



## Unidad 3. Historia y castillos

### 1. Introducción y preliminares

En esta unidad se propone introducir conceptos históricos a través de un centro de interés que consideramos que puede tener un gran carácter motivador, en concreto, hemos escogido trabajar con los *castillos medievales*.

Tras muchos años de impartir clase a adultos/as gitanos/as e intentar que adquieran conocimientos de historia, el grupo de educadores llegamos a una conclusión: una de las lagunas y carencias que se viene observando, es la falta de ubicación temporal en los acontecimientos históricos que se han venido sucediendo; incluso situar a la comunidad gitana y sus avatares en la línea del tiempo es algo muy complicado para el alumnado.

La abstracción que supone regresar al pasado y temporalizar épocas históricas, supone un gran esfuerzo y capacidad que no han alcanzado por no haber podido trabajar todas las habilidades que capacitan para poder desarrollar secuencias temporales y espaciales a través de una línea del tiempo, situando hechos y acontecimientos relevantes en la historia. Tanto es así que incluso situar a la comunidad gitana dentro de la historia, su entrada en la península e incluso todo el recorrido histórico, no llegan a entenderlo, de forma que sitúan a la comunidad gitana siempre en la actualidad que ellos viven y no se entiende que se trata de un proceso que ha tenido lugar durante muchos años.

El hecho de escoger los castillos medievales es para situarnos en un momento de la historia, motivar y relacionar una estructura existente, que aún hoy se puede visitar, con un hecho que quizá es importante para el pueblo gitano, como es la entrada de grupos de gitanos/as en la Península Ibérica.

### 2. Objetivos

Para las distintas actividades que presentamos en esta unidad didáctica, tanto las concebidas para desarrollar a través de una dinámica de grupo como las interactivas, que son apropiadas para desarrollar en una aula de informática, planteamos los siguientes objetivos:

#### *Área de Lengua y Comunicación*

- Ampliar el vocabulario y conseguir un buen manejo del mismo.
- Desarrollar una actitud crítica ante la información recibida.
- Conocer y apreciar las obras literarias.

#### *Área de Matemáticas*

- Conocer las formas y su representación en el espacio.

#### *Área de Desarrollo Personal y Autonomía*

- Facilitar el acercamiento a las nuevas tecnologías.

#### *Área Sociocultural y de Participación*

- Adquirir y desarrollar conocimientos espacio-temporales y sus implicaciones en la Geografía y la Historia.
- Desarrollar la capacidad crítica de analizar y reflexionar sobre hechos sociales de la Historia y de la actualidad
- Conocer, valorar y respetar las diferentes culturas.

### 3. Contenidos

Tanto para las actividades grupales como las actividades interactivas, planteamos los siguientes contenidos:

#### *Área de Lengua y Comunicación*

- Antecedentes históricos del castellano.
- Semántica y diccionarios.
- Literatura antigua; un ejemplo: *Romance de las tres morillas*.

#### *Área de Matemáticas*

- Cuerpos geométricos: cubo.
- Números romanos.

#### *Área de Desarrollo Personal y Autonomía*

- Internet.
- Procesador de texto.

#### *Área Sociocultural y de Participación*

- Historia de España en la Edad Media y nociones de Historia Universal
- Origen y presencia del pueblo gitano en la Península Ibérica.
- Cultura gitana.
- Interculturalidad: convivencia y mestizaje entre culturas.

### 4. Desarrollo de las actividades.

Las actividades grupales que se proponen básicamente corresponden con un esquema clásico en el que es necesario trabajar con la motivación del grupo antes de afrontarlas.

Quizá una posibilidad es, a través de un sistema de proyección, mostrar algunas fotos de Castillos, de España y foráneos; se pueden enseñar, por ejemplo, fotos de la Alhambra o de Castillos castellanos sobrios y robustos.

Una vez que se empiece a desarrollar las actividades, el diálogo común debe ser continuo, incluso se pueden reservar algunas preguntas de las actividades para responder en un aula de informática a través de un buscador de Internet (o directamente, dando alguna dirección de Internet como por ejemplo la de la wikipedia <http://es.wikipedia.org> ).

Igualmente, las actividades interactivas pueden plantearse a través de un dialogo fluido para varias personas en el entorno de uno o dos ordenadores (es decir hablando con pocos/as alumnos/as a la vez); igualmente se intentará motivar para que se intente responder consultando libros e Internet, para ello el profesorado puede dar las indicaciones básicas sobre el uso de los buscadores.

### 5. Requisitos previos.

Quizá, el requisito de carácter instrumental más importante que podemos citar como requisito, es que al alumnado sepa leer y escribir mínimamente. A partir de este presupuesto, quizá, cualquier laguna, puede solventarse con un diálogo ágil, dinámico y motivador.

### 6. Tiempos y secuencia.

De forma orientativa, ofrecemos la siguiente información:

Actividad 1: 1 hora

Actividad 2: 2 horas

Actividad 3: 1 hora

Actividad 4: 1 hora

Actividades interactivas: 1 hora

## 7. Material del alumnado.

Cada una de las distintas actividades dispone de un material específico.

Las fichas de trabajo en formato PDF de las distintas unidades las puedes encontrar en el siguiente enlace:

[Unidad 3. Carpeta del alumnado](#)

Este mismo documento en formato PDF también es accesible desde la *Carpeta del alumnado* dentro del sistema de documentos del que forma parte el presente escrito.

Para acceder a las actividades de carácter interactivo, puedes hacerlo a través del siguiente enlace<sup>1</sup>:

[Unidad 3. Actividades interactivas](#)

## 8. Evaluación.

Al igual que en el resto de las unidades didácticas, siempre se pueden utilizar los *criterios de evaluación* que se especifican en el documento

[Áreas curriculares](#)

Asociados a los distintos objetivos y contenidos que se consideran en las actividades. Por otra parte, sería muy adecuado registrar el grado de implicación del alumnado en la realización de las distintas actividades.

## 9. Evaluación de la unidad didáctica.

Para evaluar el grado de aprendizaje que genera esta unidad didáctica, podemos pasar una sencilla encuesta anónima entre el alumnado y analizar los resultados. El siguiente enlace (en la versión

electrónica de este documento) nos proporciona un modelo básico:

[Encuesta de evaluación](#)

En esta encuesta, por una parte se pide al alumnado que directamente valore las actividades y por otra que responda a una serie de preguntas en las que podremos valorar el grado de aprendizaje de procedimientos y conceptos.

<sup>1</sup> Si estas leyendo el documento en tu ordenador, el enlace debe funcionar perfectamente; si estás leyendo el documento en papel, debes volver al documento electrónico o bien acceder a través de la *Carpeta del alumnado*.