



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

TRABAJO DE FIN DE GRADO

PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA CIENCIAS SOCIALES 4º EDUCACIÓN PRIMARIA

Alumna: Irene Herrera Rico

Director: Jorge Burgueño

Grado de Educación Primaria

Curso: 2020-2021

Fecha: 3 de Junio del 2021



Fuente de elaboración propia.

Modalidad: Programación didáctica

Título: Descubriendo el mundo con Astérix y Obélix

Etaa educativa: Educación Primaria

Curso: 4º de Primaria

Nombre del autor: Irene Herrera Rico

Nombre del director: Jorge Burgueño

Fecha de entrega: 3 de Junio del 2021

ÍNDICE

RESUMEN	5
ABSTRACT	6
PRESENTACIÓN DEL TRABAJO	7
PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL	9
1. INTRODUCCIÓN.....	9
1.1. Justificación teórica.....	9
1.2. Contexto socio-cultural.	11
1.3. Contexto del equipo docente.	12
1.4. Características psicoevolutivas del niño/a de la edad para la que se realiza la propuesta.	13
2. OBJETIVOS.....	14
2.1. Objetivos Generales de Etapa.....	14
2.2. Objetivos didácticos del área en el curso.	14
3. CONTENIDOS.....	15
3.1. Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM. Contenidos del curso y del área. Bloques de contenido: conceptos, procedimientos y actitudes..	15
3.2. Secuenciación en Unidades Didácticas.	16
4. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.	18
4.1. Clasificación de actividades atendiendo a diferentes criterios.	18
4.2. Actividades-tipo.	19
5. METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS.	21
5.1. Principios metodológicos.....	21
5.2. Papel del alumno y del profesor.	22
5.3. Recursos materiales y humanos.	23
5.4. Recursos TIC.....	24
5.5. Relación con el aprendizaje del inglés.....	25
5.6. Organización de espacios y tiempos. Rutinas.....	26
5.7. Agrupamientos de los alumnos.	27
5.8. Relación de la metodología con las competencias clave, los objetivos y los contenidos.	28
6. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	29
6.1. Medidas generales de atención a todos los alumnos.	29
6.2. Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo.....	30

6.3. Medidas extraordinarias: Adaptaciones curriculares.	31
7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.	32
7.1. Actividades fuera del aula.	32
7.2. Plan Lector.	33
7.3. Relación con el desarrollo de las Unidades Didácticas.	34
8. PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL Y COLABORACIÓN CON LAS FAMILIAS.	35
8.1. Objetivos de la acción tutorial.	35
8.2. Tareas comunes de colaboración familia-escuela.	36
8.3. Entrevistas y tutorías individualizadas.	36
8.3. Reuniones grupales de aula.	37
9. EVALUACIÓN DEL PROCESO APRENDIZAJE-ENSEÑANZA.	38
9.1. Criterios de evaluación.	38
9.2. Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación.	38
9.3. Momentos de evaluación.	39
UNIDADES DIDÁCTICAS	40
UNIDAD 1. ASTÉRIX, OBÉLIX Y LOS VISITANTES DEL MÁS ALLÁ	40
UNIDAD 2. ¡EL CIELO SE NOS CAE ENCIMA!	44
UNIDAD 3. ASTÉRIX Y OBÉLIX SURCANDO AGUAS SALVAJES.	54
UNIDAD 4. LA CIUDAD DE LUTECIA.	57
UNIDAD 5. EL OFICIO DE OBÉLIX.	60
UNIDAD 6. ASTÉRIX Y OBÉLIX EN HISPANIA.....	72
UNIDAD 7. ASTÉRIX Y OBÉLIX EN BUSCA DEL PRIMER DRUIDA.....	76
UNIDAD 8. ASTÉRIX Y OBÉLIX INAUGURAN LA GRAN PIRÁMIDE.....	88
UNIDAD 9. ASTÉRIX Y OBÉLIX CONTRA EL CÉSAR.	92
CONCLUSIONES.....	106
REFERENCIAS	108
ANEXOS	111
Anexo 1: Objetivos Generales de Etapa.....	111
Anexo 2: Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM.	112
Anexo 3: Rutina de pensamiento: Pienso, Me Interesa, Investigo.	115
Anexo 4: Rutina de pensamiento: KWL.	116
Anexo 5: Rutina de pensamiento: Compara – Contrasta.	117
Anexo 6: Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.	118

Anexo 7: Evaluación y autoevaluación.	122
Anexo 8: Capas de la atmósfera, producto final.	122
Anexo 9: Nubes, precipitaciones e instrumentos meteorológicos.	123
Anexo 10: Plantilla mapa del tiempo atmosférico	123
Anexo 11: Plantilla Mapa España para colocar los climas.	124
Anexo 12: Plantilla del Bingo.	124
Anexo 13: Prueba final Unidad 2.	125
Anexo 14: Medidas de atención a la diversidad. Unidad 2.	127
Anexo 15: Capas de la geosfera, producto final.	127
Anexo 16: Volcán, producto final.	128
Anexo 17: Tipos de relieve, producto final Minecraft.	128
Anexo 18: Plantilla clasificación de rocas y minerales.	129
Anexo 19: Socrative. Unidad 5.	129
Anexo 20: Medidas atención a diversidad. Unidad 5.	132
Anexo 21: Línea del tiempo producto final.	133
Anexo 22: Manual de la evolución páginas.	134
Anexo 23: Modelo de cabaña.	135
Anexo 24: Herramientas Paleolítico.	135
Anexo 25: Mural pinturas rupestres.	136
Anexo 26: Instrucciones elaboración cerámicas del Neolítico.	136
Anexo 27: Prueba final. Unidad 7.	137
Anexo 28: Medidas atención a diversidad. Unidad 7.	139
Anexo 29: Mapa Risk.	139
Anexo 30: Pasaporte romano.	140
Anexo 31: Modelo maqueta ciudad romana.	141
Anexo 32: Plantillas mosaicos.	141
Anexo 33: Plano Parque arqueológico de Segóbriga.	142
Anexo 34: Monopoly arquitectura romana en Hispania.	143
Anexo 35: Socrative. Unidad 9.	144
Anexo 36: Medidas atención a la diversidad. Unidad 9.	146

RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Grado se ha centrado en realizar una programación didáctica para 4º de Primaria en el área de Ciencias Sociales.

Se ha tenido en cuenta el Real Decreto 126/2014, que establece el currículo de Educación Primaria, y también el Decreto 89/2014, que concreta el currículo de la Comunidad de Madrid.

El trabajo está compuesto por una programación general de aula donde se detallan aspectos relacionados con los objetivos, los contenidos, que se desarrollan a lo largo de nueve Unidades Didácticas, la metodología y los criterios de evaluación.

Otros elementos de la programación son: el desarrollo de las competencias clave, el trabajo interdisciplinar con otras asignaturas, el uso de las TIC, la atención a la diversidad y el fomento de valores basados en el trabajo cooperativo y la participación activa.

Se ha incluido un hilo conductor donde los alumnos contarán con la ayuda de Astérix y Obélix.

El objetivo de la Programación es que, mediante las Ciencias Sociales y su estudio de forma experimental, los alumnos alcancen un aprendizaje significativo y un desarrollo integral.

Palabras clave: Educación Primaria, Ciencias Sociales, trabajo cooperativo, experimentación y rutinas de pensamiento.

ABSTRACT

The project has focused on developing an annual program for 4th grade of Primary in the area of Social Sciences.

In the project we can find the objectives, the contents, the methodology and the evaluation criteria that are developed throughout the nine didactic units.

Other elements of the programming are: the development of key competences, interdisciplinary work with other subjects, the use of ICT, attention to diversity and the promotion of values based on cooperative work and active participation.

A theme about Asterix and Obelix has been included. The students will face different challenges and will have the help of these characters to learn and discover the content.

Finally, the main objective of this annual program is that, through Social Sciences and its study in an experimental way, students achieve meaningful learning and integral development.

Keywords: Primary Education, Social Sciences, cooperative work, experimentation and thinking routines.

PRESENTACIÓN DEL TRABAJO

Cualquier trabajo de fin de grado pretende aplicar aprendizajes adquiridos a lo largo de los estudios universitarios. Para el Grado en Educación Primaria se debe realizar una programación didáctica de alguna de las áreas de esa etapa.

En mi caso, he decidido elaborarla para Ciencias Sociales porque me parece una de las áreas más motivadoras que permite a los alumnos conocer y valorar el mundo que les rodea. Considero que se hace cada vez más necesario educar a los niños en la importancia de respetar y cuidar nuestro entorno. Como maestros debemos concienciar sobre los problemas que afectan a nuestro planeta (cambio climático, escasez de agua, deforestación,...) y sobre el legado cultural que nos han dejado nuestros antepasados en las distintas etapas históricas.

Al plantearme en qué curso iba a estar enfocada la programación, decidí realizarla para 4º de Educación Primaria porque el currículum incluye los contenidos de Geografía e Historia de manera equitativa. Además, la edad a la que va dirigida es muy adecuada porque el hilo conductor tiene dos personajes, Astérix "el galo" y Obélix, creados por A. Uderzo y R. Goscinny en 1959.

Llopis, C. (1982), en su libro "Las Ciencias Sociales en el aula", indica que introducir algún personaje que acompañe a los niños de 9 y 10 años a lo largo de las unidades didácticas, mejoraría su motivación y su capacidad de entender la Historia ya que les permite acercarse de una manera más directa.

Además, el cómic histórico y fantástico tiene grandes posibilidades pedagógicas para la enseñanza de las ciencias sociales debido a que es un tipo de relato mediante viñetas que gusta mucho a los alumnos. Se puede aprovechar en las aulas para transmitir conocimientos y valores de una forma amena y divertida.

Una vez introducida la historia de los protagonistas, se analizan los contenidos de las historietas para ver cuáles de ellos pueden ser útiles para adaptarlos a las propias unidades didácticas.

Se pueden conocer muchos aspectos sobre cómo era la vida cotidiana por aquella época ya que los autores se documentaron bien. De esta manera todas las personas hemos

disfrutado conociendo la sociedad romana: los hogares familiares, las fiestas, las construcciones, los monumentos, las vestimentas, las herramientas, los medios de transporte,...

Astérix es un personaje muy viajero y de su mano accedemos a otras culturas, a través de los países conquistados por los romanos y a través del tiempo, situándonos en épocas diferentes (por ejemplo, en *Astérix y Cleopatra*, *Astérix en Hispania*, *Astérix en Helvecia*).

Es importante conocer nuestro pasado para entender nuestro presente, por qué nuestra sociedad funciona así, con esta manera de pensar y con estos valores. Y en estos libros se tratan también temas diversos como la coeducación (*La rosa y la espada*) o la contaminación (*Astérix en Lutecia*).

Por otra parte, la lectura de historietas permite a los estudiantes trabajar la comprensión lectora, aprender nuevo vocabulario y evolucionar la concepción de “sucesión cronológica”. Como noción espacio-temporal, el cómic es una sucesión de imágenes que nos muestran una historia siguiendo un orden temporal.

Para finalizar, analizando el desarrollo de esta programación didáctica, soy consciente de que me ha permitido mejorar mi capacidad de organización, poner en práctica conocimientos teóricos y descubrir posibilidades didácticas a partir del análisis de diversas fuentes. Considero que este Trabajo de Fin de Grado me será muy útil de cara a mi futura práctica docente.

PROGRAMACIÓN GENERAL ANUAL

1. INTRODUCCIÓN.

1.1. Justificación teórica.

Antes de comenzar a desarrollar los diferentes puntos de mi Programación General Anual (PGA), cualquier tipo de trabajo similar o investigación debe apoyarse de una buena justificación teórica. La educación ha estado en continua evolución durante los años para llegar a como la percibimos hoy en día. Es por ello, que debemos presentar las ideas de diferentes expertos y tener en cuenta las influencias de las principales corrientes psicológicas, pedagógicas y sociológicas. Estas ideas y teorías exponen cómo funciona y se desarrolla el aprendizaje, teniendo en cuenta las características personales del ser humano.

Comenzaremos definiendo qué es el aprendizaje, según la Real Academia Española (RAE) es “Adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia”. Es decir, es el cambio que se produce en las personas al enfrentarse a diferentes situaciones y experiencias.

Según la perspectiva constructivista del aprendizaje, encontramos a Ausubel, D.P. (1998) y su gran aportación sobre el aprendizaje significativo. Esta idea señala que es imprescindible establecer una conexión entre los conocimientos previos con los nuevos adquiridos. Es por esto que los docentes deben conocer de antemano que saben sus alumnos para construir el nuevo conocimiento. Solo así podrán dar valor y sentido a su aprendizaje, integrar lo nuevo aprendido y por tanto, que sea duradero.

Siguiendo con Vygotsky, L. S. (1996) este desarrolla la idea de la “Zona de Desarrollo Próximo”. En él se detalla que algunos contenidos no los pueden obtener los alumnos por sí solos. Por tanto, es necesario que cuenten con el apoyo y ayuda las personas que les rodean como profesores, compañeros, familias, etc. Es fundamental, que los profesores no sean meros transmisores, si o que también faciliten recursos e información. Bruner, J. S. (1960) aporta el “andamiaje” como estrategia de apoyo para los alumnos a la hora de realizar tareas y obtener conocimientos. En conclusión, a través

de la interacción los niños podrán adquirir aquellos contenidos que no son capaces de alcanzar solos.

Vygotsky, L. S. (1996) junto a Johnson, W. y Johnson, T. (1999), defienden la importancia del trabajo cooperativo para que esta adquisición sea posible. Este busca conseguir unos objetivos comunes, donde los estudiantes a través del trabajo conjunto obtienen un aprendizaje significativo. Para que el trabajo cooperativo sea posible el maestro debe ser organizado a la hora de establecer objetivos, contenidos y actividades. Por otro lado, debe existir una comunicación fluida, clara y sin interrupciones entre el profesor y sus alumnos. Finalmente, debe existir una evaluación entre alumnos y una evaluación del profesor para realizar una reflexión sobre su desempeño en el aula.

La autoevaluación y la reflexión, según Dewey (1939) de suma importancia ya que como hemos mencionado antes son imprescindibles para analizar y reflexionar sobre la práctica docente. Es decir, conocer si las actividades que se realizan son útiles para nuestros alumnos, que aspectos se deben mejorar y cuales se deben mantener y reforzar.

Retomando el tema sobre el aprendizaje, encontramos a Bandura, A. (1977) y su "Teoría social Cognitiva". Viene a explicar que aprendemos a través de la observación e imitación de otros, es decir, aprendemos de y con unos modelos que nos generan confianza y seguridad. Se crea una estrecha relación entre las personas y el entorno, donde los niños procesan la información recibida por aquellas personas y contextos. El profesor debe tener en cuenta que es un modelo principal de aprendizaje para sus alumnos.

Volviendo a mencionar a Bruner, J. S. (1960), este desarrolla la teoría del aprendizaje por descubrimiento, el cual será uno de los pilares de la PGA. A través de esta metodología el alumno construirá su propio aprendizaje por medio de la motivación y estimulación por parte del maestro.

