cuadernos, junto a la que cada uno o una ha elaborado, así como que completen la <i>ficha "Etapas de la Prehistoria"</i>.</p>						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

[2]- ¿QUÉ VAMOS A ESTUDIAR?						
	- "Las etapas de la Prehistoria" - Definiciones de "Prehistoria"1	- Gran Grupo - Trabajo individual	1ª (30')	Doc. "Definimos los conceptos". Doc. "Etapas de la Prehistoria". Doc. "Apoyo audiovisual SA", actividad 2. Ordenador con proyector o Pizarra Digital Interactiva. Pizarra y tiza o rotulador. Cuadernos del alumnado.	Aula	Es importante que la definición siga los pasos propuestos en la <i>ficha "Definimos los conceptos"</i> . El alumnado se percatará de que, salvo los datos cronológicos y los hitos de comienzo y final del período, poca cosa sabe como para caracterizar la Prehistoria. Esto puede servir de aliciente si se indica al alumnado que al finalizar la SA podrá tener más información con la que revisar y cumplimentar el apartado "características" de la definición de la Prehistoria que ha elaborado.
[3]- DESDE LA APARICIÓN DEL HOMBRE HASTA LA ESCRITURA: PERO... ¿CÓMO APARECIMOS LOS SERES HUMANOS?						
<p>El título de la actividad puede servir al profesorado para plantear la cuestión que se quiere resolver con ella; el proceso de hominización. Para que el alumnado pueda descubrir el proceso el profesorado puede proponerles realizar en clase la primera de las tres actividades que acompañan a la <i>presentación flash "Cronología de la Evolución Humana"</i>, cuyo enlace aparece en el <i>Doc. "Apoyo audiovisual SA"</i>, en la actividad 3. Para hacerla, si no se puede utilizar el Aula Medusa, se puede proyectar la presentación e ir avanzando en la misma poco a poco, dando tiempo para que el alumnado complete en su cuaderno el recuadro sobre la evolución de los homínidos, si bien trabajando en parejas. También, como alternativa, se puede utilizar la <i>ficha "El proceso de hominización"</i>, que contiene la presentación y las actividades, entregando una copia a cada alumno o alumna. Una vez que el alumnado ha copiado y completado el cuadro de la actividad 1 de la presentación, se procederá a corregir en plenario. Para finalizar, el profesorado proyectará el <i>vídeo "El árbol de la familia humana"</i>, cuyo enlace aparece en el <i>Doc. "Apoyo audiovisual SA"</i>, en la actividad 3.</p>						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- "El proceso de hominización".	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo - Trabajo individual	2ª (30')	Doc. "Apoyo Audiovisual SA", actividad 3. Doc. "El proceso de hominización". Doc. "Actividades sobre el proceso de hominización". Ordenador con proyector o Pizarra Digital Interactiva, con altavoces.	Aula o Aula Medusa.	Para consolidar lo abordado con esta actividad, el o la docente puede sugerir que por la tarde, en casa, en la biblioteca, etc, vean los tres vídeos sobre la evolución humana y usen el juego educativo "La Evolución Humana", cuyos enlaces están en el <i>Doc. "Actividades sobre el proceso de hominización"</i> .

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

#### [4]- LET'S PLAY!: WHAT IS YOUR HOMINID SPECIE? (CLIL)

El profesorado explica al alumnado que jugar a este juego va a permitir repasar el proceso de hominización y las características de cada uno de los homínidos, a la par que formar los grupos de trabajo que se utilizarán de ahora en adelante.

Para comenzar a jugar, el profesorado reparte una tarjeta con un código QR a cada alumno/a. Previamente debe de haber usado alguno de los conversores propuestos en el *Doc. "Enlaces a conversores de códigos QR"* para transformar las fichas de los homínidos en códigos QR plasmados en las tarjetas a repartir. También habrá indicado al alumnado posibles aplicaciones gratuitas, como Layar, que pueden descargar para instalar los lectores en sus móviles, y les habrá pedido que traigan el móvil a clase para esta sesión.

El profesorado da un tiempo para que cada alumno o alumna pase el lector a su tarjeta y pueda ver qué homínido le ha tocado, así como repasar sus características.

Pasado el tiempo, el profesorado pedirá al alumnado que se mueva por la clase buscando a otros homínidos de su misma especie, pero eso sí, sin preguntar ni decir el nombre de la especie.

Para encontrarlos puede preguntar a los compañeros o compañeras por:

- 1.- La cronología en que vivió.
- 2.- Los lugares en los que vivió.
- 3.- Sus características más destacadas.
- 4.- Las herramientas que utilizaba.

Además el profesorado les indicará que puede haber hasta 5 compañeros o compañeras con su misma especie de homínido, y que una vez que encuentren a un compañero o compañera con el mismo homínido deben ir juntos en busca del resto.

El profesorado también les indicará que cuando crean que ya están todos deben colocarse juntos, bien en una de las esquinas del aula, bien en el centro, si dichos lugares no han sido ocupados ya por otros grupos.

La ubicación del alumnado en dichos lugares servirá al profesorado para saber que los grupos se han formado o que están a punto de ello.

Una vez agrupados todos los alumnos y alumnas, el profesorado pedirá que un miembro de un grupo, al azar, lea o diga en voz altas las características del homínido que representa su grupo, sin decir el nombre de la especie, y, tras ello, solicitará al resto de la clase que diga de qué homínido creen que se trata.

Lo anterior se repite con cada uno de los cinco grupos restantes.

Finalmente, el profesorado pide que un miembro de cada grupo se levante y se dirija a la pizarra, tras lo cual solicitará a los seis alumnos o alumnas que estén en la pizarra que se coloquen de izquierda a derecha, en función del orden de aparición de cada homínido.

Para ello les dará unos minutos y pedirá al resto que no ayude hasta que se hayan colocado.

Cuando lo hayan hecho, cada representante dirá en voz alta, secuencialmente empezando por la izquierda, a qué homínido representa, y la clase en plenario le indicará si está bien o mal ubicado o ubicada, considerando la cronología de cada especie.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
---------------	--------------------	--------------	----------	----------	-------------------	----------------

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

[4]- LET'S PLAY!: WHAT IS YOUR HOMINID SPECIE? (CLIL)						
	- Juego de agrupaciones	- Gran Grupo	2ª (30')	<p><b>Recursos en español:</b> Doc. "Australophitecus ESP"; Doc. "Homo Erectus ESP"; Doc. "Homo Habilis ESP"; Doc. "Homo Antecessor ESP"; Doc. "Homo Neanderthalensis ESP"; Doc. "Homo Sapiens ESP".</p> <p><b>Resources in English:</b> Doc. "Australophitecus ENG"; Doc. "Homo Erectus ENG"; Doc. "Homo Habilis ENG"; Doc. "Homo Antecessor ENG"; Doc. "Homo Neanderthalensis ENG"; Doc. "Homo Sapiens ENG". Ppxt "Games".</p> <p><b>Otros recursos:</b> Teléfonos móviles (smartphones). Doc "Enlaces a conversores de códigos QR".</p>	Aula o Aula Medusa.	<p>En caso de que haya alumnos/as que no puedan utilizar el lector de códigos QR en sus móviles, o traer el móvil a clase, se pueden sustituir las tarjetas con los códigos QR por las fichas equivalentes.</p> <p>En caso de que la disposición del Aula Medusa no permita realizar esta actividad, que requiere movimiento del alumnado, se puede hacer en el aula del grupo y trasladarse luego al Aula Medusa para hacer la siguiente actividad de la sesión de clase.</p> <p>Para apoyar visualmente la explicación del juego en inglés se puede utilizar el Ppxt "Games".</p>
[5]- DESDE LA APARICIÓN DEL HOMBRE HASTA LA ESCRITURA: PERO... ¿CÓMO SABEMOS LO QUE PASÓ SI NO HABÍA ESCRITURA?						
<p>Para dar respuesta a la pregunta que da título a esta actividad el profesorado propone un pequeño trabajo de averiguación. Primero pide al alumnado que forme los grupos que se generaron con la actividad anterior (4 o 5 miembros), y en caso de que en cada grupo haya más de 4 miembros escogerá al azar a uno o una de cada grupo para formar a su vez nuevos grupos de 4, intentando que quede el menor número posible de grupos de 5. Formados los grupos, el profesorado explica que el trabajo consiste en lo siguiente:</p> <p>1.- Cada grupo tendrá en su ordenador la <i>ficha "La arqueología"</i> en Word u Open Office, que contiene una serie de preguntas que el grupo debe tratar de responder.</p> <p>2.- Para responder a esas cuestiones la ficha contiene un enlace a la <i>web "Tras las huellas de nuestros orígenes"</i>, en la que encontrarán la información que necesitan. Para hacerlo el grupo tiene 20'. Si algún grupo termina antes puede hacer la actividad 1 "¿Eres un buen arqueólogo?", del sitio web. También se les puede invitar a utilizar el <i>juego-taller online "Desenterrando el pasado"</i>, mientras esperan que los demás grupos terminen.</p> <p>3.- Pasado el tiempo se pondrán en común las respuestas encontradas, haciendo una ronda en la que cada grupo, por turnos, va aportando la respuesta a una de las cuestiones.</p>						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

