



COMILLAS

UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

Grado en Educación Primaria

Programación didáctica para 6º de Educación Primaria

“Raíces y Horizontes: cómo la Historia nos moldea”

Autora: Lucía Luceño Cabañas

Directora: Emma de la Peña Flores

Curso académico: 2025 - 2026

Fecha: 21 de abril de 2026

Índice

1.	Introducción	1
2.	Fundamentación teórico-normativa	4
2.1.	Fundamentación normativa	4
2.2.	Fundamentación teórica	5
2.2.1.	Teoría sociocultural – Vygotsky	5
2.2.2.	Gamificación	6
2.2.3.	Rol-play.....	9
2.2.4.	Aprendizaje cooperativo	11
3.	Contextualización	12
3.1.	Centro escolar	12
3.2.	Instalaciones	13
3.3.	Grupo de alumnos.....	13
4.	Objetivos	14
4.1.	Objetivos de etapa	14
4.2.	Objetivos didácticos	15
5.	Competencias.....	16
5.1.	Competencias clave	16
6.	Contenidos	18
6.1.	Introducción a las Unidades Didácticas.....	19
6.2.	Contextualización de las Unidades Didácticas	19
6.3.	Unidades Didácticas.....	19
6.3.1.	Temporalización	19
	Unidad de Programación Didáctica 1	20
	Unidad de Programación Didáctica 2	21
	Unidad de Programación Didáctica 3.....	23
	Unidad de Programación Didáctica 4.....	26
	Unidad de Programación Didáctica 5.....	27
	Unidad de Programación Didáctica 6.....	29

Unidad de Programación Didáctica 7	31
Unidad de Programación Didáctica 8	33
Unidad de Programación Didáctica 9	36
Unidad de Programación Didáctica 10	38
Unidad de Programación Didáctica 11	40
Unidad de Programación Didáctica 12	42
Unidad de Programación Didáctica 13	43
Unidad de Programación Didáctica 14	45
Unidad de Programación Didáctica 15	47
7. Metodología	49
7.1. Grupos de expertos	50
7.2. Debate	51
8. Evaluación	52
8.1. Evaluación formativa	52
8.2. Evaluación sumativa	53
8.3. Coevaluación y autoevaluación	55
8.4. Momentos de evaluación	55
8.5. Instrumentos de evaluación	56
9. Atención a las diferencias individuales del alumnado	57
10. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes	60
10.1. Contribución a la enseñanza adecuada de las TIC	60
10.2. Contribución a la interdisciplinariedad con diversas áreas del currículo	60
10.3. Contribución al desarrollo del Plan Lector y el Plan de Inglés del centro	62
11. Conclusiones	63
12. Bibliografía y webgrafía	65
12.1. Bibliografía	65
12.2. Webgrafía	67
13. Anexos	68
Anexo 1 – Desarrollo de la Unidad de Programación Didáctica 15.	68

Contextualización de la Unidad de Programación Didáctica	68
Objetivos de la Unidad de Programación Didáctica	68
Contenidos	69
Recursos	70
Desarrollo de las sesiones	70
Anexo 2 – Evaluación de la Unidad de Programación Didáctica 15	75
Escala tipo Likert.....	76
Rúbricas	76
Listas de cotejo	76
Plantillas del proceso de metacognición	77

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Grado (TFG) consiste en una Programación Didáctica del área de Ciencias Sociales dirigida al alumnado de sexto de Educación Primaria del CEIP Hipatia de Alejandría, un centro público que comprende diversas etapas educativas ubicado en el municipio de Tres Cantos. Dicha programación está dividida en quince unidades didácticas que abordan contenidos diversos relacionados con la geografía física y política, los modelos de gobernanza que han existido a lo largo de la historia en Europa y en España, así como aspectos fundamentales de la historia de España desde la Edad Moderna hasta la Edad Contemporánea. A su vez, se incorporan nociones básicas sobre economía y sobre las formas de vida en las distintas etapas históricas.

La programación se plantea desde una perspectiva interdisciplinar, evitando que las diferentes ramas de las Ciencias Sociales se perciban como compartimentos estancos. Este enfoque se considera primordial ya que permite al alumnado comprender mejor la relación entre los hechos históricos, sus consecuencias y el impacto que estos tienen en la sociedad actual, todo ello con el fin de fomentar una cosmovisión que conecta la historia con la geografía, la economía y la organización política, contribuyendo así a una comprensión significativa de la realidad social que experimentan los alumnos en la actualidad y en su futuro.

Respecto a la metodología, se ha optado por un planteamiento inclusivo y activo que responde a las necesidades educativas encontradas en las aulas actuales. En primer lugar, se aplica el Diseño Universal del Aprendizaje (DUA), con el objetivo de garantizar una enseñanza accesible y flexible, atendiendo a las características personales y contextuales de los alumnos. Este enfoque permite ofrecer múltiples formas de representación, expresión y participación, asegurando que cada estudiante pueda implicarse en el proceso de aprendizaje. En segundo lugar, se apuesta por el uso de dos metodologías activas como motor de enseñanza y motivación, ya que se considera que el aprendizaje significativo se logra cuando los estudiantes participan de forma activa en la construcción de sus propios conocimientos. Dichas metodologías son el uso del rol-play y la gamificación. Por una parte, a lo largo del curso el escolar se les atribuirá a los estudiantes una serie de roles acordes proporcionalmente a los estamentos sociales de cada época; por ejemplo, cuando se

estén viendo las unidades didácticas referentes al siglo XVIII, gran parte de los alumnos pertenecerán al tercer estamento, unos pocos al segundo y tan sólo dos o tres alumnos al primero. Cada rol tendrá una serie de ventajas y desventajas que irán cambiando para adecuarse a las características de cada momento histórico. Además, la primera repartición de los roles se hará de manera aleatoria para evitar posibles conflictos; sin embargo, será el docente quien en las próximas ocasiones adjudique los roles para que todos los alumnos tengan la oportunidad de “experimentar de primera mano” las diferencias de estar en una clase social u otra a lo largo de la historia. A su vez, este rol-play irá acompañado de diversos retos imbuidos en una gamificación a partir de la cual los alumnos irán obteniendo una serie de puntos que podrán aplicar con el paso de las unidades didácticas. El sistema de juego incluye recompensas enfocadas en gran parte a ventajas educativas, es decir, recursos educativos que los alumnos podrán usar para ampliar su aprendizaje y, en consecuencia, seguir consiguiendo puntos. Dicho sistema de puntuación está dividido en una parte individual, otra de pequeños grupos y otra del grupo completo de alumnos. Dado esto, se incorporan actividades dinámicas, proyectos y experiencias que favorecen la implicación y el interés por la materia. El eje central de la organización del aula y de la manera de trabajar se centra en el trabajo cooperativo, puesto que esta modalidad no solo potencia el desarrollo de competencias académicas, sino también habilidades sociales esenciales para la formación integral del alumnado, como pueden ser la interdependencia positiva, responsabilidad individual y grupal, el potenciamiento de habilidades interpersonales y el procesamiento grupal.

Para la elaboración de dicha programación se han tomado como referencia diversas normativas educativas. En primer lugar, el Real Decreto 157/2022 es el eje que regula la educación a nivel estatal y en consecuencia aparecen establecidas en él la ordenación y las enseñanzas mínimas de la etapa educativa correspondiente a la programación. Posteriormente y a nivel autonómico, el CEIP Hipatia de Alejandría se encuentra en un municipio perteneciente a la Comunidad de Madrid, resultando así imprescindible tomar como referencia el Decreto 61/2022 del BOCM. A su vez, dicho Decreto ofrece una mayor profundidad en los contenidos respectivos a las Ciencias Sociales ya que, en comparación con el Real Decreto 157/2022, la normativa estatal presenta la asignatura de Ciencias Sociales en unión con la de Ciencias

Naturales, obteniendo como resultado un cambio en los saberes básicos en ambos ámbitos de estudio. Este marco normativo ha permitido definir los objetivos, competencias específicas y criterios de evaluación que guían el desarrollo de las unidades didácticas, asegurando la coherencia con la legislación vigente.

El objetivo principal es proporcionar al alumnado una comprensión significativa y global de los procesos históricos y sociales, favoreciendo el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y emocionales. Este enfoque permite que los alumnos comprendan mejor el mundo que les rodea, aplicando así un factor de interés para su aprendizaje que sirve como motivación. Unido a ello, se persigue una comprensión entre pasado y presente, acompañándola de una reflexión constante sobre cómo los acontecimientos históricos influyen en la sociedad y en su propia identidad. De manera implícita, se persigue que el alumnado obtenga y desarrolle diversas habilidades que potencien la adquisición de diferentes competencias a través de las metodologías de enseñanza aplicadas y del aprendizaje de conocimientos sobre hechos históricos a la par que se desarrollan habilidades como el pensamiento crítico, la capacidad de análisis y la colaboración en equipo.

Los motivos por los cuales se diseña la programación de dicha manera surgen a partir del interés que tengo por la historia y por la comprensión de la sociedad en la que vivo, lo cual considero que es esencial para hacer un ejercicio lo más correcto posible de los derechos de los que dispongo como ciudadana española. Es por ello que tengo entusiasmo de poder enseñar los contenidos expuestos con anterioridad al alumnado, ya que en una sociedad cada vez más diversa los conocimientos relativos a las Ciencias Sociales resultan esenciales para evitar conductas discriminatorias por ideas preconcebidas o falta de conocimientos. Además, el planteamiento de dicha programación es de carácter lúdico con el fin de conseguir una mayor motivación y potenciar la curiosidad ya implícita en los niños respecto a sus raíces históricas y culturales y las de aquellos que les rodean.

En conclusión, este TFG aspira a enriquecer el proceso educativo del alumnado de sexto de Primaria en el área de Ciencias Sociales, ofreciendo una propuesta innovadora, inclusiva y motivadora que les permita comprender la complejidad del mundo en el que viven, desde una perspectiva histórica, geográfica, política y económica.

2. Fundamentación teórico-normativa

2.1. Fundamentación normativa

Para contextualizar la propuesta didáctica planteada en el presente Trabajo de Fin de Grado, es necesario atender a una fundamentación teórico-normativa sólida que conceda coherencia a la intervención educativa planteada. Puesto que dicha programación se contextualiza en un centro educativo en la Comunidad de Madrid y se dirige al alumnado de sexto de Educación Primaria en el área de Ciencias Sociales, se toma como referencia el marco legislativo vigente a nivel estatal y autonómico. En primer lugar, la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE), establece los principios generales del sistema educativo e introduce el enfoque competencial e inclusivo. En segundo lugar, el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria a nivel estatal, conforma la base sobre la que se establecen los objetivos, competencias y criterios de evaluación específicos de la etapa a la que se dirige la propuesta didáctica. Por último, el Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria, concreta y profundiza el currículo de dicha etapa en a nivel autonómico, aportando una mayor profundización en los saberes básicos del área de Ciencias Sociales y sirviendo como referencia clave para la producción y ajuste de las unidades de programación didáctica al contexto educativo específico.

Añadido a ello, adquiere notabilidad el Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid; este decreto insta la atención a la diversidad de las aulas como un eje transversal en los procesos educativos. En coherencia con dicha base normativa se desarrolla la Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades de la Comunidad de Madrid, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa mencionada en la Comunidad de Madrid. La función de esta orden es operacionalizar lo que marca el Decreto 23/2023, de 22 de marzo, de manera que modula lo expuesto en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, y el Decreto 61/2022, de 13 de julio, y capacita al

profesorado para crear planificaciones didácticas flexibles, contextualizadas en el entorno cercano de los alumnos y ajustadas a la diversidad del aula.

La programación didáctica desarrollada en el presente TFG concuerda con lo expuesto en todas las normativas previamente mencionadas al usar los principios legales de manera coherente, inclusiva y contextualizada para el área de Ciencias Sociales en sexto de Educación Primaria. Esta responde al enfoque competencial integrado en la LOMLOE y concretado en el Real Decreto 157/2022 y en el Decreto 61/2022, integrando competencias, criterios de evaluación y saberes básicos. A su vez, la propuesta se organiza en base al marco definido por el Decreto 23/2023, de 3 de abril, y desarrollado en la Orden 130/2023, de 23 de enero, ya que en las unidades didácticas prevalece la atención a las diferencias individuales como eje transversal de la intervención didáctica. La aplicación del Diseño Universal para el Aprendizaje, el uso de metodologías como la gamificación, el rol-play y el aprendizaje cooperativo, así como la variedad de instrumentos de evaluación, componen la práctica de la autonomía pedagógica reconocida a los centros y a los docentes, garantizando una respuesta educativa ajustada a la diversidad de los estudiantes.

2.2. Fundamentación teórica

2.2.1. Teoría sociocultural – Vygotsky

La teoría sociocultural de Vygotsky sostiene que el desarrollo psicológico humano se constituye como un proceso evolutivo que se desarrolla de manera progresiva a través de la interacción social y la mediación cultural. Según este enfoque, las funciones psicológicas superiores, tales como el pensamiento abstracto, el razonamiento crítico o la autorregulación de la conducta, tienen un origen social y aparecen primeramente en el ámbito interpsicológico, es decir, en las relaciones sociales, para seguidamente internalizarse en el plano intrapsicológico del individuo; esto implica que en un primer momento el ser humano aprende en parte por la imitación de aquél que le rodea para integrarse socialmente, para posteriormente aprehender aquello que se le ha enseñado. Este proceso se articula mediante la mediación de herramientas culturales, siendo el lenguaje el instrumento esencial que organiza el pensamiento y permite la construcción de la conciencia. En coherencia con el materialismo histórico y dialéctico (originario de Marx) que sustenta su teoría, Vygotsky concibe el desarrollo humano como un proceso dinámico, histórico y

contextualmente condicionado por lo sociocultural y por la participación activa del individuo en diversas experiencias sociales. Siguiendo este marco, el aprendizaje adquiere una importancia central puesto que se le atribuye la característica de ser el motor del desarrollo psicológico cuando se produce, necesariamente, en condiciones de interacción social significativa. Este principio se articula a través del concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), definida como la distancia entre el nivel de desarrollo real (autonomía del alumno) y el nivel de desarrollo potencial, que se manifiesta cuando el sujeto es capaz de realizar una tarea con la ayuda de otras personas más competentes; cabe destacar que este proceso no necesita que la persona que ayude al alumno sea un adulto, ya que este proceso puede ocurrir entre iguales. En consecuencia, los procesos educativos han de centrarse en aquello a lo que el alumno puede llegar potencialmente, usando como medio y estímulo situaciones de aprendizaje en las que la mediación pedagógica y el andamiaje favorezcan avances cognitivos de forma progresiva. El docente asume un rol fundamental como mediador del proceso de aprendizaje, ya que se ha de encargar de organizar el entorno educativo, guiar las interacciones y proporcionar apoyos ajustados, los cuales se retirarán gradualmente a medida que el estudiante adquiera mayor autonomía (Ledesma-Ayora, 2014)

La teoría de Vygotsky constituye una base que se ajusta a la enseñanza de la Historia concebida como un proceso continuo y multicausal al permitir comprender los diferentes hechos históricos como construcciones sociales complejas, condicionadas por múltiples factores que están interrelacionados. Esta perspectiva favorece que el alumnado analice las relaciones de causalidad, continuidad y cambio a través de la interacción social, el diálogo y la mediación del maestro. En consecuencia, las metodologías propuestas en el presente TFG facilitan la comprensión contextualizada de los procesos históricos al situar al alumnado en escenarios socialmente mediados que recrean diferentes roles, perspectivas e intereses ajustados históricamente a cada época. De este modo, la teoría sociocultural se alinea con una enseñanza de la Historia orientada a la construcción significativa del conocimiento.

2.2.2. Gamificación

En primer lugar, la gamificación consiste en introducir elementos propios del juego, especialmente de los videojuegos, en contextos educativos formales con el fin de potenciar la motivación, la creatividad, el compromiso y la cohesión de los agentes

implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta metodología va más allá del uso recreativo característico de los videojuegos, ya que su propósito es vincular los contenidos curriculares con dinámicas lúdicas; es por ello mismo que no ha de confundirse con la ludificación generalizada, pues la gamificación educativa exige una relación explícita entre los contenidos y la estructura del juego. (Marín, 2015)

En el artículo “La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa”, la autora recoge y expone los datos expuestos en ocho estudios relativos al uso de la gamificación en diferentes etapas formativas. En las conclusiones, Marín expone que el uso de dicha metodología conlleva la mejora de la autoestima, la autoconfianza y la autonomía del alumnado, factores esenciales en el proceso de aprendizaje que pueden llevar a los alumnos a implicarse en las tareas escolares con mayor desempeño. Características como la retroalimentación inmediata, recompensas y avances progresivos generan un clima de aula en el que el niño puede ver de manera clara y comprensible su progreso. Para ello, el “sistema de puntuación” (metas competenciales) se convierte en la clave; es importante resaltar que dicho sistema de puntos no sólo ha de ser visible para los alumnos, sino que ha de ser comprensible para fomentar la autonomía. A su vez, esta metodología busca potenciar el trabajo en equipo; varios de los estudios del artículo mencionado muestran que, si la gamificación se implementa correctamente, puede promover procesos de socialización y potenciar la construcción colectiva del conocimiento. Es por ello que, dentro del sistema de puntuación y de las actividades planteadas a lo largo de las unidades didácticas, está implícito el aprendizaje cooperativo. En algunos casos esta cooperación se puede mostrar de manera natural y en otros es obligatoria; con esto se pretende que, de manera indirecta, aquellos alumnos que tiendan a trabajar de manera cooperativa obtengan una ligera mejora en su puntuación. El objetivo es que dicha mejora no genere una desigualdad, pero sí sea un premio para que se potencien todos los beneficios existentes en el trabajo cooperativo a la par que se desarrollen competencias curriculares como la competencia personal, social y de aprender a aprender. (Marín, 2015)

Otro estudio destacado es el realizado por Sailer y Homner (2020). El artículo expone un meta-análisis sobre la gamificación y tiene dos objetivos: cuantificar el impacto de la metodología sobre tres tipos de resultados que afectan el aprendizaje (cognitivos, motivacionales y conductuales) y, por otro lado, explorar los factores que

explicarían la variabilidad de los efectos expuestos por los estudios analizados. El trabajo se apoya en dos marcos teóricos principales. El primero es la teoría del aprendizaje gamificado de Landers (2014), que concibe esta metodología como una intervención de diseño sobre un proceso instruccional ya existente; sostiene que los elementos de juego no sustituyen al contenido ni a la instrucción de calidad, sino que modulan comportamientos y actitudes durante el proceso educativo. En este contexto, los elementos del “juego” funcionan como reguladores en la relación entre la instrucción y los logros, en lugar de ser independientes de la situación de aprendizaje. Por ello, es esencial que dichos elementos lúdicos sean comprensibles para los estudiantes y, al mismo tiempo, guarden relación con los objetivos de aprendizaje

El segundo marco teórico es la teoría de la autodeterminación de Deci y Ryan (2000), la cual se consolida como uno de los marcos contemporáneos de referencia para comprender la motivación humana. En esta teoría, la satisfacción de tres necesidades psicológicas básicas (autonomía, competencia y relación) se sitúan como exigencias para el bienestar de todo ser humano, el desarrollo integral óptimo y la autorregulación de las emociones y conductas. Los modelos motivacionales previos se centraron en los impulsos biológicos, los reforzadores externos o las metas cognitivo-instrumentales; sin embargo, Deci y Ryan desde su enfoque sostienen que las personas buscan integrar sus experiencias y actuar siguiendo su sentido interno del yo, que a ello se le suma la importancia del contexto social, el cual puede potenciar o deteriorar esta tendencia. En base a ello, el funcionamiento de la motivación intrínseca se puede transformar a través de trabajar procesos de internalización que condesciendan a las conductas en un primer momento las órdenes externas a transformarse en acciones autónomas. Para que esto pueda ocurrir, el entorno ha de ser de calidad, ya que, como se ha comentado previamente, influye drásticamente en el tipo de regulación motivacional que adopta una persona, en su capacidad para superar desafíos y en diversos indicadores que afectan el proceso educativo: bienestar emocional, rendimiento académico, etc. Esta evidencia posiciona a la teoría como un marco integrador que articula décadas de investigación sobre motivación, funcionamiento psicológico y desarrollo humano.