Con respecto al desarrollo cognitivo cabe a destacar a Piaget, J. y Inhelder, B. (1969). Nos muestran los estadios de desarrollo, es decir, que se espera del niño a nivel cognitivo según su edad. Esta clasificación no es algo cerrado por tanto puede que algunos niños no cumplan con todos los criterios. Establecen cuatro estadios: el periodo

sensorio-motora, el preoperatorio, el de operaciones concretas (el cual nos encontramos en esta PGA) y el de operaciones formales. Es un pensamiento constructivista, en el que las personas obtenemos en conocimiento a través de la observación y experimentación del entorno.

No se debe olvidar la aportación de Gardner, H. (1998) sobre las inteligencias múltiples. Este autor defiende que no solo hay una inteligencia, sino que poseemos 9: la inteligencia lingüística, la inteligencia lógico-matemática, la inteligencia naturalista, la inteligencia musical, la inteligencia kinestésica, la inteligencia interpersonal, la inteligencia intrapersonal, la inteligencia espacial y la inteligencia emocional. Es por ello que, como maestros, debemos identificar las diferentes inteligencias que poseen nuestros alumnos y potenciarlas.

Por último, destacar el carácter transversal que tienen las Ciencias Sociales con respecto al resto de asignaturas y áreas que se trabajan en la etapa de Primaria. A la hora de diseñar la PGA es imprescindible tener en cuenta este aspecto y conocer la interacción entre contenidos de diferentes materias con los contenidos de Ciencias Sociales.

1.2. Contexto socio-cultural.

La Programación General Anual se llevará a cabo en un centro privado católico de nivel socioeconómico medio alto. Se encuentra cerca de la Sierra Norte de la Comunidad de Madrid a lado del municipio de Manzanares del Real. La zona posee grandes zonas verdes ya que se encuentra a lado de la sierra. Esta escuela pertenece al programa bilingüe BEDA de Escuelas Católicas de Madrid, el cual ayuda a mejorar la enseñanza del inglés. Se amplían las horas donde se imparten inglés incluyendo otras asignaturas como Educación Artística (Arts and Crafts), Educación Física (Physical Education) y Ciencias Naturales (Natural Science).

En este centro se imparten todas las etapas educativas desde Infantil hasta Bachillerato. Hay 2 líneas por curso y en cada clase hay entre 20 y 25 alumnos, en total el colegio posee alrededor de 200 alumnos. Los horarios establecidos para Infantil y Primaria es de 9:00 a 14:00, y para Secundaria y Bachillerato de 8:30 a 15:30.

El colegio posee tres edificios: el primero se encuentra la Etapa de Infantil y los dos primeros cursos de Primaria, el segundo edificio posee los cuatro siguientes cursos de

Primaria y el tercer edificio se encuentra la etapa de Secundaria y Bachillerato. A continuación se nombran algunos de los recursos que posee dentro y fuera de las instalaciones:

- Interior: recibidor, salas destinadas para las tutorías y entrevistas, sala de psicomotricidad, salas de profesores, aula de música y plástica, sala de ordenadores y tablets, capilla, salón de actos, laboratorio, ludoteca, biblioteca, comedor, enfermería y polideportivo.
- Exterior: Patio para Infantil y Primaria, patio para Secundaria y Bachillerato, zona de columpios y toboganes, pistas de fútbol y baloncesto, zonas de merendero y una tienda para compra el material escolar.

El centro ofrece actividades extraescolares como teatro, piano, violín, danza, ajedrez, pintura, clases de inglés y deportes varios como fútbol, baloncesto y balonmano. Las familias son un grupo social muy importante para el centro y están muy involucradas. Por tanto cuenta con una escuela dirigida para padres donde se desarrollan actividades para fomentar la relación padres e hijos. En ellos se tiene en cuenta que temas se deben tratar y que charlas informativas se deben elaborar para padres.

1.3. Contexto del equipo docente.

El equipo directivo colegio consta de un director y cuatro jefes de estudio, uno por cada etapa educativa. Con un equipo docente amplio, cada aula cuenta con un tutor los cuales imparten asignaturas como Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Matemáticas, Lengua y Literatura, etc. Encontramos profesores especializados en diferentes materias como Educación Física, Inglés, Auxiliares de Conversación, Música, Plástica, Informática y Religión.

También cuenta con especialistas en Pedagogía Terapéutica (PT), orientadores, psicólogos y enfermeros. Por último, el personal no docente lo componen secretarios y conserjes.

Todas las semanas los profesores de cada curso realizan una reunión semanal para trabajar de forma coordinada. También el colegio promueve la formación continua del profesorado, por ello se les ofrece diversos talleres y cursos que se imparten fuera y

dentro de la escuela. Esto fomenta que los maestros actualicen sus conocimientos, amplíen nuevos aprendizajes para implementarlos en las aulas.

1.4. Características psicoevolutivas del niño/a de la edad para la que se realiza la propuesta.

Esta programación está diseñada para 4º de Educación Primaria. El rango de edad de este curso suele ser de 9 y 10 años. Es importante, a la hora de diseñar y establecer las metodologías, tener en cuenta los aspectos psicoevolutivos de los alumnos a los que va dirigido el aprendizaje. Analizando el desarrollo de los alumnos se podrá conocer que deben ser capaces de conseguir. A continuación se desarrollan los diferentes niveles de desarrollo del niño según Piaget, J. y Inhelder, B. (1969):

- **Desarrollo cognitivo:** como mencionamos en el punto 1.1. encontramos cuatro estadios: el periodo sensorio-motora, el preoperatorio, el de operaciones concretas y el de operaciones formales. Los niños de entre 9 y 10 años se encuentran en el estadio de las operaciones concretas, donde pasan de su egocentrismo a las deducciones lógicas a través de situaciones reales. Por tanto, adquieren los conocimientos por medio de objetos reales. Hay que tener en cuenta que a estas edades todavía no han desarrollado la abstracción.
- **Desarrollo psicomotriz:** se establece que a los 6-7 años los niños finaliza el desarrollo motor. Ya tendrán establecido un esquema corporal donde podrán, independientemente de su cuerpo, relacionar los elementos entre sí.
- **Desarrollo afectivo-social:** a esta edad establecen como los grupos sociales más importantes las familias, la escuela y los grupos de iguales. Como se ha mencionado anteriormente, dejan a un lado el egocentrismo y pasan a ser más solidarios. También comienza a desarrollarse el autoconcepto y la autoestima.
- **Desarrollo lingüístico:** los niños de 9 y 10 años comienzan a formular los verbos adecuadamente, emplean oraciones más complejas como las subordinadas, amplían su vocabulario para adaptarse al mundo en el que viven. Están en continua interacción con el medio, por tanto muestran una comunicación verbal similar a la de los adultos. La socialización es una de las actividades más importantes y necesitan

obtener un lenguaje adecuado para interactuar con la familia y los miembros de la escuela, quienes son los grupos sociales más importantes.

En cuanto al desarrollo con respecto a las Ciencias Sociales, tomamos como referente a Llopis, C. (1982), quien a través de las aportaciones de J. Piaget establece que conceptos deben trabajarse en esta materia.

Uno de los contenidos que más se trabajan en el área de Ciencias Sociales es el tiempo. Según Llopis, C. (1982) lo perciben concretamente y no de forma abstracta, es decir a través de los sentidos. También a esas edades comienzan a mostrar interés por la historia, personajes históricos, leyendas, etc. También por como vivía el ser humano en el pasado y las causas de eventos ocurridos.

Teniendo en cuenta todo esto, se ha diseñado la PGA de manera que trabaje todos estos contenidos atendiendo al desarrollo evolutivo de los niños de 9-10 años.

2. OBJETIVOS.

2.1. Objetivos Generales de Etapa.

Los Objetivos Generales de Etapa se deben alcanzar a lo largo de toda la etapa de Educación Primaria. Se recogen en el Real Decreto 126/2014, *de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria* y se desarrollan de forma más concreta en el Decreto 89/2014, por el que establece para la Comunidad Autónoma de Madrid el currículo de Educación Primaria. Estos objetivos se pueden encontrar en el [Anexo 1](#).

2.2. Objetivos didácticos del área en el curso.

Los Objetivos didácticos del área en el curso se han formulado a partir de los contenidos presentados en el DECRETO 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria.

1. Conocer las características principales del planeta Tierra: sus movimientos y sus capas, la atmósfera, la hidrosfera, la litosfera y el clima.
2. Concienciar sobre la alerta climática del planeta y valorar medidas de actuación para su cuidado.

3. Identificar las características y eventos más importantes de la Prehistoria y la Historia.
4. Conocer el patrimonio cultural heredados de la Prehistoria y la Historia, comprender la importancia de su respeto y conservación.
5. Mostrar interés por conocer los orígenes de la humanidad y su evolución, investigar y descubrirlo.
6. Fomentar el uso responsable de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y videojuegos, considerarlas una fuente de información valiosa.
7. Desarrollar hábitos de trabajo individual y cooperativo, favoreciendo el uso de estrategias y respetando las normas de convivencia.
8. Adquirir una actitud responsable, crítica y reflexiva a la hora de desarrollar las tareas propuestas, potenciando la observación y exploración del mundo en el que vivimos.
9. Ser capaz de resolver conflictos de forma autónoma, utilizando una comunicación adecuada y la empatía.
10. Fomentar la curiosidad e interés y adquirir la capacidad de esfuerzo, constancia, y confianza en sí mismo a la hora de trabajar.

3. CONTENIDOS.

3.1. Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM. Contenidos del curso y del área. Bloques de contenido: conceptos, procedimientos y actitudes.

Los contenidos de Ciencias Sociales dirigidos al curso de 4º de Educación Primaria se recogen en el Decreto 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria. Estos se encuentran en el [Anexo 2](#).

Los contenidos están divididos en cuatro grandes bloques para agrupar los principales ámbitos que se trabajan en las Ciencias Sociales. Estos son los siguientes:

El Bloque 1: Contenidos Comunes.

El primer bloque establece las herramientas y estrategias que debe emplear los alumnos durante el curso para poder adquirir el conocimiento. A su vez también presenta las

técnicas que deben utilizar para poder desarrollar el trabajo en equipo. Este bloque se debe trabajar de forma transversal a lo largo del curso.

El Bloque 2: El mundo en que vivimos.

El segundo bloque está enfocado en el entorno que rodea al alumno. En él se establecen contenidos sobre el estudio de la geografía, para conocer y reflexionar sobre las distintas realidades que encuentra el alumno en su vida diaria.

El Bloque 3: Vivir en sociedad.

El tercer bloque aborda contenidos dirigidos al conocimiento y comprensión de las características de la sociedad en la que viven los alumnos. Establece conocimientos que ayudarán al alumno a saber cómo convivir en comunidad, identificando los diferentes grupos sociales y respetando las diferencias que hay.

El Bloque 4: Las huellas del tiempo.

El fin del cuarto bloque consistirá en trabajar conceptos como el tiempo histórico y ordenar hechos históricos relevantes a través del estudio de las grandes etapas históricas de la Humanidad. Estos contenidos permiten al alumno desarrollar una interpretación personal del mundo y valorar el legado cultural que se ha heredado de cada etapa.

3.2. Secuenciación en Unidades Didácticas.

Los contenidos se encuentran divididos en 9 unidades didácticas. Todas ellas se trabajan a través del hilo conductor del famoso cómic francés, Astérix y Obélix. Los estudiantes, de la mano de los protagonistas, irán descubriendo los diferentes contenidos sobre las Ciencias Sociales.

El primer y segundo trimestre está enfocado en el Bloque 2: El mundo en que vivimos y, brevemente, en el Bloque 3: Vivir en sociedad. Aprenderán sobre el planeta Tierra, su satélite la Luna, las capas que la forman y sus características. También se ha dedicado una unidad didáctica exclusivamente a la enseñanza del cambio climático y los cuidados del planeta. El tercer trimestre trabaja el Bloque 4: Las huellas del tiempo, en él se abordan temas como la línea del tiempo, la Prehistoria y la primera etapa de las Historia, la Edad Antigua.

A continuación, se muestra una tabla con dichas unidades, donde se especifica la temporalización, el número de sesiones y el tipo, es decir, si es corta o larga.

Trimestres	Unidad didáctica	Temporalización	Sesiones	Tipo
1er Trimestre	Unidad 1. Astérix, Obélix y los visitantes del más allá.	Del 20/09/2021 al 15/10/2021	8	Corta
	Unidad 2. ¡El cielo se nos cae encima!	Del 18/10/2021 al 12/11/2021	8	Larga
	Unidad 3. Astérix Y Obélix surcando aguas salvajes.	Del 15/11/2021 al 10/12/2021	8	Corta
2º Trimestre	Unidad 4. La ciudad de Lutecia.	Del 13/12/2021 al 21/01/2022	8	Corta
	Unidad 5. El oficio de Obélix.	Del 24/01/2022 al 18/02/2022	8	Larga
	Unidad 6. Astérix Y Obélix en Hispania.	Del 21/02/2022 al 18/03/2022	8	
3er Trimestre	Unidad 7. Astérix Y Obélix en busca del primer druida.	Del 21/03/2022 al 22/04/2022	8	Larga
	Unidad 8. Astérix Y Obélix inauguran la Gran Pirámide.	Del 25/04/2022 al 20/05/2022	8	Corta
	Unidad 9. Astérix Y Obélix contra el César.	Del 23/01/2022 al 24/02/2022	9	Larga

Fuente de elaboración propia.

4. ACTIVIDADES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE.

4.1. Clasificación de actividades atendiendo a diferentes criterios.

Las actividades son el medio a través del cual los alumnos logran alcanzar los objetivos propuestos. Deben tener en cuenta el nivel de desarrollo cognitivo y emocional de los niños y promover el desarrollo y uso de diferentes capacidades.

Para lograr una buena disposición ante el aprendizaje, son importantes las emociones, actitudes y motivaciones que se pretenden despertar en los alumnos.

Las actividades en las que los alumnos pueden adquirir, desarrollar y mejorar ciertas habilidades relacionadas con la manera de relacionarse con los demás, con controlar o extinguir conductas indeseadas por parte del profesor o modificar un comportamiento suelen tener un premio o recompensa (reconocimiento verbal hasta algún objeto físico).

Por tanto, se llevarán a cabo:

- Actividades de motivación: durante la primera semana de cada unidad didáctica. Se harán rutinas de pensamiento o actividades de lluvia de ideas que movilicen los esquemas previos de conocimiento ante una serie de contenidos que se tratarán más tarde.
- Actividades de desarrollo (esfera cognitiva): durante las dos semanas centrales de cada unidad didáctica. Se utilizarán distintas técnicas de pensamiento para resolver los ejercicios que se plantean. Se da el contenido en profundidad.
- Actividades finales (esfera de comportamiento): durante la última semana de la unidad didáctica. Se aplica lo aprendido y se refleja en la elaboración del producto final. Las piezas que realizan quedarán expuestas en el museo. Se trabaja en grupo por lo que se practican las habilidades sociales, de escucha y de organización.

Según el agrupamiento de los alumnos, habrá:

- Actividades cooperativas: son las que más predominarán a lo largo del curso por ser prioritaria la metodología basada en el aprendizaje cooperativo. Los estudiantes se organizan, dialogan e interactúan entre ellos. Se exige responsabilidad por parte de todos los miembros del equipo.