[5]- DESDE LA APARICIÓN DEL HOMBRE HASTA LA ESCRITURA: PERO... ¿CÓMO SABEMOS LO QUE PASÓ SI NO HABÍA ESCRITURA?						
	- Ficha "La arqueología".	- Grupos Fijos - Gran Grupo	3ª (30')	Doc "La arqueología". Doc. "Actividades sobre la arqueología". Ordenadores con conexión a internet.	Aula Medusa	Para consolidar lo visto se puede sugerir al alumnado que visite, en casa o en la biblioteca escolar o pública, el sitio web " <i>Tras las huellas de nuestros orígenes</i> ", y que haga la actividad 1 "¿Eres un buen arqueólogo?", o bien que utilice el taller de arqueología online " <i>Desenterrando el pasado</i> ". Para darles acceso al documento " <i>Actividades sobre la arqueología</i> ", que contiene los enlaces, se puede utilizar EVAGD o bien articular otra forma de entrega.
[6]- LET'S PLAY!: WHAT'S THE MEANING? "MATCHING" & "DISCARD" (CLIL)						
<p><b>Matching:</b> Para jugar a este juego el profesorado pide al alumnado que forme los grupos de 4 que se constituyeron en la sesión anterior. A continuación reparte a cada grupo un juego de fichas recortadas del Doc. "<i>Prehistory key concepts</i>" o del Doc. "<i>Conceptos claves de la Prehistoria</i>". Seguidamente explica que el juego consiste en tratar de relacionar las fichas que contienen un concepto con las que contienen su definición. Para ello los grupos tendrán 4'. Transcurrido ese tiempo, el profesorado pedirá al portavoz o la portavoz de cada grupo que ponga en común con el resto de la clase una de las asociaciones que el grupo ha hecho y que no haya sido mencionada antes por otro grupo. Tras exponerla, el profesorado preguntará al resto de los grupos si consideran que la definición corresponde realmente al concepto. En caso afirmativo pedirá a todo el alumnado que copie en su libreta el concepto y la definición, para lo que solicitará al portavoz o la portavoz que los dicte a sus compañeros y compañeras. En caso negativo, el profesorado pedirá que cualquier otro grupo aporte la definición que cree correcta para el concepto leído. De ser correcta, pedirá al alumnado que la copie en sus cuadernos. Si no, repite la dinámica hasta lograr la definición adecuada, o bien puede optar por dar la solución directamente.</p> <p><b>Discard:</b> Si sobra tiempo se puede dar unos minutos a los grupos para que jueguen al "descarte". Se les explicará que el juego consiste en que, repartidas las cartas con los conceptos y con las definiciones aleatoriamente entre los miembros del grupo, de forma equitativa, un alumno o una alumna inicia la ronda poniendo sobre la mesa una de sus cartas, que bien contiene un concepto o una definición. El alumnado del grupo que tenga la carta con la definición del concepto puesto en la mesa, o con el concepto de la definición puesta en la mesa, suelta su carta y la pone sobre la anterior en el centro del espacio de juego. Además, continuará la ronda soltando también una nueva carta con un concepto o con una definición, repitiéndose la dinámica de forma que gana el juego el primer alumno o alumna en descartarse.</p>						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

## El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

[6]- LET'S PLAY!: WHAT'S THE MEANING? "MATCHING" & "DISCARD" (CLIL)						
	- Juego de vocabulario	- Grupos Fijos - Gran Grupo	3ª (30')	<b>Resources in English:</b> Doc. "Prehistory key concepts". Ppvt "Games". <b>Recursos en español:</b> Doc. "Conceptos claves de la Prehistoria". <b>Otros recursos:</b> Cuaderno del alumno o alumna.	Aula	Para apoyar visualmente la explicación del juego en inglés se puede utilizar el Ppvt "Games". Convendría modificar las tarjetas de los documentos "Prehistory key concepts" y "Conceptos claves de la Prehistoria", para añadir imágenes ilustrativas de los conceptos definidos, o bien añadir dichas imágenes al ppvt "Análisis de la Revolución Neolítica" y mostrarlas al revisar el juego "matching". Para ajustar la duración de la actividad se pueden suprimir algunos conceptos de los que aparecen en los recursos adjuntos, o, en vez de copiar el concepto en las libretas durante la revisión, el o la docente puede optar por entregar una copia de la lista a cada estudiante al final de la actividad.

## [7]- ¿CÓMO SE VIVÍA EN EL PALEOLÍTICO?

El profesorado plantea al alumnado que para tratar de responder a esta pregunta, utilizando el Ppvt "Análisis de la Revolución Neolítica", va a proyectar una imagen que representa cómo se vivía durante dicha etapa de la Prehistoria:

Para comenzar se mantienen los grupos de 4 y se reparten los roles utilizando las tarjetas de la ficha "Roles de Equipo". También se reparte la ficha "Lista de identificación de las características de cada etapa" a cada alumno o alumna, y una extra para cada grupo.

A continuación el profesorado explica que el trabajo en grupo se va a basar en una **estructura** (o forma...) **de trabajo cooperativo** llamada "**1, 2, 4**", que, en este caso, va a consistir en lo siguiente:

1.- El profesorado proyecta la imagen representativa del Paleolítico y pide que cada estudiante la observe y trate de cumplimentar la **columna "Paleolítico"** de la ficha, primero de forma individual (**1**), durante **4 minutos**. Indica, así mismo, que él o ella irá marcando los tiempos de trabajo y avisando cuándo hay que cambiar. (Para hacerlo puede usar el reloj bomba incluido en los recursos de la actividad 7 del Doc. "Apoyo audiovisual SA").

4.- Pasados los 4 minutos, el profesorado pedirá que cada miembro del grupo comparta con su compañero o compañera de hombro (el o la de al lado) lo que ha identificado (**2**). Para ello contarán con **2 minutos**.

5.- Finalizados los 2 minutos, el profesorado indicará que es momento de que todo el grupo comparta lo que cada uno o una ha identificado (**4**). Para ello el secretario o la secretaria anotará en la ficha del grupo lo que éste ha logrado identificar, integrando las aportaciones de todos sus miembros. En esta ocasión cuentan con **5 minutos**.