Los resultados expuestos por el meta-análisis muestran que el uso de esta metodología puede mejorar de manera significativa el aprendizaje de los contenidos, puesto que características como la retroalimentación inmediata, las metas claras,

visualizar la progresión y los ciclos de retos aportan un valor educativo único. Por otra parte, se identifican situaciones que potencian su eficacia, como la combinación de competencia y cooperación entre los estudiantes, que favorece la motivación y el rendimiento al mismo tiempo. Cabe destacar que la narrativa de la situación de aprendizaje es especialmente útil para mantener el esfuerzo y la persistencia frente a los retos que se planteen siempre que esté alineada con los objetivos de aprendizaje y otorgue relevancia a las decisiones del estudiante durante el proceso de enseñanza. En esta línea la programación didáctica centrada en la Historia de España desde el siglo XVIII hasta el siglo XXI es fácilmente adaptable a la gamificación, ya que este enfoque permite transformar una secuencia de contenidos que, tradicionalmente se ha percibido como contenidos estancos o distante de la realidad del estudiante, para transformarla en una experiencia inmersiva, continua y relacionada con la actualidad y las vivencias personales. El meta-análisis subraya la importancia de las narrativas, siendo la Historia un hilo conductor adecuado para una gamificación coherente: los acontecimientos cronológicos, los personajes históricos, los procesos de cambio y las transformaciones sociales se transforman en desafíos o progresiones narrativas que guíen al alumnado a través de los distintos periodos históricos.

2.2.3. Rol-play

Para complementar la gamificación, se ha tomado la decisión de usar el rol-play, que es una metodología educativa dentro de la dramatización, la cual consiste en la adjudicación y representación de roles teatrales por parte de los alumnos. Estos personajes están situados en contextos ficticios o simbólicos con un fin formativo, es decir, el eje central está en el proceso de aprendizaje más que en la escenificación. Se fundamenta en el juego y la interacción social, permitiendo al actor explorar conductas, emociones, relaciones y conflictos desde diversas perspectivas. Esto favorece el desarrollo de habilidades comunicativas y sociales y la creatividad, mientras que, simultáneamente, facilita la comprensión significativa de la realidad y de los contenidos (Núñez y Navarro, 2007; Teruel, 1996).

Por ello, esta técnica se configura como una estrategia pedagógica relevante ya que la representación de roles permite al estudiante situarse en escenarios simbólicos que reproducen, reinterpretan o problematizan situaciones de la vida real, consiguiendo así un aprendizaje caracterizado por lo vivencial y significativo. El rol-play condensa en una misma situación la acción, la emoción y la reflexión,

posibilitando que los contenidos curriculares se presenten ante el niño en experiencias comprensibles y con de sentido, especialmente aquellos contenidos de carácter social, tal y como lo es el estudio de las Ciencias Sociales (Núñez y Navarro, 2007).

El desarrollo de las habilidades mencionadas se ve potenciado a través del rol-play al conllevar la interacción constante entre los participantes. La asunción de diferentes roles exige al alumnado adoptar puntos de vista diferentes al propio, lo cual hace que sea necesario regular la conducta en función del rol y enfrentarse a dilemas o conflictos simulados que reflejan problemáticas sociales. Este proceso educativo favorece el desarrollo de la empatía, la escucha activa y la capacidad de negociación, al tiempo que contribuye en gran medida al fortalecimiento de la inteligencia interpersonal y al aprendizaje cooperativo. En consecuencia, el rol-play se convierte en un recurso pedagógico idóneo para la educación emocional y en valores, dado que permite experimentar actitudes como la tolerancia, la escucha al otro o la resolución de conflictos, aspectos difíciles de interiorizar desde otras metodologías que son únicamente transmisivas (Goleman, 1996; Núñez y Navarro, 2007).

En coherencia con lo mencionado, el uso del rol-play en el ámbito educativo evidencia su potencial para el desarrollo de competencias cognitivas de alto nivel y para la comprensión de los procesos, específicamente en la enseñanza de la historia. Esto se debe a que este tipo de técnica permite al alumnado acercarse a la complejidad de los fenómenos históricos y a las diferentes motivaciones humanas que subyacen a los acontecimientos estudiados. El proceso de dramatización genera en la capacidad de reflexionar sobre la historia, además de fomentar el desarrollo de la empatía histórica, entendida como la capacidad de comprender las acciones humanas desde ámbitos sociales, culturales y mentales pasados. Este enfoque contribuye a que se tome conciencia de la naturaleza interpretativa de los hechos históricos, la reflexión crítica y el análisis del contexto en la adquisición de los contenidos curriculares. Sin embargo, la eficacia educativa de esta metodología no ocurre de manera automática, sino que depende de su diseño pedagógico y de su integración coherente dentro de una estructura didáctica. Cabe resaltar que sin una adecuada preparación teórica previa y sin espacios de reflexión sistematizados, estas actividades pueden derivar en interpretaciones simplistas que no favorecen el desarrollo del aprendizaje (Beidatsch y Broomhall, 2010).

La combinación de la gamificación y el rol-play se justifica como una estrategia metodológica coherente y complementaria que potencia el proceso educativo, especialmente en el curso en el que se desarrolla y con los contenidos expuestos en las unidades didácticas. En primer lugar, la gamificación aporta una estructura motivacional sólida, basada en la retroalimentación inmediata, la progresión visible y la claridad de metas; a ello se le suma que el rol-play posibilita la vivencia directa de los contenidos a través de la acción, la emoción y la interacción social. Ambas metodologías comparten una concepción activa del estudiante, favorecen la implicación cognitiva y emocional y contribuyen a satisfacer las necesidades psicológicas básicas como la autonomía, la competencia y la relación, tal y como señala la teoría de la autodeterminación. Cabe destacar que los propios contenidos académicos vistos sirven para que la gamificación tenga un andamiaje narrativo y organizativo que da sentido y continuidad al proceso de enseñanza, mientras que el rol-play enriquece dicha narrativa a través de la asunción de roles y la exploración de perspectivas diversas, especialmente relevantes en el ámbito de las Ciencias Sociales y la enseñanza de la Historia. La integración de ambas metodologías no solo incrementa la motivación y el compromiso del alumnado, sino que también favorece aprendizajes significativos, el desarrollo de competencias sociales y emocionales y la construcción colectiva del conocimiento dentro de un marco pedagógico estructurado y con sentido educativo.

2.2.4. Aprendizaje cooperativo

De manera integrada a ambas metodologías, el aprendizaje cooperativo se sistematiza en todas las unidades didácticas del TFG. El aprendizaje cooperativo es una estrategia didáctica que consiste en organizar el proceso educativo en torno a objetivos comunes y para favorecer los procesos sociales dentro del aula. Ello implica que los alumnos trabajen conjuntamente para maximizar su propio aprendizaje bajo la premisa de que el éxito individual está condicionado por el éxito del grupo. Este enfoque se fundamenta en cinco elementos esenciales: la interdependencia positiva, la responsabilidad individual, la interacción social, el desarrollo de habilidades interpersonales y la evaluación grupal. Además de potenciar el rendimiento académico, también se desarrollan las competencias social, emocional y cognitiva en los estudiantes. Para poder implementar correctamente esta técnica es necesaria una planificación del proceso rigurosa que atienda a la conformación de grupos reducidos

y heterogéneos, la asignación de roles claros y la estructuración de tareas que requieran una auténtica colaboración. Cabe destacar que las agrupaciones han de caracterizarse por la heterogeneidad de los miembros, es decir, que los estudiantes tengan niveles, intereses y habilidades diferentes, ya que esta condición favorece el conflicto cognitivo y el intercambio de perspectivas.

Este modelo de trabajo ha demostrado generar beneficios significativos en el proceso de enseñanza, tales como el aumento en el esfuerzo para completar tareas y una mejora en la calidad de las relaciones sociales. A diferencia de otros modelos, el trabajo cooperativo promueve la responsabilidad compartida y la autorregulación del aprendizaje, haciendo especial énfasis cuando se incorporan procesos de evaluación y reflexión grupal. Sin embargo, otra condición indispensable es que el maestro actúe como mediador y observador, facilitando una retroalimentación formativa y guiando el análisis del funcionamiento como grupo, lo que convierte al trabajo cooperativo en una herramienta pedagógica fundamental para la construcción de comunidades de aprendizaje inclusivas y eficaces (Johnson y Johnson, 1999; Pujolàs, 2012).

3. Contextualización

3.1. Centro escolar

La programación didáctica expuesta se desarrollará en el CEIP Hipatia de Alejandría, un centro público en la Comunidad de Madrid. El centro abarca las etapas educativas de Educación Infantil y Educación Primaria y es de dos líneas. La jornada lectiva es partida gran parte del curso, comenzando a las 9:30 y finalizando a las 16:30, dejando un descanso de dos horas (de 13:00 a 15:00). A lo largo del todo el curso escolar, durante el descanso de 13:00 a 15:00, el centro cuenta con un servicio de comedor escolar con cocina propia y, finalizada la jornada lectiva, ofrece programas de ampliación horaria y actividades extraescolares, que pueden realizarse en sus instalaciones.

El centro se caracteriza por contar con un equipo de profesionales que llevan a cabo diversos proyectos, destacando, en primer lugar, su proyecto plurilingüe, que integra español, inglés y francés, con el inglés presente desde Infantil y a lo largo de toda la Primaria, mientras que el francés se incorpora en los cursos superiores.

También poseen dos planes que fomentan la competencia STEM y la competencia en comunicación lingüística: el Plan Digital de Centro y el Plan Lector. Respecto a la atención a la diversidad, el centro apuesta por la inclusión y dispone de apoyos específicos como audición y lenguaje, orientación psicopedagógica y programas para alumnado con necesidades educativas especiales.

3.2. Instalaciones

El centro se compone de tres zonas; accediendo por la puerta principal podemos encontrar el edificio central, en el cual se encuentran las aulas de Primaria, la jefatura de estudios, secretaría, conserjería, dirección, biblioteca, aulas de apoyo educativo, un pequeño auditorio, aula de usos múltiples, comedor, aula de PT, aula de AL, aula de música, la cocina, sala de profesores y un pequeño jardín interior. La segunda zona se compone de otro edificio que incluye las aulas de Infantil y un patio adaptado al alumnado de dicha etapa. La tercera zona dispone del patio de los alumnos de Primaria, en el cual hay canchas de fútbol y de baloncesto, una mesa de ping-pong y el gimnasio, el cual contiene unos vestuarios y una sala de materiales.

3.3. Grupo de alumnos

El grupo de alumnos en el cual se va a llevar a cabo la propuesta cuenta con un total de 25 alumnos pertenecientes a sexto de Primaria, once de ellos son niños y catorce son niñas. En general, el nivel académico de los alumnos es adecuado y acorde con el curso escolar en el que se encuentran, pero dentro del grupo se observa que hay algunos alumnos con un rendimiento superior a la media y unos pocos que tienen algunas dificultades respecto al aprendizaje de ciertos contenidos. En consecuencia, se usarán medidas fundamentadas en el DUA, ofreciendo diversos niveles en ciertas actividades según el momento del aprendizaje, el contenido y los objetivos que se persigan; por ello, las metodologías y las técnicas de aprendizaje aplicadas en la programación responden a criterios en los que se implican a los alumnos de manera activa durante todo el proceso educativo.

Uno de dichos criterios corresponde a la distribución habitual de los alumnos, la cual consiste en cinco grupos cooperativos, por lo que el tercer beneficio mencionado por Pujolàs (2012) se ve potenciado: una mejora respecto al clima del aula, que al mismo tiempo favorece la motivación y el rendimiento académico, puesto que la interacción entre compañeros estimula el pensamiento crítico y la confianza

tanto en el proceso de aprendizaje individual como colectivo. Por otra parte, dentro del grupo podemos encontrar dos ACNEAES: un niño con TDAH y un niño con altas capacidades. Ambos alumnos reciben medidas de atención a la diversidad desde una temprana edad, y, consecuentemente, tienen un plan específico de trabajo que se guía por los principios del DUA. El análisis del grupo de estudiantes evidencia una diversidad significativa tanto en ritmos como en estilos de aprendizaje, así como en necesidades específicas que requieren una respuesta educativa flexible. La organización cooperativa del aula, junto con las medidas de atención a la diversidad basadas en el DUA, constituye una base sólida para garantizar la participación y el progreso de todo el alumnado. En base a ello, los objetivos de la programación didáctica se ajustan a dichas características y orientan la intervención didáctica hacia un aprendizaje inclusivo, competencial y significativo.

4. Objetivos

4.1. Objetivos de etapa

Los objetivos de etapa son los fines educativos que orientan los procesos de enseñanza-aprendizaje en Educación Primaria, según el Real Decreto 157/2022; estos especifican de manera general los logros que todo alumno debe alcanzar al terminar dicha etapa desde una perspectiva competencial, inclusiva y participativa.

Los objetivos más vinculados con la programación didáctica expuesta son el a), b), c), d) y h). Los cuatro primeros consideran la adquisición de valores y normas de convivencia, al desarrollo del trabajo individual y cooperativo, al fomento de actitudes de esfuerzo, responsabilidad, la resolución de conflictos y al respeto hacia la diversidad; todos ellos se trabajan de manera transversal a lo largo de las unidades didácticas mediante el uso de las metodologías. Cabe destacar que el objetivo H es esencial, puesto que está vinculado al conocimiento y comprensión de las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura, lo cual es íntegro al área de Ciencias Sociales y por tanto a la programación. Sin embargo, todos los objetivos de etapa se desarrollan en algún punto de la programación expuesta con motivo de preparar a los alumnos de manera integral, ya que es el curso en el que se promociona a la etapa posterior, y también con intención de mostrar la importancia de la interdisciplinariedad de los conocimientos tratados con diferentes áreas.

Los objetivos de etapa trabajados en cada una de las unidades didácticas expuestas en el TFG están representados en la siguiente tabla.

Tabla 1. Objetivos de etapa trabajos en las unidades didácticas

Objetivo de etapa	Unidad didáctica														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
Objetivo A															
Objetivo B															
Objetivo C															
Objetivo D															
Objetivo E															
Objetivo F															
Objetivo G															
Objetivo H															
Objetivo I															
Objetivo J															
Objetivo K															
Objetivo L															
Objetivo M															
Objetivo N															

Nota. Tabla de elaboración propia.

4.2. Objetivos didácticos

El objetivo didáctico general de esta programación es acercar a los alumnos una serie de conocimientos de diversas ramas de las Ciencias Sociales usando la Edad Moderna y la Edad Contemporánea como hilo conductor.

Tabla 2. Objetivos didácticos específicos de la Programación Didáctica

Objetivos didácticos específicos
Reconocer y describir los principales procesos y cambios históricos desde el siglo XVIII hasta el siglo XXI, situando hechos, personajes y transformaciones en líneas cronológicas.
Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre hechos históricos, interpretando cómo influyen en la sociedad.
Identificar la evolución de los sistemas políticos occidentales, analizando instituciones, cambios, constituciones y modelos de representación ciudadana.
Valorar los principios democráticos, la cultura de la paz y la importancia de la participación ciudadana mediante el estudio de los procesos de democratización.
Identificar y analizar desigualdades históricas por razón de género o estamento social, reflexionando sobre su repercusión en la sociedad.
Fomentar actitudes de respeto, empatía e igualdad a través de los roles del rol-play y del análisis de contextos socioculturales y su evolución en la historia de España.
Analizar críticamente discursos, obras de arte, documentos históricos y datos, formulando opiniones razonadas en el Diario del Aventurero.
Expresar ideas de manera coherente y estructurada, tanto oralmente como por escrito.

Participar de manera eficaz en grupos cooperativos, adoptando roles, llegando a acuerdos, gestionando conflictos y contribuyendo al logro común.
Desarrollar habilidades de autorregulación, autoevaluación y metacognición, mediante el uso constante del Diario del Aventurero y de plantillas de autoevaluación.

Nota. Tabla de elaboración propia.