- Actividades por parejas: de duración más corta. Los alumnos comentarán alguna idea en el transcurso de las clases.
- Actividades Individuales: se pretende potenciar y desarrollar la autonomía, la responsabilidad y la capacidad de organización del trabajo por parte de los niños.

Según el lugar, se realizarán:

- Actividades dentro del aula: se desarrollan dentro del aula de los alumnos.
- Actividades fuera del aula: la salida a museos, parques, patio, aula de plástica... son actividades motivadoras y tienen un gran componente emocional.
- Actividades en otros espacios del centro: se usan otras aulas o instalaciones del centro por motivos de espacio o de material.

4.2. Actividades-tipo.

A lo largo de las unidades didácticas se han empleado diferentes tipos de actividades para tratar los contenidos y así lograr los objetivos establecidos. A continuación, se explica más detalladamente cuales son y para que se utilizan:

- **Rutinas y destrezas:** según Project Zero. (2016) en Harvard, son útiles para activar el conocimiento previo, es decir, identifiquen que saben y como pueden ampliarlo. Se realizan para motivar al alumno y despertar su curiosidad. Algunas utilizadas son:
 - **Análisis asociativo:** se establece un concepto y a partir de él se organiza el resto de información. Ayuda al alumno a analizar lo que van aprender desde un punto de vista ético, espacial, temporal, causal, su utilidad y procedencia.
 - **Círculo inteligente:** en él se trabajan las diferentes inteligencias múltiples. Esta rutina se enfoca en un tema y a través de preguntas que relacionan el tema con la inteligencia múltiple, activamos el pensamiento de los alumnos.
 - **Lluvia de ideas:** a través de la participación en voz alta los alumnos pueden aportar aquellas ideas relacionadas con los contenidos a tratar.
 - **Pienso, me interesa, investigo:** Esta rutina no solo ayuda a los alumnos a identificar lo que saben. También les motiva para investigar y resolver aquellas inquietudes que tengan sobre ese tema. ([Anexo 3](#))

- **Lo que sé, lo que quiero saber, y lo que de aprendizaje (KWL):** esta rutina será una de las bases durante las unidades didácticas. Porque no solo los alumnos activan el conocimiento al principio de las sesiones, sino que también lo completan al final con el apartado lo que he aprendido. A través de esta rutina los alumnos construirán sus propios apuntes. ([Anexo 4](#))
- **Compara y contrasta:** para realizarlo se eligen dos contenidos, los alumnos deben buscar y comprender que aspectos tienen en común y que diferencias tienen entre ellos. ([Anexo 5](#))
- **Técnicas de trabajo cooperativo:** durante todas las unidades y sesiones el trabajo cooperativo estará muy presente, donde los alumnos están colocados en pequeños grupos de cuatro y asumirán unos roles. Para que sea posible se utilizan las siguientes técnicas cooperativas:
 - **Cabezas juntas 1, 2, 4:** este fomenta el trabajo individual, por parejas y en pequeño grupo. A través de una serie de preguntas que realiza el maestro los alumnos deben desarrollar una respuesta individual y obtener una respuesta en común con el equipo.
 - **Folio giratorio:** cada grupo posee un folio, el profesor expondrá una pregunta o tema y los alumnos deberán apuntar la respuesta. Esta técnica puede emplearse para hacer una lluvia de ideas o para demostrar que han aprendido o saben.
 - **Grupos puzle o de expertos:** Este será el más utilizado cada miembro se hará experto en un contenido concreto y una vez lo hayan interiorizado deberán volver a su grupo compartir lo aprendido y completarlo con los otros contenidos que explicarán sus compañeros.
- **Diario de clase:** Este se realizará al final de cada sesión los alumnos apuntarán que han aprendido y organizaran el conocimiento obtenido. Este servirá como manual de consulta y poder realizar las pruebas finales.
- **Experimentos y talleres:** en las unidades didácticas se ha dado una gran importancia a la experimentación, es decir, que los alumnos manipulen aquellos contenidos

abstractos. Para que esto sea posible se realizarán una serie de experimentos y talleres.

- **Juegos:** a partir del juego se pretende que el alumno despierte la motivación y el interés. En las unidades se utilizarán juegos dinámicos, de mesa, activos e incluso videojuegos.

5. METODOLOGÍA Y RECURSOS DIDÁCTICOS.

5.1. Principios metodológicos.

En esta PGA se llevan a cabo diversas metodologías que se resumen en ocho principios:

- **Autonomía:** se trabaja de manera individual, en parejas, grupos cooperativos o en conjunto con toda la clase. Los niños son los protagonistas del proceso enseñanza-aprendizaje y una vía para alcanzar esto es la autonomía.
- **Partir de los conocimientos previos:** conocer lo que los alumnos ya saben para tener un punto de partida. Los nuevos aprendizajes se basan en los anteriores. El alumno se encuentra en constante crecimiento en todos los aspectos.
- **La motivación hacia el aprendizaje:** debemos lograr que nuestros alumnos tengan interés hacia la materia para conseguir así mejores aprendizajes. Fomentar la motivación intrínseca ya que produce mejores aprendizajes (en el propio niño crece el interés por saber del tema). Si no, utilizar la extrínseca (dar algo bueno -positiva- o quitar algo malo -negativa- externo) para que el alumno quiera hacerlo.
- **La cooperación:** distintos agrupamientos. Cada uno aporta algo al grupo y todos se benefician de las ideas de los compañeros.
- **Gamificación:** a través del juego y videojuegos se pretende motivar al alumno y animarles a seguir investigando sobre los contenidos. Esta metodología consiste en dar un rol a los alumnos, deberán pasar por diferentes niveles y retos y si son superados obtendrán recompensas.
- **Experimentación:** donde se invita a los alumnos a trabajar los contenidos abstractos de forma manipulativa.

- Individualización: tener en cuenta el proceso madurativo de cada alumno, su ritmo de aprendizaje y sus características propias.
- Aprendizaje significativo: que los nuevos aprendizajes se conecten con los que ya tenían los alumnos anteriormente y con su vida diaria. Esto logrará que el nuevo aprendizaje sea duradero, cobre sentido y sea útil.
- Aprendizaje activo: implicación de los alumnos, deberán estar participando, observando o realizando actividades. Al ser vivencial, comprenderán mejor los contenidos a trabajar. Tienen que experimentar y llegar a sus propias conclusiones.
- Interdisciplinariedad: las Ciencias Sociales trabajan diversos contenidos que pueden ser relacionados directamente con otras materias. En algunas unidades se trabajará con otros profesores para relacionarlos y que haya una conexión.

5.2. Papel del alumno y del profesor.

El papel principal de profesor será de guía ofreciendo a los alumnos los materiales, recursos y aportaciones necesarios para que puedan desarrollar su aprendizaje y promoviendo su autonomía a la hora de adquirir los conocimientos. Por tanto el profesor no será únicamente un mero transmisor, sino que también guía, apoya e invita a los alumnos a investigar y descubrir para obtener de forma autónoma los contenidos.

El profesor debe establecer un vínculo de confianza con sus alumnos, para transmitir confianza y cercanía. A través de este vínculo el profesor deberá establecer las debilidades y fortalezas de cada alumno para poder favorecer la atención individualizada. También según Freire (2010) el maestro debe ser sincero con sus alumnos, mostrarles sus emociones y sentimientos, reconocer cuando se comente errores y mostrarles que no saben todo. Esta humildad de la que nos habla Freire (2010) solo se podrá promover si hay un vínculo de confianza.

El fundamental que el maestro sea un modelo a seguir para los estudiantes, es decir, que predique con el ejemplo. A través de sus actuaciones y comunicación debe transmitir unos valores que perciban los alumnos como buenos y positivos.

Por otro lado, se espera que los alumnos adquieran un rol activo. Así pues, deben adoptar actitudes participativas en las tareas que se desarrollen durante el proceso

enseñanza-aprendizaje. Esta participación depende del momento será individual o grupal. Se dará una especial importancia a la hora de asumir responsabilidades individuales y grupales, para su formación tanto personal como académica.

5.3. Recursos materiales y humanos.

Con el fin de que las Unidades Didácticas se impartan de forma efectiva y que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea más satisfactorio, contaremos con una serie de recursos. Dichos recursos se clasifican en materiales y humanos, y para esta programación didáctica, se usarán los siguientes:

- **Humanos**

El profesor responsable de la asignatura y los alumnos de 4º de primaria, así como sus respectivas familias son los recursos humanos más esenciales y evidentes.

Otros recursos humanos son los profesores de otras asignaturas y los alumnos de otros cursos, que destacarán especialmente en las actividades interdisciplinares.

Además, son también recursos humanos los docentes en prácticas, el personal de apoyo, las personas invitadas que acudan al centro para dar charlas, los monitores de las actividades extraescolares, y por último, todo aquel personal que se encargue del buen funcionamiento del centro (personal administrativo, recursos humanos, personal de limpieza, etc.)

- **Materiales**

Los recursos materiales a su vez se subdividen en:

- **Físicos**

Se incluyen tanto los que usará el docente para sus clases como la pizarra, el proyector, apuntes para las explicaciones, etc. como los que usará al alumnado, como los libros de texto, cuadernos, rúbricas, folios, estuches, bolígrafos, lapiceros... Dependiendo de la Unidad didáctica concreta, se podrán usar recursos materiales más específicos, como cartulinas, colores, tijeras, pegamento, regla, material reciclado, etc.

- **Digitales**

Aquí se incluyen elementos muy ligados a los recursos TIC, que se verán en el siguiente apartado. Algunos de ellos son: pizarras digitales, ordenadores, tablets, etc.

- **Espaciales**

El espacio principal será el aula donde los alumnos tengan normalmente las clases. Otros espacios importantes son: la biblioteca, el patio, el laboratorio, el aula de informática, así como todos aquellos espacios que estén fuera del colegio donde se hagan visitas, como museos, teatros o excursiones, como parques naturales, ríos, etc.

Por último, destacamos que todos los recursos citados estarán siempre sujetos al presupuesto y a las características propias del centro escolar, aunque siempre habrá recursos personales propios que el docente podrá usar en las clases cuando lo considere oportuno.

5.4. Recursos TIC.

A lo largo de las unidades didácticas se presentan varios momentos donde se les ofrece a los estudiantes la oportunidad de trabajar con diferentes recursos tecnológicos para buscar información, realizar actividades o incluso para evaluar.

Las generaciones de alumnos de hoy en día son los llamados “nativos digitales”. Esto significa que están en continua interacción con estos recursos en su día a día. Por ello, es importante trabajar con ellas y acercarnos a la realidad de nuestros alumnos.

Durante todas las sesiones a desarrollar contaremos con una pizarra digital, Tablet para cada niño y también acudirán a la sala de ordenadores cuando sea necesario.

Se fomentará el uso de diversas aplicaciones tecnológicas, videojuegos y plataformas para abordar los contenidos, realizar las actividades, evaluar o crear contenidos. Estas son:

- Kahoot!, Socrative y Quizziz: estas plataformas se utilizarán para activar los conocimientos previos o para poner a prueba sus conocimientos sobre lo aprendido en las unidades didácticas.
- ClassDojo: esta plataforma es útil para registrar lo que ocurre en el aula, sirve para realizar el seguimiento de los alumnos, anotar el comportamiento y la realización de actividades.
- PowerPoint, Genial.ly y Canva: se utilizarán para elaborar presentaciones y exposiciones.
- Minecraft: el videojuego lo emplearemos para el estudio del relieve.
- YouTube: plataforma que utilizaremos para enseñar los videos complementarios a las explicaciones del profesor.

Para terminar, habrá una supervisión por parte del profesor cuando los alumnos utilicen todos estos recursos con objeto de evitar y prevenir situaciones de posible cyberbullying.

5.5. Relación con el aprendizaje del inglés.

Durante estos últimos años, el uso de la lengua inglesa se ha incrementado considerablemente convirtiéndose en una herramienta de primer orden para el estudio y el desarrollo profesional en la sociedad en la que vivimos. Debemos preparar a los alumnos para poder integrarse en un mundo cada vez más globalizado y para ello es primordial el estudio del inglés.

Es por esto que el centro opta por una metodología bilingüe donde utilizará el programa BEDA. Como se ha mencionado en otros puntos, los alumnos tendrán asignaturas tanto en inglés como en español para que este programa sea posible. Este programa se aplicará en todas las etapas y curso. El objetivo es ir adquiriendo habilidades lingüísticas para interiorizar esta lengua y obtener un nivel alto tanto escrito como oral, al finalizar la escolarización.

En este caso, la asignatura de Ciencias Sociales no se impartirá en esta lengua. Pero sí se realizarán una serie de actividades para trabajar de forma interdisciplinar con la asignatura de Inglés. Dentro del aula se habilitará un rincón dedicado a este idioma. En él podemos encontrar trabajos que hayan realizado, vocabulario e información sobre los

países de habla inglesa. También contarán con una amplia colección de cuentos y libros en esta lengua dentro de la biblioteca.

5.6. Organización de espacios y tiempos. Rutinas.

La organización del espacio va a tener un papel principal dentro de las unidades, ya que debemos colocar a los alumnos en grupos cooperativos. Esto supone distribuir las mesas en grupos de cuatro y así fomentar el diálogo y el trabajo en equipo. (Anexo)

Dentro del aula se establecerán varios rincones. Los principales serán el Rincón de inglés, del cual ya hemos hablado en el punto anterior; el Rincón de la lectura, donde se situará la biblioteca y una amplia colección de libros para completar los contenidos dados en clase. Por último, el Rincón dedicado a nuestro hilo conductor: Astérix y Obélix, en él se encontrarán toda la colección de cómics, las figuras de los personajes y todo aquello que esté relacionado con este tema y que necesiten durante las unidades.

Continuamos con la organización de tiempos, la asignatura de Ciencias Sociales cuenta con dos horas semanales y serán los lunes y martes. Se han desarrollado en total nueve Unidades Didácticas ajustándose a las horas y fechas establecidas. Por último, este sería el horario que seguirían cada semana los alumnos:

HORAS	LUNES	MARTES	MIERCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 10:00	Matemáticas	Inglés	Lengua	Natural Science	Matemáticas
10:00 11:00	Ciencias Sociales	Lengua	Matemáticas	Música	Religión
11:00 11:30	Recreo				
11:30 12:30	Lengua	Ciencias Sociales	Inglés	Lengua	Arts and Crafts
12:30 13:30	Inglés	Matemáticas	Natural Science	Matemáticas	Lengua
13:30 14:30	Physical Education	Arts and Crafts	Tutoría	Inglés	Physical Education

Fuente de elaboración propia.

Para terminar, las rutinas que se seguirán durante casi todas las sesiones será el siguiente:

- **Rutina de pensamiento:** Se realizarán una serie de actividades para conocer que sabe el alumno y activar su conocimiento.

- **Tratar el contenido:** este ocupará el mayor tiempo y se empleará para realizar las actividades, talleres y explicaciones para tratar los contenidos que deben aprender los alumnos.
- **Anotar lo aprendido:** al final de cada sesión anotarán en su diario de clase todo aquello que hayan aprendido para llevar un seguimiento del aprendizaje y reunir todo el conocimiento.