6.- Finalizado el tiempo se puede poner en común (plenario) lo que los diferentes grupos han identificado pidiendo a los o las portavoces de cada grupo que, siguiendo una ronda, vayan

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

#### [7]- ¿CÓMO SE VIVÍA EN EL PALEOLÍTICO?

aportando un elemento que el grupo ha identificado, momento que el profesorado aprovechará para corregir, matizar o incidir en cualquier aspecto que considere oportuno.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Columna "Paleolítico"	- Grupos Fijos - Gran Grupo	4ª (20')	Ficha "Lista de identificación de las características de cada etapa", (1 por alumno o alumna, y 1 extra por grupo de 4). Ficha "Roles de equipo", (1 por grupo). Doc. "Apoyo audiovisual SA", actividad 7. Ppxt "Análisis de la Revolución Neolítica". Ordenador con proyector o Pizarra Digital Interactiva.	Aula	Para apoyar la revisión grupal se puede utilizar el Ppxt "Análisis de la Revolución Neolítica". Es importante insistir al alumnado en que hay que respetar los tiempos y el modo de trabajo, y en que si a alguien no le da tiempo las aportaciones de los demás al grupo pueden suplir esa carencia.

#### [8]- ¿CÓMO SE VIVÍA EN EL NEOLÍTICO?

El profesorado plantea al alumnado que para tratar de responder a esta pregunta, trabajando nuevamente con los mismos grupos de cuatro, va a proyectar esta vez una imagen que representa cómo se vivía durante el Neolítico:

Indica que el trabajo en grupo se va a basar nuevamente en la *estructura de trabajo cooperativo "1, 2, 4"*:

1.- El profesorado proyecta la imagen representativa del Neolítico y pide que cada estudiante la observe y trate de cumplimentar la *columna "Neolítico"* de la *ficha "Lista de identificación de las características de cada etapa"*, primero de forma individual (**1**), durante **4 minutos**.

2.- Pasados los 4 minutos, el profesorado pedirá que cada miembro del grupo comparta con su compañero o compañera de hombro (el o la de al lado) lo que ha identificado (**2**). Para ello contarán con **2 minutos**.

3.- Finalizados los 2 minutos, el profesorado indicará que es momento de que todo el grupo comparta lo que cada uno o una ha identificado (**4**). Para ello el secretario o la secretaria anotará en la ficha del grupo lo que éste ha logrado identificar, integrando las aportaciones de todos sus miembros. Para ello tienen **5 minutos**.

Finalizado el tiempo se puede poner en común (plenario) lo que los diferentes grupos han identificado, pidiendo a los o las portavoces de cada grupo que, siguiendo una ronda, vayan aportando un elemento que el grupo ha identificado.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Columna "Neolítico"	- Gran Grupo - Grupos Fijos	4ª (20')	Ficha "Lista de identificación de las características de cada etapa". (1 por alumno/a y 1 extra por grupo de 4). Ppxt "Análisis de la Revolución Neolítica". Ordenador con proyector o Pizarra Digital Interactiva.	Aula	Para apoyar la revisión grupal se puede utilizar el Ppxt "Análisis de la Revolución Neolítica". Volvemos a insistir en que lo que a uno o a una le falte puede ser aportado por el resto del grupo, siendo muy importante respetar los tiempos y turnos.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

#### [9]- ¿CÓMO SE VIVÍA EN LA EDAD DE LOS METALES?

El profesorado plantea al alumnado que para tratar de responder a esta pregunta, trabajando nuevamente con los mismos grupos de cuatro, va a proyectar esta vez una imagen que representa cómo se vivía durante La Edad de los Metales:

Indica que el trabajo en grupo se va a basar nuevamente en la *estructura de trabajo cooperativo "1, 2, 4"*:

- 1.- El profesorado proyecta la imagen representativa de la Edad de los Metales y pide que cada estudiante la observe y trate de cumplimentar la *columna "Edad de los Metales"* de la *ficha "Lista de identificación de las características de cada etapa"*, primero de forma individual (**1**), durante **4 minutos**.
- 2.- Pasados los 4 minutos, el profesorado pedirá que cada miembro del grupo comparta con su compañero o compañera de hombro (el o la de al lado) lo que ha identificado (**2**). Para ello contarán con **2 minutos**.
- 3.- Finalizados los 2 minutos, el profesor o la profesora indicará que es momento de que todo el grupo comparta lo que cada uno o una ha identificado (**4**). Para ello el secretario o la secretaria anotará en la ficha del grupo lo que éste ha logrado identificar, integrando las aportaciones de todos sus miembros. Para ello tienen **5 minutos**.

Finalizado el tiempo se puede poner en común (plenario) lo que los diferentes grupos han identificado, pidiendo a los o las portavoces de cada grupo que, siguiendo una ronda, vayan aportando un elemento que el grupo ha identificado.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Columna "E. Metales"	- Gran Grupo - Grupos Fijos	4ª (20')	Ficha "Lista de identificación de las características de cada etapa". (1 por alumno/a y 1 extra por grupo de 4). Ppxt "Análisis de la Revolución Neolítica". Ordenador con proyector o Pizarra Digital Interactiva.	Aula	Para apoyar la revisión grupal se puede utilizar el Ppxt "Análisis de la Revolución Neolítica". Volvemos a insistir en la idea de que el trabajo en grupo suplirá lo que no de tiempo de hacer individualmente, siendo importante respetar los tiempos y el modo de trabajo.

#### [10]- LET'S PLAY!: "PASS THE PARCEL" (CLIL)

Para jugar se pide al alumnado que se sienten formando un círculo (o varios si la actividad se hace dividiendo la clase en varios grupos).

El profesorado se sitúa fuera del círculo y controla el reproductor de música.

Se introducen en una bolsa las tarjetas con el vocabulario del tema (Doc. "*Prehistory key concepts*" o Doc. "*Conceptos clave de la Prehistoria*"), si bien solo las tarjetas con los conceptos o solo las tarjetas con las definiciones de los mismos, dependiendo de la modalidad de juego por la que se opte.

Se solicita al alumnado que, cuando la música empiece a sonar, vaya pasando la bolsa en círculo.

El profesorado para el reproductor a intervalos durante la canción.

Cuando la música deje de sonar, el o la estudiante que tiene la bolsa debe sacar una tarjeta de la misma y definir el concepto que aparece en ella al resto de sus compañeros o compañeras (o bien leer la definición para que los demás adivinen el concepto, según la modalidad de juego por la que se haya optado).

El o la estudiante que adivina el concepto se queda con la tarjeta y el juego continúa.

La persona que al final tenga el mayor número de tarjetas gana el juego.

Si un o una estudiante no sabe cómo definir la palabra puede reemplazar la tarjeta que ha sacado por otra, poniendo ésta de nuevo en la bolsa.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
--------------	--------------------	--------------	----------	----------	-------------------	----------------

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

## El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

[10]- LET'S PLAY!: "PASS THE PARCEL" (CLIL)						
	- Juego	- Grupos Heterogéneos - Gran Grupo	5ª (20')	<b>Resources in English:</b> Doc. "Preshistory key concepts". Ppvt "Games". <b>Recursos en español:</b> Doc. "Conceptos clave de la Prehistoria". <b>Otros recursos:</b> Una bolsa. Reproductor de música.	Aula	Si el o la docente lo considera, para facilitar el juego, en vez de que el alumnado tenga que definir el concepto que aparece en la tarjeta, para que el resto lo adivine, puede utilizar las tarjetas en las que aparece la definición del concepto, de modo que el o la estudiante que saca la tarjeta de la bolsa sólo tiene que leer la definición, y el resto adivinar el concepto definido. Esto nos puede ayudar también a adaptarnos al nivel de competencia en lengua inglesa del alumnado si la actividad es CLIL, caso en el que si optamos por que definan se podría apoyar la construcción de la definición con un framework o andamiaje. La actividad se puede hacer con toda la clase en gran grupo o bien dividiendo la clase en varios grupos. Se propone esta segunda opción para que más estudiantes tengan la oportunidad de tratar de definir o de identificar los conceptos. Para apoyar visualmente la explicación del juego en inglés se puede utilizar el Ppvt "Games".