5. Competencias

5.1. Competencias clave

Las competencias clave son habilidades esenciales para que el alumnado progrese adecuadamente en su desarrollo como estudiante y como individuo; están compuestas por capacidades que permiten afrontar los retos globales y locales en la sociedad. Representan los requisitos del Perfil de salida al finalizar la etapa de Primaria. Dichas competencias son la adaptación del sistema educativo español a las competencias de la Unión Europea. Al igual que ocurre con los objetivos de etapa, resulta imprescindible trabajar todas las competencias en un cierto punto a lo largo de la programación didáctica para fomentar una educación integral y potenciar la interdisciplinariedad de las Ciencias Sociales. En la programación didáctica desarrollada en el presente TFG prioriza el desarrollo de la competencia en comunicación lingüística (CCL) y la competencia ciudadana (CC). Esto se debe a que las unidades didácticas se desarrollan en el área de Ciencias Sociales y en específico en el análisis crítico de los procesos históricos, sociales, políticos y culturales desde el siglo XVIII hasta la actualidad; por ello, durante todo el proceso educativo, el alumnado participa en actividades que implican diversas formas de expresar sus conocimientos y aprendizajes. Por su parte, la competencia ciudadana se trabaja transversalmente a través del estudio de la historia haciendo énfasis en los valores democráticos, los derechos humanos, la organización política de España y Europa, la memoria democrática y la relevancia de la participación social, promoviendo una ciudadanía crítica e inclusiva. Añadido a ello, la competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA) es desarrollada a través las metodologías que guían la programación.

A continuación, se muestran las definiciones de las competencias clave según el Real Decreto 157/2022 y las competencias que se trabajan en cada unidad didáctica:

Tabla 3. Competencias clave, abreviatura y definiciones

Competencia	Definición
-------------	------------

Competencia en comunicación lingüística (CCL)	Implica interactuar de forma oral, escrita, signada o multimodal de manera coherente y adecuada a diferentes contextos y propósitos comunicativos. Supone comprender, interpretar y valorar críticamente mensajes, así como expresarse de manera eficaz, cooperativa y ética. Es la base para el pensamiento propio, la construcción del conocimiento y la apreciación de la dimensión estética del lenguaje, lo cual se desarrolla a lo largo de la programación a partir de los diversos momentos en los que los alumnos expresan tanto los contenidos aprendidos como sus reflexiones en diferentes formatos.
Competencia plurilingüe (CP)	Utilizar diferentes lenguas, orales o signadas, de manera eficaz para la comunicación y el aprendizaje, respetando los perfiles lingüísticos individuales. Implica desarrollar estrategias de mediación y transferencia entre lenguas y valorar la diversidad lingüística y cultural de las mismas. Dicha competencia se desarrolla en pocas unidades didácticas, pero su implicación es efectiva teniendo en cuenta la coherencia de la aplicación de la misma con los contenidos a desarrollar en dichas unidades didácticas.
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería (STEM)	Supone la comprensión del mundo mediante el razonamiento matemático, el método científico, la tecnología y la ingeniería para interpretar y transformar la realidad de manera responsable y sostenible. Permite resolver problemas en diversos contextos, formular preguntas y sacar conclusiones basadas en evidencias. El uso de diversos aspectos relativos a esta competencia se aplican en varios momentos a lo largo de la programación, sobre todo lo relacionado con el aspecto tecnológico.
Competencia digital (CD)	Conlleva el uso seguro, crítico, responsable y creativo de las TIC para el aprendizaje, el trabajo y la participación social. Incluye la alfabetización en información y datos, la comunicación y colaboración digital y la creación de contenidos. Busca promover la ciudadanía digital, la ciberseguridad, el pensamiento computacional y el bienestar digital. En prácticamente todas las unidades didácticas se aplican diversos momentos en los que alumnos desarrollarán esta competencia.
Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA)	Es la capacidad de reflexionar sobre uno mismo, gestionar el propio aprendizaje y colaborar de forma constructiva con los que nos rodean. Incluye el desarrollo de la resiliencia, la autorregulación, la metacognición y la adaptación a los cambios. El bienestar personal y social, la empatía y la resolución de conflictos son claves para ello. Esta competencia es vertebradora en las unidades didácticas por el planteamiento de las mismas respecto a las metodologías aplicadas y a la evaluación.
Competencia ciudadana (CC)	Contribuye a ejercer una ciudadanía responsable y participar activamente en la vida social y cívica, basada en el conocimiento de las estructuras sociales, políticas y legislativas. Involucra el respeto a los derechos humanos, la reflexión de los problemas actuales y el compromiso con la sostenibilidad. Con esta competencia ocurre igual que con la anterior, puesto que el desarrollo de aspectos como los derechos humanos, los modelos políticos o los valores democráticos están presentes en toda la programación.
Competencia emprendedora (CE)	Involucra la transformación de ideas y oportunidades en acciones que generen valor social, cultural o económico. Conlleva creatividad, iniciativa, pensamiento estratégico y toma de decisiones. Dicha competencia se trabaja en varias unidades didácticas ya que los alumnos tendrán tanto crear productos como reflexionar sobre aspectos económicos.

Competencia en conciencia y expresión cultural (CCEC)	Implica comprender y respetar las diversas formas de expresión artística y cultural como medios para la transmisión de ideas, emociones y valores. Conlleva desarrollar la creatividad propia y valorar el patrimonio cultural. Esta competencia se desarrolla interdisciplinariamente con el área de Educación Artística ya que la historia y el arte van de la mano.
---	--

Nota. Tabla de elaboración propia.

Tabla 4. Competencias clave trabajadas en la Programación Didáctica

Competencia clave	Unidad didáctica														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CCL															
CP															
STEM															
CD															
CPSAA															
CC															
CE															
CCEC															

Nota. Tabla de elaboración propia.

6. Contenidos

Fundamentadas en las competencias vinculadas al área de Ciencias Sociales y su relación con el perfil de salida del alumnado mencionado en los puntos anteriores, en este apartado se presenta el conjunto de las 15 unidades didácticas que componen la programación. Al comienzo del curso escolar se destina una primera unidad didáctica que sirve como introducción a la gamificación y rol-play y, a su vez, se realiza una serie de actividades introductorias para revisar los conocimientos previos de los alumnos sobre historia, de manera que se pueda ajustar el resto de las unidades didácticas a las necesidades que se presenten. La propuesta se articula en torno a una narrativa basada en un viaje a través del tiempo mediante el cual los estudiantes avanzan por distintas épocas de la historia de España y de Europa, en concreto desde el siglo XVIII hasta la actualidad, destacando la asunción de diversos roles sociales propios de los estamentos de cada época. De esta manera, los contenidos históricos, geográficos, políticos y económicos están contextualizados con el fin de que los aprendizajes sean significativos; esto potencia la implicación del alumnado y la vinculación de los contenidos con la realidad social actual. Es imprescindible que en este primer acercamiento a la programación se expliquen las dinámicas del juego, el funcionamiento del sistema de roles y recompensas, el papel del Diario del Aventurero y las normas de participación. Este proceso es clave, ya que permitirá a los alumnos

la comprensión de qué se espera de ellos a lo largo del curso y que puedan desenvolverse durante el desarrollo de las unidades didácticas con mayor facilidad.

6.1. Introducción a las Unidades Didácticas

La propuesta del presente Trabajo Fin de Grado consiste en una programación didáctica dirigida a un aula de 6º de Primaria en el área de Ciencias Sociales. El desarrollo de las 15 unidades didácticas expuestas en la programación va guiado por un hilo conductor, el cual consiste en que los alumnos han de superar diversos retos a través de un rol-play basado en 3 épocas históricas en la Historia de España. Dichas épocas son acordes a 3 contenidos incluidos en el Decreto 61/2022 del BOCM; en el primer trimestre verán lo relativo al siglo XVIII y comienzos del siglo XIX, en 2º trimestre continuarán con el siglo XIX y principios del siglo XX y, por último, en el 3º trimestre finalizarán con el siglo XX y el siglo XXI.

6.2. Contextualización de las Unidades Didácticas

Como se ha explicado previamente, el desarrollo de la programación didáctica consiste en que los alumnos vayan superando diversos retos mientras que se encuentran en un ambiente acorde a la época histórica que estén trabajando según el momento del curso escolar. La estructura de las épocas está basada en 4 corrientes de estudio de las Ciencias Sociales: la historia (principal hilo conductor), la geografía, la economía y la política. Previamente a comenzar el desarrollo de los retos pertenecientes a cada siglo, se le otorgará a cada alumno un rol; cada rol tiene una serie de ventajas y desventajas. Dichos roles irán acordes proporcionalmente a los roles sociales de cada época, es decir, gran parte de los alumnos serán de clase baja/media, pocos alumnos serán de clase alta y un alumno o varios (según el modelo político de la época) serán los gobernantes.

6.3. Unidades Didácticas

6.3.1. Temporalización

1º Trimestre		
Temática	Unidad	Temporalización
Introducción al curso	UD 1: ¡Bienvenidos a la aventura!	Sesión 1 a la 3.
Siglo XVIII	UD 2: El cambio de dinastía.	Sesión 4 a la 9.
	UD 3: La llegada de la luz.	Sesión 10 a la 14.
Siglo XVIII y XIX	UD 4: Invadidos por los vecinos.	Sesión 15 a la 19.

Siglo XIX	UD 5: Nuevas posibilidades.	Sesión 20 a la 24.
2º Trimestre		
Temática	Unidad	Temporalización
Siglo XIX	UD 6: Lucha por el poder.	Sesión 25 a la 29.
	UD 7: La caída del imperio.	Sesión 30 a la 34.
Siglo XX	UD 8: El final de los Borbones.	Sesión 35 a la 38.
	UD 9: La derrota del pueblo.	Sesión 39 a la 42.
	UD 10: El franquismo.	Sesión 43 a la 45.
3º Trimestre		
Temática	Unidad	Temporalización
Siglo XX	UD 11: Un nuevo amanecer.	Sesión 46 a la 50.
	UD 12: Confrontaciones en Europa.	Sesión 51 a la 54.
Siglo XXI	UD 13: La Unión Europea.	Sesión 55 a la 58.
	UD 14: La globalización como consecuencia.	Sesión 59 a la 62.
	UD 15: Las consecuencias de la globalización.	Sesión 63 a la 68.

Unidad de Programación Didáctica 1

¡BIENVENIDOS A LA AVENTURA!		
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.		Curso: 6º
Trimestre: Primero		Temporalización: sesión 1 a la 3.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.		1.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.
		1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.		3.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos.
		3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
CONTENIDOS		
BLOQUES		SABERES BÁSICOS
Sociedades y territorios	Retos del mundo actual	- Formas de relieve y accidentes geográficos. Localización en el mapa de España de las unidades del relieve. - Ciudadanía activa. Fundamentos y principios para la organización política y gestión del territorio en

		España. Participación social y ciudadana. Las Comunidades Autónomas: sus provincias y capitales. - Vertientes y cuencas hidrográficas peninsulares. Localización en el mapa de España de los ríos de la Península Ibérica, su nacimiento, desembocadura y afluentes más importantes. - Los límites geográficos de Europa: conocimiento y localización en el mapa. - Los ríos y cordilleras más importantes de Europa. - Países europeos y sus capitales.
	Sociedades en el tiempo	- La línea del tiempo: las edades de la historia de España. - Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: • Los reinos cristianos en la Edad Media. La Reconquista. Los Reyes Católicos.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
1. Realización por grupos cooperativos una línea temporal en la que se expongan diferentes sucesos históricos, personajes históricos, corrientes artísticas y otros factores que ocurrieron desde el reinado de los Reyes Católicos hasta Carlos II. 2. Puesta en común de las líneas temporales y correcciones tanto del maestro como entre los grupos cooperativos para la ejecución correcta de manera individual de la línea temporal en el Diario del aventurero. 3. Ejecución del mapa físico y político (provincias) de España por turnos. 4. Ejecución del mapa físico y político (países y capitales) de Europa por turnos.		
RECURSOS		
- Materiales básicos para la ejecución en grupo de la línea temporal. - Diario del aventurero. - Materiales básicos para la puesta en común de la línea temporal en la pizarra. - Recurso digital para la ejecución de los diversos mapas. - Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo. - Dispositivos electrónicos para la ejecución individual de los mapas.		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
5%	Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo.	
25%	Rúbricas de la línea temporal en cooperativo.	
20%	Rúbrica de línea temporal individual.	
10%	Prueba individual del mapa político de España.	
10%	Prueba individual del mapa físico de España.	
10%	Prueba individual del mapa político de Europa.	
10%	Prueba individual del mapa físico de Europa.	
10%	Prueba grupal de los mapas físicos y políticos de España y Europa.	

Unidad de Programación Didáctica 2

EL CAMBIO DE DINASTÍA	
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.	Curso: 6º
Trimestre: Primero	Temporalización: sesión 4 a la 9.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.		1.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.
		1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.
2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.		2.2 Participar en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas sociales y medioambientales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.		3.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos.
		3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.		4.1 Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la unión social y la libertad, mostrando empatía y respeto por otras culturas y manteniendo referentes de la igualdad.
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.		5.1 Resolver de forma pacífica los conflictos, promoviendo una interacción respetuosa, explicando y ejercitando las principales normas, derechos, deberes y libertades que forman parte de la Constitución española y de la de Unión Europea, y conociendo la función que el Estado y sus instituciones desempeñan en el mantenimiento de la paz, la seguridad ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.
CONTENIDOS		
BLOQUES		SABERES BÁSICOS
Sociedades y territorios	Sociedades en el tiempo	- Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos:

		• España en la Edad Moderna. El siglo XVIII. Los Borbones en España.
	Alfabetización cívica	- La cultura de paz y no violencia en libertad. El pensamiento crítico como herramienta para el análisis de los conflictos de intereses. El reconocimiento de las víctimas de la violencia.
	Conciencia social y medioambiental	- La influencia de los mercados (de bienes, financiero y laboral) en la vida de la ciudadanía. Los agentes económicos y los derechos laborales con referentes de igualdad entre hombres y mujeres. El valor social de los impuestos. Responsabilidad social y ambiental de las empresas. Publicidad, consumo adecuado (necesidades y deseos) y derechos del consumidor.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
1. Análisis comparativo de los cambios en Europa tras el Tratado de Utrecht por grupos cooperativos y puesta en común. 2. Reflexión individual de las consecuencias del Tratado de Utrecht en el Diario del aventurero haciendo énfasis en la importancia de la diplomacia en las guerras. 3. Por grupos de expertos, los alumnos investigarán un ámbito respecto a los Decretos de Nueva Planta (economía, organización política, etc.) y expondrán lo descubierto a la clase en una presentación. 4. Realización de la línea cronológica de los Borbones en España hasta la actualidad en el Diario del aventurero. 5. En colaboración con el área de Matemáticas, los alumnos usarán los roles del rol-play para calcular un presupuesto mensual en función de las características de su rol. Para ello, los docentes les darán un salario base y qué porcentajes de margen pueden gastar para hacer ciertas actividades: pagar impuestos, alquiler, comida, etc.		
RECURSOS		
- Diario del aventurero. - Recurso digital para la ejecución de los diversos mapas. - Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo. - Dispositivos electrónicos para la ejecución individual de los mapas.		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
5%	Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo.	
20%	Rúbricas de la línea cronológica.	
10%	Lista de cotejo sobre el uso correcto de las TIC en el trabajo individual.	
10%	Lista de cotejo sobre el uso correcto de las TIC en el trabajo cooperativo.	
10%	Escala Likert sobre el trabajo en el grupo de expertos.	
25%	Rúbricas sobre la presentación del grupo de expertos.	
20%	Reflexión individual del Tratado de Utrecht.	

Unidad de Programación Didáctica 3

LA LLEGADA DE LA LUZ	
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.	Curso: 6º
Trimestre: Primero	Temporalización: sesión 10 a la 14. Se añade una sesión de la asignatura Educación Artística.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo	1.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.

relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	1.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas de mejora.
2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	2.2 Participar en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas sociales y medioambientales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos.
	3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.	4.1 Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la unión social y la libertad, mostrando empatía y respeto por otras culturas y manteniendo referentes de la igualdad.
	4.2 Promover actitudes de igualdad y conductas no discriminatorias, apoyadas en la libertad, analizando y contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad.
CONTENIDOS	
BLOQUES	SABERES BÁSICOS

Sociedades y territorios	Sociedades en el tiempo	- El papel de la mujer en la historia y los principales movimientos en defensa de sus derechos. Situación actual y retos de futuro con referentes de igualdad entre hombres y mujeres. - Historia, costumbres y tradiciones de la Comunidad de Madrid y de España. - Las expresiones artísticas y culturales medievales, modernas y contemporáneas y su contextualización histórica con referentes de igualdad entre hombres y mujeres. La función del arte y la cultura en el mundo medieval, moderno y contemporáneo. La España de las tres culturas: el judaísmo, el cristianismo y el islam. - El patrimonio natural y cultural como bien y recurso; su uso, cuidado y conservación. - Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: • España en la Edad Moderna. El siglo XVIII. Los Borbones en España.
	Alfabetización cívica	- La organización política. Principales entidades políticas y administrativas del entorno local, autonómico y nacional en España. Sistemas de representación y de participación política.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
1. Por grupos de expertos, los alumnos realizarán una exposición muy en profundidad del movimiento de la Ilustración desde la perspectiva del estamento social que se les atribuya en el rol-play y harán una presentación en base a ello. Han de tener en cuenta también las diferencias en los roles de género de la época. 2. En el Diario del Aventurero el alumno hará un dibujo y esquema sobre el Neoclasicismo en Madrid, escogiendo una obra de su preferencia de dicha corriente (cuadro, escultura, edificio) y se hará una puesta en común en clase. 3. En relación con la actividad anterior como base de cara a una excursión sobre el Neoclasicismo en Madrid, se revisará con los alumnos el recorrido que realizarán por la ciudad para ver ciertos monumentos, el medio de transporte que van a usar y las precauciones a tomar en cuenta respecto al tráfico y otros elementos de seguridad vial. 4. Realización de una prueba tipo examen sobre los diversos conceptos vistos en esta Unidad Didáctica y en la anterior.		
RECURSOS		
- Diario del aventurero. - Plantilla de la prueba tipo examen. - Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo. - Dispositivos electrónicos para la ejecución individual de los mapas.		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
20%	Prueba tipo examen.	
30%	Rúbricas sobre la presentación del grupo de expertos.	
10%	Lista de cotejo sobre el uso correcto de las TIC en el trabajo individual.	
10%	Lista de cotejo sobre el uso correcto de las TIC en el trabajo cooperativo.	
5%	Plantilla de autoevaluación individual y grupal.	

