

## **“Lápiz, papel y tijeras: experiencia didáctica de enseñanza-aprendizaje de la Prehistoria en 1º de ESO”.**

**JOSEFA F. RUIZ DELGADO**

[silvipepa@gmail.com](mailto:silvipepa@gmail.com)

**IES Cairasco de Figueroa (Las Palmas de Gran Canaria)**

### **RESUMEN**

Este trabajo pretende difundir la experiencia didáctica que he realizado con los alumnos de 1º de ESO, que ha consistido en presentar un material encaminado a la elaboración de un documento en papel sobre la vida cotidiana, el arte, los utensilios y animales de la Prehistoria y valorar posteriormente la importancia de herramientas tan simples en el siglo XXI como son un lápiz, un papel y unas tijeras como difusores de información y constructores de conocimientos.

### **ABSTRACT**

This work there tries to spread the didactic experience that I have realized with the pupils of 1 ° of ESO, that it has consisted of presenting a didactic material directed to the production of a document in paper on the daily life, the art, the utensils and animals of the Prehistory and of valuing later the importance of so simple tools for the 21st century since they are a pencil, a paper and a few scissors as diffusers of information and construction of knowledge.

**PALABRAS CLAVE:** 1º ESO, Prehistoria, elaboración de documento en papel, construcción de conocimientos.

**KEY WORDS:** 1 ° ESO, Prehistory, production of document in paper, construction of knowledge.

### **INTRODUCCIÓN**

La siguiente propuesta didáctica va destinada a jóvenes que cursan 1ºESO, pues es en este nivel donde se aborda el tema de la Prehistoria según el Currículo de la Comunidad

Ruiz, J. (2013) “Lápiz, papel y tijeras: experiencia didáctica de enseñanza-aprendizaje de la Prehistoria en 1º de ESO”. Clío 39. ISSN: 1139-6237. <http://clio.rediris.es>

Autónoma de Canarias. El título elegido “*Lápiz, papel y tijeras*” me ha parecido bastante llamativo para el alumnado, teniendo en cuenta que pueden haberla usado en un contexto de juego y podía generar curiosidad en un contexto académico. Evidentemente, hace alusión al uso de objetos cotidianos y sencillos, a los que apenas se les da importancia pero que pueden ser muy útiles. La cultura material engloba aquellos elementos que nos permiten conocer cómo era la vida pasada y actual de los grupos humanos. Teniendo en cuenta esto, pretendía que entendieran que útiles muy simples fueron y serán muy valiosos para conocer distintas culturas tanto del pasado como del presente.

Con esta propuesta didáctica se pretendía que el alumnado utilizara las convenciones y unidades cronológicas así como las nociones de evolución y cambio aplicándolas a hechos y procesos de la Prehistoria con la intención de que identificaran elementos de permanencia y cambio. Al mismo tiempo, era necesario que analizaran e identificaran los cambios que supuso la Revolución Neolítica en la evolución de la humanidad en comparación con las sociedades depredadoras, valorando su importancia y las consecuencias que ésta tuvo en la evolución de la humanidad.

Por último, conseguir que el alumnado presentara una actitud favorable a la conservación del legado patrimonial de esa época.

En cuanto a la bibliografía utilizada, ha sido esencial para programar esta tarea, la consulta de varios libros. Por un lado, el titulado “*De las ideas a los proyectos. La creatividad como pilar básico del emprendimiento*”. Éste revisa el concepto de aprendizaje y lo relaciona con una actitud proactiva permitiendo transformar las ideas en proyectos. La creatividad se considera como uno de los pilares básicos del emprendizaje. Éste punto era primordial en este caso, dado que el alumnado estaba poco motivado y había que buscar un elemento que permitiera llevar a buen puerto la elaboración e ilustración de nuestro libro, en base a los contenidos adquiridos sobre la Prehistoria. Los autores consideran que debe haber un compromiso para que los proyectos lleguen a visualizarse y ello me hizo considerar este punto como clave para conseguir el objetivo.

Otro de los libros consultados para este proyecto didáctico fue el titulado “*Didáctica de la Geografía y la Historia*” pues en él se esbozan las principales estrategias didácticas, las finalidades educativas y las propuestas y planteamientos metodológicos más

Ruiz, J. (2013) “Lápiz, papel y tijeras: experiencia didáctica de enseñanza-aprendizaje de la Prehistoria en 1º de ESO”. Clío 39. ISSN: 1139-6237. <http://clio.rediris.es>

innovadores, por lo que me permitió conocer ideas interesantes para ponerlas en práctica en el aula y además adaptada a los contenidos de las ciencias sociales en la ESO.