## [11]- ¿BALÓN DE FÚTBOL O DE BALONCESTO?

Para introducir al alumnado en la *destreza de pensamiento "comparar y contrastar"*, propuesta por Robert Swartz, y que luego se utilizará para comparar y contrastar el Paleolítico con el Neolítico, el o la docente puede utilizar un balón de fútbol y otro de baloncesto.

Los *elementos esenciales de las destrezas* de pensamiento son:

1.- **Mapa de pensamiento** (secuencia de preguntas que provocan el pensamiento).

2.- **Organizador gráfico** (en el que se plasma lo pensado).

3.- **Mapa de escritura** (que ayuda a utilizar la información que se ha procesado y luego plasmado en el organizador gráfico para generar un documento escrito).

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

#### [11]- ¿BALÓN DE FÚTBOL O DE BALONCESTO?

**4.- Escalera de metacognición** (secuencia de preguntas que visibilizan la forma en que se ha pensado o destreza utilizada y su utilidad y posible transferencia).  
El profesorado, sin haber introducido a los estudiantes en los elementos de las destrezas, tras mostrar los dos balones comienza a realizar las *preguntas del mapa de pensamiento*, y va anotando las respuestas del grupo en un organizador gráfico mural, o bien dibujado o proyectado sobre la pizarra (digital en el último caso):

- 1.- ¿En qué son similares?
- 2.- ¿En qué son diferentes?
- 3.- ¿Qué semejanzas y diferencias son importantes?
- 4.- ¿Qué categorías encuentras en esas semejanzas y diferencias significativas?
- 5.- ¿Qué conclusión se sugiere según las semejanzas y diferencias?

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Organizador gráfico C&C cumplimentado.	- Gran Grupo	5ª (20')	Un balón de fútbol y otro de baloncesto (reales o imágenes). Doc. "Organizador gráfico C&C". Doc. "Mapa de Pensamiento C&C". Doc "Vídeo de la destreza de pensamiento C&C".	Aula	Para conocer la destreza de pensamiento antes de llevar a cabo esta actividad, se propone que el o la docente visiones el vídeo " <i>Destreza de pensamiento comparar y contrastar</i> ". Este mismo vídeo podría sustituir a la actividad propuesta si se considera oportuno.

#### [12]- ¿CÓMO HEMOS HECHO LA COMPARACIÓN?

Aprovechando la pregunta que titula esta actividad, el profesorado anota en la pizarra las aportaciones del grupo, en forma de lluvia de ideas, sobre los pasos que se han dado para hacer la comparación (2ª pregunta de la escalera de metacognición de la destreza).

Tras ello informa al alumnado que han pensado utilizando una destreza de pensamiento denominada "comparar y contrastar", y presentará al grupo los cuatro *elementos esenciales de cualquier destreza de pensamiento*: El mapa de pensamiento; el organizador gráfico; el mapa de escritura; y la escalera de metacognición, explicando la utilidad de cada uno:

- 1.- **Mapa de pensamiento:** Generar y guiar el pensamiento.
  - 2.- **Organizador gráfico:** Organizar y plasmar las ideas y el pensamiento.
  - 3.- **Mapa de escritura:** Guiar y ayudar a generar documentos escritos en los que se utilice el pensamiento elaborado.
  - 4.- **Escalera de metacognición:** Generar y guiar la reflexión sobre cómo se ha pensado, así como sobre la utilidad y transferencia de la destreza.
- Posteriormente, se colgará en la pared del aula la secuencia de preguntas del mapa de pensamiento (Doc. "*Mapa de Pensamiento C&C*"), así como el organizador gráfico (Doc. "*Organizador Gráfico C&C*") de la destreza comparar y contrastar, de forma que queden visibles para poder utilizarlos en las siguientes actividades.  
También se pueden colgar ya en la pared del aula, aunque no se comente su contenido, el mapa de escritura (Doc. "*Mapa de Escritura C&C*") de la destreza, así como la escalera de metacognición (Doc. "*Escalera de Metacognición C&C*").  
Se indicará al alumnado que, si bien la escalera de metacognición es común a todas las destrezas de pensamiento, cada una tiene su propio mapa de pensamiento, organizador gráfico y mapa de escritura.  
Finalmente, volviendo a la pregunta de la actividad, se comentará al alumnado que "comparar y contrastar" es algo que hacemos en infinidad de ocasiones durante la vida diaria, y que si entrenamos el pensamiento utilizando las destrezas podremos conseguir un pensamiento más eficaz.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
---------------	--------------------	--------------	----------	----------	-------------------	----------------

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

#### [12]- ¿CÓMO HEMOS HECHO LA COMPARACIÓN?

		- Gran Grupo	5ª (20')	Doc. "Mapa de Pensamiento C&C". Doc. "Organizador Gráfico C&C". Doc. "Mapa de Escritura C&C". Doc. "Escalera de Metacognición".	Aula	Se recomienda imprimir en DIN A3 los documentos de la destreza de pensamiento, así como plastificarlos para poder pegarlos en la pared del aula con masilla blanca adhesiva y reutilizarlos en el futuro.
--	--	--------------	----------	--	------	---

#### [13]- PENSAMOS: ¿QUÉ CAMBIÓ EN EL NEOLÍTICO?

El profesorado comentará que, tras haber identificado los elementos que caracterizan la forma de vida del Paleolítico, del Neolítico y de la Edad de los Metales, lo que interesará ahora es saber qué es lo que cambió en el Neolítico.

Para averiguarlo habrá que analizar las semejanzas y las diferencias entre las formas de vida del Paleolítico y del Neolítico, para lo que la **destreza de pensamiento "comparar y contrastar"** puede ser de gran utilidad.

Para hacer el análisis se utilizará nuevamente la **estructura de trabajo cooperativo "1, 2, 4"**, por lo que se volverán a formar grupos base de cuatro y se repartirán los roles.

El profesorado repartirá una copia del *Doc. "Texto Paleolítico y Neolítico"* y otra del *Doc. "Organizador Gráfico C&C"* para cada miembro de todos los grupos, así como una extra del organizador gráfico para cada grupo.

Para comenzar a trabajar, se pide al alumnado que escriban, en los dos recuadros superiores de su organizador gráfico, los dos elementos que van a comparar o contrastar. Tras ello se les solicita una **lectura individual del texto**, para la que contarán con **10'**, en los que sólo se deberá oír, en su caso, música de fondo.

Pasados los 8', comienza el **análisis cooperativo**. Para ello:

1) El profesorado indica que en primer lugar hay que tratar de **responder** individualmente a la primera pregunta del mapa de pensamiento, **¿en qué son similares?**, plasmando la respuesta en el organizador gráfico propio, y que para ello se contará con **4'**, tras los cuales los estudiantes tendrán **3'** para compartir sus respuestas con el compañero o la compañera de hombro, y otros **4'** para compartirlas luego con el resto del grupo, así como para el secretario o secretaria del grupo plasme la respuesta grupal (que debe procurar integrar todas las aportaciones) en el organizador gráfico común. El profesor o profesora recordará, así mismo, que irá marcando los tiempos, que hay que respetar, pues lo que cada estudiante aporte se completará con lo que aporten los demás.