5.7. Agrupamientos de los alumnos.

Ya se ha hablado brevemente en el punto anterior de la agrupación de los alumnos. La posición de las mesas en la mayor parte del tiempo estará dispuesta en grupos cooperativos, salvo en los momentos en los que se deba hacer actividades individuales como pruebas o exámenes, en el que se procederá a separar las mesas. También se modificará el agrupamiento en los momentos en los que se establezca un debate grupal. En esa ocasión, los alumnos colocarán las mesas en círculo para facilitar el diálogo.

Como vemos, la programación está basada en el trabajo cooperativo. Dentro de esta metodología encontramos cuatro roles principales que se han vinculado al hilo conductor. Estos roles son los siguientes:

- **Astérix:** el alumno con este rol será el coordinador. Deberá controlar el nivel de ruido, vigilar que todo el material este colocado y limpio. Debe supervisar que todos los roles se estén cumpliendo y animar a sus compañeros a seguir aprendiendo.
- **Obélix:** será el rol del secretario encargado de repartir el material, fichas, libros, etc y también de guardarlo. También recordará las tareas que se deben realizar en casa y lo aprendido en sesiones anteriores.
- **Panoramix:** realiza el rol de supervisor. El alumno estará encargado de que todos apunten los deberes en la agenda, tengan las respuestas escritas al realizar técnicas cooperativas y revisará que, al final de las sesiones, los alumnos apunten el contenido en el diario de clase.
- **Asuracenturix:** es el rol del portavoz. A la hora de participar en la clase se encargará, cuando sea necesario, de comunicar todas aquellas decisiones que ha tomado el grupo y las respuestas obtenidas.

Finalmente, el aula cuenta con 20 alumnos colocados en cinco grupos cooperativos, en total cinco grupos cooperativos. Estos se irán cambiando al inicio de cada Unidad didáctica, el profesor deberá tener en cuenta a la hora de formar los grupos el nivel de rendimiento y las características de cada alumno para establecer equipos equilibrados.

5.8. Relación de la metodología con las competencias clave, los objetivos y los contenidos.

En la Ley Orgánica (8/2013), de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (a nivel nacional) y la normativa autonómica de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid, se establecen siete competencias clave. Todas ellas se van a desarrollar de manera transversal en la programación de Ciencias Sociales que aquí se presenta:

1. Comunicación lingüística: expresión oral y escrita en diversas situaciones, modalidades, soportes y formatos, comprendiendo y escuchando. Se trabajará en modo de debates, trabajos escritos, exposiciones, libros de lectura, comprensión escrita...
2. Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología: resolución de problemas, aplicación, manipulación, interpretación, análisis y toma de decisiones sobre datos científicos. Se llevará a cabo mediante reflexiones, rutinas y destrezas de pensamiento usando el pensamiento lógico y formulando hipótesis que podrán comprobar si eran acertadas.
3. Competencia digital: creación de contenido, utilización de las nuevas tecnologías y tratamiento de la información. Se trabajará en los ordenadores del aula de informática, tablets o pizarra digital del aula (vídeos,...).
4. Aprender a aprender: planificación de tareas y de resolución y evaluación. En su cuaderno de clase irán aclarando sus ideas y formando sus propios conocimientos y mediante rutinas y destrezas de pensamiento.
5. Competencias sociales y cívicas: manifestaciones solidarias y tolerantes y participación en actividades comunitarias. Se trabajará mediante el trabajo en equipo y cooperativo.

6. Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor: desarrollo de la creatividad, iniciativa, autoconocimiento y autoestima. Se llevará a cabo con los trabajos en los que deben organizarse, con la toma de decisiones, las presentaciones...
7. Conciencia y expresiones culturales: aplicación de un pensamiento divergente, sensible, ético y comunicativo. Se trabajará con actividades en las que se fomentan las artes plásticas, como en los modelos analógicos.

A lo largo del curso se han diseñado diversas actividades que permitan a los alumnos lograr todos los objetivos y contenidos establecidos en la programación.

Se ha planteado una metodología para que experimenten y manipulen todos los contenidos que se van a trabajar, y así lograr el objetivo de aprender e interiorizar todos los conceptos y crear un aprendizaje significativo. Pero no solo están enfocadas a almacenarlo, sino que también buscan que el alumno se interese por el mundo que le rodea, cómo se ha creado y cómo ha evolucionado.

Además, a la hora de diseñar las actividades, se ha dado un gran importancia al objetivo de desarrollar la capacidad crítica y reflexiva a través de las rutinas de pensamiento. Estas estrategias potencian que el alumno observe y explore detenidamente su realidad.

Por otro lado, a través del trabajo cooperativo conseguimos un doble objetivo. Por una parte, fomentar el trabajo en equipo y la obtención de conocimientos y estrategias con la ayuda de los compañeros. Por otra parte, desarrollar la capacidad de resolución de conflictos, de forma autónoma y el respeto de las normas de convivencia.

Finalmente, mencionar que se han planteado diversas actividades donde se emplean las TICs para que los alumnos aprendan a utilizarlas y las consideren una fuente de información útil y valiosa.

6. MEDIDAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.

6.1. Medidas generales de atención a todos los alumnos.

Una de las grandes realidades que hay en las aulas es la diversidad. Todas las personas poseen un ritmo de desarrollo y aprendizaje diferente, por ello es fundamental realizar una atención individualizada. Para que esto sea posible, el maestro debe detectar que diversidad, para tomar medidas y adaptar sus metodologías.

Este centro educativo es inclusivo y fomenta la apreciación por las diferencias y características únicas que posee cada niño, tanto suyas como del resto de compañeros. Deben detectar la diversidad como algo positivo y enriquecedor. A su vez el colegio ofrece a las familias y maestros orientaciones, recomendaciones y actuaciones, para quien lo solicite. Para poder atender a la diversidad es esencial que haya una buena comunicación y relación entre familia y escuela.

En asignaturas como religión y tutoría se trabajaran valores para promover la aceptación de las diferencias y que sea posible la inclusión en las aulas por parte de los alumnos.

Las instalaciones están adaptadas para personas con movilidad reducida. Contando con ascensores, rampas y aseos en diferentes niveles. Antes de comenzar el curso, el colegio analizará el nivel de discapacidad que poseen los alumnos con necesidades especiales y, de esta manera, poder establecer qué tipo de apoyos van a necesitar.

Como se ha mencionado anteriormente, el profesor debe identificar aquellas necesidades especiales que haya en sus aulas y tomar medidas. Una de ellas y la más importante es la coordinación entre el resto de profesores y profesionales como psicólogos, orientadores y enfermeros. La educación inclusiva solo será posible si existe esta colaboración y coordinación.

6.2. Medidas ordinarias: Necesidades de apoyo educativo.

La Ley Orgánica (8/2013), de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (a nivel nacional) y la normativa autonómica de la Consejería de Educación, Juventud y Deporte de la Comunidad de Madrid, establece el tipo de alumno con necesidades de apoyo estos son los alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (ACNEAE) dentro encontramos seis grupos:

- ACNEE (Alumnos Con Necesidades Educativas Especiales).
- DEA (Dificultades Específicas de Aprendizaje).
- Altas capacidades.
- TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad).
- Incorporación tardía.
- Condiciones personales o de historia escolar.

Teniendo en cuenta estas necesidades, el centro dispone de un aula de enlace para los alumnos de incorporación tardía como medida extraordinaria, es decir, para alumnos que han llegado a España y no conocen el idioma. En esta aula trabajarán el uso de la lengua y su utilización, para la futura incorporación en el aula ordinaria.

Para los alumnos ACNEE, DEA, TDAH y condiciones personales o de historia escolar. Se hará un análisis individual de cada alumno antes de comenzar el curso. Se detectará que tipo de apoyo necesitan y que recursos hay que emplear para fomentar su aprendizaje. A lo largo del curso se realizarán reuniones con los orientadores y PT para ir evaluando la progresión y evolución de este tipo de alumnado.

Finalmente, para los alumnos de altas capacidades y un proceso de aprendizaje mayor se realizarán programas de enriquecimiento educativo. Este consiste en realizar actividades complementarias fuera del horario escolar para su desarrollo intelectual y adoptar las medidas adecuadas para su bienestar personal. Como medida extraordinaria se valorará la flexibilización curricular, esto supone subir de curso al alumno.

6.3. Medidas extraordinarias: Adaptaciones curriculares.

Como se ha comentado en el anterior punto dentro de los ACNEAE encontramos los alumnos ACNEE. Dentro de este grupo hablaremos de los alumnos con discapacidad sensorial auditiva. Este tipo de alumnado necesita una adaptación curricular, es decir, acondicionar los objetivos y contenidos para que haya un aprendizaje significativo.

El aula al que va dirigido esta programación posee un alumno con discapacidad sensorial auditiva. Concretamente, según la Junta de Andalucía. (2008), este alumno posee una Hipoacusia severa, su umbral de audición es de entre 70 y 90 decibelios. Para establecer una comunicación hay que elevar la intensidad de la voz para ser escuchado. Normalmente poseen un lenguaje pobre, pero en este caso se ha desarrollado el trastorno después de la obtención del lenguaje verbal y escrito. Por tanto, posee un lenguaje fluido. Su mayor dificultad es percibir la comunicación verbal durante las clases.

Para poder atender según sus necesidades el alumno cuenta con el apoyo semanal con una especialista de Audición y lenguaje quien le ayudará a adquirir la lengua de signos. En clase se trabajará con pictogramas, recursos escritos y formatos visuales con subtítulos como apoyos para una mayor comprensión de los contenidos.

También contará con el apoyo del resto de compañeros, cada semana un alumno estará encargado de ayudarlo a realizar las actividades, tareas y explicar el contenido que no haya comprendido cuando sea necesario.

El profesor se encargará de que no haya un nivel alto de ruido en el aula para que no moleste al alumno y se establecerá un radiómetro que indique el nivel de ruido. Es importante dirigirse a este alumno de frente para que perciba mejor el sonido y nunca de lado. Nunca aproximarse a él por detrás para no asustarlo.

El centro ofrecerá al equipo docente cursos y talleres para trabajar la lengua de signos en el aula y promover el sistema bimodal. En la comunicación está basada en la utilización del lenguaje oral y de signos a la vez sin utilizar la estructura del lenguaje de signos.

A lo largo de las unidades largas se especifica que medidas y apoyos extraordinarios se deben emplear para atender a sus necesidades.

7. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

7.1. Actividades fuera del aula.

Al diseñar las unidades se ha tenido en cuenta la importancia de realizar actividades fuera del aula. Son muy útiles para contextualizar el contenido y apoyar lo aprendido en clase. Como se ha explicado en el Bloque 2 de esta asignatura, los alumnos deben comprender el mundo en el que viven y para ello es importante que experimenten esa realidad. Para ello, se han diseñado las siguientes actividades fuera del aula:

Unidad didáctica	Contenido	Actividad
Unidad 1. Astérix, Obélix y los visitantes del más allá.	La Tierra y su satélite la Luna	Visita al planetario de Madrid
Unidad 2. ¡El cielo se nos cae encima!	La atmósfera y el clima	Concurso de fotografía sobre nubes.
Unidad 3.	La hidrosfera	Aula de plástica

Astérix Y Obélix Surcando aguas salvajes.		
Unidad 4. La ciudad de Lutecia.	La contaminación	Charla sobre el cambio climático
Unidad 5. El oficio de Obélix.	La litosfera	Visita al Museo Geominero
Unidad 6. Astérix Y Obélix en Hispania.	Mapas del relieve y organización política de España	Aula de plástica
Unidad 7. Astérix Y Obélix en busca del primer druida.	Prehistoria	Visita al Museo Arqueológico Nacional
Unidad 8. Astérix Y Obélix Inauguran la Gran Pirámide.	Edad Antigua: grandes civilizaciones, Celtas, Iberos y colonias griegas y fenicias	Aula de plástica
Unidad 9. Astérix Y Obélix contra el César.	Edad Antigua: Imperio romano	Visita al parque arqueológico de Segóbriga

Fuente de elaboración propia.

7.2. Plan Lector.

La lectura tendrá un papel importante durante la programación, ya que está basado en el cómic francés sobre Astérix y Obélix. A través de la lectura se pretende fomentar la destreza de la lectura comprensiva y, de esta forma, favorecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. El principal objetivo será fomentar el interés y pasión por la lectura e identificar la lectura como fuente fundamental para adquirir conocimientos.

A continuación se citan algunas estrategias que se emplearán a lo largo del curso para que el plan lector funcione:

- **Utilización de los cómics sobre el hilo conductor:** como se ha ido explicando se utilizarán los libros para introducir o complementar los contenidos que se van a enseñar.
- **Pasaporte lector:** en él los alumnos anotarán qué libro están leyendo de qué trata. Una vez hayan terminado de leerlo, el profesor lo sellará para indicar que lo han finalizado.
- **Padrinos de lectura:** cada alumno de 4º de Primaria tendrá asignado un alumno de 1º de Primaria. Todas las semanas se reservará una hora para que lean juntos. El alumno de 10 años ayudará a comprender y mejorar la lectura del alumno de 6 años.
- **Cazadores de libros:** esta actividad se realizará una vez cada dos meses. Se esconderán libros por todo el colegio, los alumnos durante las horas de recreo los buscarán, los libros que encuentren podrán leerlos y al terminarlos deberán colocarlos nuevamente en el escondite.

7.3. Relación con el desarrollo de las Unidades Didácticas.

Todas las actividades complementarias propuestas se han diseñado de tal forma que complementen y amplíen los contenidos a trabajar en las unidades. Los cómics sobre el hilo conductor, han sido seleccionados de forma minuciosa para acompañar de forma lógica a la secuenciación didáctica. Estos a su vez se trabajarán en la asignatura Lengua Castellana y Literatura. En cada unidad se utilizarán los siguientes cómics del autor Goscinny, R. (1961, 1962, 1965, 1968, 1969, 1972, 1975, 1976 y 2005):

- Inicio de curso: Astérix el Galo
- Unidad 1: ¡El Cielo se nos cae encima!
- Unidad 2: ¡El Cielo se nos cae encima! y El Adivino
- Unidad 3: La Gran Travesía
- Unidad 4: La Hoz de Oro
- Unidad 5: Obélix y Compañía
- Unidad 6: Astérix en Hispania
- Unidad 7: El Escudo Arverno
- Unidad 8: Astérix y Cleopatra
- Unidad 9: Los Laureles del César y Astérix en los Juegos Olímpicos

A continuación, se proponen otras lecturas complementarias:

TÍTULO	AUTOR
Un mundo a capas	V.V.A.A.
No hay planeta B	Eva Saldaña
La vida en el pasado	Daniel Moignot
Érase una vez... Un error en la Historia	Mike Jolley, A J Wood
Pequeña historia de España	Manuel Fernández Álvarez
El oro del gladiador	Andrea Schacht y Moka Seco

8. PLAN DE ACCIÓN TUTORIAL Y COLABORACIÓN CON LAS FAMILIAS.

8.1. Objetivos de la acción tutorial.

La acción tutorial su principal objetivo es el desarrollo de las competencias básicas que necesitarán los alumnos para madurar y ganar autonomía a la hora de tomar decisiones. Es fundamental establecer objetivos en relación a la acción tutorial independientemente de si es un tutor o profesor de otra materia, todos deben hacerlo para tenerlos presente a la hora de diseñar la programación. Estos objetivos deben promover el desarrollo integro de los alumnos, la buena convivencia y la toma de decisiones. A continuación se establecen los siguientes objetivos:

- Fomentar diferentes valores necesarios para desarrollar un clima adecuado en el aula, una buena relación entre compañeros y una convivencia favorable dentro y fuera del aula.
- Aceptar la diversidad como realidad en el aula e integrar a los alumnos dentro de ella sin tener en cuenta las diferencias.
- Trabajar la autonomía y toma de decisiones, para desarrollar una gestión óptima del tiempo y el espacio.
- Identificar dificultades de aprendizaje, intervenir y orientar a los alumnos sobre procedimientos y técnicas de estudios para conseguir un desempeño académico favorable.
- Promover y establecer relaciones entre diferentes compañeros que promueva el conocimiento de otras personas.