Y, por último, “*12 ideas clave. Enseñar y aprender historia*”, en el que se hace referencia a que la empatía histórica es necesaria para entender los límites y condicionamientos de personas de otro tiempo.

## **CONTEXTO EDUCATIVO EN EL QUE SE HA DESARROLLADO LA EXPERIENCIA DIDÁCTICA**

Esta experiencia didáctica ha tenido lugar en un centro de secundaria de Las Palmas de Gran Canaria en un ámbito educativo de cierta dificultad y bastante complicado, al que acuden alumnos poco motivados y a los que imparto la materia de Ciencias Sociales. La materia de 1º de ESO se reparte durante el curso escolar en dos bloques: Geografía e Historia. Es esta última la que resulta más atractiva para ellos, a pesar de ser más densa y cargada de contenidos que el bloque anterior.

El proceso evolutivo del alumnado de 1º de ESO viene marcado (según las teorías de Piaget) por el paso del pensamiento concreto al formal o hipotético-deductivo. A partir de los 12 años el individuo debe controlar las operaciones lógicas y los símbolos abstractos y los alumnos y alumnas deben realizar actividades por medio de las cuales construyan sus propios conocimientos. Para Vigotski la maduración del individuo va ligada a la participación en prácticas sociales y a la interacción con otras personas. Ambos autores coinciden en dar importancia al proceso de construcción del saber. Todo este conocimiento nos permite relacionar el proceso psicoevolutivo del alumnado con la adquisición de las Competencias Básicas, pues estas les permitirán adquirir ciertas capacidades.

La curiosidad de alumnos de 12 años que van descubriendo cómo evoluciona el hombre me ha permitido usarla como herramienta para captar su atención sobre determinados elementos que les rodean (aparentemente sencillos y sin importancia) y que en una determinada época de la vida del hombre hubiesen sido de gran ayuda para conocer mejor cómo vivían, pensaban, expresaban sus sentimientos, etc.

El modelo didáctico utilizado es el de aprendizaje significativo, de forma que hemos relacionado los nuevos conocimientos con los anteriormente adquiridos. Pero, sobre todo, hemos logrado que se interesaran por aprender lo que les estaba mostrando.

El utilizar este tipo de aprendizaje conlleva muchas ventajas, como son:

-Produce una retención más duradera de la información.

-Les facilita adquirir nuevos conocimientos relacionados con los anteriormente adquiridos de forma significativa, pues al estar claros en su estructura cognitiva facilitan la retención del nuevo contenido.

-La nueva información es guardada en la memoria a largo plazo, al ser relacionada con la anterior.

-Es activo, pues depende de la asimilación de las actividades de aprendizaje por parte de los estudiantes.

-Es un trabajo personal, ya que la significación del aprendizaje depende de los recursos cognitivos del alumnado.

Los requisitos para lograr este Aprendizaje Significativo son:

1. Significatividad lógica del material: el material que presento al estudiante debe estar organizado, para que se dé una construcción de conocimientos.
2. Significatividad psicológica del material: que el alumno conecte el nuevo conocimiento con los previos y que los comprenda. También debe poseer una memoria de largo plazo, porque de lo contrario se le olvidará todo en poco tiempo.
3. Actitud favorable del alumno: ya que el aprendizaje no puede darse si el alumno no quiere. Este es un componente de disposiciones emocionales y actitudinales, en donde el profesor sólo puede influir a través de la motivación.

## **DESARROLLO DE LA ADQUISICIÓN DE LAS COMPETENCIAS BÁSICAS**

La incorporación de las Competencias Básicas al currículo permite poner el acento en aquellos aprendizajes que se consideran imprescindibles, desde el planteamiento integrador y orientado a la aplicación de los saberes adquiridos. Una de las finalidades de incluir las Competencias Básicas es permitir al alumnado integrar sus aprendizajes, ponerlos en relación con distintos tipos de contenidos y utilizarlos de manera efectiva cuando les resulten necesarios en diferentes situaciones y contextos.

Las Competencias Básicas se adquieren y son trabajadas a través de todos los elementos que forman el currículo (contenidos, objetivos, metodología y criterios de evaluación). En el caso de esta propuesta didáctica elegí las siguientes Competencias Básicas:

**Competencia en comunicación lingüística.** Disponer de esta competencia implica, además de la versatilidad del lenguaje en función del contexto y la intención comunicativa, la capacidad empática de ponerse en el lugar de otras personas así como de leer, escuchar, expresar ideas y emociones.