2) Posteriormente, el profesorado planteará la segunda pregunta del mapa de pensamiento, **¿en qué son diferentes?**, que se contestará en el organizador gráfico individual y grupal siguiendo la misma secuencia de trabajo: (1 yo), 2 (yo y el de hombro), 4 (todo el grupo). Para ello los grupos contarán con **13'** en total (**1 [5'] / 2 [4'] / 4 [4']**), tiempos que irán marcados por el profesorado.

3) A continuación, el profesorado planteará la tercera pregunta del mapa de pensamiento, **¿qué semejanzas y diferencias son importantes?**, y pedirá a los estudiantes que plasmen sus respuestas en el organizador gráfico propio y en el común, siguiendo la misma secuencia de trabajo: (1 yo), 2 (yo y el de hombro), 4 (todo el grupo). Para ello los grupos contarán con **6'(1 [2'] / 2 [2'] / 4 [2'])**, tiempos que irán marcados por el profesor o profesora.

4) Seguidamente, el profesorado planteará la cuarta pregunta del mapa de pensamiento, **¿qué grandes ideas vienen a mi mente por las semejanzas y diferencias significativas?**, y pedirá al alumnado que plasme sus respuestas en el organizador gráfico propio y en el común, siguiendo la misma secuencia de trabajo (1, 2, 4). Para ello dará otros **6'(1 [2'] / 2 [2'] / 4 [2'])**.

5) Finalmente el profesorado pedirá al alumnado que trate de contestar a la última pregunta del mapa de pensamiento, **¿qué conclusión se sugiere por las semejanzas y diferencias?**, siguiendo la conocida secuencia en otros **6'(1 [2'] / 2 [2'] / 4 [2'])**. Para apoyar esta reflexión, antes de iniciar la ronda, el profesor o profesora puede dar unas **pautas** utilizando las sugerencias contenidas en el *Ppxt "Análisis de la Revolución Neolítica"*.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/contex.	Observaciones.
--------------	--------------------	--------------	----------	----------	------------------	----------------

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

#### [13]- PENSAMOS: ¿QUÉ CAMBIÓ EN EL NEOLÍTICO?

	- Organizador gráfico C&C	- Grupos Fijos	6ª	Doc. "Textos Paleolítico y Neolítico". Doc. "Organizador Gráfico C&C". Ppxt "Análisis de la Revolución Neolítica". Ordenador con proyector o Pizarra Digital Interactiva.	Aula	Se debe insistir en que en cada ocasión, el grupo, al poner en común los pensamientos de cada miembro, debe de acordar una respuesta conjunta, integrando las diferentes aportaciones en el organizador gráfico grupal. Para disminuir la ansiedad que puede provocar tener que abordar un texto denso bajo la presión del cronómetro, es muy importante recordar al alumnado que al tratarse de una actividad cooperativa lo que a uno o una se le quede atrás puede ser aportado por el resto del grupo. Además, <i>se recomienda que el o la docente revise el texto aportado como recurso, reduzca su contenido y lo adapte</i> al contexto del aula en el que va a desarrollar la S.A. (competencia lingüística media del grupo). Se ha optado por incluir un texto extenso de forma que pueda servir de base a la adaptación que haga cada docente.
--	---------------------------	----------------	----	--	------	--

#### [14]- COMPARTIMOS NUESTRO PENSAMIENTO: ¿QUÉ CAMBIÓ EN EL NEOLÍTICO?

El profesorado indica que, para compartir lo que cada grupo ha averiguado sobre lo que cambió en el Neolítico, se hará una ronda en gran grupo, en la que los o las portavoces de cada grupo base irán aportando un pensamiento (que no se haya dicho ya) para cada una de las preguntas del mapa de pensamiento.

Se pedirá al alumnado que aproveche la ronda para revisar y corregir las respuestas contenidas en sus organizadores gráficos individuales, y a los secretarios o secretarias que hagan lo propio, además, en el grupal.

Terminada la ronda, el profesorado puede concluir realizando una revisión sumaria de las semejanzas y diferencias entre ambas etapas, utilizando el organizador gráfico del grupo clase cumplimentado en la ronda (en soporte mural o dibujado o proyectado en la pizarra).

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
---------------	--------------------	--------------	----------	----------	-------------------	----------------

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

#### [14]- COMPARTIMOS NUESTRO PENSAMIENTO: ¿QUÉ CAMBIÓ EN EL NEOLÍTICO?

		- Gran Grupo	7ª (20')	Doc "Organizador Gráfico C&C", dibujado o proyectado en la pizarra, o bien en formato mural. Ppxt "Análisis de la Revolución Neolítica". Doc. "Organizador Gráfico C&C", cumplimentado por cada alumno/a en la actividad anterior. Doc. "Organizador Gráfico C&C", cumplimentado por cada grupo en la actividad anterior.	Aula	Si el tiempo apremia se puede sustituir la ronda de revisión por una revisión sumaria directamente hecha por el o la docente, utilizando las diapositivas del Ppxt "Análisis de la Revolución Neolítica", que contiene un organizador gráfico cumplimentado.
--	--	--------------	----------	--	------	--

#### [15]- LET'S PLAY!: "YES AND, YES BUT" (CLIL)

El profesorado indica que para jugar se seguirán utilizando los mismos grupos base de 4 que trabajaron juntos durante el análisis de los cambios del Neolítico. En cada grupo base un o una estudiante será el observador u observadora, o árbitro, y los otros u otras tres jugarán. El profesorado reparte a cada grupo una ficha con las categorías a comparar (*Doc. "Yes and, Yes but, key words"*), y otra con el andamiaje de las frases a construir para poder jugar (*Doc. "Yes and, yes but, frame"*). Al menos este último documento se proyectará también en la pizarra digital o en la pared. Para jugar, el observador u observadora debe tener en su mano el organizador gráfico C&C del Paleolítico y del Neolítico cumplimentado por el grupo y revisado en la actividad anterior. El juego consiste en construir frases sobre las características del Paleolítico y del Neolítico que el siguiente jugador o jugadora debe contestar con otra frase de un tipo u otro en función de si la característica que ha elegido el primer jugador o jugadora es una semejanza o una diferencia entre ambas etapas. ES decir, el jugador o jugadora 1 debe crear una frase-afirmación sobre una de las dos etapas de la Prehistoria, que debe contestar el jugador o jugadora 2 (siguiente en la ronda) utilizando la estructura "sí y...", o "sí, pero...", dependiendo de si lo afirmado por el jugador o jugadora 1 es una semejanza o una diferencia con la otra etapa. En el caso de que sea una diferencia el jugador o jugadora 2 debe dar una razón. Por ejemplo:

**Semejanza:**  
Jugador 1: "Durante el *Paleolítico* se hacían herramientas de *pedra*".  
Jugador 2: "*Si*, y en el *Neolítico*, también".

**Diferencia:**  
Jugador 1: "Durante el *Neolítico* se hacían herramientas de *pedra pulimentada*".  
Jugador 2: "*Sí, pero* no en el *Paleolítico*, porque en él las herramientas eran de *pedra tallada*".