5%	Escala Likert sobre el trabajo en grupo.
20%	Rúbricas sobre el Neoclasicismo en el Diario del aventurero.

Unidad de Programación Didáctica 4

INVADIDOS POR LOS VECINOS	
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.	Curso: 6º
Trimestre: Primero	Temporalización: sesión 15 a la 19.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	1.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.
	1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.
	1.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas de mejora.
2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	2.2 Participar en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas sociales y medioambientales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos.
	3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.	4.1 Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la unión social y la libertad, mostrando empatía y respeto por otras culturas y manteniendo referentes de la igualdad.
CONTENIDOS	
BLOQUES	SABERES BÁSICOS

Sociedades y territorios	Sociedades en el tiempo	- La memoria democrática. Análisis multicausal del proceso de construcción de la democracia en España. La Constitución de 1978. Fórmulas para la participación de la ciudadanía en la vida pública. - Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: • España en la Edad Moderna. El siglo XVIII. Los Borbones en España. • España en la Edad Contemporánea.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
1. De manera individual, los alumnos traerán a clase diversos datos e información sobre la Guerra de la Independencia y el reinado de Fernando VII (personajes relevantes, eventos, batallas, etc.), para que, por grupos de expertos, organicen dicha información en un texto (formato Word) que le pasarán a otro grupo para que este lo complete. Cuando se haya completado una ronda entera, se leerán los textos creados por los alumnos en clase y, con ayuda del maestro, se creará un único texto final, más preciso y coherente. 2. En el Diario del Aventurero el alumno hará un esquema a modo de resumen de la información sobre la Guerra de la Independencia y el reinado de Fernando VII. 3. Prueba reflexiva sobre la importancia de la Constitución de 1812.		
RECURSOS		
- Diario del aventurero. - Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo. - Dispositivos electrónicos para la ejecución individual de los mapas.		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
30%	Prueba reflexiva sobre la Constitución de 1812.	
10%	Lista de cotejo sobre la recogida de datos individual.	
5%	Lista de cotejo sobre el uso correcto de las TIC en el trabajo individual.	
10%	Escala de Likert sobre el trabajo en el grupo de expertos.	
15%	Lista de cotejo sobre la redacción y secuenciación de los datos recogidos.	
25%	Rúbricas sobre el esquema del Diario del aventurero.	
5%	Plantilla de autoevaluación.	

Unidad de Programación Didáctica 5

NUEVAS POSIBILIDADES	
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.	Curso: 6º
Trimestre: Primero	Temporalización: sesión 20 a la 24.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio	1.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.
	1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.

cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.		1.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas de mejora.
2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.		2.2 Participar en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas sociales y medioambientales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.		3.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos. 3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.		4.1 Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la unión social y la libertad, mostrando empatía y respeto por otras culturas y manteniendo referentes de la igualdad.
CONTENIDOS		
BLOQUES		SABERES BÁSICOS
Sociedades y territorios	Sociedades en el tiempo	- La memoria democrática. Análisis multicausal del proceso de construcción de la democracia en España. La Constitución de 1978. Fórmulas para la participación de la ciudadanía en la vida pública. - Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: • España en la Edad Contemporánea. Siglo XIX.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		

1. Después de explicarles a los alumnos en qué consiste la Pragmática Sanción y siguiendo el rol atribuido a cada alumno, se generará un debate sobre dicha ley. La mitad de los alumnos serán carlistas y la otra mitad isabelinos.
2. En el Diario del aventurero, se expondrán las conclusiones que saca el alumno sobre el debate y sobre la situación actual de la monarquía en España respecto a dicha problemática en la sucesión.
3. Realización de una prueba tipo examen sobre los diversos conceptos vistos en esta Unidad Didáctica y en la anterior.
4. Análisis de los elementos que identifiquen de un cuadro de su elección sobre los conceptos vistos a lo largo de la Unidad Didáctica, junto a colorear dicho cuadro.

RECURSOS

- Diario del aventurero.
- Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo.
- Plantillas de los cuadros escogidos en blanco y negro para colorearlos.
- Plantilla de la prueba tipo examen.
- Fichas de la Primera República.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
5%	Lista de cotejo sobre la ficha de la Primera República.
20%	Rúbricas sobre el debate: elementos conductuales y capacidad de argumentación.
15%	Rúbrica sobre el análisis del cuadro.
25%	Prueba tipo examen.
25%	Lista de cotejo sobre las conclusiones en el Diario aventurero.
5%	Lista de cotejo sobre la adaptación del alumno al rol-play.
5%	Plantilla de autoevaluación.

Unidad de Programación Didáctica 6

LUCHA POR EL PODER	
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.	Curso: 6º
Trimestre: Primero	Temporalización: sesión 25 a la 29. Se añaden dos sesiones del área de Matemáticas.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	1.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.
	1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.
2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	2.1 Promover estilos de vida adecuados y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.
	2.2 Participar en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas sociales y medioambientales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.

3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.		3.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos.
		3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.		4.2 Promover actitudes de igualdad y conductas no discriminatorias, apoyadas en la libertad, analizando y contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad.
CONTENIDOS		
BLOQUES		SABERES BÁSICOS
Sociedades y territorios	Retos del mundo actual	- Formas de relieve y accidentes geográficos. Localización en el mapa de España de las unidades del relieve. - Vertientes y cuencas hidrográficas peninsulares. Localización en el mapa de España de los ríos de la Península Ibérica, su nacimiento, desembocadura y afluentes más importantes.
	Sociedades en el tiempo	- La memoria democrática. Análisis multicausal del proceso de construcción de la democracia en España. La Constitución de 1978. Fórmulas para la participación de la ciudadanía en la vida pública. - Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: • España en la Edad Contemporánea. El siglo XIX. - La memoria democrática. Análisis multicausal del proceso de construcción de la democracia en España. La Constitución de 1978. Fórmulas para la participación de la ciudadanía en la vida pública. - La cultura de paz y no violencia en libertad. El pensamiento crítico como herramienta para el análisis de los conflictos de intereses. El reconocimiento de las víctimas de la violencia.
	Conciencia social y medioambiental	- Los recursos naturales y su cuidado. La actividad humana sobre el espacio y la explotación de los recursos. La actividad económica y la distribución de la riqueza: desigualdad social y regional en el mundo y en España. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		

1. A través de la explicación de las Guerras Carlistas, los alumnos irán completando en el Diario del aventurero un esquema sobre dicho contenido, siguiendo el modelo del profesor en la pizarra.
2. Por grupos de expertos, los alumnos prepararán una pequeña presentación sobre lo siguiente: Revolución Gloriosa, Amadeo I de Saboya, Primera República, conflictos en Cuba, golpes de Estado de finales del siglo XIX y restauración Borbónica (Alfonso XII). El docente proporcionará a los alumnos las fuentes de información que han de usar para preparar las presentaciones. En base a lo explicado por cada grupo, el resto de los estudiantes completarán una ficha de tipo resumen sobre cada tema.
3. El profesor explicará a los alumnos aspectos sobre el funcionamiento de la economía en dicha época histórica, recalando la creación de la red ferroviaria en España y cómo esta evolucionó desde el siglo XVIII a principios del siglo XIX. En base a ello, se hará un comentario sobre el análisis de un mapa de la red ferroviaria, destacando aspectos sobre cómo la geografía afecta a la construcción (ríos y montañas), qué poblaciones/municipios tuvieron prioridad y por qué, cómo la construcción humana afecta al entorno natural y la creación de desigualdades en el territorio nacional en base a la construcción en una zona u otra del país. Los alumnos expondrán las conclusiones de lo comentado en el Diario del Aventurero.
4. En colaboración con el área de Matemáticas, los alumnos usarán los roles del rol-play para calcular un presupuesto mensual en función de las características de su rol. Para ello, los docentes les darán un salario base y qué porcentajes de margen pueden gastar para hacer ciertas actividades de la vida diaria de una persona.

RECURSOS

- Diario del aventurero.
- Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo.
- Dispositivos electrónicos para el trabajo en grupos de expertos.
- Fichas de las exposiciones.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
5%	Lista de cotejo sobre la ficha de la Revolución Gloriosa.
5%	Lista de cotejo sobre la ficha de Amadeo I de Saboya.
5%	Lista de cotejo sobre la ficha de los conflictos en Cuba.
5%	Lista de cotejo sobre la ficha de los golpes de Estado de finales del siglo XIX.
5%	Lista de cotejo sobre la ficha de la restauración Borbónica.
15%	Rúbricas sobre la presentación del grupo de expertos.
15%	Escala Likert sobre el esquema en el Diario del aventurero.
10%	Lista de cotejo sobre el trabajo en grupos de expertos.
5%	Plantilla de autoevaluación.
10%	Escala Likert sobre el uso de las TIC.
20%	Rúbrica sobre las conclusiones del comentario en el Diario del Aventurero.

Unidad de Programación Didáctica 7

LA CAÍDA DEL IMPERIO	
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.	Curso: 6º
Trimestre: Primero	Temporalización: sesión 30 a la 34.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo	1.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.

relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.		1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.
2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.		2.1 Promover estilos de vida adecuados y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno. 2.2 Participar en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas sociales y medioambientales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.		3.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos. 3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.		5.1 Resolver de forma pacífica los conflictos, promoviendo una interacción respetuosa, explicando y ejercitando las principales normas, derechos, deberes y libertades que forman parte de la Constitución española y de la de Unión Europea, y conociendo la función que el Estado y sus instituciones desempeñan en el mantenimiento de la paz, la seguridad ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.
CONTENIDOS		
BLOQUES		SABERES BÁSICOS
Sociedades y territorios	Sociedades en el tiempo	- La memoria democrática. Análisis multicausal del proceso de construcción de la democracia en España. La Constitución de 1978. Fórmulas para la participación de la ciudadanía en la vida pública. - Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: • El comienzo de la Edad Media en la Península Ibérica (Hispania visigoda). • Los musulmanes en la Península Ibérica. • Los reinos cristianos en la Edad Media. La Reconquista. Los Reyes Católicos. El descubrimiento de América.

		• España en la Edad Moderna. El siglo XVIII. Los Borbones en España. • España en la Edad Contemporánea. El siglo XIX. • España en la Edad Contemporánea. El siglo XX y XXI.
	Alfabetización cívica	- La cultura de paz y no violencia en libertad. El pensamiento crítico como herramienta para el análisis de los conflictos de intereses. El reconocimiento de las víctimas de la violencia.

ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE

1. El maestro explicará a los alumnos el contexto de la Guerra de Cuba y el Desastre del 98: antecedentes y desencadenantes, haciendo hincapié en los intereses económicos de Estados Unidos y de España en la isla. En base a ello, se llevará a cabo una conversación entre los alumnos sobre lo ocurrido en la Guerra de Cuba y sobre las especulaciones del hundimiento del acorazado de Maine; el docente hará de mediador para que todos puedan participar e, intencionalmente, propondrá a los alumnos ver si en algún momento alguien se preocupó por los intereses de los cubanos y por sus derechos humanos. Los alumnos expondrán lo aprendido en una ficha guía que les otorgará el profesor.
2. El docente entregará a cada alumno un mapamundi en blanco y negro y los alumnos tendrán que colorear de diferentes colores las posesiones de España en los siglos XVI, XVII, XVIII, XIX y XX. Para ello se usarán las TIC, teniendo que exponer las fuentes de información que han usado y si consideran que son fiables o no y por qué.
3. Acorde al rol asignado a cada alumno, se dividirán por grupos y tendrán que exponer al resto la situación de su grupo social en España a principios del siglo XIX. El docente guiará la información que usen los alumnos y el uso de las IA para la recogida de datos.
4. Prueba tipo examen sobre lo aprendido en las últimas dos unidades didácticas.

RECURSOS

- Diario del aventurero.
- Dispositivos electrónicos para el trabajo en grupos de expertos.
- Fichas guía del Desastre del 98.
- Plantilla de la prueba tipo examen.
- Mapamundi en blanco y negro.
- Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
5%	Lista de cotejo sobre la ficha guía del Desastre del 98.
5%	Escala Likert sobre los elementos conductuales durante la conversación.
5%	Lista de cotejo sobre la ficha de los conflictos en Cuba.
5%	Lista de cotejo sobre la ficha de los golpes de Estado de finales del siglo XIX.
5%	Lista de cotejo sobre la ficha de la restauración Borbónica.
20%	Rúbricas de la presentación del grupo de expertos.
15%	Escala Likert sobre el esquema en el Diario del aventurero.
5%	Escala Likert sobre la adecuación a rol-play.
5%	Plantilla de autoevaluación.
20%	Prueba tipo examen.
10%	Lista de cotejo sobre el uso de la IA y de las TIC.

Unidad de Programación Didáctica 8

EL FINAL DE LOS BORBONES	
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.	Curso: 6º

Trimestre: Primero	Temporalización: sesión 35 a la 38.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	1.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados. 1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.
2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	2.1 Promover estilos de vida adecuados y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos. 3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.	4.1 Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la unión social y la libertad, mostrando empatía y respeto por otras culturas y manteniendo referentes de la igualdad.
CONTENIDOS	
BLOQUES	SABERES BÁSICOS

Sociedades y territorios	Sociedades en el tiempo	- La memoria democrática. Análisis multicausal del proceso de construcción de la democracia en España. La Constitución de 1978. Fórmulas para la participación de la ciudadanía en la vida pública. - Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: • El comienzo de la Edad Media en la Península Ibérica (Hispania visigoda). • Los musulmanes en la Península Ibérica. • Los reinos cristianos en la Edad Media. La Reconquista. Los Reyes Católicos. El descubrimiento de América. • España en la Edad Moderna. El siglo XVIII. Los Borbones en España. • España en la Edad Contemporánea. El siglo XIX. • España en la Edad Contemporánea. El siglo XX y XXI. - Las expresiones artísticas y culturales medievales, modernas y contemporáneas y su contextualización histórica con referentes de igualdad entre hombres y mujeres. La función del arte y la cultura en el mundo medieval, moderno y contemporáneo. La España de las tres culturas: el judaísmo, el cristianismo y el islam.
	Alfabetización cívica	- La cultura de paz y no violencia en libertad. El pensamiento crítico como herramienta para el análisis de los conflictos de intereses. El reconocimiento de las víctimas de la violencia.
	Conciencia medioambiental y social	- La influencia de los mercados (de bienes, financiero y laboral) en la vida de la ciudadanía. Los agentes económicos y los derechos laborales con referentes de igualdad entre hombres y mujeres. El valor social de los impuestos. Responsabilidad social y ambiental de las empresas. Publicidad, consumo adecuado (necesidades y deseos) y derechos del consumidor.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
1. El maestro explicará a los alumnos el contexto histórico del reinado de Alfonso XIII y de la dictadura de Primo de Rivera. En el Diario del Aventurero los alumnos tendrán que exponer sus reflexiones sobre las diferencias que ven entre una monarquía absolutista, una monarquía parlamentaria y una dictadura militar. 2. En base a los roles del rol-play, los alumnos se distribuirán por grupos de expertos y, con ayuda del docente y el uso de las TIC, prepararán una presentación en la que explicarán la situación económica y los derechos que tenían su clase social en la época y qué cambios hubo. 3. En el Diario del Aventurero, cada alumno tendrá que escoger un movimiento de las Vanguardias, un artista y una obra de dicho artista. En base a ello, describirá las principales características del movimiento y pintará dicha obra. 4. En conjunto, el grupo con el maestro realizarán una línea cronológica en el Diario del Aventurero sobre los diversos aspectos históricos vistos hasta la última sesión.		

RECURSOS	
- Diario del aventurero. - Dispositivos electrónicos para el trabajo en grupos de expertos. - Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo.	
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
25%	Rúbricas de la presentación del grupo de expertos.
20%	Rúbrica sobre las reflexiones del Diario del aventurero.
5%	Escala Likert de la adecuación a rol-play.
5%	Plantilla de autoevaluación.
10%	Lista de cotejo sobre el uso de la IA y de las TIC.
10%	Escala Likert sobre los elementos conductuales respecto al trabajo en grupos de expertos.
15%	Rúbricas del trabajo de las Vanguardias.
10%	Rúbricas de la línea cronológica.

Unidad de Programación Didáctica 9

LA DERROTA DEL PUEBLO	
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.	Curso: 6º
Trimestre: Primero	Temporalización: sesión 39 a la 42.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.
2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	2.1 Promover estilos de vida adecuados y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos.
	3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la	4.1 Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la unión social y la libertad, mostrando

mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.		empatía y respeto por otras culturas y manteniendo referentes de la igualdad.
		4.2 Promover actitudes de igualdad y conductas no discriminatorias, apoyadas en la libertad, analizando y contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad.
CONTENIDOS		
BLOQUES		SABERES BÁSICOS
Sociedades y territorios	Retos del mundo actual	- Igualdad entre personas. Hombres y mujeres en los distintos ámbitos: académico, profesional, social y cultural. Acciones para la igualdad efectiva apoyado en la libertad.
	Sociedades en el tiempo	- La memoria democrática. Análisis multicausal del proceso de construcción de la democracia en España. La Constitución de 1978. Fórmulas para la participación de la ciudadanía en la vida pública. - El papel de la mujer en la historia y los principales movimientos en defensa de sus derechos. Situación actual y retos de futuro con referentes de igualdad entre hombres y mujeres. - Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: • España en la Edad Contemporánea. El siglo XX y XXI.
	Alfabetización cívica	- La cultura de paz y no violencia en libertad. El pensamiento crítico como herramienta para el análisis de los conflictos de intereses. El reconocimiento de las víctimas de la violencia.
	Conciencia medioambiental y social	- La influencia de los mercados (de bienes, financiero y laboral) en la vida de la ciudadanía. Los agentes económicos y los derechos laborales con referentes de igualdad entre hombres y mujeres. El valor social de los impuestos. Responsabilidad social y ambiental de las empresas. Publicidad, consumo adecuado (necesidades y deseos) y derechos del consumidor.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
1. El docente presentará a los alumnos un vídeo explicativo sobre la Segunda República y en base a los grupos de expertos los alumnos tendrán que realizar una infografía. 2. En base a los roles del rol-play y a lo previamente visto y explicado por el docente sobre la Segunda República, los alumnos representarán la postura de su grupo social de la época sobre los desencadenantes de la Guerra Civil. 3. En el Diario del Aventurero, cada alumno tendrá que exponer sus reflexiones sobre las causas y consecuencias de la Guerra Civil, haciendo énfasis en cómo esta afectó a la población española en el pasado y en el presente. 4. Prueba tipo examen sobre lo visto en las últimas 2 unidades didácticas. 5. En base a lo aprendido, se generará un diálogo mediado por el docente sobre cómo las guerras afectan al entorno natural y al cuidado de los animales.		
RECURSOS		
- Diario del aventurero. - Dispositivos electrónicos para el trabajo en grupos de expertos.		