- Crear un ambiente de cooperación y buena relación entre las familias y escuela, con el fin de lograr un desarrollo integral del alumno.

8.2. Tareas comunes de colaboración familia-escuela.

Las familias son un factor muy importante en el entorno del niño. Por ello, es primordial que exista una colaboración entre las familias y la escuela. Solo así se podrá lograr un desarrollo adecuado del niño. Debe de existir una coordinación entre ambos grupos y mantener una comunicación estable y fluida.

Para que esto sea posible debemos invitar a las familias a que participen en las actividades, es decir, que participen en el aprendizaje directo de sus hijos. Se propondrán talleres y actividades donde puedan involucrarse.

El centro, a través del Asociación de Madres y Padres de Alumnos (A.M.P.A) y la Escuela de Padres, organizará charlas informativas, talleres y actividades enfocadas a la educación de sus hijos. También se establecerá un espacio para que los padres puedan consultar dudas o inquietudes y que no solo les ayude el colegio sino que también se apoyen entre familias.

Para terminar, es necesario que las familias sigan trabajando desde sus hogares, para ello cuentan con la ayuda de los profesores quienes les brindarán pautas y apoyos para que el aprendizaje continúe en sus casas.

8.3. Entrevistas y tutorías individualizadas.

Las entrevistas según López, S. (2010) “es un contacto privilegiado entre la familia y la escuela, que puede mejorar las relaciones entre ambas o empeorarlas.” (p.12) Por tanto, es primordial prepararla antes de desarrollarla. Todos los pasos a seguir, tanto el antes como el después de la entrevista deben tenerse en cuenta y asignar la misma importancia.

López, S. (2010) explica que se debe establecer un tiempo y espacio concreto para la entrevista. En este caso la tutora dispondrá de dos horas semanales y una sala de reuniones para que se lleven a cabo. De forma consensuada siempre se establecerá con las familias la hora y duración de la tutoría.

También se deberá tener en cuenta las características personales y las expectativas de las familias. Por ello, es importante establecer qué temas se van a tratar. No solo se deben hablar de temas académicos, también deben informar de su evolución social y otros ámbitos. La entrevista debe tratar de forma equilibrada aspectos buenos y malos.

Hay que crear espacios para dar voz a las familias y puedan participar en el desarrollo de sus hijos. El profesor debe crear un vínculo de confianza, para poder consultar dudas e incertidumbres. Invitarles a tomar decisiones y mantener junto al maestro un seguimiento de las pautas establecidas durante la entrevista.

Por último, se establecerá una tutoría individual cada trimestre para mantener informadas a las familias de la evolución y desarrollo de su hijo. También se realizarán entrevistas extraordinarias, si el profesor o la familia ven conveniente, y se podrán hacer tantas como se necesite.

8.3. Reuniones grupales de aula.

Las reuniones grupales de aula tendrán lugar una vez a la semana donde los alumnos y el profesor dedicarán a desarrollar los diferentes objetivos establecidos a través de diferentes actividades. También se emplearán para la resolución de conflictos que hayan surgido durante la semana, para ello se establecerá un buzón en el que, de forma anónima, deberán notificar un conflicto que hayan sufrido o visto.

En estas sesiones semanales se trabajarán valores que deban desarrollar los alumnos, asimismo se propondrán otros temas o inquietudes que surjan y quieran trabajar durante el curso.

Finalmente, se establecerán mínimo una reunión con las familias por trimestre. Dos de ellas serán al principio del curso, en la que se presentará el maestro, los objetivos, contenidos, metodologías y otros temas que se consideren importantes a tratar. La otra será a final del curso, para despedir el año, valorarlo y presentar brevemente el próximo curso.

9. EVALUACIÓN DEL PROCESO APRENDIZAJE-ENSEÑANZA.

9.1. Criterios de evaluación.

Los criterios de evaluación del curso en general se recogen en el Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria. Aparecen en el [Anexo 6](#).

Los criterios de evaluación específicos de cada Unidad didáctica se encuentran redactados a lo largo de cada unidad.

9.2. Estrategias, técnicas e instrumentos de evaluación.

En esta programación no solo se centrará en evaluar los conocimientos obtenidos al final de cada unidad. Se valorará la progresión que ha tenido cada alumno durante el proceso. También se hará un análisis individual a la hora de evaluar, valorando qué se va a evaluar y a quién. A continuación, se presentan algunos de los instrumentos y estrategias a utilizar:

- **Diario de clase:** este los alumnos deberán completarlo al finar cada sesión anotando los contenidos aprendidos. El profesor lo revisará dos veces en cada Unidad didáctica, para controlar y evaluar si el alumno lo tiene completo.
- **Rúbrica:** por parte del profesor este recurso será empleado para evaluar las competencias y logros obtenidos por los estudiantes. Estas se utilizarán al terminar talleres, actividades, presentaciones y experimentos. Por parte de los alumnos tendrán rúbricas para autoevaluarse, evaluar a los compañeros de su grupo cooperativo y evaluar a la profesora.
- **Pruebas escritas u orales:** estas se realizarán al final de cada Unidad didáctica. Se realizarán a través de recursos TIC, de forma escrita en fichas o a través de preguntas orales. En ellas se recogerá lo aprendido por el alumno.
- **Presentaciones y exposiciones:** en ellas se evaluará la capacidad comunicativa del alumno, su expresividad y como se desenvuelve al hablar en público. También se valorará el trabajo en equipo, si existe una cooperación entre sus miembros.

- **Observación:** el profesor aprovechara todas las oportunidades que se le ofrezcan para poder observar a sus alumnos, hacer un seguimiento e identificando dificultades en el aula.
- **Evaluación grupal y autoevaluación:** los alumnos tendrán una diana de evaluación donde primero se evaluarán a ellos mismos según crean que ha sido su comportamiento dentro del grupo. Sus compañeros también realizarán el mismo ejercicio evaluando al alumno. Esta evaluación se realizará al final de cada unidad didáctica. ([Anexo 7](#))

9.3. Momentos de evaluación.

Se establecerán varios momentos dedicados a la evaluación. Dependiendo del tipo de evaluación se realizará a cabo en las diferentes fases:

1. **Evaluación inicial:** está enfocada a identificar los conocimientos previos que poseen los alumnos sobre el tema a tratar. En esta fase encontramos las rutinas de pensamiento, donde demostraran lo que saben y sus inquietudes sobre los contenidos que se van a trabajar. Este momento de evaluación inicial facilita al maestro conocer qué es lo que saben los alumnos, en qué contenidos debe profundizar y así poder estructurar de forma adecuada las unidades didácticas para partir de esos conocimientos previos.
2. **Evaluación formativa:** esta fase implica la evaluación continua de los alumnos, es decir, el trabajo realizado a lo largo de las diferentes sesiones. Se evaluará la progresión del alumno y el desempeño a la hora de realizar las tareas. En esta fase tiene un papel muy importante el *feedback*, el maestro debe observar a sus alumnos, analizarlos y proporcionarles información sobre su desempeño. A través del *feedback*, el profesor puede identificar dificultades del aprendizaje con mayor facilidad.
3. **Evaluación final:** esta se realiza al terminar cada Unidad didáctica y son normalmente evaluaciones sumativas. Consiste en una prueba escrita u oral que deben realizar los alumnos para demostrar lo que han aprendido. En él se emplearan también rúbricas específicas, reflexiones sobre qué han aprendido, realizar autoevaluaciones y evaluar al equipo cooperativo.

UNIDADES DIDÁCTICAS

Antes de comenzar las unidades, al principio de curso, se dedicará una sesión para introducir el hilo conductor sobre Astérix y Obélix. En esta sesión se leerá el cómic “Astérix el Galo” a modo introductorio.

Se explicará que durante las unidades los protagonistas les mostrarán el mundo en el que viven, las inquietudes que surgen y les deberán ayudar en las aventuras a las que se enfrenten.

Por último, se presentarán los roles cooperativos que utilizaran durante el curso. Estos como se ha explicado en el punto 5.7 serán personajes del hilo conductor.

UNIDAD 1. ASTÉRIX, OBÉLIX Y LOS VISITANTES DEL MÁS ALLÁ

Temporalización: 8 sesiones

Fechas: del 20/09/2021 al 15/10/2021

1. Justificación del tema de la Unidad didáctica.

En esta Unidad didáctica los alumnos aprenderán sobre las principales características del planeta en el que viven, la Tierra, y su satélite la Luna. A su vez, profundizaremos en los movimientos de traslación y rotación de ambos cuerpos celestes, para explicar el día, la noche y las estaciones del año. También se abordarán los viajes espaciales más importantes que ha realizado el ser humano, como el viaje a la Luna. Finalmente, nos centraremos en la Tierra, veremos brevemente las capas que la componen, ya que estas se verán con mayor detalle en las siguientes unidades, y sus representaciones, utilizando coordenadas geográficas.

Para ello, Astérix y Obélix, los personajes principales de nuestro hilo conductor, a través del cómic titulado “¡El cielo se nos cae encima!” presentarán a unos seres que vienen del espacio. Los alumnos junto con los personajes deben descubrir de dónde vienen, qué hacen en la tierra y mostrarles a estos extraterrestres en qué planeta se encuentran. A través de estas incógnitas, se pretende despertar la motivación de los alumnos por aprender sobre los temas que se van a tratar en esta unidad didáctica.

Para terminar, se realizarán rutinas de pensamiento para activar los conocimientos previos de los alumnos, a su vez pasarán a ser los protagonistas de su propio aprendizaje.

Esto se fomentará a partir de la investigación y la experimentación, ofreciendo los recursos y materiales necesarios para que se lleve a cabo.

2. Objetivos.

- Definir qué es el planeta Tierra y su satélite la Luna y conocer su localización dentro del sistema solar.
- Identificar y comparar las tres capas principales que componen el planeta Tierra.
- Describir y representar los movimientos de la Tierra y la Luna y sus consecuencias.
- Comprender y utilizar las líneas imaginarias que dividen la Tierra: meridianos, paralelos y coordenadas geográficas, como medios de representación del planeta.
- Reconocer y describir los principales viajes espaciales realizados por el ser humano.
- Desarrollar la participación activa teniendo en cuenta las normas de convivencia.
- Desarrollar la responsabilidad y el respeto hacia el material y mobiliario de clase.

3. Contenidos y relación con las competencias clave.

Conceptuales:

- La Tierra: definición y localización.
- Las tres capas principales de la Tierra: atmósfera, hidrosfera y geosfera.
- La Luna: definición y localización.
- Movimiento de rotación y traslación como consecuencia del día, la noche y las estaciones del año.
- Paralelos y meridianos.
- Coordenadas geográficas: Latitud y Longitud.
- Viajes espaciales del ser humano.

Procedimentales:

- Creación de un modelo para representar los movimientos de traslación y rotación de la Luna y la Tierra.
- Reproducción y aplicación de los conceptos geográficos: latitud y longitud, meridianos y paralelos.
- Diseño y creación de mapas utilizando los conceptos geográficos para representar la Tierra.
- Investigación sobre los principales viajes espaciales del ser humano

Actitudinales:

- Participación activa a la hora de interactuar en el aula y al realizar las actividades, respetando las normas de convivencia.
- Respeto hacia los compañeros y cuidado del material utilizado en las actividades.

4. Criterios de evaluación.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Definir qué es el planeta Tierra y su satélite la Luna y conocer su localización dentro del sistema solar.	<p>1.1. Define, de forma oral o escrita, el concepto de planeta Tierra y su satélite la Luna.</p> <p>1.2. Sabe localizar el planeta Tierra y su satélite natural la Luna.</p>
2. Identificar y comparar las tres capas principales que componen en planeta Tierra.	<p>2.1. Identifica la geosfera y reconoce sus principales características.</p> <p>2.2. Identifica la atmósfera y reconoce sus principales características.</p> <p>2.3. Identifica la hidrosfera y reconoce sus principales características.</p>
3. Describir y representar los movimientos de la Tierra y la Luna y sus consecuencias.	<p>3.1. Representa, identifica y diferencia los movimientos de rotación y traslación.</p> <p>3.2. Identifica el eje de giro y los polos geográficos de la Tierra.</p> <p>3.3. Asocia el movimiento de rotación como consecuencia del día y la noche.</p> <p>3.4. Asocia el movimiento de traslación y el eje de giro como consecuencias de las estaciones.</p>

<p>4. Comprender y utilizar las líneas imaginarias que dividen la Tierra: meridianos, paralelos y coordenadas geográficas. Como medios de representación del planeta.</p>	<p>4.1. Comprende y diferencia el concepto de meridiano y paralelo.</p> <p>4.2. Comprende y diferencia el concepto de longitud y latitud.</p> <p>4.3. Representa y utiliza correctamente los meridianos, los paralelos y las coordenadas geográficas como medios de representación de la Tierra.</p>
<p>5. Reconocer y describir los principales viajes espaciales realizados por el ser humano.</p>	<p>5.1. Reconoce y describe la primera vuelta a la órbita terrestre.</p> <p>5.2. Reconoce y describe la primera vez que el ser humano salió al espacio abierto.</p> <p>5.3. Reconoce y describe la primera vez que el ser humano llegó a la Luna.</p>
<p>6. Desarrollar la participación activa teniendo en cuenta las normas de convivencia.</p>	<p>6.1. Conoce las normas de convivencia.</p> <p>6.2. Desarrolla la participación activa respetando el turno de palabra y las opiniones de los compañeros.</p>
<p>7. Desarrollar la responsabilidad y el respeto hacia el material y mobiliario de clase.</p>	<p>7.1. Desarrolla la responsabilidad y el respeto a la hora de cuidar el material e inmobiliario de clase.</p>

4.1 Mínimos exigibles.

- Dar una breve definición sobre qué es el planeta Tierra y su satélite la Luna y conocer su localización dentro del sistema solar.
- Identificar las tres capas principales que componen en planeta Tierra.
- Representar los movimientos de la Tierra y la Luna y sus consecuencias.
- Nombrar las líneas imaginarias que dividen la Tierra: meridianos, paralelos y coordenadas geográficas.

UNIDAD 2. ¡EL CIELO SE NOS CAE ENCIMA!