El observador o la observadora debe comprobar, utilizando el organizador gráfico revisado del grupo, que lo que el jugador o jugadora 2 contesta es correcto, en función de si realmente es una semejanza o una diferencia. En caso afirmativo el jugador o jugadora 2 permanece en el juego y comienza otra frase que debe contestar el jugador o jugadora 3. En caso negativo el jugador o jugadora 2 es eliminado. Cualquier miembro del grupo puede intervenir en caso de que el observador o la observadora no se percate de que el jugador o jugadora que tenía que contestar lo ha hecho incorrectamente. El juego continúa hasta que sólo queda uno o una de los tres jugadores o jugadoras, o bien hasta que se han agotado los elementos a comparar. En caso de tener tiempo se podría continuar haciendo competir a los o las finalistas de cada grupo base.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
---------------	--------------------	--------------	----------	----------	-------------------	----------------

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

[15]- LET'S PLAY!: "YES AND, YES BUT" (CLIL)						
	- Juego	- Grupos Fijos	7ª (20')	<p><b>Resources in English:</b> Doc. "Framework yes and, yes but game" (1 copia para cada grupo base de 4). Ppxt "Games".</p> <p><b>Recursos en español:</b> Doc. "Andamiaje juego sí y, sí pero" (1 copia para cada grupo base de 4).</p> <p><b>Otros recursos:</b> Doc "Organizador Gráfico C&amp;C", cumplimentado y revisado por cada grupo (en actividad anterior). Ordenador con proyector o Pizarra Digital Interactiva.</p>	Aula	<p>El juego pretende repasar las semejanzas y diferencias trabajadas con la destreza de pensamiento para consolidar e integrar la información. Además puede servir al docente para evaluar hasta qué punto el alumnado ha captado e integrado ambas.</p> <p>Si la actividad es CLIL se pueden añadir como criterios de eliminación el hablar en español durante el juego o no construir bien las frases, a pesar del andamiaje.</p>
[16]- LET'S PLAY!: "TRUE & FALSE CHAIRS" (CLIL)						
<p>Para jugar a este juego se colocan dos sillas bajo la pizarra, en una se coloca un cartel que pone "Verdadero" y en la otra un cartel que pone "Falso". También se puede escribir ambas palabras en la pizarra sobre la ubicación de cada silla.</p> <p>Se pide al alumnado que aparte las mesas y las sillas, dejando un pasillo ancho en el centro del aula, en dirección a la pizarra, y que se divida en dos grupos, colocados en fila india frente a la pizarra y a cierta distancia de la misma.</p> <p>El profesorado explica que el juego consiste en sentarse en la silla correcta antes de que lo haga la persona que juega por el otro equipo.</p> <p>Para jugar, el profesorado leerá una afirmación que será proyectada en la pizarra.</p> <p>En el momento en que el profesorado termine de leer la pregunta, los alumnos o alumnas que encabezan la fila de cada grupo deben correr hacia la silla que crean que coincide con la respuesta correcta a la afirmación.</p> <p>El o la estudiante que primero se sienta en la silla correcta gana un punto para su equipo, que el profesorado anotará en un marcador improvisado en la pizarra.</p> <p>Posteriormente los alumnos o alumnas que corrieron van al final de la fila de sus equipos respectivos, y los o las que ahora encabezan cada fila se prepararan para la segunda pregunta que leerá el o la docente, y así sucesivamente hasta agotar las preguntas del Ppxt "True &amp; False Chairs Game P&amp;N" que el profesor o profesora haya previsto utilizar.</p> <p>El equipo que más puntos consiga acumular gana.</p>						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

## El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

[16]- LET'S PLAY!: "TRUE & FALSE CHAIRS" (CLIL)						
	- Juego	- Grupos Heterogéneos	7ª (20')	<b>Resources in English:</b> Doc. "True & False signals". Ppxt "Games". Ppxt "True & False Chairs Game P&N". <b>Recursos en español:</b> Doc. "Señales Verdadero y Falso". Ppxt "Juego de las sillas verdadera y falsa P&N". <b>Otros recursos:</b> 2 o 4 sillas. Pizarra y tiza o rotuladores. Ordenador con proyector o Pizarra Digital Interactiva.	Aula	Para evitar "tropezos" se pueden poner una silla "Verdadero" y otra "Falso" para cada equipo. Si se dispusiera de espacio suficiente se puede dividir al grupo clase en cuatro o más grupos pares para aumentar la participación en cada afirmación leída. Se sugiere utilizar un espacio más amplio que el aula ordinaria para el desarrollo de esta actividad, si es posible.
[17]- NAVEGAMOS POR LA WEB: ¡EN BUSCA DE LA PREHISTORIA!						
<p>El profesorado presenta al alumnado el <i>documento "¡En busca de la Prehistoria!"</i>, que puede haber albergado previamente en una carpeta común a todos los ordenadores del Aula Medusa, o haber compartido con el alumnado a través de EVAGD, correo electrónico, etc. Explicará que éste contiene una serie de enlaces para que puedan encontrar información, jugar a juegos o hacer actividades sobre la Prehistoria. Así mismo se indicará que los enlaces están agrupados por categorías y que cada uno o una puede elegir libremente aquellas en las que quiere invertir el tiempo del que dispone.</p> <p>El alumnado contará con toda la sesión para navegar libremente, jugar y hacer actividades en función de sus preferencias e intereses, si bien el profesorado les aconsejará que aprovechen para indagar sobre aquellos aspectos de la Prehistoria que tengan menos claros.</p> <p>El profesorado permitirá la navegación libre de cada alumno o alumna (o parejas si no hay ordenadores para todos o todas) controlando únicamente que la navegación que hacen sigue en todo momento alguno de los enlaces propuestos en el documento.</p>						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
		- Trabajo individual - Grupos Heterogéneos	8ª	Doc. "¡En busca de la Prehistoria!". Ordenadores con conexión a internet (Aula Medusa).	Aula Medusa	La actividad está planteada para hacerla durante una sesión de clase en el Aula Medusa. Sin embargo, si por razón de tiempo o disponibilidad del aula requerida ello no fuese posible, se puede plantear al alumnado que la haga en casa o en la biblioteca pública, escolar, etc. En tal caso la actividad no consumiría tiempo para el desarrollo de la Situación de Aprendizaje.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

#### [18]- EXPLICAMOS LA REVOLUCIÓN NEOLÍTICA EN UN BREVE ENSAYO.

El profesorado indica que, tras haber analizado los grandes cambios de la Revolución Neolítica utilizando el mapa de pensamiento y el organizador gráfico, en esta actividad se va a utilizar el mapa de escritura para comunicarlos por escrito. Se trata por tanto de que cada estudiante haga en su cuaderno, o en un folio, una redacción (ensayo) que explique los cambios, si bien también se hará una más por grupo.

Para ello se utilizará nuevamente la **estructura de trabajo cooperativo "1, 2, 4"**, por lo que se vuelven a formar los grupos base de 4 y se reparten los roles.

El profesorado reparte una copia del *documento "Mapa de Escritura C&C"* a cada estudiante, y lo explica valiéndose de las diapositivas del mismo contenidas en el *Ppvt "Análisis de la Revolución Neolítica"*. También reparte a cada grupo una copia del *Doc. "Ensayo 'Los cambios de la Revolución Neolítica'"*, para plasmar la redacción del grupo.

El profesorado solicita al alumnado que cumplimente las dos primeras filas del mapa, indicando, en el cuaderno o en el folio individual, que el escrito se dirigirá a los compañeros y compañeras, así como al propio o la propia docente, y que, en la segunda fila, señalen el propósito del escrito que se va a elaborar, el cual se extraerá del propio organizador gráfico (Identificar y analizar los grandes cambios que supuso la Revolución Neolítica en la evolución de la humanidad, en comparación con las sociedades depredadoras [Paleolítico]).

El título del ensayo propuesto bien podría ser "Los cambios de la Revolución Neolítica".

A continuación comienza el trabajo cooperativo (1, 2, 4). Para ello el profesorado solicita al alumnado que haga primero una lectura individual (**1**) de la ficha que contiene el mapa de escritura, y que trate de escribir, en el cuaderno o en el folio individual, un **párrafo introductorio** con tres frases, siguiendo las indicaciones del mapa de escritura. Para ello tendrá **4'**. A continuación les pide que compartan lo escrito con el compañero o compañera de hombro (**2**), para lo que tienen **2'**, pasados los cuales, el grupo al completo (**4**) pondrá en común lo elaborado por cada miembro, tratando de construir un párrafo introductorio para la redacción del grupo, que el secretario o la secretaria pondrá por escrito. Para este último paso contarán con **5'**.