**Competencia Social y ciudadana.** Esta competencia favorece la comprensión de la realidad histórica y social del mundo, su evolución, sus logros y sus problemas. La comprensión crítica de la realidad exige experiencia, conocimientos y conciencia de la existencia de distintas perspectivas al analizar esa realidad. Conlleva recurrir al análisis multicausal y sistémico para enjuiciar los hechos y problemas sociales e históricos y para reflexionar sobre ellos de forma global y crítica, así como realizar razonamientos críticos y lógicamente válidos sobre situaciones reales, y dialogar para mejorar colectivamente la comprensión de la realidad.

**Competencia Cultural y artística.** Esta competencia supone conocer, comprender, apreciar y valorar críticamente diferentes manifestaciones culturales y artísticas, utilizarlas como fuente de enriquecimiento y disfrute y considerarlas como parte del patrimonio de los pueblos.

Requiere poner en funcionamiento la iniciativa, la imaginación y la creatividad para expresarse mediante códigos artísticos y, en la medida en que las actividades culturales y artísticas suponen en muchas ocasiones un trabajo colectivo, es preciso disponer de habilidades de cooperación para contribuir a la consecución de un resultado final, y tener conciencia de la importancia de apoyar y apreciar las iniciativas y contribuciones ajenas.

La competencia artística incorpora asimismo el conocimiento básico de las principales técnicas, recursos y convenciones de los diferentes lenguajes artísticos, así como de las obras y manifestaciones más destacadas del patrimonio cultural. Además supone identificar las relaciones existentes entre esas manifestaciones y la sociedad -la mentalidad y las posibilidades técnicas de la época en que se crean-, o con la persona o colectividad que las crea.

**Competencia Aprender a aprender.** Aprender a aprender supone disponer de habilidades para iniciarse en el aprendizaje y ser capaz de continuar aprendiendo de manera cada vez más eficaz y autónoma de acuerdo a los propios objetivos y necesidades.

Esta competencia tiene dos dimensiones fundamentales. Por un lado, la adquisición de la conciencia de las propias capacidades (intelectuales, emocionales y físicas), del proceso y las estrategias necesarias para desarrollarlas, así como de lo que se puede hacer por uno mismo y de lo que se puede hacer con ayuda de otras personas o recursos. Por otro lado, disponer de un sentimiento de competencia personal, que redundará en la motivación, la confianza en uno mismo y el gusto por aprender.

## **DISEÑO DE LA ACTIVIDAD**

El diseño partió de la necesidad de realizar una actividad en la que se combinaran entretenimiento con aprendizaje de la materia que en ese momento estábamos impartiendo. Conseguir que alumnos de 1º de ESO se interesaran por la Prehistoria era mi prioridad. A continuación enumeramos los distintos apartados necesarios para llevar a cabo una buena planificación de la actividad:

### **Objetivos:**

Los objetivos didácticos que se pretendieron conseguir con esta propuesta didáctica fueron:

- Asimilar y emplear** vocabulario específico de la unidad propuesta.
- Reconocer** las diferencias que existen entre Paleolítico y Neolítico, así como **diferenciar** los tipos de útiles que se utilizaban en cada una de las etapas y su evolución.
- Valorar** la importancia que pueden tener útiles tan sencillos como una piedra en la Prehistoria y un lápiz, un papel o unas tijeras en el siglo XXI.
- Conocer y valorar** las manifestaciones artísticas de la Prehistoria.
- Utilizar** las nuevas tecnologías de la información y la comunicación para obtener y seleccionar información que les permitiera utilizar este material para realizar trabajos y elaborar conclusiones.

### **Contenidos:**

1. La Prehistoria
2. Origen y evolución del ser humano
3. La vida en el Paleolítico
4. La Revolución Neolítica
5. La Edad de Piedra en España
6. La Prehistoria en Canarias

### **Actividades:**

Para esta propuesta didáctica seleccioné las siguientes actividades:

\***Actividad inicial** o de conocimientos previos. Este tipo de actividades se realizan para conocer las opiniones e ideas alternativas del alumnado sobre los contenidos a desarrollar antes de comenzar el tema. Para ello comenzamos con una “**Lluvia de ideas**” encaminada a descubrir los conocimientos previos del alumnado con respecto a la Prehistoria. Partíamos del

conocimiento de que esta parte del temario se había visto ya en Primaria. Utilizando la pizarra y las palabras que cada uno de los alumnos/as aportaron, se tuvo una visión muy general del tema y aproveché para aclarar algunos conceptos que no tenían claros (homínidos, arte rupestre, bípedos, etc).