- Plantilla de la prueba tipo examen. - Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo.	
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
25%	Rúbricas sobre la infografía.
25%	Rúbricas sobre las reflexiones del Diario del aventurero.
15%	Lista de cotejo sobre la adecuación a rol-play.
20%	Prueba tipo examen.
5%	Plantilla de autoevaluación.
10%	Elementos conductuales respecto al trabajo en grupos de expertos.

Unidad de Programación Didáctica 10

EL FRANQUISMO	
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.	Curso: 6º
Trimestre: Primero	Temporalización: sesión 43 a la 45.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.
2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	2.1 Promover estilos de vida adecuados y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos.
	3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.	4.1 Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la unión social y la libertad, mostrando empatía y respeto por otras culturas y manteniendo referentes de la igualdad.
	4.2 Promover actitudes de igualdad y conductas no discriminatorias, apoyadas en la libertad, analizando y contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad.

CONTENIDOS		
BLOQUES		SABERES BÁSICOS
Sociedades y territorios	Retos del mundo actual	- Igualdad entre personas. Hombres y mujeres en los distintos ámbitos: académico, profesional, social y cultural. Acciones para la igualdad efectiva apoyado en la libertad.
	Sociedades en el tiempo	- La memoria democrática. Análisis multicausal del proceso de construcción de la democracia en España. La Constitución de 1978. Fórmulas para la participación de la ciudadanía en la vida pública. - El papel de la mujer en la historia y los principales movimientos en defensa de sus derechos. Situación actual y retos de futuro con referentes de igualdad entre hombres y mujeres. - Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: • España en la Edad Contemporánea. El siglo XX y XXI.
	Alfabetización cívica	- La cultura de paz y no violencia en libertad. El pensamiento crítico como herramienta para el análisis de los conflictos de intereses. El reconocimiento de las víctimas de la violencia.
	Conciencia medioambiental y social	- La influencia de los mercados (de bienes, financiero y laboral) en la vida de la ciudadanía. Los agentes económicos y los derechos laborales con referentes de igualdad entre hombres y mujeres. El valor social de los impuestos. Responsabilidad social y ambiental de las empresas. Publicidad, consumo adecuado (necesidades y deseos) y derechos del consumidor.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
1. El docente proporcionará a los alumnos una revista de creación propia sobre el Franquismo y la Transición a la democracia y, por grupos de expertos, los alumnos realizarán una presentación sobre cada etapa del franquismo y sobre los inicios de la Transición democrática. 2. En el Diario del Aventurero, cada alumno tendrá que realizar una lista sobre aspectos positivos y aspectos negativos de la etapa de la dictadura según su criterio y exponer sus conclusiones respecto a otros modelos de gobernanza previamente vistos.		
RECURSOS		
- Diario del aventurero. - Dispositivos electrónicos para el trabajo en grupos de expertos. - Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo.		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
30%	Rúbricas sobre la infografía.	
30%	Rúbricas sobre las reflexiones del Diario del aventurero.	
15%	Lista de cotejo sobre la adecuación a rol-play.	
10%	Escala tipo Likert sobre el uso de las TIC.	
5%	Plantilla de autoevaluación.	

10%	Escala tipo Likert sobre los elementos conductuales respecto al trabajo en grupos de expertos.
-----	--

Unidad de Programación Didáctica 11

UN NUEVO AMANECER		
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.		Curso: 6º
Trimestre: Primero		Temporalización: sesión 46 a la 50.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.		1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.		3.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos. 3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.		4.1 Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la unión social y la libertad, mostrando empatía y respeto por otras culturas y manteniendo referentes de la igualdad. 4.2 Promover actitudes de igualdad y conductas no discriminatorias, apoyadas en la libertad, analizando y contrastando diferentes modelos en nuestra sociedad.
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.		5.1 Resolver de forma pacífica los conflictos, promoviendo una interacción respetuosa, explicando y ejercitando las principales normas, derechos, deberes y libertades que forman parte de la Constitución española y de la de Unión Europea, y conociendo la función que el Estado y sus instituciones desempeñan en el mantenimiento de la paz, la seguridad ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia. 5.2 Explicar el funcionamiento general de los órganos de gobierno del municipio, de las comunidades autónomas, del Estado español y de la Unión Europea, valorando sus funciones y la gestión de los servicios públicos para la ciudadanía.
CONTENIDOS		
BLOQUES		SABERES BÁSICOS
Sociedades y territorios	Retos del mundo actual	- Ciudadanía activa. Fundamentos y principios para la organización política y gestión del territorio en España. Participación social y ciudadana. Las Comunidades Autónomas: sus provincias y capitales.

	Sociedades en el tiempo	- La memoria democrática. Análisis multicausal del proceso de construcción de la democracia en España. La Constitución de 1978. Fórmulas para la participación de la ciudadanía en la vida pública. - Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: • España en la Edad Contemporánea. El siglo XX y XXI.
	Alfabetización cívica	- Los principios y valores de los derechos humanos y de la infancia y la Constitución española, derechos y deberes de la ciudadanía. La contribución del Estado y sus instituciones a la paz, la seguridad y la cooperación internacional para el desarrollo. - La cultura de paz y no violencia en libertad. El pensamiento crítico como herramienta para el análisis de los conflictos de intereses. El reconocimiento de las víctimas de la violencia. - La organización política. Principales entidades políticas y administrativas del entorno local, autonómico y nacional en España. Sistemas de representación y de participación política.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
1. El docente presentará a los alumnos un vídeo sobre la Transición a la democracia en España y se irán contestando las preguntas que aparezcan de manera general. Posteriormente, en casa, los alumnos realizarán la actividad de manera individual. 2. Por grupos cooperativos, los alumnos realizarán un póster sobre lo visto en el vídeo con Canva. 3. En base a los roles del rol-play, los alumnos se dividirán en grupos y teatralizarán un debate como si estuvieran en el Parlamento cuando Adolfo Suárez asumió la presidencia por primera vez, antes de la proclamación de la Constitución. 4. Creación de una línea temporal desde el siglo XVIII hasta la Constitución de 1978 por grupos cooperativos. 5. Prueba tipo examen de lo visto en las últimas 2 unidades didácticas.		
RECURSOS		
- Diario del aventurero. - Dispositivos electrónicos. - Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo. - Plantilla de la prueba tipo examen. - Cartulinas A2 para la línea cronológica.		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
20%	Rúbricas sobre la línea cronológica.	
20%	Rúbricas sobre el póster.	
10%	Rúbrica sobre Edpuzzle.	
20%	Prueba tipo examen.	
10%	Lista de cotejo sobre la adecuación a rol-play.	
5%	Plantilla de autoevaluación línea cronológica.	
5%	Plantilla de autoevaluación póster.	

5%	Escala tipo Likert sobre los elementos conductuales respecto al trabajo en grupos del póster.
5%	Escala tipo Likert sobre los elementos conductuales respecto al trabajo en grupos de la línea cronológica.

Unidad de Programación Didáctica 12

CONFRONTACIONES EN EUROPA	
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.	Curso: 6º
Trimestre: Primero	Temporalización: sesión 51 a la 54.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen. 1.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas de mejora.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.	4.1 Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la unión social y la libertad, mostrando empatía y respeto por otras culturas y manteniendo referentes de la igualdad.
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.	5.1 Resolver de forma pacífica los conflictos, promoviendo una interacción respetuosa, explicando y ejercitando las principales normas, derechos, deberes y libertades que forman parte de la Constitución española y de la de Unión Europea, y conociendo la función que el Estado y sus instituciones desempeñan en el mantenimiento de la paz, la seguridad ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.
CONTENIDOS	
BLOQUES	SABERES BÁSICOS
Sociedades y territorios	Sociedades en el tiempo - Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: • España en la Edad Contemporánea. El siglo XX y XXI.

	Alfabetización cívica	- La cultura de paz y no violencia en libertad. El pensamiento crítico como herramienta para el análisis de los conflictos de intereses. El reconocimiento de las víctimas de la violencia.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
1. Por grupos de expertos, los alumnos tendrán que realizar una presentación en que expongan uno de los siguientes temas: origen de la II Guerra Mundial, bandos y personajes históricos principales, posición de España en el conflicto, final de la guerra y consecuencias sociales, geográficas, políticas y económicas. 2. En el Diario del aventurero, los alumnos harán un esquema sobre cada tema visto en las presentaciones que han realizado. 3. El profesor explicará a los alumnos diversos aspectos sobre la Comunidad Económica Europea y en base a ello los alumnos realizarán un esquema y expondrán sus reflexiones sobre la importancia y la idoneidad de esta unión teniendo en cuenta el contexto histórico previo.		
RECURSOS		
- Diario del aventurero. - Dispositivos electrónicos. - Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo.		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
30%	Rúbricas sobre la presentación.	
25%	Rúbricas sobre los esquemas de las presentaciones.	
15%	Rúbricas sobre el esquema de la CEE.	
15%	Rúbricas sobre las reflexiones de la CEE.	
5%	Plantilla de autoevaluación presentación.	
5%	Plantilla de autoevaluación Diario del Aventurero.	
5%	Escala tipo Likert sobre los elementos conductuales respecto al trabajo en grupos de la presentación.	

Unidad de Programación Didáctica 13

LA UNIÓN EUROPEA	
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.	Curso: 6º
Trimestre: Primero	Temporalización: sesión 55 a la 58.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	1.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.
	1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.
2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el	2.2 Participar en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas sociales y medioambientales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.

respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.		
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.		3.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos. 3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.		4.1 Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la unión social y la libertad, mostrando empatía y respeto por otras culturas y manteniendo referentes de la igualdad.
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.		5.1 Resolver de forma pacífica los conflictos, promoviendo una interacción respetuosa, explicando y ejercitando las principales normas, derechos, deberes y libertades que forman parte de la Constitución española y de la de Unión Europea, y conociendo la función que el Estado y sus instituciones desempeñan en el mantenimiento de la paz, la seguridad ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.
CONTENIDOS		
BLOQUES		SABERES BÁSICOS
Sociedades y territorios	Sociedades en el tiempo	- Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: • España en la Edad Contemporánea. El siglo XX y XXI.
	Alfabetización cívica	- Los principios y valores de los derechos humanos y de la infancia y la Constitución española, derechos y deberes de la ciudadanía. La contribución del Estado y sus instituciones a la paz, la seguridad y la cooperación internacional para el desarrollo. - La organización política. Principales entidades políticas y administrativas del entorno local, autonómico y nacional en España. Sistemas de representación y de participación política. - España y Europa. Las principales instituciones de España y de la Unión Europea, de sus valores y de sus funciones. Los ámbitos de acción de las instituciones europeas y su repercusión en el entorno. Los principales símbolos de la Unión Europea.

	Conciencia social y medioambiental	- La influencia de los mercados (de bienes, financiero y laboral) en la vida de la ciudadanía. Los agentes económicos y los derechos laborales con referentes de igualdad entre hombres y mujeres. El valor social de los impuestos. Responsabilidad social y ambiental de las empresas. Publicidad, consumo adecuado (necesidades y deseos) y derechos del consumidor.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
1. En base a lo explicado previamente de la CEE, los alumnos tendrán que investigar por parejas la evolución histórica de dicha organización y representar lo que han descubierto en una infografía hecha en Canva. 2. En el Diario del Aventurero, los alumnos completarán una ficha sobre las principales instituciones de la UE y tendrán que comparar en qué aspectos se parece o difiere respecto al sistema de gobernanza que hay en España. 3. El profesor explicará a los alumnos el proceso de adhesión de España a la UE y los alumnos realizarán un esquema sobre ello en el Diario del Aventurero. 4. En base a los roles del rol-play, los alumnos tendrán que realizar una simulación entre los intereses de España frente a los intereses de la UE respecto a un caso práctico que presente el docente sobre las medidas que se toman respecto al sector agrario. Las conclusiones sacadas de debate serán apuntadas en el Diario del Aventurero. 5. Prueba tipo examen de lo visto en las últimas dos unidades didácticas.		
RECURSOS		
- Diario del aventurero. - Ficha de las instituciones de la UE. - Dispositivos electrónicos. - Plantilla de la prueba tipo examen. - Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo.		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
30%	Rúbricas sobre la infografía.	
20%	Prueba tipo examen.	
10%	Lista de cotejo de los esquemas.	
10%	Lista de cotejo sobre la comparación de España y la UE.	
10%	Escala Likert sobre los elementos conductuales en el debate.	
5%	Plantilla de autoevaluación presentación.	
5%	Plantilla de autoevaluación Diario del Aventurero.	
5%	Lista de cotejo sobre las conclusiones del debate.	
5%	Escala Likert sobre el uso de las TIC.	

Unidad de Programación Didáctica 14

LA GLOBALIZACIÓN COMO CONSECUENCIA	
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.	Curso: 6º
Trimestre: Primero	Temporalización: sesión 59 a la 62. Se añaden 2 sesiones del área de Lengua Inglesa.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio	1.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.
	1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.

cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.		
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.		3.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión entre diferentes elementos del medio desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos. 3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Edad Media hasta la actualidad, con referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia, situándolas cronológicamente e identificando rasgos significativos sociales en distintas épocas de la historia.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.		4.1 Analizar los procesos geográficos, históricos y culturales que han conformado la sociedad actual, valorando la unión social y la libertad, mostrando empatía y respeto por otras culturas y manteniendo referentes de la igualdad.
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.		5.1 Resolver de forma pacífica los conflictos, promoviendo una interacción respetuosa, explicando y ejercitando las principales normas, derechos, deberes y libertades que forman parte de la Constitución española y de la de Unión Europea, y conociendo la función que el Estado y sus instituciones desempeñan en el mantenimiento de la paz, la seguridad ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.
CONTENIDOS		
BLOQUES		SABERES BÁSICOS
Sociedades y territorios	Sociedades en el tiempo	- La línea del tiempo: las edades de la historia de España. - Las expresiones artísticas y culturales medievales, modernas y contemporáneas y su contextualización histórica con referentes de igualdad entre hombres y mujeres. La función del arte y la cultura en el mundo medieval, moderno y contemporáneo. La España de las tres culturas: el judaísmo, el cristianismo y el islam. - Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: • España en la Edad Contemporánea. El siglo XX y XXI.
	Conciencia social y medioambiental	- La influencia de los mercados (de bienes, financiero y laboral) en la vida de la ciudadanía. Los agentes económicos y los derechos laborales con referentes de igualdad entre hombres y mujeres. El valor social de los impuestos. Responsabilidad social y ambiental

		de las empresas. Publicidad, consumo adecuado (necesidades y deseos) y derechos del consumidor.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
1. El docente explicará a los alumnos muy brevemente qué es la globalización y estos apuntarán en Diario del Aventurero la definición. Después, en unos post-it, los alumnos tendrán que: 1º) Decir que factores creen que han favorecido este proceso. 2º) Qué aspectos positivos tiene. 3º) Qué aspectos negativos tiene. Posteriormente, en el Diario, tendrán que clasificar las respuestas que se han dicho según a qué ámbito afecten: política, economía, geografía, historia. 2. Siguiendo los roles del rol-play, los alumnos tendrán crear una línea cronológica sobre cómo su rol ha ido cambiando desde el siglo XVIII hasta la actualidad, haciendo énfasis en cómo la globalización ha ido cambiando su rol. Cada uno explicará brevemente esto al resto de compañeros. 3. Por grupos cooperativos, los alumnos tendrán que escoger una obra audiovisual de su preferencia (corto de animación, película o serie de televisión) y en base a ello tendrán que explicar los elementos más destacables y si son cercanos a la cultura española o si provienen de otra cultura. En base a ello, añadirán una comparativa sobre el arte en el siglo XVIII (neoclasicismo) y el arte en la actualidad y realizarán una reflexión sobre cómo la globalización ha cambiado la forma de crear el arte y de consumirlo. Mostrarán sus trabajos con una presentación. 4. En colaboración con el área de Lengua Inglesa, los alumnos expondrán individualmente una marca de cualquier tipo de producto que sea famosa en España pero que no sea nacional. Tendrán que decir el país de origen de esa marca, qué productos vende y cómo influye su presencia en España (en su contexto cercano)		
RECURSOS		
- Diario del aventurero. - Dispositivos electrónicos. - Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo.		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
25%	Rúbricas sobre la presentación.	
25%	Rúbricas sobre la línea cronológica.	
15%	Lista de cotejo de la actividad del Diario del Aventurero.	
10%	Lista de cotejo sobre la comparación de España y la UE.	
10%	Escala Likert sobre la adecuación al rol-play.	
5%	Plantilla de autoevaluación de la presentación.	
5%	Plantilla de autoevaluación Diario del Aventurero.	
5%	Escala Likert sobre el uso de las TIC.	