Posteriormente el profesorado indicará que para escribir el **segundo párrafo**, siguiendo las indicaciones del mapa de escritura, se procederá de la misma forma, es decir, primero individualmente (**1**), luego se comparte lo escrito con el compañero o compañera de hombro (**2**), y luego con el grupo al completo (**4**), que tratará de redactar un segundo párrafo para la redacción del grupo. Para hacerlo cada paso contará con el mismo tiempo que la vez anterior, es decir, **4', 2' y 5'**. Los tiempos serán controlados por el o la docente, quién indicará cuándo es momento de cambiar de paso.

A continuación se seguirá la misma dinámica de trabajo para el **tercer párrafo** y para el **párrafo de la conclusión**, contando con **11' para cada uno (4', 2', 5')**.

Finalmente, se pedirá a los o las portavoces que lean la redacción elaborada por su grupo en voz alta, tras lo cual se recogerán todas las redacciones grupales. También se pedirá al alumnado que entregue su redacción individual, o que, utilizando la misma como base, la revise y trate de mejorarla por la tarde en casa, para entregar una versión final mejorada en la siguiente sesión de clase.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
---------------	--------------------	--------------	----------	----------	-------------------	----------------

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

[18]- EXPLICAMOS LA REVOLUCIÓN NEOLÍTICA EN UN BREVE ENSAYO.						
- SCSG01C06	- Ensayo	- Trabajo individual - Grupos Fijos	9ª	Doc. "Mapa de escritura C&C". Doc. "Organizador gráfico C&C" (C&C Paleolítico y Neolítico), cumplimentado individualmente y revisado en actividad previa. Doc. "Ensayo `Los cambios de la Revolución Neolítica`". Ppxt "Análisis de la Revolución Neolítica". Ordenador con proyector o Pizarra Digital Interactiva.	Aula	La entrega de la redacción individual dependerá del soporte que se haya escogido para elaborarla. Si se quiere recoger en la misma sesión en soporte papel se puede repartir un folio a cada estudiante para que, en vez de en el cuaderno, haga allí la redacción ( <i>Doc. "Ensayo `Los cambios de la Revolución Neolítica`"</i> ). Otra opción es que el alumnado utilice su libreta para hacerla. En ese caso, al terminarla puede sacar una foto con el móvil y enviarla al profesor o la profesora vía correo electrónico, o utilizando EVAGD. En este caso, el o la estudiante puede, además, utilizar la redacción que ha hecho en clase y entregado digitalmente como borrador, para hacer en casa una versión final mejorada, que entregará al profesorado en soporte papel. Aunque como productos tendremos la redacción individual y la grupal, sólo se ha indicado la individual porque es el producto que se quiere utilizar como instrumento de evaluación vinculándolo al criterio.

### [19]- ¿POR QUÉ LA LLAMAMOS REVOLUCIÓN NEOLÍTICA?

El profesorado proyecta (y pide al alumnado que copie en su libreta) una **definición del concepto histórico de "revolución"**, pudiendo utilizar la adaptada y contenida en el *Doc. "Definición de Revolución"*.

A continuación plantea al alumnado la **pregunta** que da título a la **actividad**, indicándoles que antes de **contestar** piensen un minuto.

Tras ello, les pide que compartan lo que han pensado con su compañero o compañera de hombro (al lado), durante no más de otro minuto.

A continuación, el profesorado pide que uno o dos alumnos/as, voluntariamente o al azar, den su respuesta. Las respuestas serán utilizadas por el profesorado para hacer hincapié en la

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

#### [19]- ¿POR QUÉ LA LLAMAMOS REVOLUCIÓN NEOLÍTICA?

radicalidad de la transformación de la vida del ser humano en el Neolítico como motivo por el que Vere Gordon Childe acuñó el término "Revolución Neolítica". Tras ello, el profesorado pide al alumnado que, utilizando la palabra "transformación" como sustantivo, trate de **elaborar** individualmente **una definición de "Revolución Neolítica"** utilizando las pautas del *Doc. "Definimos los Conceptos"*, en no más de dos minutos. Pasado el tiempo, el profesorado pedirá a uno o dos alumnos o alumnas al azar, que lean sus definiciones. Finalmente, el profesorado acaba la actividad escribiendo o dictando la definición de "Revolución Neolítica", que el alumnado revisará o copiará en sus libretas.

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Definición de "Revolución Neolítica"	- Trabajo individual - Gran Grupo	10ª (20')	Doc. "Definición de Revolución". Doc. "Definimos los conceptos". Libretas y bolígrafos. Pizarra y tiza o rotulador. Ordenador con proyector o Pizarra Digital Interactiva.	Aula Medusa	

#### [20]- PENSAMOS: ¿CÓMO HEMOS HECHO EL ANÁLISIS DE LOS CAMBIOS?

El profesorado retoma y vuelve a presentar la *escalera de metacognición* para provocar la reflexión de los estudiantes sobre la destreza que se ha utilizado para analizar los cambios del Neolítico, así como su utilidad y su posible transferencia a la vida real. Para ello, puede pedir a algún alumno o a alguna alumna que lea en voz alta la *primera de las preguntas* de la escalera de metacognición (que se colocó en la pared del aula en una actividad anterior, o que se proyecta en ese momento), tras lo cual se puede contestar a la misma utilizando una lluvia de ideas. Para las *siguientes preguntas* de la escalera se puede utilizar la misma dinámica, siendo conveniente dar siempre un par de minutos para que, en parejas o grupos base (dependiendo de cómo esté el alumnado sentado en ese momento), los alumnos y las alumnas piensen antes de aportar a la lluvia de ideas. El profesorado puede ir anotando en la pizarra las *respuestas* dadas por el grupo a las preguntas de la escalera de metacognición, que se pueden recoger en soporte digital de considerarlo oportuno (foto, diapositiva de la PDI, etc).

Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
	- Escalera de metacognición.	- Gran Grupo	10ª (15')	Doc. "Escalera de Metacognición". Ppxt "Análisis de la Revolución Neolítica". Ordenador con proyector o Pizarra Digital Interactiva.	Aula Medusa	Si esta actividad se desarrolla en el Aula Medusa se proyectarán las preguntas de la escalera de metacognición.

#### [21]- ¿QUÉ PODEMOS HACER PARA COMPARTIR LO QUE HEMOS HECHO?

El profesorado comienza utilizando una *lluvia de ideas* para que el alumnado aporte posibles respuestas a la pregunta que titula la actividad. Tras anotarlas en la pizarra marcará aquellas que tengan que ver con las TIC, y preguntará al alumnado cuál es el elemento común que tienen todas las ideas que ha marcado. La respuesta del alumnado servirá como pretexto para proponerles la siguiente tarea, que consiste en utilizar alguna herramienta TIC para elaborar un producto que explique a quien lo vea las semejanzas y diferencias entre el Paleolítico y el Neolítico, así como los grandes cambios que se dieron con la Revolución Neolítica.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

#### [21]- ¿QUÉ PODEMOS HACER PARA COMPARTIR LO QUE HEMOS HECHO?

El profesorado puede optar bien por dejar al alumnado la elección de la herramienta a utilizar, dependiendo de sus preferencias e intereses, así como de su nivel de dominio de las TIC, o bien por encauzar la propuesta solicitando que todos los grupos utilicen la misma herramienta. En este último caso se podría proponer la creación de un clip o pequeño vídeo con imágenes y voz en off utilizando software como "Movi-maker" o "iMovie".