\* **Actividades de desarrollo.** Este tipo de actividades pretenden conseguir que las ideas iniciales se desarrollen y evolucionen, se contrasten y reestructuren. Deben contribuir a producir el cambio conceptual, metodológico, y actitudinal en el alumnado, a la adquisición de las Competencias Básicas y de los objetivos de la unidad. En este caso puse en práctica varias actividades de desarrollo como fueron:

1. En tres sesiones, trabajamos en el Aula de Informática con una guía mediante la cual ellos tenían que buscar información sobre el periodo que nos ocupaba ( útiles, cómo vivían, arte, etc ) realizando un pequeño trabajo que incluiría imágenes ,textos y cuadros comparativos muy sencillos pues hay que partir siempre del nivel en el que estamos trabajando. Una vez realizados, cada uno de ellos expuso al grupo-clase el trabajo realizado.

Estas actividades les permitieron adquirir nuevos conocimientos, trabajar en grupo y utilizar las TICs.

2. Seguidamente, realizamos la visualización de videos en el aula:

“**La Edad de Hielo 2**” que utilicé seleccionando algunos fragmentos para hacerles ver los cambios climáticos que se produjeron en la tierra y que obligaron al hombre a cubrir sus necesidades básicas adaptándose al medio.

“**Erase una vez el hombre**” visualizando los correspondientes al Paleolítico y al Neolítico. Son vídeos sencillos, pero que ilustran muy bien las épocas. Son bastante didácticos y contaba con una ventaja y es que el alumnado no la conocía con lo que conseguí una mayor atención.

3. El siguiente paso fue proponerles una actividad, que aun estando relacionada con la teoría, difería mucho de los trabajos que hasta ese momento se habían realizado en el aula. Los grupos de 1º de ESO con los que trabajé la actividad eran muy numerosos y contaban con un alto índice de alumnos repetidores que eran los que implicaban mayores problemas actitudinales.

Ruiz, J. (2013) “Lápiz, papel y tijeras: experiencia didáctica de enseñanza-aprendizaje de la Prehistoria en 1º de ESO”. Clío 39. ISSN: 1139-6237. <http://clio.rediris.es>

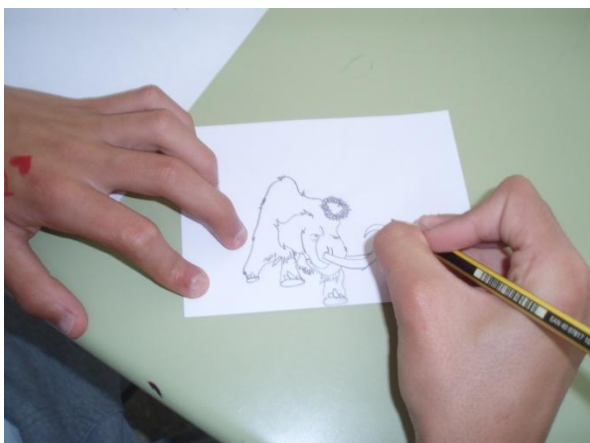
Así que jugué con el factor sorpresa: cuando llegaron al aula la distribución era totalmente nueva (normalmente, se sientan de forma individual y en esta ocasión se distribuyó el espacio en grupos de seis) y el material a trabajar ya estaba colocado sobre las mesas.

La pregunta era obvia: “¿Qué tarea vamos a realizar?”, a lo que se les contestó con otra cuestión “¿Qué hubiesen hecho los hombres de la Prehistoria con los materiales que tienes sobre la mesa?”



Los materiales eran **lápiz, papel y tijeras**, además de material fotocopiable sobre el que ellos podían ir copiando imágenes relacionadas con el tema tratado. Sin embargo, afloró en la mayoría de ellos la creatividad y surgieron dibujos como estos que mostramos a continuación:

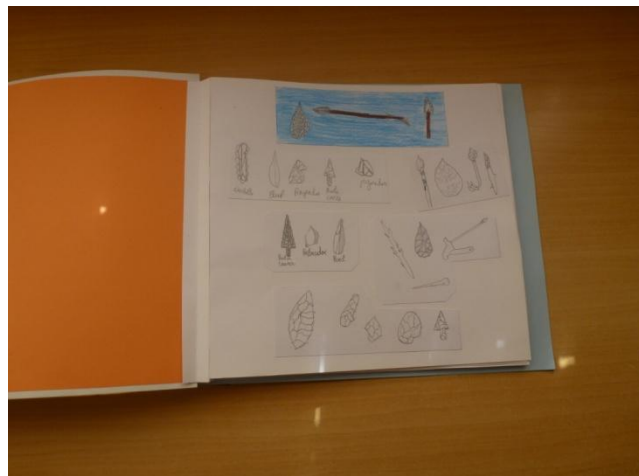




La actividad fue todo un éxito ya que logré que la clase al completo trabajase en grupo de forma tranquila, apoyando en todo momento el trabajo que realizaba cada compañero y, lo que es más importante, descubriendo una nueva forma de aprender y valorando útiles simples como instrumentos para conseguir un fin.

**\*Actividad final** que consistió en llevar a cabo la recopilación de los trabajos para confeccionar un pequeño libro que se expondría a toda la Comunidad Educativa. La fecha elegida fue la Semana Cultural del Centro que se hizo coincidir con el Día del Libro y el lugar asignado fue el *hall* del Instituto. Tocaba encuadernación y volvimos a utilizar **lápiz, papel y tijeras**.

El trabajo final fue bastante satisfactorio, sobre todo, para el alumnado que vio cómo su trabajo era elogiado por profesorado y alumnado del Centro.



*Libro encuadernado con dibujo de portada*

*Interior del libro.*

*realizado por una alumna de 1º ESO.*

## **METODOLOGÍA**

Las nuevas exigencias educativas, los objetivos de la etapa y los diferentes elementos del currículo permiten adquirir las Competencia Básicas como logro final del proceso educativo. Todas las estrategias y técnicas de actuación son útiles para el aprendizaje significativo aunque en este caso he utilizado menos el método expositivo y di mayor importancia a la indagación. Antes de comenzar el tema se presentaron al alumnado interrogantes y problemas sobre lo que se iba a abordar, se orientó y se motivó al alumnado, planteando el aprendizaje como una investigación. Se potenció el trabajo en grupo y se concluyó el tema revisando el cambio de ideas, valorando lo aprendido y cómo se había aprendido.

## **CONCLUSIONES**

La realización de esta propuesta didáctica me permitió observar cómo, a estas edades, la retención de información es más efectiva cuando la adquieren a través de una vía que no es el libro de texto o documentos impresos. Los conocimientos nuevos fueron guardados en la memoria a más largo plazo y los resultados a la hora de realizar las pruebas escritas fueron más positivos. Estas consistieron en utilizar imágenes en las que se observaban las diferentes actividades realizadas durante los periodos a estudiar.

Ruiz, J. (2013) “Lápiz, papel y tijeras: experiencia didáctica de enseñanza-aprendizaje de la Prehistoria en 1º de ESO”. Clío 39. ISSN: 1139-6237. <http://clio.rediris.es>

Uno de los principales problemas dentro del aula era la convivencia. Las distintas actividades permitieron desarrollar la Competencia Social y Ciudadana pues potenció el trabajo grupal y favoreció la relación de compañeros/as.

La creatividad fue otro de los elementos a destacar en este trabajo quizás porque se les dejó cierta libertad a la hora de diseñar sus dibujos. Esto ocasionó que el mismo diseño llegara a tener versiones distintas.

La experiencia con el alumnado y este tipo de trabajo en el aula fue bastante satisfactorio y, aunque es mejorable, me ha enriquecido como docente.

## **BIBLIOGRAFÍA**

- **CROSS, S.; FORASTÉ, A. y MASGRAU, M. (2012).** *De las ideas a los proyectos. La creatividad como pilar básico del emprendimiento. Aula de Innovación Educativa* 213-214.
- **PRATS, J.; PRIETO-PUGA, R.; SANTACANA, J.; SOUTO, X.; TREPAT, C. A. (2011).** *Didáctica de la Geografía y la Historia. GRAO, Volumen II,* 20-27.
- **FELIU TORRUELA, M.; HERNÁNDEZ CARDONA, F. X. (2011).** *12 ideas clave. Enseñar y aprender historia. GRAO,* 119-125.
- **Material extraído del libro de texto Ciencias Sociales, Geografía e Historia, 1º de ESO (2011). Oxford (adarve) .**
- **Páginas**                      **webs:**                      [www.google.es](http://www.google.es)  
[www.recursostic.educacion.es/bancoimagenes/](http://www.recursostic.educacion.es/bancoimagenes/)

Entrega el 30 de junio de 2013. Aceptación el 17 de diciembre de 2013.