Unidad de Programación Didáctica 15

LAS CONSECUENCIAS DE LA GLOBALIZACIÓN	
Ciclo: Tercer Ciclo E.P.	Curso: 6º
Trimestre: Primero	Temporalización: sesión 63 a la 68.
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo	1.1. Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.

relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.		1.2. Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.
		1.3. Valorar, proteger y mostrar actitudes de conservación y mejora del patrimonio natural y cultural a través de propuestas y acciones que reflejen compromisos y conductas de mejora.
2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.		2.1 Promover estilos de vida adecuados y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.
		2.2 Participar en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas sociales y medioambientales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.		5.1 Resolver de forma pacífica los conflictos, promoviendo una interacción respetuosa, explicando y ejercitando las principales normas, derechos, deberes y libertades que forman parte de la Constitución española y de la de Unión Europea, y conociendo la función que el Estado y sus instituciones desempeñan en el mantenimiento de la paz, la seguridad ciudadana y el reconocimiento de las víctimas de violencia.
CONTENIDOS		
BLOQUES		SABERES BÁSICOS
Sociedades y territorios	Sociedades en el tiempo	- El patrimonio natural y cultural como bien y recurso; su uso, cuidado y conservación. - Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales). Temas de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos: • España en la Edad Contemporánea. El siglo XX y XXI.
	Alfabetización cívica	- España y Europa. Las principales instituciones de España y de la Unión Europea, de sus valores y de sus funciones. Los ámbitos de acción de las instituciones europeas y su repercusión en el entorno. Los principales símbolos de la Unión Europea.
	Conciencia social y medioambiental	- El cambio climático de lo local a lo global: causas y consecuencias. Medidas de mitigación y adaptación. - Responsabilidad social y medioambiental. Relación entre seres vivos y ecosistemas y entre personas, sociedades y medio natural. - Los recursos naturales y su cuidado. La actividad humana sobre el espacio y la explotación de los recursos. La actividad económica y la distribución de la riqueza: desigualdad social y regional en el mundo y en España. Los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

		- Agenda Urbana. El desarrollo urbano y el cuidado de los recursos naturales. La ciudad como espacio de convivencia. del consumidor.
ACTIVIDADES/SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
1. Por tríos, los alumnos tendrán que recrear el proceso de fabricación de un producto textil de su preferencia desde dos perspectivas, la venta del producto desde la economía local y una marca de fast fashion. Detallarán: cuál es la materia prima y de dónde la consiguen, el transporte total que recorre el producto (desde la obtención de la materia prima hasta la venta) y el precio del producto. 2. En base a la actividad anterior, se hará una cartulina A2 las ventajas/desventajas de la economía local y en otra lo mismo, pero de la economía global. Las conclusiones del diálogo las escribirán en el Diario del Aventurero. 3. El docente mostrará a los alumnos un vídeo sobre la cantidad de basura que genera una persona al año y una diapositiva en la que se expliquen diversos procesos: generación de energía, consumo energético, la contaminación en el agua, etc. Después, pedirá a los alumnos que hagan un listado de acciones que contaminan su entorno más cercano y que después las clasifiquen en si ellos pueden hacer algo para evitar dichas acciones. 4. Por grupos de expertos y basándose en los roles del rol-play, los alumnos escogerán el ODS que más les convenga y realizarán una infografía sobre ello para explicársela a la clase brevemente. 5. Por grupos cooperativos propondrán propuestas para lograr contaminar menos y debatirán sobre si esas medidas han de ser tomadas por los ciudadanos o si las instituciones de España o de la UE han de legislar sobre esas medidas y justificarán su respuesta. Todo lo realizarán completando una ficha.		
RECURSOS		
- Diario del aventurero. - Dispositivos electrónicos. - Plantilla de autoevaluación respecto al trabajo individual y cooperativo. - Cartulinas tamaño A2.		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
20%	Rúbricas sobre la presentación de la actividad uno.	
20%	Rúbricas sobre la actividad cinco.	
20%	Rúbricas sobre la infografía.	
15%	Lista de cotejo de las actividades del Diario del Aventurero.	
10%	Lista de cotejo sobre la actividad dos.	
5%	Escala Likert sobre la adecuación al rol-play.	
5%	Plantilla de autoevaluación de los trabajos en grupo.	
5%	Plantilla de autoevaluación Diario del Aventurero.	

7. Metodología

La elección de las metodologías y técnicas previamente mencionadas se considera oportunas para la enseñanza de los contenidos desarrollados en las unidades de programación didáctica según los objetivos de aprendizaje planteados. Los contenidos tratados se caracterizan por su complejidad, su gran dimensión y su fuerte componente social, político y ético; dichos procesos históricos implican el análisis de cambios y continuidades en el tiempo, conflictos de intereses y realidades sociales diversas, aspectos indispensables para que los alumnos comprendan

significativamente la historia. En este sentido, la gamificación aporta una estructura organizativa y motivacional que permite secuenciar los contenidos históricos como una progresión narrativa, facilitando que el alumnado comprenda la historia como un proceso dinámico y continuamente conectado. En coherencia, el rol-play posibilita la vivencia de dichos contenidos desde perspectivas contextualizadas, favoreciendo la comprensión de las motivaciones, los dilemas y las desigualdades que subyacen a los acontecimientos. Además, al situar al estudiante en el centro del proceso educativo, se potencia la implicación cognitiva y emocional necesaria para abordar contenidos como los modelos de gobernanza, las transformaciones sociales, los conflictos armados o los procesos de democratización. Por su parte, las técnicas de agrupamiento escogidas refuerzan la idoneidad de este enfoque metodológico al favorecer entornos de aprendizaje socializadores, inclusivos y cognitivamente exigentes. El trabajo cooperativo y los grupos de expertos permiten distribuir la complejidad de los contenidos históricos, políticos y económicos entre los estudiantes, la responsabilidad dentro del grupo y que el conocimiento se construya de forma compartida. Añadido a ello, el debate es una herramienta clave para trabajar contenidos vinculados a la ciudadanía, la memoria democrática, la igualdad y los valores constitucionales, pues promueve el uso del lenguaje como mediador del pensamiento, el desarrollo del razonamiento crítico y la interiorización de prácticas democráticas basadas en la tolerancia. En conjunto, la coherencia entre metodologías, técnicas y contenidos garantiza una enseñanza alineada con los principios del aprendizaje significativo, competencial y dialógico, en la que el alumnado no solo adquiere conocimientos históricos, sino que desarrolla habilidades sociales, emocionales y comunicativas esenciales para comprender la realidad social pasada y presente y para ejercer una ciudadanía crítica y responsable.

7.1. Grupos de expertos

La agrupación por grupos de expertos es similar a la agrupación cooperativa, pero con la diferencia de la individualidad del estudiante en el proceso de enseñanza-aprendizaje; esta técnica consiste en que cada estudiante profundiza en un subtema específico de un contenido junto a otros compañeros con responsabilidad repartida equitativamente; esto favorece el contraste de la información recogida y la corrección de errores conceptuales. En este sentido, el grupo de expertos actúa como un espacio de consolidación cognitiva que refuerza la comprensión significativa y global de un

contenido y evita aprendizajes fragmentados, asegurando que cada estudiante regrese a su grupo con un dominio real del contenido asignado. Al compartir similitudes con el modelo cooperativo, también se refuerzan ciertos beneficios como interdependencia positiva. Es importante saber que en este modelo en específico cada estudiante es pieza indispensable del proceso educativo y entre los propios educandos son conscientes de ello, por lo que se contribuye a mejorar el clima del aula y a reducir conductas de exclusión o estigmatización, generando un entorno más inclusivo y cohesionado tanto a nivel académico como social (Aronson, 2002).

7.2. Debate

Tal y como exponen García-Carrión y Villardón-Gallego (2016), la calidad del proceso educativo se ve influenciada en gran medida por las interacciones que se producen en el aula. Por ello, el debate constituye una estrategia didáctica oportuna, ya que promueve intercambios comunicativos estructurados y con sentido en los que el alumnado participa de manera activa, contrasta ideas y construye significados compartidos. Desde el ámbito sociocultural del aprendizaje, el debate en el aula se vincula con las teorías que subrayan el carácter social del desarrollo cognitivo del niño; la más destacada de ellas es la de Zona de Desarrollo Próximo, formulada por Vygotsky, según el cual el desarrollo intelectual se produce mediante la mediación social y el uso del lenguaje como herramienta clave de dicho proceso (Vygotsky, 1978). Esta técnica permite que este tipo de mediación prospere de manera intencional siempre y cuando el docente actúe como facilitador del diálogo, formulando preguntas abiertas, ofreciendo retroalimentación formativa y favoreciendo la argumentación y la reflexión conjunta.

A nivel cognitivo, estimula el razonamiento, la formulación de hipótesis y el desarrollo de habilidades comunicativas avanzadas, elementos que la literatura identifica como propios de interacciones educativas de alta calidad. Además de conseguir una mayor profundización en la construcción de conocimientos, el alumnado potencia otra serie de características tales como: la escucha activa, respetar turnos de palabra y valorar la diversidad de opiniones. Esto es clave en el proceso de enseñanza ya que contribuye a la construcción de una cultura democrática en el aula. Asimismo, estas prácticas dialogadas favorecen la participación de todo el alumnado, incluidos aquellos con mayores dificultades de aprendizaje o procedentes

de contextos desfavorecidos, reduciendo desigualdades educativas. En consecuencia, el debate se consolida como una herramienta pedagógica integral que, además de mejorar la competencia comunicativa y el aprendizaje de contenidos curriculares, promueve el desarrollo social y emocional del alumnado de Educación Primaria, en coherencia con los principios del aprendizaje dialógico y con las evidencias aportadas por la investigación educativa (García-Carrión & Villardón-Gallego, 2016).

8. Evaluación

Para la evaluación de las unidades didácticas se han usado las competencias específicas y los criterios de evaluación correspondientes al Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid en el área de Ciencias Sociales. El proceso evaluativo es comprendido en esta programación didáctica como un continuo, formativo, personalizado e importante hecho dentro de la formación del alumnado. Por ello, en gran parte, el tipo de evaluación aplicada en todas las unidades didácticas es la evaluación formativa; sin embargo, para cierto tipo de pruebas se opta por la evaluación sumativa, de manera puntual.

8.1. Evaluación formativa

Como principal referencia para la parte evaluativa se ha tenido en especial consideración la contribución teórica de Bloom al estudio de las diferencias en el rendimiento académico, abordando el problema de las brechas educativas desde la perspectiva de la variabilidad en el proceso de aprendizaje de los alumnos. A diferencia de ciertos enfoques que atribuyen estas diferencias a factores externos al sistema educativo o a la responsabilidad del docente, Bloom argumentó que una parte sustancial de la variación en los resultados de aprendizaje es consecuencia directa de prácticas de enseñanza homogéneas que no atienden a la heterogeneidad del alumnado; cuando los métodos de enseñanza y el tiempo dedicado al aprendizaje permanecen constantes para todo el alumnado, se produce una distribución desigual de los logros académicos. La solución propuesta por el autor para reducir la variabilidad en el rendimiento consiste en la necesidad de aumentar la variabilidad en las estrategias didácticas como en las oportunidades temporales de aprendizaje, situando al profesorado como el agente central que puede guiar ese cambio, ya que

es el que tiene una capacidad real de intervención sobre dichos factores y, por tanto, sobre resultados educativos (Bloom, 1976; Guskey, 2005).

Este marco se desarrolla en base al modelo de aprendizaje para el dominio, cuyo eje es el uso sistemático de la evaluación formativa como herramienta pedagógica clave en el proceso de diseño y de enseñanza de los contenidos curriculares. Las evaluaciones al finalizar una unidad didáctica deben tener el principal propósito de proporcionar información diagnóstica precisa sobre el grado de dominio alcanzado de cada estudiante, permitiendo identificar fortalezas y dificultades específicas durante el proceso de enseñanza para poder adaptarlo a posibles imprevistos en dicho proceso. Cabe destacar que esta información debe ir acompañada de procedimientos estructurados de retroalimentación y actividades correctivas diferenciadas, diseñadas para ofrecer nuevas oportunidades de aprendizaje ajustadas a las necesidades individuales de cada niño. De esta manera, la evaluación se transforma, pasando de comprenderse como el final de un proceso formativo para ser un momento clave para continuar aprendiendo, ya que el error se convierte en una oportunidad de aprendizaje inmediato y guiado por el docente. Resalta que dicho modelo contempla actividades de enriquecimiento para el alumnado que alcanza el dominio en las primeras evaluaciones, evitando la homogeneización de los aprendizajes y fomentando niveles más elevados de profundización cognitiva (Block, 1971).

Para que todo lo previamente mencionado sea posible, resulta indispensable comprender el principio de alineación instruccional, entendido como la coherencia entre los objetivos de aprendizaje, las actividades de enseñanza, los instrumentos de evaluación y los procesos de retroalimentación (Guskey, 2005).

8.2. Evaluación sumativa

La evaluación sumativa se establece como un elemento estructural en los sistemas educativos al conceder la oportunidad de tomar decisiones académicas relevantes respecto a la progresión, la certificación y la acreditación del aprendizaje y, por tanto, su aplicación tiene un impacto directo sobre los enfoques de aprendizaje que adoptan los alumnos, dado que estos tienden a orientar su esfuerzo hacia aquello que es objeto de calificación. En este sentido, Biggs (1998) subraya que este tipo de evaluación produce un efecto de retroacción (backwash), que es el fenómeno

condicionante de los métodos, instrumentos y consecuencias de la evaluación respecto a las estrategias de aprendizaje del alumnado y las prácticas pedagógicas. Este efecto resulta negativo cuando fomenta estrategias superficiales centradas en la memorización y el rendimiento, tal y como ocurre tradicionalmente; sin embargo, puede transformarse en un motor de aprendizaje profundo si se diseña de forma coherente con los objetivos pedagógicos. En coherencia, Kibble (2017) defiende que los resultados de aprendizaje deben formularse de manera clara, observable y evaluable, ya que estos determinan tanto los contenidos como los métodos e instrumentos de evaluación; por ello, el uso de la taxonomía de Bloom permite seleccionar estrategias evaluativas acordes al nivel competencial que se quiere comprobar. Cabe destacar que un elemento clave en la aplicación de la evaluación sumativa es la validez de las decisiones que se toman a raíz de sus resultados de los alumnos; dicha validez no es una propiedad intrínseca de este tipo de evaluación, sino que son los argumentos basados en evidencias que respaldan la interpretación y el uso de las calificaciones en un contexto específico. En consecuencia, se ha de usar diversas fuentes de evaluación, entre las que destacan la validez de contenido, la fiabilidad de las puntuaciones, la transparencia de los procesos de corrección y la coherencia entre evaluación y oportunidades reales de aprendizaje (Biggs, 1998; Kibble, 2017).

En coherencia con lo expuesto, el uso de pruebas tipo examen como instrumento de evaluación sumativa en ciertas unidades didácticas se justifica por su idoneidad para valorar de manera sistemática y objetiva el grado de consecución de los resultados de aprendizaje posteriormente a haber realizado otro tipo de actividades que fomentan lo que se requiere para la adecuada ejecución de dicho examen. Estas pruebas permiten comprobar la adquisición de conocimientos conceptuales y comprensión de relaciones de causalidad, continuidad y cambio histórico, aspectos centrales en el planteamiento de la programación didáctica. Es por ello que este tipo de pruebas se diseñan con un enfoque reflexivo y que requieren la aplicación de tareas de alta demanda cognitiva, tales como el análisis, aplicación y reflexión de los contenidos curriculares. Esto contribuye a generar un efecto retroactivo positivo, alineado con los objetivos pedagógicos y competenciales expuestos en el TFG. Añadido a ello, los exámenes se integran dentro de un sistema de evaluación diversificado y comprensible para los estudiantes en el que se aplican

otro tipo de instrumentos, lo cual refuerza la validez de las decisiones derivadas de los resultados obtenidos.

8.3. Coevaluación y autoevaluación

La autoevaluación y la coevaluación son prácticas evaluativas aplicadas desde una perspectiva pedagógica centrada en el aprendizaje activo y en el desarrollo integral de los estudiantes. En primer lugar, la autoevaluación es un proceso reflexivo y sistematizado a través del cual el estudiante realiza un proceso de metacognición en el que analiza y valora su propio desempeño en el proceso de enseñanza-aprendizaje; en él, debe identificar los conocimientos adquiridos, las dificultades y las áreas potenciales. Esta práctica favorece la toma de conciencia sobre diversos elementos respectivos al proceso de aprendizaje y favorece la autorregulación, la autonomía y el pensamiento crítico sobre uno mismo. Por otra parte, la coevaluación consiste en compartir la evaluación entre iguales, de manera que los estudiantes valoran las producciones, actitudes y procesos de aprendizaje de sus compañeros a partir de criterios comprensibles y medibles para ellos, bajo la supervisión del profesor. Este tipo de evaluación es una herramienta que favorece el aprendizaje cooperativo y la construcción colectiva del conocimiento; a su vez, desarrolla habilidades sociales tales como el respeto a los demás, la argumentación y la comunicación asertiva. Ambas prácticas, cuando se integran de manera planificada en el aula, transforman la evaluación en un proceso formativo que va más allá de la mera calificación, ya que promueven la metacognición, la responsabilidad individual y colectiva y la mejora continua del aprendizaje. En consecuencia, la autoevaluación y la coevaluación se consolidan como herramientas pedagógicas clave para potenciar una evaluación auténtica, participativa y coherente con los principios del aprendizaje competencial y significativo que orientan la práctica docente actual (Mendoza et al., 2021).

En coherencia a las metodologías de aprendizaje aplicadas a lo largo de la programación didáctica, ambos procesos evaluativos mencionados en este apartado son esenciales para promover en los estudiantes actitudes favorecedoras del aprendizaje cooperativo y para favorecer procesos metacognitivos.

8.4. Momentos de evaluación

I. Evaluación inicial:

Se realiza al comienzo del curso y consiste en la primera unidad didáctica, la cual está destinada a que el docente sea consciente de los conocimientos previos y habilidades que poseen los alumnos en cuestiones de historia y geografía, de manera que pueda adaptar el resto de las unidades didácticas a las necesidades que presente el grupo de alumnos.

II. Evaluación continua:

Este momento de evaluación ocurre a lo largo de las diversas actividades cooperativas ejecutadas en todas las unidades didácticas. Para ello, el docente usará instrumentos como las escalas de Likert o listas de cotejo para medir parámetros relativos a elementos conductuales, de socialización, toma de decisiones o responsabilidad y elaboración de la tarea solicitada a los alumnos. Además, es importante que el profesor se encargue de guiar estos procesos y de medir dichos parámetros tanto al comienzo, durante la elaboración de la actividad y en el final para valorar los avances de los alumnos. Al mismo tiempo, se ha de encargar de proveer a los estudiantes de feedback sobre dichas actitudes para que estos puedan progresar adecuadamente.

III. Evaluación del producto final:

La evaluación de los productos finales se centra en valorar el grado con el que los estudiantes han realizado su elaboración. Esta se aplica tanto en actividades cooperativas puntuales correspondientes a las unidades didácticas (presentaciones, infografías, etc.) como en el Diario del Aventurero, que es un producto realizado individualmente a lo largo de toda la programación.