Temporalización: 8 sesiones

Fechas: del 18/10/2021 al 12/11/2021

1. Justificación del tema de la unidad didáctica.

Una vez se ha visto en la unidad anterior la Tierra y la Luna. Se dedicará esta unidad al estudio de una de las capas de la Tierra, la atmósfera. Se trabajarán contenidos como los fenómenos atmosféricos, instrumentos que se emplean para medir estos fenómenos, el clima, zonas climáticas del mundo y España y por último, la utilización de climogramas y mapas del tiempo. Se le dará una especial importancia a enseñar la diferencia entre tiempo atmosférico y clima.

Se introducirá el contenido que se va a trabajar en la unidad didáctica leyendo un fragmento del cómic “El Adivino”. La historia comienza con todos los galos asustados por una fuerte tormenta, sus hipótesis son que los dioses se han enfadado y se les va a caer el cielo encima. Los alumnos deberán explicar a Astérix y Obélix por qué es imposible y qué es exactamente el cielo.

En esta unidad se trabajarán los contenidos de forma experimental donde los alumnos puedan manipular y observar el tema a tratar.

2. Objetivos.

- Definir qué es la atmósfera, identificar y comparar las cinco capas que la forman y sus características.
- Clasificar los fenómenos atmosféricos y comprender como se originan.
- Elaborar y utilizar instrumentos para medir el tiempo atmosférico.
- Comprender la diferencia entre clima y tiempo atmosférico.
- Localizar y comparar las principales zonas climáticas del planeta Tierra y sus características.
- Identificar y describir las características de los tipos de climas que hay en España.
- Recopilar, clasificar e interpretar datos para elaborar climogramas y mapas del tiempo.

- Mostrar interés e iniciativa por trabajar en equipo y crea estrategias para resolver los conflictos.

3. Contenidos y relación con las competencias clave.

Conceptuales:

- La atmósfera.
- Las capas de la atmósfera y sus características: Troposfera, Estratosfera, Mesosfera, Termosfera y Exosfera.
- El tiempo atmosférico: nubes, viento, precipitaciones...
- La formación de nubes.
- Instrumentos para medir tiempo atmosférico.
- El clima.
- Zonas climáticas en la Tierra.
- Climas de España.
- Mapas climáticos y climogramas.

Procedimentales:

- Creación de maquetas y murales sobre las capas de la atmósfera.
- Elaboración de climogramas y mapas del tiempo.
- Construcción de instrumentos para medir los fenómenos atmosféricos.

Actitudinales:

- Iniciativa e interés por trabajar en equipo.
- Respeto de las opiniones y aportaciones de los compañeros y las normas de convivencia.

4. Criterios de evaluación.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Definir qué es la atmósfera, identificar y comparar las cinco capas que la forman y sus características.	1.1. Define, de forma oral o escrita, el concepto de atmósfera. 1.2. Nombra las características principales de las capas que forman la atmósfera: Troposfera, Estratosfera, Mesosfera, Termosfera y Exosfera.

2. Clasificar los fenómenos atmosféricos y comprender como se originan.	2.1. Reconoce los fenómenos atmosféricos del planeta: temperatura, viento y precipitaciones. 2.2. Comprende el origen de los fenómenos atmosféricos.
3. Elaborar y utilizar instrumentos para medir el tiempo atmosférico.	3.1. Identifica los instrumentos para medir el tiempo atmosférico y conoce como se utiliza.
4. Comprender la diferencia entre clima y tiempo atmosférico.	4.1. Conoce qué diferencia hay entre tiempo atmosférico y clima.
5. Localizar y comparar las principales zonas climáticas del planeta Tierra y sus características.	5.1. Localiza las zonas climáticas de la Tierra y las compara.
6. Identificar y describir las características de los tipos de climas que hay en España.	6.1. Localiza las zonas climáticas de España. 6.2. Conoce las características principales de las zonas climáticas de España y las compara.
7. Recopilar, clasificar e interpretar datos para elaborar climogramas y mapas del tiempo.	7.1. Recopila, clasifica e interpreta datos para elaborar un climograma. 7.2. Recopila, clasifica e interpreta datos para elaborar un mapa del tiempo.
8. Mostrar interés e iniciativa por trabajar en equipo y crea estrategias para resolver los conflictos.	8.1. Muestra interés e iniciativa por trabajar en equipo. 8.2. Crea estrategias para resolver conflictos.

4.1. Mínimos exigibles

- Definir qué es la atmósfera e identificar sus cinco capas en orden.
- Clasificar los fenómenos atmosféricos.
- Comprender la diferencia entre clima y tiempo atmosférico.

- Localizar las zonas climáticas del planeta Tierra.
- Localizar y nombra los tipos de climas que hay en España.

5. Metodología y actividades.

A lo largo de esta unidad didáctica se empleará una metodología activa donde el alumno, construya su propio aprendizaje. En esta unidad los alumnos adoptarán en muchas ocasiones el papel del profesor, es decir, aplicaremos el llamado Flipped Classroom. Los alumnos explicarán los contenidos a sus compañeros. El profesor adoptará el papel de guía y los alumnos serán principalmente los protagonistas del aprendizaje.

Casi todas las sesiones estarán acompañadas de una rutina de pensamiento, para que los alumnos puedan identificar el conocimiento previo que ya poseen, cuáles son sus intereses, qué quieren saber y qué van aprender.

Finalmente, esta unidad didáctica destaca por los innumerables talleres y experiencias que realizarán los alumnos para construir el conocimiento. En todas las actividades se aplicará el aprendizaje cooperativo, esto facilita que los alumnos se ayuden entre ellos para adquirir los diferentes conocimientos.

Sesión 1 y 2: La atmósfera y sus capas.

Se introducirá el contenido que se va a trabajar en la unidad didáctica leyendo un fragmento del cómic “El Adivino”. En él se explicará que deben enseñar a Astérix y Obélix la razón de porque no se les puede caer el cielo encima.

El profesor introducirá el concepto de atmósfera a través de una rutina de pensamiento llamada Análisis Asociativo. Astérix y Obélix harán las siguientes preguntas relacionadas con la rutina:

- Espacio: ¿Dónde está la atmósfera? y ¿Cómo está?
- Tiempo: ¿Cómo se originó?
- Origen y procedencia: ¿De qué está hecho? ¿Dónde empieza y dónde acaba?
- Causa: ¿Por qué lo necesitamos?
- Utilidad: ¿Qué pasaría si no existiera?
- Ética y moral social: ¿Cómo se puede mantener y cuidar?

Primero responderán por equipos utilizando los conocimientos previos que poseen y luego lo completarán utilizando las tablets y el libro de texto. Finalmente, entre toda la clase crearán la definición de atmósfera.

A continuación, se aplicará la técnica cooperativa grupos de expertos o puzle. Se le asignará una capa a cada miembro del equipo, al ser cinco capas uno tendrá las dos últimas. Se reunirán con otros miembros que se les haya asignado la misma capa y se harán expertos de ella. Con ayuda de internet y el libro de texto tendrán que buscar las características principales de la capa que les ha tocado (altura, temperatura, características, función).

Una vez recogida toda la información cada alumno en una cartulina azul tiene que representar la capa y escribir todos los elementos que han investigado. El docente proveerá los materiales necesarios para cada grupo. ([Anexo 8](#))

Finalmente, los equipos cooperativos se volverán a reunir y unirán todas las capas. Cada alumno dentro de su equipo explicará la capa que les ha tocado.

A modo de conclusión se reproducirá el siguiente vídeo para completar y resumir los contenidos:

<https://www.youtube.com/watch?v=PbbSHYkAaFo>

Para terminar, apuntarán todo lo aprendido en su diario de clase junto con las rutinas de pensamiento.

Sesión 3 y 4: La estación meteorológica.

Astérix y Obélix están contentos porque por fin saben que el cielo no se les va a caer encima. Pero ahora les preguntan a los alumnos de dónde salen y surgen las nubes, las precipitaciones, el viento, etc.

Estas dos sesiones contarán con una serie de experimentos y talleres para explicar el tiempo atmosférico y los instrumentos.

Comenzaremos con el visionado de un breve vídeo y la rutina de pensamiento, pienso, me intereso e investigo ([Anexo 3](#)):

https://www.youtube.com/watch?v=GNxNdlQA_CQ

Una vez hayan visto el vídeo realizarán un experimento por equipos para comprobar cómo se producen las precipitaciones.

Primero colocarán en la boquilla de un bote transparente un vaso que habrá sido previamente perforado con una chincheta. Colocan algodón dentro del vaso y comienza el experimento. Introducirán poco a poco agua dentro del vaso con el algodón, provocando que filtre el agua y se produzcan pequeñas gotas de agua dentro del bote. ([Anexo 9](#))

Una vez realizado este experimento tendrán que hacer un mural con los tipos de nubes indicando su firma y altura a la que se encuentran. Lo realizarán con cartulinas azules, algodón y pegamento.

Una vez terminado verán el siguiente vídeo a modo de conclusión de las nubes:

https://www.youtube.com/watch?v=Q8pRPS7iZ_c

Para analizar qué es el viento y la temperatura, por equipos realizará el siguiente círculo inteligente:

Viento

- Lingüística: ¿conoces alguna canción que hable o contenga la palabra viento?
- Lógico-Matemático: ¿A cuántos km/h gira un huracán?
- Visoespacial: ¿Qué colores y formas dibujarías para representar el viento?
- Corporal cinestésica: ¿Cómo colocarías tu cuerpo para imitar al viento?
- Naturalista: ¿Dónde podemos encontrar el viento?
- Musical: ¿Qué sonidos hace el viento?
- Interpersonal: ¿Qué sientes cuando hay una ráfaga suave y fuerte de aire?
- Intrapersonal: ¿Qué pasaría si no existiera el viento?

Temperatura

- Lingüística: ¿conoces alguna canción que hable o contenga la palabra temperatura?
- Lógico-Matemático: Si por la mañana hacia -2 grados y ahora hace 16 ¿Cuántos grados ha aumentado la temperatura?
- Visoespacial: ¿Qué colores y formas utilizarías para representar una temperatura fría y caliente?

- Corporal cinestésica: ¿Cómo colocarías tu cuerpo para imitar la temperatura?
- Naturalista: ¿Dónde podemos encontrar temperaturas altas y bajas?
- Musical: ¿Qué sonido hacemos cuando hay temperaturas bajas y altas?
- Interpersonal: ¿Qué sientes cuando hace calor y frío?
- Intrapersonal: ¿Qué pasaría si no existiera la temperatura?

Finalmente, elaborarán por equipos su propia estación meteorológica creando cuatro instrumentos para medir el tiempo atmosférico: veleta, termómetro, pluviómetro y anemómetro ([Anexo 9](#)). Cada equipo hará el suyo siguiendo la explicación de este vídeo y el profesor ira ayudándoles en cada paso:

<https://www.youtube.com/watch?v=5bvSgAhdjpw>

Cada día recogerán los datos con los aparatos, en la séptima sesión los utilizarán para crear un climograma.

Para terminar, apuntarán todo lo aprendido en su diario de clase junto con las rutinas de pensamiento.

Sesión 5: Mapas del tiempo con una visita especial.

A modo de conclusión sobre el tema del tiempo atmosférico e introducción al clima. Se le invitará a venir a Mónica López, antes presentadora del tiempo en la Televisión Española. Explicará a los alumnos qué es un mapa del tiempo y cómo se interpreta. También de forma breve hablará de cómo influye el clima en el tiempo atmosférico.

Una vez explicado los alumnos deberán crear un mapa del tiempo. ([Anexo 10](#))

Sesión 6 y 7: El clima de España.

Astérix y Obélix vuelven a acudir a los alumnos con una nueva duda: ¿Qué es el clima? Comenzaremos con la rutina de pensamiento: pienso, me intereso e investigo ([Anexo 3](#)) para conocer que saben del clima e iniciar la investigación y explicárselo a los personajes.

A continuación, se aplicará la técnica cooperativa grupos de expertos o puzle. Se le asignará un clima de España a cada miembro del equipo. Se reunirán con otros miembros que se les haya asignado la misma zona climática y se harán expertos de ella.

Con ayuda de internet y el libro de texto tendrán que buscar las características principales.

Una vez recogida toda la información cada alumno en el diario de clase escribirá todas las características que ha investigado.

Finalmente, los equipos cooperativos se volverán a reunir, explicarán cada clima y colorearán en un mapa político de España donde se encuentra cada uno ([Anexo 11](#)). A modo de conclusión, toda la clase verá el siguiente vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=TQS05QfCnxE>

Con los datos que han recogido del pluviómetro y el termómetro deberán construir un climograma para representar el clima de las tres semanas que llevan recogiendo los datos.

Para terminar, apuntarán todo lo aprendido en su diario de clase junto con las rutinas de pensamiento.

Sesión 8: Pon a prueba tus conocimientos

Astérix y Obélix quieren poner a prueba a los alumnos. Para ello, por equipos se les repartirá un cartón de Bingo ([Anexo 12](#)), pero en vez de números tendrán escribir contenidos que se han ido trabajando durante las sesiones. El profesor dirá en alto una definición y los alumnos irán marcando si tienen ese contenido o no. Solo se podrá cantar línea y bingo una vez.

Por último, a nivel individual los alumnos realizarán una ficha para demostrar lo que han aprendido a lo largo de las sesiones ([Anexo 13](#)).

6. Materiales curriculares y otros recursos didácticos.

- Recursos materiales: el libro de texto, fichas con información, ordenador, proyector, tablets, pizarra digital, vídeos, tijeras, papel de colores, temperas, cartulinas de distintos tonos azules (claro, oscuro) cola blanca o pegamento, algodón, purpurina con forma de estrellas, purpurina azul y verde, papel de aluminio, pinceles, rotuladores, lápices, folios y fichas.

- Recursos humanos: El profesor, los alumnos de 4º de Educación Primaria, profesor de plástica y, la estrella invitada, Mónica López.
- Recursos ambientales: el aula, el parque arqueológico de Segóbriga y patio.

7. Medidas de atención a la diversidad.

Para que el alumno con discapacidad sensorial auditiva pueda participar en todas las sesiones se han diseñado una serie de medidas:

- En todos los vídeos y canciones que se reproduzcan en clase, se activarán los subtítulos. En el caso de que no hayan, el profesor transcribirá los contenidos en una ficha para que el alumno los tenga y pueda seguir el vídeo o canción.
- Los textos que se lean en voz alta, como los retos de Obélix o el cómic, se le entregará previamente para que los lea y sepa de qué se está hablando.
- La mayoría de las sesiones están enfocadas a la experimentación de los contenidos y el trabajo en equipo. Se asignará un alumno del equipo para que ayude a nuestro alumno con discapacidad sensorial auditiva a la hora de resolver y explicar nuevamente algún contenido.
- Al principio de la unidad se enseñará cómo signar en lengua de signos algunos contenidos como atmósfera, viento, nube, lluvia, clima, etc. Cuando se mencionen las palabras tanto el profesor como los alumnos deberán signarlas. Se utilizará el siguiente vídeo de apoyo:

<https://www.youtube.com/watch?v=6TtEfr-98bQ>

- Al realizar actividades de equipo los alumnos estarán continuamente debatiendo y dialogando. Para que el alumno este cómodo participando se controlará el ruido de la clase para que no se eleve. También su equipo tratará de hablar alto y mirándole de frente para que comprenda mejor. El profesor al dirigirse a él hará lo mismo.
- Para terminar, cada vez que se dé un nuevo contenido se mostrará un pictograma con la imagen de ese contenido para que el alumno identifique de qué se va hablar.