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.
		- Gran Grupo	10ª(15´)	Pizarra y tiza o rotuladores.	Aula Medusa	

#### [22]- NOS LO CURRAMOS: PREPARAMOS LAS PRESENTACIONES.

En el caso de que se haya optado por la creación de un vídeo con imágenes y voz en off, utilizando software como "Movi-maker" o "iMovie", cada grupo tendrá que **hacer un breve clip** en el que, utilizando imágenes que encuentre en la red, así como la redacción que el grupo elaboró con el mapa de escritura, explique los grandes cambios de la Revolución Neolítica.

El profesorado puede mostrar algún **ejemplo** de clip utilizando los enlaces del *Doc. "Propuestas y herramientas TIC"*.

Tras visionar los ejemplos, el alumnado se agrupará formando los mismos grupos base (4) que redactaron el ensayo, que será devuelto por el profesorado para que lo utilicen como guión. Además el profesorado puede entregar a cada grupo el *Doc. "Evaluación de los productos"*, que contiene la rúbrica que se utilizará para evaluar los clip y que les puede servir, así mismo de orientación para la elaboración de los mismos.

Se les indicará que contarán con el resto de la sesión y parte de la siguiente para tratar de generar el clip, si bien pueden avanzarlo en horario de tarde y culminar la versión definitiva en la siguiente sesión.

Para ayudar al alumnado a utilizar la herramienta TIC propuesta se les puede proporcionar los **videotutoriales** incluidos en el *Doc. "Propuestas y Herramientas TIC"*.

El resto del tiempo de la sesión se dedicará, pues, a que el alumnado genere el producto, bajo la supervisión del docente.

Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

[22]- NOS LO CURRAMOS: PREPARAMOS LAS PRESENTACIONES.						
		- Gran Grupo - Grupos Fijos	10 <sup>o</sup> (10')	Doc. "Propuestas y herramientas TIC". Doc. "Ensayo `Los cambios de la Revolución Neolítica´", realizado por cada grupo base (4). Doc. "Evaluación de los productos". Ordenadores con conexión a internet y software requerido. Ordenador con proyector o Pizarra Digital Interactiva.	Aula Medusa	Atendiendo al nivel de desenvolvimiento del alumnado con las TIC, así como a la realidad de los recursos informáticos del Aula Medusa del centro, cabe sustituir el uso de los programas sugeridos y la elaboración de un clip por la realización de un Ppxt, en el que las diapositivas contengan, además de imágenes, audios en los que el alumnado va explicando las ideas contenidas en la redacción. Si para poder terminar los clip fuese necesario más tiempo, además de los 15' de la siguiente sesión, se puede convenir con el alumnado que termine por la tarde. Otras opciones son, añadir una sesión más a la S.A., o suprimir la actividad "Navegamos por la Web: ¡En busca de la Prehistoria!", sustituyendo la misma por una sesión más para la realización de los clip en el Aula Medusa.
[23]- TERMINAMOS LA PRESENTACIÓN.						
El profesorado indica que la sesión se utilizará para que cada grupo puede revisar y terminar su presentación (clip) antes de exponerla. Se seguirá la dinámica de trabajo de la actividad anterior.						
Criterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/context.	Observaciones.

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

[23]- TERMINAMOS LA PRESENTACIÓN.						
		- Grupos Fijos	11ª	Doc. "Propuestas y herramientas TIC". Doc. "Evaluación de los productos". Doc. "Ensayo `Los cambios de la Revolución Neolítica´", generado por cada grupo base (4). Ordenadores con conexión a internet y software requerido.	Aula Medusa	

[24]- VEMOS LAS PRESENTACIONES: ¡CÁMARA Y ACCIÓN!						
<p>El profesorado indica que se dedicarán los restantes 35' de la sesión a proyectar los productos de cada grupo. Para hacerlo, el o la portavoz de cada grupo explicará brevemente las incidencias más relevantes del proceso de creación, tras lo cual se visionará el clip generado por el grupo. Los demás grupos y el profesorado evaluarán el producto realizado utilizando la hoja de evaluación compartida (<i>Doc. "Evaluación de los productos"</i>), tras lo cual el profesorado comentará los resultados, en caso de utilizar la aplicación Nearpod, o la exposición. La evaluación se podría hacer utilizando la aplicación "Nearpod", que permite evaluar y compartir resultados en tiempo real, cuyo enlace se puede encontrar en el <i>Doc. "Apoyo Audiovisual SA", actividad 24</i>. Finalmente, los productos TIC generados por los grupos se podrán colgar en el blog o la web del centro, y, en su caso, se compartirán en EVAGD.</p>						
Crterios Ev.	Productos/Inst.Ev.	Agrupamiento	Sesiones	Recursos	Espacios/contex.	Observaciones.
	- Evaluaciones de los clip.	- Gran Grupo - Grupos Fijos	12ª	CLIP de cada grupo. Doc. "Evaluación de los productos". Enlace a "Nearpod", en el Doc. "Apoyo audiovisual SA", actividad 24.	Aula Medusa	

#### Referencias, Observaciones, Propuestas

## SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

### El Neolítico: ¡Una revolución en toda regla!

**Referencias:** \* V.V.A.A. "El aprendizaje basado en el pensamiento". Editorial SM. EEUU, 2013.

Algunas de las propuestas de esta Situación de Aprendizaje se basan, además de en la reseña bibliográfica anterior, en los materiales utilizados en las siguientes actividades formativas:

\* ULPGC, Universidad de Humboldt, DGOIPE (CEUS), Interacting U.K. "Curso Playing CLIL". Las Palmas de Gran Canaria. Noviembre de 2014.

\* DGOIPE. CEUS. Seminario de formación docente "Playing CLIL Secondary: Un enfoque lúdico y cognitivo para el aula". CEP Telde. Las Palmas, 2014-15.

**Observaciones: Duración de las sesiones:** Las actividades de la secuencia pensadas para cada sesión se han temporalizado de forma que la realización de todas sumen aproximadamente 50', dejando por lo general un margen de unos 5' para el cambio de hora y la puesta en marcha de la clase.

**Espacios:** En caso de que no se pueda disponer del Aula Medusa en todas las sesiones se puede optar por suprimir la actividad "*Navegamos por la web: ¡En busca de la Prehistoria!*", y las actividades "*Desde la aparición del hombre hasta la escritura: Pero... ¿Cómo aparecimos los seres humanos*", así como "*Desde la aparición del hombre hasta la escritura: Pero... ¿cómo sabemos lo que pasó si no había escritura?*", se pueden realizar en el aula ordinaria imprimiendo la información que hay en las web a utilizar.

**Recursos:** Convendría modificar las tarjetas de los documentos "*Prehistory key concepts*" y "*Conceptos claves de la Prehistoria*", para añadir imágenes ilustrativas de los conceptos definidos, o bien añadir dichas imágenes al pptx "Análisis de la Revolución Neolítica" y mostrarlas al revisar el juego "matching", de forma que el alumnado pueda visualizar los conceptos, sobre todo si no se va a utilizar ningún otro material pedagógico complementario a los recursos adjuntos a esta S.A.

Incidir en la idea de que se ha optado por aportar una versión extendida del texto incluido en el *Doc. "Textos del Paleolítico & Neolítico"*, que pueda servir de base para que cada docente lo adapte, de considerarlo oportuno, al grupo concreto, reduciendo contenidos y ejemplos y reformulando enunciados, en función de la competencia lingüística media del grupo.

Los materiales digitales utilizados en la elaboración de los recursos se aportan mediante enlaces directos a los sitios web originales, o bien se citan en caso de que alguna imagen o información haya sido incorporada directamente a los mismos. Debido a la dificultad existente, en ocasiones, para determinar la fuente original, debido a la multitud de recursos enlazados en la web, rogamos comuniquen, de cara a su subsanación, cualquier error u omisión que puedan detectar en las citas o autorías.

**Propuestas:**