8.5. Instrumentos de evaluación

En relación con lo expuesto a lo largo del TFG, en las unidades de programación didáctica se emplea una evaluación diversificada fundamentada en los principios del DUA, de manera que se usan diferentes instrumentos de evaluación que permiten valorar tanto el proceso como el resultado del aprendizaje. En primer lugar, las rúbricas se usan para evaluar producciones como presentaciones orales, infografías, líneas cronológicas, análisis de obras artísticas, esquemas y reflexiones en el Diario del Aventurero, lo que garantiza criterios comprensibles para el alumnado con el fin de que puedan adecuar su tarea a aquello que se les pide; a su vez, en

éstas se incluyen criterios que valoran el proceso de creación y cooperación para la producción de la entrega final del alumnado. De forma complementaria, se incorporan listas de cotejo para comprobar tareas más sencillas como las fichas, el uso adecuado de las TIC y la IA, la correcta secuenciación de la información o la participación en actividades específicas; por su parte, las escalas tipo Likert tienen la finalidad de valorar elementos conductuales, la implicación en el trabajo cooperativo y la adecuación al rol-play. Además, se incluyen pruebas tipo examen y pruebas reflexivas para comprobar la adquisición de contenidos conceptuales y la capacidad de análisis crítico. Por último, las plantillas de autoevaluación, tanto individuales como grupales, fomentan la metacognición y la autorregulación del aprendizaje, configurando un sistema de evaluación formativa, continua e inclusiva, alineado con los objetivos y metodologías activas de la programación.

9. Atención a las diferencias individuales del alumnado

En base a lo previamente mencionado en la fundamentación normativa que expone la exigencia legislativa de atender a las diferencias individuales de los alumnos en el Decreto 23/2023, de 22 de marzo y en la Orden 130/2023, de 23 de enero, la presente programación didáctica se ha conformado acorde al Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

El DUA es un marco teórico que promueve la mejora de la calidad y la equidad educativa al partir del reconocimiento de que la diversidad es inherente al ser humano. Las investigaciones del CAST (Center for Applied Special Technology) exponen que no existen dos cerebros iguales y que las diferencias individuales en los sistemas implicados en el proceso de enseñanza-aprendizaje alteran la manera en la que las personas perciben la información, expresan sus aprendizajes y se implican en las tareas. Además, la diversidad del alumnado tiene una base sociocultural y neurobiológica, lo que cuestiona los modelos curriculares y evidencia que muchas de las dificultades de aprendizaje no residen en las capacidades de los estudiantes, sino en la rigidez de los objetivos, métodos y materiales. El DUA propone anticipar la diversidad desde el diseño del currículo, incorporando múltiples formas de representación de la información, de acción y expresión del aprendizaje y de implicación y motivación; todo ello tiene el fin de eliminar las barreras que pueden surgir. Este modelo favorece la accesibilidad, la participación y el progreso de todo el

alumado, convirtiéndose en una herramienta fundamental para garantizar la justicia educativa y el derecho de todas las personas a aprender en condiciones de equidad.

En el contexto de esta programación didáctica, el alumnado con necesidad específica de apoyo educativo (ACNEAE), en función de su diagnóstico, recibe medidas de atención específicas no significativas; es decir, medidas referidas a factores ambientales, metodológicos y organizativos. En base a ello, se refuerza la importancia de aplicar el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como estrategia preventiva y de apoyo a la inclusión educativa de todos los estudiantes. La implementación del DUA en las unidades didácticas y en la práctica diaria del aula permite ofrecer una respuesta flexible a la diversidad de ritmos, estilos y necesidades de aprendizaje, favoreciendo el acceso, la participación y el progreso de cada alumno. A lo largo de las distintas unidades didácticas se emplean metodologías variadas, como el trabajo cooperativo, la gamificación y el rol-play, que facilitan múltiples vías de acceso a los contenidos mediante actividades prácticas, visuales, orales y manipulativas, tales como la elaboración de líneas temporales, infografías, debates guiados, análisis de fuentes históricas o la utilización del Diario del Aventurero. Una parte importante del proceso educativo es la evaluación, la cual se plantea desde un enfoque diversificado y formativo, utilizando instrumentos variados como rúbricas, listas de cotejo, autoevaluaciones, escalas tipo Likert, pruebas escritas y producciones individuales y grupales, lo que permite valorar el aprendizaje desde diferentes perspectivas y reducir las barreras asociadas a un único formato evaluativo. Dicha evaluación corresponde a las distintas posibilidades que se presentan a los alumnos para expresar sus conocimientos, ya sea a través de producciones escritas, exposiciones orales, representaciones gráficas, esquemas, presentaciones digitales o reflexiones personales. Desde la parte social del proceso educativo, se aplican diversas formas de agrupamiento que favorecen la interacción entre iguales, la ayuda mutua y responsabilidad compartida (Meyer y Rose, 2000; Pastor et al., 2014).

Respecto al tema de la inclusión, el informe *Understanding and Developing Inclusive Practices in Schools* sostiene que el trabajo cooperativo es una estrategia pedagógica fundamental para el fortalecimiento de la inclusión educativa. Tal y como señalan Ainscow, Booth y Dyson (2004), la inclusión es un proceso colectivo que atraviesa el conjunto de prácticas planificadas y ejecutadas en el aula; por ello, al

trabajar conjuntamente en tareas significativas, el alumnado aprende con y de sus iguales, lo que permite que las diferencias individuales no se traduzcan en dinámicas de exclusión, sino en oportunidades de enriquecimiento para todos. Añadido a ello, la agrupación por grupos de expertos representa una estrategia para favorecer la participación del alumnado que presenta mayores dificultades de aprendizaje, inseguridad o escasa implicación en dinámicas tradicionales. Al integrarse en un grupo homogéneo centrado en una tarea específica, estos estudiantes disponen de un espacio protegido para ensayar sus explicaciones, recibir apoyo entre iguales y desarrollar estrategias cognitivas y comunicativas que refuerzan su autoconfianza. Este tipo de agrupamiento sirve para equilibrar las desigualdades iniciales y evitar que algunos alumnos adopten roles pasivos dentro del grupo, ya que el diseño estructurado del método obliga a que todos los participantes se conviertan en portadores de conocimiento relevante para alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Para atender adecuadamente a las necesidades que pueden presentar los ACNEAES integrados en el grupo de alumnos, se toma como referencia la Orden 130/2023, que regula de manera operativa los procesos de organización, evaluación y autonomía pedagógica, concretando los principios de inclusión y atención a la diversidad establecidos en el Decreto 23/2023. En relación con la evaluación de dichos alumnos, la orden establece que ha de ser continua, formativa, integradora y diversificada, orientada al seguimiento del progreso del alumnado a lo largo de los diversos momentos del proceso educativo. Esto se consigue en la programación didáctica a través de la diferenciación de evaluación inicial, evaluación continua y evaluación del producto final, así como en la combinación equilibrada de evaluación formativa y evaluación sumativa; estos elementos descritos en profundidad anteriormente constituyen una base sólida para poder atender a las necesidades de estos alumnos. A su vez y tal y como indica la legislación, el proceso evaluativo debe sustentarse en diversos instrumentos y fuentes de evidencia, garantizando la objetividad, la transparencia y la accesibilidad del alumno a dicho proceso; este requisito se expone mediante el uso sistemático de rúbricas, listas de cotejo, escalas tipo Likert, autoevaluaciones, producciones individuales y grupales, y pruebas tipo examen, todas ellas alineadas con los criterios de evaluación del currículo, con los contenidos de las unidades didácticas y con los objetivos. Es importante resaltar que el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo debe ser evaluado son

los mismos criterios de evaluación, por lo que sólo se pueden aplicar medidas metodológicas no significativas, por lo que no se pueden modificar los saberes básicos ni los criterios evaluativos. Por último, la normativa favorece la autonomía pedagógica para seleccionar metodologías y estrategias evaluativas ajustadas al contexto del aula, aspecto que se materializa en el uso del DUA y de metodologías como la gamificación, el rol-play y el aprendizaje cooperativo, las cuales favorecen múltiples formas de acceso, participación y expresión del aprendizaje.

10. Contribución de la programación al desarrollo de otros planes

10.1. Contribución a la enseñanza adecuada de las TIC

Siguiendo el Plan Digital de Centro, la programación didáctica integra por completo el uso de las TIC y, puntualmente, el de la IA, como herramientas para el aprendizaje. El uso de dispositivos electrónicos, plataformas digitales y aplicaciones educativas se aplica desde una perspectiva pedagógica que busca potenciar la alfabetización digital del alumnado y el desarrollo de la competencia digital de manera adecuada y siempre guiada por el docente. En todas las unidades didácticas el alumnado utiliza recursos digitales para la producción de presentaciones e infografías, así como para la visualización de contenidos audiovisuales. Destaca que durante dicho proceso de enseñanza se promueve con énfasis la importancia del uso de fuentes fiables como guías para obtener conocimiento sobre los contenidos curriculares a tratar. En base a ello, la programación incluye criterios de evaluación específicos que valoran el uso adecuado de las TIC y la IA, fomentando una actitud reflexiva y ética hacia su uso. De este modo, se contribuye a la formación de los alumnos para que aprendan a desenvolverse de forma segura y responsable en la sociedad, aspecto clave en un contexto histórico que, actualmente, está profundamente marcado por la constante evolución tecnológica.

10.2. Contribución a la interdisciplinariedad con diversas áreas del currículo

La programación didáctica desarrollada en el presente TFG contribuye a la interdisciplinariedad de las Ciencias Sociales al integrar de forma planificada, coherente y sistemática contenidos, competencias y saberes procedentes de diversas áreas del currículo de Educación Primaria. Usando como punto de partida el estudio de la Historia, la propuesta establece relaciones constantes con otras áreas con el fin

de desarrollar una comprensión global de la realidad histórica, social, cultural y económica y promover aprendizajes significativos y contextualizados en los estudiantes. Cobra especial importancia en la programación el área de Educación Artística, entendiendo el arte como una manifestación cultural e histórica vinculada al contexto de cada época; a lo largo de diversas unidades didácticas, el arte se utiliza como fuente histórica y como elemento de análisis que otorga la oportunidad de comprender los valores, mentalidades y transformaciones sociales de los diferentes periodos históricos. Por otra parte, la interdisciplinariedad también se concreta mediante la colaboración con el área de Matemáticas mediante actividades contextualizadas en el rol-play, en las que el estudiante aplica contenidos matemáticos a situaciones históricas y sociales reales, tales como el cálculo de presupuestos, el análisis de salarios, impuestos y gastos o la reflexión sobre la distribución de la riqueza; esto potencia la funcionalidad del proceso educativo al integrar y comprender la relevancia en la organización económica de las sociedades

De manera transversal, la programación potencia el área de Lengua Castellana y Literatura a través de la elaboración de textos escritos, esquemas, reflexiones personales, exposiciones orales y debates argumentados.; al mismo tiempo, el uso del Diario del Aventurero como herramienta de reflexión, síntesis y expresión sirve para desarrollar en los niños la capacidad de estructurar ideas, argumentar opiniones y comunicar conocimientos de manera coherente. Por último, se establecen conexiones con el área de Lengua Extranjera, especialmente en aquellas actividades vinculadas a la globalización; estas actividades contribuyen al desarrollo de la competencia plurilingüe, al tiempo que permiten analizar fenómenos económicos y socioculturales desde una perspectiva global, reforzando la comprensión de la interdependencia entre países y culturas en el mundo actual.

En conjunto, dicha propuesta interdisciplinar se ve apoyada por el uso de metodologías activas que proporcionan la integración natural de saberes procedentes de diversas áreas curriculares. Con ello se pretende promover una visión holística del conocimiento, coherente con el enfoque competencial establecido en la normativa vigente, y contribuyendo al desarrollo integral del alumnado.

10.3. Contribución al desarrollo del Plan Lector y el Plan de Inglés del centro

La programación didáctica contribuye de manera significativa al desarrollo del Plan Lector y del Plan de Inglés del centro, puesto que en las unidades didácticas se integran sistemáticamente prácticas orientadas al fomento de la lectura comprensiva, la expresión oral y escrita y el acercamiento funcional a la lengua inglesa desde contextos significativos; todo ello se alinea con los objetivos educativos del centro y con la perspectiva competencial establecida en la legislación que regula los diversos elementos en la etapa de Educación Primaria. En primer lugar y en relación con el Plan Lector, la programación incorpora la lectura como un requisito durante el proceso de enseñanza. A lo largo de las quince unidades didácticas, el alumnado trabaja de manera frecuente con textos en diversos formatos que necesitan de procesos de lectura comprensiva, análisis crítico e interpretación contextualizada para poder ejecutar las actividades adecuadamente. Estas prácticas fomentan el desarrollo de habilidades lectoras más allá de la decodificación, favoreciendo la identificación de ideas principales, la extracción de información relevante y, sobre todo, el establecimiento de relaciones de causalidad. Adicionalmente, el Diario del Aventurero es una herramienta que contribuye al Plan Lector ya que invita al alumnado a leer, sintetizar, reformular y expresar por escrito los conocimientos adquiridos a lo largo de cada unidad didáctica. Este recurso sirve esencialmente para que los alumnos desarrollen la capacidad de organizar la información recibida, expresar ideas de forma coherente y estructurada y de reflexionar de manera intrapersonal e interpersonal sobre los contenidos curriculares trabajados, fortaleciendo así la competencia lectora y escritora desde un enfoque funcional.

Referido al Plan de Inglés, la programación presentada establece conexiones directas con el área de Lengua Extranjera mediante actividades que permiten aplicar la lengua inglesa en contextos sociales, culturales y económicos. Esto se ve implementado en las unidades didácticas relacionadas con la globalización en las que se usa el inglés como lengua vehicular. En conclusión, la contribución al Plan Lector y al Plan de Inglés refuerza el carácter interdisciplinar y competencial de la programación, al integrar la lectura y el aprendizaje de lenguas como elementos transversales que potencian la comprensión de los contenidos de Ciencias Sociales.

11. Conclusiones

A lo largo de la creación del presente Trabajo de Fin de Grado he tenido la oportunidad de ejecutar un proyecto en el cual puedo aplicar todo aquello que he aprendido como estudiante aplicando aquello que me apasiona: la enseñanza de las Ciencias Sociales. Este proceso ha supuesto en mí algo que va más allá de la construcción de una programación didáctica, puesto que se ha transformado en un reto cargado de reflexiones pedagógicas coherentes con aquello que pretendo transmitir a mis alumnos en un futuro. Por ello, el TFG ha supuesto un espejo en el que reflejar mi concepción sobre un proceso educativo, comprendiendo que ello conlleva no sólo la enseñanza básica de contenidos curriculares, sino que a través de dichos conceptos básicos se pueden construir puentes de conocimiento con otras ramas, y que todos esos puentes tengan como soporte la realidad cercana de los estudiantes. La realización de este TFG pretende mostrar que las ciencias sociales son uno de los instrumentos con mayor potencial para comprender el mundo, interpretar la realidad y formar una ciudadanía crítica y comprometida con el desarrollo de ellos mismos como individuos y de agentes activos en la sociedad a la que pertenecen

Sin embargo, como todo reto, este trabajo ha traído ciertas dificultades propias de la práctica del maestro: la necesidad de planificar de manera rigurosa, de anticipar posibles barreras, de atender a la diversidad del alumnado y de diseñar sistemas de evaluación coherentes. Esto me ha otorgado la oportunidad de comprender que, pese a cuatro años de intensa formación académica, voy a necesitar formarme permanentemente para poder ser eficiente en mi trabajo. Ello implica que el presente TFG ha sido un punto de partida desde el cual seguir creciendo como profesional de la educación.

Es precisamente el paso por la universidad lo que me ha ayudado a tener las herramientas y apoyos necesario para poder realizar el TFG, por lo que estoy muy agradecida a aquellas personas que han acompañado este proceso y han contribuido de manera directa o indirecta a su desarrollo. En primer lugar, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a mis tutoras de prácticas en los cuatro centros en los que he tenido la oportunidad de formarme; su apoyo, cariño y dedicación para compartir sus experiencias han sido claves para mi aprendizaje. Gracias a ellas he podido observar,

experimentar y reflexionar sobre la práctica educativa real, comprendiendo la importancia del compromiso, la paciencia y la vocación en el ejercicio docente, destacando la implicación de la maestra Michela, la cual me hizo sentir como en casa fuera de mi país. Del mismo modo, quiero agradecer profundamente a mi familia por su apoyo constante a lo largo de mi vida, especialmente a mi padre, quien me ha transmitido desde siempre su pasión por las Ciencias Sociales. Su legado ha sido una de las bases sobre las que se ha construido tanto este trabajo como mi vocación.

En referencia a mis profesores universitarios, quiero expresar mi más sincero agradecimiento a Guillermo Reher, Olga Martín, Paloma Jover y Magdalena Cuatodio; su forma de enseñarme y su compromiso con la educación han sido muy inspiradores para mí. Más allá de los contenidos académicos, me han enseñado a pensar, a cuestionar, a reflexionar y a valorar la educación como una herramienta de transformación social. Su influencia ha dejado una huella significativa en mi manera de entender la enseñanza y en la profesional que aspiro a ser.

12. Bibliografía y webgrafía

12.1. Bibliografía

Ainscow, M., Booth, T., & Dyson, A. (2004). Understanding and developing inclusive practices in schools: A collaborative action research network. *International journal of inclusive education*, 8(2), 125-139.

Aronson, E. (2002). *Building empathy, compassion, and achievement in the jigsaw classroom*. En J. Aronson (Ed.), *Improving academic achievement: Impact of psychological factors on education* (pp. 209–225). Academic Press.
<https://doi.org/10.1016/B978-012064455-1/50013-0>

Assessment and classroom learning: A role for summative assessment? *Assessment in Education: Principles, Policy & Practice*, 5(1), 103–110.
<https://doi.org/10.1080/0969595980050106>

Beidatsch, C., & Broomhall, S. (2010). Is this the past?: The place of role-play exercises in undergraduate history teaching. *Journal of University Teaching and Learning Practice*, 7(1), 1-22.

Best practices in summative assessment. *Advances in Physiology Education*, 41(1), 110–119.
<https://doi.org/10.1152/advan.00116.2016>

Block, J. H. (Ed.). (1971). *Mastery learning: Theory and practice*. Holt, Rinehart and Winston.