([Anexo 14](#))

8. Otros elementos que pueden estar de forma explícita.

a. Actividades complementarias y extraescolares.

Al principio de la unidad se les propondrá a los alumnos un concurso de fotografía sobre nubes. En la clase de Plástica previamente darán el contenido de la fotografía. Al final de la unidad expondrán sus fotos con un título, qué tipo de nube es y normalmente a qué altura se encuentra. Se darán premios, a la foto mejor hecha y la nube menos común. Se aprovechará el mismo concurso para desarrollar la creatividad de los alumnos mediante la comparativa de las formas de las nubes con objetos o elementos de su realidad.

b. Fomento de la lectura.

Como hilo conductor de la PGA utilizaremos el libro de la colección de Astérix titulado “El Adivino”, deberán leer un fragmento para introducir la unidad didáctica. A su vez podrán acudir al rincón de la lectura donde podrán encontrar una serie de cuentos y libros sobre la atmósfera.

c. Fomento de las TIC.

En esta unidad didáctica se les mostrará a los alumnos que fuentes de información deben acudir para obtener información útil y de calidad. En este caso se empleará el uso de internet y Google se les indicará que páginas tienen información relevante y de calidad.

d. Fomento del inglés.

Se aprovechará para repasar con los alumnos el vocabulario en inglés sobre el tiempo atmosférico. Se crearán rutinas diarias en las que los alumnos deben describir en inglés como se encuentra el tiempo ese día. Preguntará un alumno a otro “What’s the weather like today?” y él contestará si está nublado, soleado, si es un día lluvioso, si hace calor o frío. El resto de compañeros repetirán lo que dice.

e. Educación en valores.

Se le dará una gran importancia al trabajo en equipo ya que lo irán trabajando en el resto de unidades. Se irá trabajando la resolución de conflictos y gestionar un buen clima de aula.

También se hablará del tema que trata el cómic “El Adivino”, quien intenta beneficiarse de los galos por medio de engaños. Los alumnos reflexionarán sobre los efectos negativos que conlleva engañar y mentir.

f. Competencias clave.

A la hora de diseñar esta unidad didáctica se ha valorado la importancia de cada una de las distintas competencias. A través de los diferentes recursos tecnológicos se trabajará la competencia digital. Es esencial trabajarlo, ya que muestra a los alumnos otro uso de las tecnologías y una conciencia de uso responsable de éstas.

Cabe destacar también la importancia de desarrollar la competencia social y cívica a través del trabajo en equipo, promoviendo que los alumnos se conciencien sobre la importancia del respeto hacia las personas y materiales que les rodean.

UNIDAD 3. ASTÉRIX Y OBÉLIX SURCANDO AGUAS SALVAJES.**Temporalización:** 8 sesiones**Fechas:** del 15/11/2021 al 10/12/2021**1. Justificación del tema de la unidad didáctica.**

Continuamos con las capas del planeta Tierra, concretamente la hidrosfera. Para desarrollar la unidad didáctica el pirata Barbarroja y su tripulación les invitarán a Astérix, Obélix y a los alumnos a formar parte del mundo de la piratería. Pero para ello deberán demostrar que no son “grumetillos de agua dulce” sino grandes aspirantes a piratas de aguas salvajes marinas.

Barbarroja someterá a los alumnos a diferentes pruebas para que aprendan qué es la hidrosfera, sus tres estados, líquido, sólido y gaseoso y las fases del ciclo del agua. También clasificarán el agua del planeta en dos grupos: aguas marinas y aguas continentales, descubrirán sus principales formaciones. Por último, nos centraremos en

los ríos y sus tramos para terminar con las inundaciones y cómo actuar en caso de que ocurra.

Durante las sesiones se propondrán actividades de experimentación para que el alumno pueda manipular y asimilar los conocimientos. Finalmente, continuarán trabajando en grupos cooperativos, pero esta vez se les propondrán retos, tanto grupales como individuales, para que desarrollen la responsabilidad y el compromiso.

2. Objetivos.

- Definir qué es la hidrosfera, reconocer y comparar sus tres estados.
- Nombrar y describir las diferentes fases del ciclo del agua.
- Definir qué son las aguas marinas y entender sus movimientos.
- Definir qué son las aguas continentales y localizar las principales formaciones de aguas superficiales y subterráneas.
- Definir que es un río, reconocer sus tramos y características.
- Proponer y crear un plan de actuación para inundaciones.
- Desarrollar la responsabilidad y el compromiso a la hora de realizar las tareas individuales y grupales propuestas en clase.

3. Contenidos y relación con las competencias clave.

Conceptuales:

- Hidrosfera: Definición
- Los tres estados del agua en la hidrosfera.
- Fases del ciclo del agua.
- Aguas marinas: definición y sus movimientos.
- Aguas continentales: definición.
- Principales formaciones de aguas superficiales y subterráneas.
- Río: definición y tramos.
- Inundación.

Procedimentales:

- Experimentación para comprender los tres estados del agua.
- Construcción de una maqueta sobre fases del ciclo del agua.
- Diseño y creación de un modelo de aguas marinas y continentales.

- Proposición y creación de un plan de actuación de inundaciones.

Actitudinales:

- Responsabilidad y compromiso al realizar las tareas individuales y grupales
- Valoración del trabajo propio como el grupal.

4. Criterios de evaluación.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Definir qué es la hidrosfera, reconocer y comparar sus tres estados.	1.1. Define, de forma oral o escrita, el concepto de hidrosfera. 1.2. Enumera los tres estados del agua: sólido, líquido y gaseoso. 1.3. Conoce las características de los tres estados y las diferencias.
2. Nombrar y describir las diferentes fases del ciclo del agua.	2.1. Nombra las fases del ciclo del agua. 2.2. Describe las propiedades de cada fase del ciclo del agua.
3. Definir qué son las aguas marinas y describir sus movimientos.	3.1. Define, de forma oral o escrita, el concepto de aguas marinas. 3.2. Nombra las formaciones de aguas marinas: mares y océanos. 3.3. Diferencia entre mar y océano. 3.4. Conoce los diferentes movimientos de las aguas marinas: olas, mareas y corrientes marinas.
4. Definir qué son las aguas continentales y localizar las principales formaciones de aguas superficiales y subterráneas.	4.1. Define de forma oral o escrita, el concepto de aguas continentales. 4.2. Identifica y localiza las formaciones de aguas superficiales: glaciares, torrentes, lagos y ríos. 4.3. Identifica y localiza las formaciones de aguas superficiales: acuíferos.

5. Definir que es un río, reconocer sus tramos y características.	5.1. Define, de forma oral o escrita, el concepto de río. 5.2. Reconoce e identifica los tramos de un río y sus características: cuenca, cauce, curso y caudal.
6. Proponer y crear un plan de actuación en caso de inundación.	6.1. Conoce y describe las principales causas de una inundación. 6.2. Conoce qué medidas se deben adoptar en una inundación. 6.3. Diseña y crea un plan de actuación en caso de inundación en su contexto.
7. Desarrollar la responsabilidad y el compromiso a la hora de realizar las tareas propuestas, tanto individual como grupal	7.1. Desarrolla la responsabilidad y el compromiso para desarrollar las tareas individuales y grupales.

4.1 Mínimos exigibles.

- Dar una breve definición sobre qué es la hidrosfera.
- Nombrar las diferentes fases del ciclo del agua.
- Distinguir aguas marinas y continentales.
- Nombrar las diferentes formaciones de aguas marinas y continentales.

UNIDAD 4. LA CIUDAD DE LUTECIA.

Temporalización: 8 sesiones

Fechas: del 13/12/2021 al 21/01/2022

1. Justificación del tema de la unidad didáctica.

Debido a la situación climática en la que se encuentra el planeta Tierra en la actualidad. He considerado conveniente dedicar una unidad didáctica exclusivamente a esta problemática y a las actuaciones debemos adquirir para mejorarlo.

Para desarrollar este tema, se introducirá a los alumnos el concepto de contaminación y el cambio climático, junto a sus causas y consecuencias. Durante las unidades

anteriores se habrán abordado la hidrosfera y la atmósfera, las capas más afectadas por este deterioro, sensibilizando a los alumnos de la gran importancia que tienen estas dos capas para el desarrollo la vida y el impacto negativo sobre ella de estos dos agentes adversos. Finalmente, los alumnos descubrirán la regla de las tres erres, así como el consumo responsable y el uso sostenible de recursos como medios para cuidar el medio ambiente. Pero sobre todo se hará gran hincapié en concienciar y poner en práctica todos estos conocimientos para crear generaciones que promuevan el desarrollo sostenible y el cuidado del mundo en que vivimos.

A través del cómic “Astérix y la hoz de oro”, los personajes principales hablarán de la ciudad de Lutecia y de su contaminación. Los alumnos deberán ayudar a limpiarla y a crear medidas que fomenten la sostenibilidad.

2. Objetivos.

- Definir que es la contaminación.
- Conocer y explicar las causas y las consecuencias del cambio climático.
- Concienciar sobre el valor de la hidrosfera y la atmósfera en la vida y su cuidado.
- Comprender la importancia de la regla de las tres erres como medida para cuidar el medio ambiente y ponerla en práctica.
- Comprender la influencia humana en el medio, la importancia del consumo responsable y el uso sostenible de los recursos.
- Diferenciar entre publicidad educativa y publicidad consumista.
- Proponer y desarrollar un plan de actuación para reducir el impacto ambiental y mejorar la condición ambiental del planeta.

3. Contenidos y relación con las competencias clave.

Conceptuales:

- Contaminación: Definición.
- Cambio climático
- Las tres erres: reducir, reutilizar y reciclar.
- El consumo responsable.
- El uso sostenible de los recursos.
- Publicidad educativa y publicidad consumista.

Procedimentales:

- Simulación sobre la contaminación en la atmósfera y la hidrosfera.
- Realización de un taller sobre las tres erres.
- Construcción de murales publicitarios tanto educativos como consumistas y su contraposición.
- Reflexión sobre la influencia humana en el medio y el consumo de recursos.
- Exposición de un plan de actuación para reducir el impacto ambiental y mejorar la condición ambiental del planeta.

Actitudinales:

- Concienciación sobre el valor de la hidrosfera y la atmósfera en la vida y su cuidado.
- Actitud reflexiva a la hora de desarrollar la responsabilidad y el compromiso medioambiental.

4. Criterios de evaluación.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Definir qué es la contaminación.	1.1. Define, de forma oral o escrita, el concepto de contaminación.
2. Conocer y explicar las principales causas y consecuencias del cambio climático.	2.1. Reconoce las principales causas y consecuencias del cambio climático. 2.2. Toma conciencia del impacto negativo que tiene el cambio climático en el planeta Tierra.
3. Concienciar sobre el valor de la hidrosfera y la atmósfera en la vida y su cuidado.	3.1. Comprende el valor de la hidrosfera y la atmósfera en la vida 3.2. Propone actuaciones para el cuidado de la hidrosfera y la atmósfera.
4. Comprender la importancia de la regla de las tres erres como medida para cuidar el medio ambiente y ponerla en práctica.	4.1. Conoce y comprende los términos reducir, reutilizar y reciclar. 4.2. Pon en práctica las tres erres.

5. Comprender la influencia humana en el medio, la importancia del consumo responsable y el uso sostenible de los recursos.	5.1. Identifica la influencia humana en el medio. 5.2. Reconoce la importancia del consumo responsable y el uso sostenible de los recursos. 5.3. Pon en práctica el consumo responsable y el uso sostenible de los recursos.
6. Diferenciar entre publicidad educativa y publicidad consumista.	6.1. Comprende los términos de publicidad educativa y consumista. 6.2. Diferencia entre publicidad educativa y publicidad consumista.
7. Proponer y desarrollar un plan de actuación para reducir el impacto ambiental y mejorar la condición ambiental del planeta.	7.1. Elabora una lista de actuaciones para reducir el impacto ambiental. 7.2. Pon en práctica el plan de actuación.

4.1 Mínimos exigibles.

- Definir qué es la contaminación.
- Conocer qué es el cambio climático.
- Comprender la importancia de la regla de las tres erres como medida para cuidar el medio ambiente y ponerla en práctica.
- Concienciar sobre el consumo responsable y el uso sostenible de los recursos.

UNIDAD 5. EL OFICIO DE OBÉLIX.

Temporalización: 8 sesiones

Fechas: del 24/01/2022 al 18/02/2022

1. Justificación del tema de la unidad didáctica.

En esta unidad didáctica veremos la última capa del planeta Tierra, la geosfera. Encontramos conceptos como las diferentes capas que la componen, las placas

tectónicas, la formación del relieve, sus tipos y, finalmente, los minerales y rocas que podemos encontrar.

Como ya hemos mencionado durante toda la programación, utilizaremos el trabajo cooperativo como base del aprendizaje y forma de promover el trabajo en equipo. Nuestro hilo conductor esta vez se centrará en Obélix, famoso en toda la Galia por trabajar con menhires. Éste acompañará a los alumnos durante las sesiones mostrándoles su oficio.

En esta unidad didáctica pretendemos que los alumnos descubran los diferentes conceptos que vamos a tratar y experimenten utilizando los medios que les rodean para obtener el aprendizaje. Para ello, en cada sesión se les propondrá diferentes retos que deberán ir resolviendo.

Finalmente, a lo largo de la unidad se desarrollarán una serie de actividades y talleres para que los alumnos trabajen de forma contextualizada los contenidos. A través de estos se pretende conseguir un aprendizaje real y significativo.

2. Objetivos.

- Definir qué es la geosfera e identificar las tres capas que forman la geosfera y sus características.
- Definir qué son las placas tectónicas y describir sus movimientos.
- Definir qué es un volcán y un terremoto y conocer cómo se producen.
- Conocer e identificar los diferentes tipos de relieve.
- Clasificar los minerales y rocas según dureza, brillo, hábito y color.
- Desarrollar habilidades de cooperación y trabajo en equipo.
- Desarrollar la creatividad y utilizar diferentes recursos para la obtención de información.

3. Contenidos y relación con las competencias clave.

Conceptuales:

- La geosfera: definición.
- Las capas de la geosfera y sus características.

- Placas tectónicas: definición, evolución y sus movimientos.
- Volcanes y terremotos.
- Los tipos de relieve.
- Minerales, rocas y su clasificación.

Procedimentales:

- Visionado de diferentes vídeos para abordar la materia.
- Realización de experimentos sobre las diferentes capas que componen la geosfera, las placas tectónicas, los volcanes y los terremotos.
- Creación de un modelo virtual con los tipos de relieve a través del videojuego "Minecraft".

Actitudinales:

- Participación activa en las diferentes actividades en grupo.
- Valoración tanto del trabajo en grupo como el propio.
- Desarrollo de la responsabilidad y la capacidad de esfuerzo.