Bloom, B. S. (1976). *Human characteristics and school learning*. McGraw-hill.

Comunidad de Madrid. (2022, 13 de julio). *Decreto 61/2022, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria* (BOCM núm. 165, de 18 de julio de 2022). https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/07/18/BOCM-20220718-1.PDF

- Comunidad de Madrid. (2023). *Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid*. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, nº 71, de 24 de marzo de 2023. https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2023/03/24/BOCM-20230324-1.PDF
- Comunidad de Madrid. (2023). *Orden 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid*. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, nº 25, de 30 de enero de 2023. https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2023/01/30/BOCM-20230130-23.PDF
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (2000). The "what" and "why" of goal pursuits: Human needs and the self-determination of behavior. *Psychological inquiry*, 11(4), 227-268.
- España. (2022, 1 de marzo). *Real Decreto 157/2022, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria* (BOE núm. 52, de 2 de marzo de 2022, Boletín Oficial del Estado, pp. ...). <https://www.boe.es/buscar/pdf/2022/BOE-A-2022-3296-consolidado.pdf>
- Goleman, D. (1996) *Inteligencia emocional*. Barcelona, Kairós.
- Guskey, T. R. (2005). *Formative Classroom Assessment and Benjamin S. Bloom: Theory, Research, and Implications*. *Online submission*.
- Johnson, D. W., Johnson, R. T., & Holubec, E. J. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula* (Vol. 82). Buenos Aires: Paidós.
- Landers, R. N. (2014). Developing a theory of gamified learning: Linking serious games and gamification of learning. *Simulation & gaming*, 45(6), 752-768.
- Ledesma-Ayora, M. (2014). *Análisis de la teoría de Vygotsky para la reconstrucción de la inteligencia social*. Universidad Católica de Cuenca (Ecuador).

- Marín-Díaz, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa. *Digital Education Review*.
- McDaniel, K. N. (2000). Four elements of successful historical role-playing in the classroom. *The History Teacher*, 33(3), 357-362.
- Mendoza, S. T. B., Cedeño, J. A. M., Espinales, A. N. V., & Gámez, M. R. (2021). Autoevaluación, Coevaluación y Heteroevaluación como enfoque innovador en la práctica pedagógica y su efecto en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional*, 6(3), 828-845.
- Meyer, A., & Rose, D. H. (2000). Universal design for individual differences. *Educational leadership*, 58(3), 39-43.
- Pastor, C. A., Sánchez, J. M., & Zubillaga, A. (2014). Diseño Universal para el aprendizaje (DUA). Recuperado de: http://www.educadua.es/doc/dua/dua_pautas_intro_cv.pdf, 5-7.
- Pujolàs Maset, P. (2012). *Aulas inclusivas y aprendizaje cooperativo*. Educatio Siglo XXI, 30(1), 89-112.
- Núñez Cubero, L., & Navarro Solano, M. R. (2007). Dramatización y educación: aspectos teóricos.
- Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational psychology review*, 32(1), 77-112.
- Teruel, T. M. (1996). Dramatización y técnicas dramáticas en la enseñanza y el aprendizaje. *Enseñanzas artísticas y técnicas* (pp. 113-164). Rialp.

12.2. Webgrafía

- EducaMadrid. (2026). *Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje* (adaptaciones). [Evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje \(adaptaciones\) | DIFICULTADES DE APRENDIZAJE, TRASTORNOS DEL LENGUAJE Y TDAH | EducaMadrid](#)

13. Anexos

Anexo 1 – Desarrollo de la Unidad de Programación Didáctica 15.

Contextualización de la Unidad de Programación Didáctica

La Unidad de Programación Didáctica desarrollada es la número 15, la última de toda la Programación expuesta en el presente TFG; en ella, se desarrollan los contenidos relacionados con las consecuencias que tiene la globalización en la vida de los alumnos y en el entorno de los mismos, teniendo en cuenta aspectos relativos a la economía, la geografía, el desarrollo sostenible y el recorrido histórico realizado a lo largo de toda la Programación Didáctica. Esta unidad sirve como punto final al recorrido histórico mencionado previamente, puesto que, además de estar contextualizada en la actualidad y en la realidad, los alumnos tendrán que desarrollar diversas actividades que servirán como motores de reflexión para la comprensión de cómo ha cambiado el mundo y la sociedad y qué relación guarda esto con su manera de vivir y sus hábitos.

Objetivos de la Unidad de Programación Didáctica

Los principales objetivos de esta unidad son:

1. Aprender el concepto de globalización y percibir su presencia en la vida de los alumnos.
2. Investigar sobre el proceso de producción de diferentes bienes, teniendo en consideración el origen de las materias primas con las que se producen, los medios de transporte que se aplican desde su creación hasta su venta y el impacto económico que ello tiene sobre dicho producto.
3. Comprender qué es la Agenda 2030 y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), asemejando su finalidad y la relación que estos guardan con la globalización.
4. Reflexionar sobre la influencia que ejerce la historia aprendida a lo largo de la programación en la sociedad actual, argumentando las conexiones existentes entre los procesos históricos y la realidad de los estudiantes y de la sociedad.

En relación con los objetivos de etapa, el desarrollo del proceso de aprendizaje sobre la globalización contribuye a la potenciación de diversos objetivos de etapa; comenzando con los objetivos a) y k), el aprendizaje sobre las consecuencias de la globalización potencia la comprensión de la relevancia de los hábitos de las personas

respecto al cuidado del planeta y de otras personas, desarrollando así valores relativos a las características de una ciudadanía democrática y generando una reflexión sobre la importancia de tener hábitos saludables y un pensamiento crítico sobre el consumo y el cuidado del medioambiente. Los objetivos b), c), e) y m) se trabajan a través de la metodología aplicada, la cual destaca por la aplicación de hábitos de aprendizaje individuales y cooperativos, además de la aplicación de procesos reflexivos en torno a los contenidos y al propio proceso de aprendizaje; a su vez, los debates y actividades desarrollas en lengua española a lo largo de las seis sesiones potencian el aprendizaje experiencial, la resolución de conflictos usando el diálogo y la toma de decisiones consensuadas en grupos cooperativos. El objetivo d) se trabaja de manera implícita en el desarrollo de los contenidos relativos a la Agenda 2030 y a los ODS, puesto que promueven el respeto y la curiosidad hacia otras culturas apoyándose en valores como la igualdad y el respeto por los demás. Los objetivos i) y j) se ven aplicados a través de que los estudiantes elaboren productos de manera creativa usando herramientas digitales y apliquen un uso crítico de dichas herramientas. Por último, el objetivo h) se recoge a través de todo el proceso de aprendizaje desarrollado en la unidad.

Contenidos

Conceptos y conocimientos (Saberes)	Procedimientos (Saber hacer)	Actitudes (Saber ser)
• La globalización: definición, características y expresiones en la vida cotidiana. • Diferencias entre economía local y economía global. • Procesos de producción de bienes: materias primas, transformación, transporte y venta. • Impacto económico y social del consumo. • Problemas medioambientales derivados del consumo: contaminación, generación de residuos y uso de recursos naturales. • La Agenda 2030: finalidad y contexto.	• Activación de conocimientos previos a través de juegos. • Búsqueda, selección y análisis de diversa información usando herramientas digitales. • Creación de productos finales de elaboración propia. • Análisis de diferentes modelos económicos. • Aplicación del trabajo cooperativo. • Argumentación respecto a temas que afectan a lo social, lo medioambiental y lo económico. • Reflexión individual. • Metacognición individual y grupal del proceso de aprendizaje.	• Potenciación del pensamiento crítico respecto a los hábitos de consumo. • Concienciación sobre la responsabilidad individual y grupal respecto a la naturaleza y al ambiente cotidiano. • Comprensión de las diversas realidades sociales y económicas del entorno. • Actitud cooperativa en el trabajo en grupo. • Desarrollar una perspectiva global sobre la realidad actual. • Valorar la historia aprendida como una herramienta para

• Los ODS y su vínculo con la globalización. • Relación entre los procesos históricos aprendidos y la actualidad.		comprender diferentes aspectos de la actualidad. • Desarrollar un compromiso real y asequible sobre los hábitos de vida sostenibles.
--	--	---

Los contenidos relativos a la legislación están presentes en el apartado del TFG titulado [Unidad de Programación Didáctica 15](#).

Recursos

Durante la Unidad Didáctica, se aplicarán diversos recursos materiales y digitales con el fin de favorecer la aplicación del DUA; en primer lugar, los recursos digitales que usen los alumnos serán supervisados por el docente y precisarán de la evaluación de los mismos para asegurar su correcto uso por parte de los estudiantes además de que el profesor podrá observar qué aspectos de mejora ha de aplicar para que el uso de dichos recursos resulte efectivo. Este tipo de recurso resulta clave para la investigación, la presentación de contenidos y la realización de actividades interactivas por parte del docente; por parte de los estudiantes, los usarán para la creación de ciertos productos finales. Los recursos materiales consistirán en todos aquellos elementos básicos imprescindibles para el desarrollo de la parte de trabajo cooperativo y la elaboración de productos: cartulinas tamaño A2 para actividades grupales, fichas impresas, y materiales de papelería, fichas de autoevaluación y coevaluación y el Diario del Aventurero.

Desarrollo de las sesiones

Título de la Unidad Didáctica: Las consecuencias de la globalización.

Sesión 1. ¿Nos afecta la globalización?

Para introducir esta nueva unidad didáctica y con el objetivo de activar los conocimientos previos de los alumnos, realizarán unos juegos de elaboración propia:

1º. Rellenar los huecos: <https://www.educaplay.com/learning-resources/28762511-globalizacion.html>



2º. Juego de mesa: <https://view.genially.com/69e73d3143b97ea62b62876c>



A continuación, el docente explicará a los alumnos el proceso de creación de una mesa desde dos perspectivas. Primero, explicará el proceso que sigue una empresa local pequeña de artesanía; posteriormente, explicará el proceso que suelen seguir las grandes empresas internacionales para la creación de dicho producto. Como soporte visual usará una presentación que los alumnos tendrán disponible en el aula virtual para consultarla cuando deseen, también de elaboración propia (<https://canva.link/6s4ulwo4281j3vj>).



Posteriormente, el docente distribuirá a los alumnos por tríos y estos tendrán que recrear el proceso de fabricación de un producto textil de su preferencia desde

dos perspectivas: la venta del producto desde la economía local y una marca de fast fashion. Para ello tienen disponibilidad para usar dispositivos electrónicos con la supervisión del maestro. Los alumnos deberán concretar cuál es la materia prima principal del producto y de dónde la consiguen las empresas, el transporte total que recorre el producto (desde la obtención de la materia prima hasta la venta) y el precio del producto. Los alumnos pueden escoger presentar lo investigado en el formato que deseen (cartel, infografía, exposición oral, presentación); la exposición ha de ser de corta duración, entre 3 y 5 minutos por pareja.

Se comenzarán a realizar las presentaciones hasta que finalice la sesión.

Sesión 2. La economía del mundo.

Al comienzo de la sesión los alumnos restantes presentarán sus exposiciones y se comentarán brevemente. En base a lo aprendido, el docente entrega a los estudiantes una cartulina A2 y en ella apuntarán las ventajas/desventajas de la economía local y la economía lineal; esta parte la realizarán por grupos cooperativos. Para ello, en la primera fase tendrán que realizar una lluvia de ideas que posteriormente clasificarán en la cartulina. Una vez finalizado esto, se generará un diálogo mediado por preguntas que realizará el docente y las conclusiones del diálogo las escribirán en el Diario del Aventurero de manera individual.

Ejemplo de la cartulina:

Economía local		Economía lineal	
Ventajas	Desventajas	Ventajas	Desventajas

Por último, el profesor mostrará a los alumnos un vídeo ([Generación y gestión de residuos - Sostenibilidad | ACCIONA](#)) sobre la cantidad de basura que genera una persona al año y una diapositiva en la que se expliquen diversos procesos: generación de energía, consumo energético, la contaminación en el agua, etc. Después, pedirá a los alumnos que hagan un listado de acciones que contaminan su entorno más

cercano y que las clasifiquen en si ellos pueden hacer algo para evitar dichas acciones o no. Los alumnos se levantarán a escribir las respuestas en otra diapositiva y dicha presentación la tendrán disponible en el aula virtual.

Diapositiva:



Sesión 3 y 4. ¿Qué es la Agenda 2030? Los ODS.

Usando la página web oficial de las Naciones Unidas respecto a los ODS ([La Agenda para el Desarrollo Sostenible - Desarrollo Sostenible](#)), el docente explicará qué es la Agenda 2030, los objetivos de desarrollo sostenible y otros aspectos relativos a ello para contextualizar a los estudiantes sobre el proyecto que realizarán por grupos de expertos. Dicho proyecto consiste en que, basándose en los roles del rol-play, los alumnos escogerán el ODS que más les convenga y realizarán una infografía sobre ello para explicársela a la clase brevemente. Es decir, por una parte, un grupo pertenecerá a la clase social baja, otro a la clase media, otro a la clase alta, otro a las fuerzas de seguridad del Estado y, por último, a los gobernantes del Estado. En la presentación, además de explicar criterios sobre el ODS escogido, tendrán que relacionar cómo el cumplir o no dichas metas planteadas en el ODS afectaría a su rol.

Después de haber contextualizado a los alumnos, tendrán el resto de la sesión 3 y la mitad de la sesión 4 para elaborar dicha presentación. En el tiempo restante de la sesión 4, tres grupos expondrán sus presentaciones.

Sesión 5. No hay más planetas.

La primera parte de esta sesión irá destinada a que los dos grupos restantes expongan sus presentaciones. Una vez finalizadas, se otorgarán a los alumnos las plantillas correspondientes a la autoevaluación para que las completen, tanto la individual como la grupal.

Seguidamente, se dividirá a los estudiantes por grupos cooperativos y, usando la técnica del folio giratorio, escribirán en un papel medidas para contaminar menos el planeta desde diferentes ámbitos. Posteriormente, los alumnos debatirán en los pequeños grupos si dichas medidas fuesen óptimas para su regularización legislativa por el Estado español o por la Unión Europea o, si, por el contrario, es muy complejo legislar sobre ello y sería conveniente promover esa medida en la ciudadanía para que se ejerza de manera autónoma por los individuos. Tanto las medidas como las conclusiones a las que lleguen las representarán en unas fichas otorgadas por el docente. (<https://canva.link/vjvyfb3mkyli2vo>)



Sesión 6. ¿Cómo nos configura la Historia?

La última sesión de la programación didáctica irá destinada a recopilar todos los conocimientos que los alumnos hayan obtenido a lo largo del curso escolar. Para ello resolverán un juego de mesa tipo Trivial por grupos cooperativos. Después se generará un diálogo a través de la pregunta: “¿Creéis que la historia influye en nuestra manera de ser, de comprender el mundo y de relacionarnos en sociedad?”.

Por último, todos los alumnos recibirán de manera individual una medalla, la cual corresponderá a la obtención de cierta cantidad de puntos en el sistema de gamificación. Además, de manera grupal, el maestro le dará un diploma a cada alumno en el que pondrá su nombre y la “habilidad” (competencia) en la que más destaca dicho alumno.

Anexo 2 – Evaluación de la Unidad de Programación Didáctica 15

Para el desarrollo del proceso evaluativo de dicha unidad didáctica, se opta por la aplicación de diversos métodos e instrumentos evaluativos con el objetivo de que los estudiantes reciban una evaluación formativa fundamentada en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje. Cabe destacar que para la aplicación de dichos contenidos se tienen en cuenta los criterios de evaluación y las competencias específicas acordes a ellos, nombrados en la legislación vigente y especificados en el apartado del TFG titulado [Unidad de Programación Didáctica 15](#).

A su vez, la aplicación de cada instrumento de evaluación y su peso en la calificación del alumno es coherente con los siguientes criterios. En primer lugar, se tiene en cuenta el tiempo del que dispone el docente para poder evaluar de la manera más efectiva posible; en segundo lugar, se tiene en cuenta el feedback que va a recibir el alumno en base a dicho instrumento aplicado y a las especificaciones con mayor profundidad del profesor. En tercer lugar, se tiene en cuenta el peso de la prueba en base a la importancia y la exigencia de esta en el proceso de aprendizaje de los alumnos, considerando a su vez los objetivos planteados por el maestro. Por último, la aplicación de una gran variedad de instrumentos y momentos evaluativos se considera un pilar fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje, tanto para el maestro como para el alumno, de manera que se aplican procesos en los que tanto el alumno (plantilla de autoevaluación) como el docente se vean implicados.

Escala tipo Likert

Nº	1	2	3	4	5
Comprensión del rol					
Comprende las características y funciones del rol.					
Tiene en cuenta la perspectiva de su rol al elegir el ODS que desarrolla.					
Relaciona adecuadamente el ODS con la realidad de su rol					
Coherencia en la actuación					
Justifica sus decisiones desde la perspectiva de su rol					
Evita introducir opiniones ajenas al rol sin justificarlas					
Interacción grupal					
Colabora respetando su rol y el de los demás					
Expresión respecto al rol					
Expone la información interpretando correctamente su rol					
Argumenta en coherencia con el rol					

Rúbricas

<https://canva.link/jef3ynzhog752hz>



Listas de cotejo

Lista de cotejo sobre las actividades realizadas en el Diario del Aventurero:

Ítems a evaluar	Sí	No
Registra la información de forma clara y ordenada.		
Identifica ideas principales de la actividad trabajada.		
Establece relaciones entre los contenidos.		
Reflexiona de manera personal sobre lo aprendido.		
Relaciona la actividad con su realidad cercana.		
Expresa propuestas de mejora relacionadas con la sostenibilidad.		
Muestra una actitud de implicación en la tarea.		

Lista de cotejo sobre la actividad 2:

Ítems a evaluar	Sí	No
Participa activamente en la lluvia de ideas.		
Diferencia correctamente ventajas y desventajas de ambos modelos		
Colabora en la organización de la cartulina		
Respeto las opiniones de sus compañeros		
Contribuye al diálogo y a la construcción de conclusiones		
Registra las conclusiones de forma adecuada en el Diario del Aventurero		

Plantillas del proceso de metacognición

<https://canva.link/yblimrm998cjo3v>