4. Criterios de evaluación.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Definir qué es la geosfera e identificar las tres capas que forman la geosfera y sus características.	1.1 Define, de forma oral o escrita, el concepto de geosfera. 1.2 Identifica el núcleo, manto y corteza y reconoce sus características.
2. Definir qué son las placas tectónicas y describir sus movimientos.	2.1 Define, de forma oral o escrita, el concepto de placa tectónica. 2.2 Conoce y entiende la formación del relieve y las eras de los continentes. 2.3 Reconoce y explica el movimiento de las placas convergentes, divergentes y transformantes.
3. Definir qué es un volcán y un terremoto y conocer cómo se producen.	3.1 Define, de forma oral o escrita, el concepto de volcán y terremoto.

	<p>3.2 Comprende cómo se forman y producen los volcanes y terremotos.</p> <p>3.3 Recoge datos sobre los volcanes y terremotos activos.</p>
4. Conocer y reconocer los diferentes tipos de relieve.	4.1 Identifica los diferentes tipos de relieve de interior, de costa y oceánico.
5. Clasificar los minerales y rocas según dureza, brillo, hábito y color.	<p>5.1 Identifica y explica las diferencias entre rocas y minerales.</p> <p>5.2 Sabe diferenciar los minerales según su dureza, brillo, hábito y color.</p>
6. Desarrollar habilidades de cooperación y trabajo en equipo.	<p>6.1 Utiliza estrategia para llevar a cabo el trabajo en equipo.</p> <p>6.2 Participa en las actividades de grupo fomentando el respeto.</p>
7. Desarrollar la creatividad y utilizar diferentes recursos para la obtención de información.	<p>7.1 Muestra una actitud de confianza y creatividad.</p> <p>7.2 Busca, selecciona y organiza información obtenida en diferentes fuentes de información.</p>

4.1 Mínimos exigibles.

- Identificar las tres capas que forman la geosfera y sus características.
- Describir los movimientos de las placas tectónicas.
- Conocer y reconocer los diferentes tipos de relieve.

5. Metodología y actividades.

A lo largo de esta unidad didáctica se empleará una metodología activa donde el alumno, aparte de recibir el aprendizaje, sea capaz de crear el suyo propio. El profesor será un modelo de guía y los alumnos serán principalmente los protagonistas del aprendizaje.

Todas las sesiones estarán acompañadas de una rutina de pensamiento, para que los alumnos puedan identificar el conocimiento previo que ya poseen, cuáles son sus intereses, qué quieren saber y qué van aprender. Así mismo, en cada sesión aparecerá el hilo conductor sobre Astérix y Obélix, donde Obélix, como experto en menhires y en todo tipo de rocas y terrenos, les propondrá diferentes retos.

También, en la mayoría de sesiones, se dedicarán los primeros minutos de la clase para hacer un breve repaso de lo que se ha visto anteriormente. Este continuo repaso fomenta y facilita que los alumnos puedan repasar y así no tener tanta carga al final de la unidad.

Finalmente, esta unidad didáctica destaca por los innumerables talleres y experiencias que realizarán los alumnos para construir el conocimiento. En todas las actividades se aplicará el aprendizaje cooperativo, esto facilita que los alumnos se ayuden entre ellos para adquirir los diferentes conocimientos.

Sesión 1: El arte del menhir.

La sesión comenzará con el profesor leyendo un relato donde Obélix invita a los alumnos a conocer su oficio, la escultura de menhires. El personaje propone que para que los alumnos realmente conozcan este arte, lo primero que deben conocer son los orígenes y procedencia de las piedras... “no todas tienen las mismas características de dureza, color y textura, y el artista tiene que conocer bien el material con el que va a trabajar en su obra”. Para ello, les presentará una serie de preguntas, que se resolverán en las diferentes sesiones:

- ¿Qué es la geosfera?
- ¿Cómo se forman las montañas, los valles, mesetas, golfos...?
- ¿Cómo se producen los terremotos y volcanes?
- ¿Qué tipo de relieve hay?
- ¿Por qué hay diferentes tipos de rocas? ¿Qué diferencia hay entre ellas?

A continuación, después de presentar esta serie de preguntas se les dará cinco hojas con la rutina de pensamiento KWL ([Anexo 4](#)), en cada una escribirán cada pregunta. Primero, individualmente responderán a las cuestiones: ¿qué es? y ¿qué quiero saber? de cada

una de ellas. Una vez que acaben lo pondrán en común con su grupo cooperativo y posteriormente con todos los compañeros de la clase. La última pregunta, sobre qué he aprendido, se contestará al final de cada sesión.

Sesión 2: Viaje al centro de la Tierra.

Al comienzo de la clase el docente leerá otro relato de Obélix donde les propone iniciar una gran aventura: emprender un viaje hasta el centro de la Tierra para explorar sus capas para, finalmente, hacer un modelo de estas. Para ello el profesor reproducirá el siguiente vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=dzk HxccUIQ>

Tras el visionado, preguntará a los alumnos qué es la geosfera y las capas que la componen, para situar a los alumnos y activar el conocimiento. Posteriormente, para explicar cada capa, harán el siguiente taller mientras reproducen nuevamente el vídeo ([Anexo 15](#)):

Reproducirán la explicación del núcleo, después identificarán sus características y lo representarán:

- En un vaso de agua pondrán un poco de agua y colorante alimenticio rojo para representar el núcleo de la tierra. Después el profesor preguntará las características principales.

Reproducirán la explicación del manto, después identificarán sus características y lo representarán:

- En un cuenco verterán detergente, cola blanca y pintura marrón para crear una masa viscosa. Luego lo introducirán en el vaso junto con el núcleo. Con este material el profesor aprovechará y preguntará las propiedades principales del manto.

Reproducirán la explicación de la corteza, después identificarán sus características y lo representarán:

- Cortarán un círculo en una lámina de corcho o un cartón para representar la corteza. Una vez finalizada, el profesor preguntará las características de la corteza.

Por último, los alumnos completarán la rutina de pensamiento rellenando el apartado: ¿Qué he aprendido?

Sesión 3 y 4: La formación del relieve.

El profesor traerá otro relato de Obélix a los alumnos. Esta vez el personaje nos presentará las placas tectónicas, sus características. Y mencionará sus tres movimientos, pero para explicar cada uno de ellos propondrá la siguiente actividad:

1. Placas convergentes: cada alumno y el profesor tendrá una galleta Óreo. La abrirán de tal forma que la crema se quede en una de las tapas y la otra se queda sin crema, esta última la reservaran para los siguientes movimientos de las placas. Colocarán la Óreo con crema debajo de los dientes, concretamente los paletos, y presionará la crema contra los dientes formándose un relieve. Con ello explicará la formación del relieve y las montañas.

2. Placas divergentes: Con la otra tapa la dividirán en dos y explicará el movimiento divergente separando las dos mitades. Explicará que con este movimiento se forman los volcanes y mirarán con las tablets en la siguiente página la acción volcánica en el mundo a tiempo real y analizarán cuales son peligrosos y cuáles no. (<http://volcanes.onlinegratis.tv/activostiempporeal/>).

3. Placas transformantes: con la tapa que hemos dividido por la mitad harán un movimiento de fricción para representar el movimiento transformante. A partir de ahí, explicará el profesor cómo con este movimiento se provocan los terremotos y, al igual que con el tema de los volcanes, accederán a la página adjunta donde se muestran terremotos a tiempo real y analizarán cuales son peligrosos y cuáles no. (<https://terremotos.tutiempo.net/20-septiembre-2019.html>)

Para terminar, Obélix les reta a realizar un volcán en miniatura y hacerle entrar en erupción. Para ello antes, cada equipo deberá repartir quien se encarga de traer el material al día siguiente, para elaborar el volcán.

Deberán diseñar un volcán con el material que han traído (botella, plastilina, papeles, arena, tierra, ramas...), presentarlo y todos a la vez harán que entre en erupción (mezclar vinagre con bicarbonato) ([Anexo 16](#)). El profesor entonces preguntará el motivo de la erupción si fuese un volcán real.

Por último, los alumnos completarán la rutina de pensamiento rellenando el apartado: ¿Qué he aprendido?

Sesión 5: Tipos de relieve.

El profesor leerá un relato de Obélix en el que presentará la sesión con la siguiente canción. Los alumnos deberán bailar y cantarla:

[https://www.youtube.com/watch?v= BijCW1cXiM](https://www.youtube.com/watch?v=BijCW1cXiM)

Una vez hayan reconocido los diferentes relieves que hay, el profesor seguirá leyendo el relato de Obélix. En él explicará que deben diseñar un paisaje en el videojuego de Minecraft, el único requisito es que deben aparecer todos los tipos de relieve que se mencionan en la canción.

Cada grupo pondrá un título y presentará, ante la clase, el mundo que han creado con su relieve ([Anexo 17](#)).

Por último, los alumnos completarán la rutina de pensamiento rellenando el apartado ¿qué he aprendido?

Sesión 6: Menhires y sus características.

Obélix vuelve con otro reto, esta vez ya saben de dónde salen las rocas, pero ahora les propone investigar sobre qué son concretamente y como diferenciarlas. Para ello, Obélix les propone el siguiente círculo inteligente:

- Lingüística: ¿conoces alguna canción o cuento sobre las rocas?
- Lógico-Matemático: Si una roca pesa 58kg, otra 36hg y otra 52dag ¿Cuántos kg pesarán las tres a la vez?
- Visoespacial: ¿Qué colores y formas pueden tener las rocas?

- Corporal cinestésica: ¿Cómo colocarías tu cuerpo para imitar a una roca?
- Naturalista: ¿Dónde podemos encontrar las rocas?
- Musical: ¿Qué sonido hacen dos rocas cuando chocan?
- Interpersonal: ¿Qué sientes cuando coges una roca?
- Intrapersonal: ¿Qué pasaría si no tuviéramos rocas?

Estas preguntas las realizarían en grupos cooperativos. A continuación, el profesor repartiría una serie de rocas y minerales a cada grupo. Los alumnos realizarían la siguiente rutina “Pienso, Me pregunto e Investigo” ([Anexo 3](#)). Con él deben observar los minerales y rocas para establecer qué diferencias hay. Después se reproducirá el siguiente vídeo para identificar las diferencias:

<https://www.youtube.com/watch?v=XQJWUUMTKgo>

Además, clasificarán los minerales según la dureza, brillo, hábito y color. Para ello en una cartulina colocaran de mayor a menor dureza todos los minerales, luego de mayor a menor brillo, así mismo con el hábito y para terminar por el color ([Anexo 18](#)).

Por último, los alumnos completarán la rutina de pensamiento rellenando el apartado: ¿Qué he aprendido?

Sesión 7: ¡Al museo de mini menhires!

Obélix invitará a los alumnos a visitar pequeños menhires en el Museo Geominero de la Comunidad de Madrid. Obélix les pondrá a prueba para ver lo que han aprendido en clase. Primero realizarán un taller que presentará la institución llamado “Descubrir las rocas y los minerales- Aprendiz de geólogo”.

Una vez terminen el taller el profesor dará, por grupos, una lista de minerales. Obélix les reta a buscarlos por el museo y los clasifiquen según la dureza, brillo, hábito y color. Ganará el equipo que más minerales haya encontrado y más aciertos haya tenido.

Sesión 8: Socrative.

En esta sesión los alumnos pondrán a prueba lo que han aprendido en esta unidad didáctica. Para ello, tendrán que enfrentarse al reto de Obélix. Será una prueba por equipos y otra individual.

Por equipos: tendrán una Tablet por equipo. A través de la aplicación Socrative se les planteará una serie de preguntas sobre los contenidos, que deberán contestar entre todos y conseguir mayor puntaje que el resto de equipos. Ganará el equipo que más preguntas haya acertado.

Individual: cada alumno tendrá una Tablet. Al igual que antes, a través de la aplicación Socrative se les planteará las mismas preguntas y deben contestar correctamente. Esto será muy útil para que tanto el profesor como el alumno evalúen lo aprendido ([Anexo 19](#)).

6. Materiales curriculares y otros recursos didácticos:

- Recursos materiales: el libro de texto, fichas con información, ordenador, proyector, tablets, pizarra digital, vídeos, vasos de plástico transparentes, agua, colorante rojo, cuencos, cucharas, detergente, cola blanca, pintura marrón, cartón o corcho, galletas Óreo y tijeras
- Recursos humanos: El profesor y los alumnos de 4º de Educación Primaria.
- Recursos ambientales: el aula, el Museo Geominero, sala de ordenadores.

7. Medidas de atención a la diversidad.

Para que el alumno con discapacidad sensorial auditiva pueda participar en todas las sesiones se han diseñado una serie de medidas:

- Todos los vídeos y canciones que se reproduzcan en clase se activarán los subtítulos. En el caso de que no haya el profesor transcribirá los contenidos en una ficha para que el alumno los tenga y pueda seguir el vídeo o canción.
- Los textos que se lean en voz alta como los retos de Obélix o el cómic se le entregará previamente para que los lea y sepa de que se está hablando.

- La mayoría de las sesiones están enfocadas a la experimentación de los contenidos y el trabajo en equipo. Se asignará un alumno del equipo para que ayude a nuestro alumno con discapacidad sensorial auditiva a la hora de resolver y explicar nuevamente algún contenido.
- Al principio de la unidad se enseñará cómo signar en lengua de signos algunos contenidos como geosfera, volcán, terremoto, roca, mineral y relieve. Cuando se mencionen las palabras tanto el profesor como los alumnos deberán signarlas.
- Al realizar actividades de equipo los alumnos estarán continuamente debatiendo y dialogando. Para que el alumno este cómodo participando se controlará el ruido de la clase para que no se eleve. También su equipo tratará de hablar alto y mirándole de frente para que comprenda mejor. El profesor al dirigirse a él hará lo mismo.
- Para terminar, cada vez que se dé un nuevo contenido se mostrará un pictograma con la imagen de ese contenido para que el alumno identifique de qué se va hablar. ([Anexo 20](#))

8. Otros elementos que pueden estar de forma explícita.

a. Actividades complementarias y extraescolares.

Una de las actividades propuestas, concretamente en la séptima sesión, es la visita del Museo Geominero de la Comunidad de Madrid. Allí, realizarán una actividad propuesta por la institución, llamada “Descubrir las rocas y los minerales- Aprendiz de geólogo” y también otra actividad propuesta por el profesor para clasificar los diferentes minerales.

A su vez, de forma extracurricular y voluntaria se propondrá una salida a la Sierra de Madrid el sábado por la mañana con las familias. Durante la ruta de senderismo se realizarán un concurso de fotografías de los diferentes paisajes y relieves que encuentren. También se realizará una recolecta de rocas y minerales que se encuentren por el camino para identificar qué tipos son los que más abundan en esa zona y encontrar la mejor roca para hacer un menhir como los de Obélix.

b. Fomento de la lectura.

En esta unidad hay un continuo fomento de la lectura. El personaje Obélix en cada sesión les plantea diferentes retos que los alumnos deben leer con detenimiento,

comprenderlo y así fomentar la lectura comprensiva. También se fomenta la lectura a través de la información que deben leer y revisar los alumnos para adquirir los conocimientos. Finalmente, como hilo conductor de la PGA utilizaremos el libro de la colección de Astérix titulado “Obélix y compañía”. Al mismo tiempo, esta estrategia pretende dar a conocer estos cómics que, además de tener una gran calidad y humor, recoge, a lo largo de toda la colección, innumerables acontecimientos históricos y sus protagonistas. Un aliciente más para fomentar la cultura.

c. Fomento de las TIC.

En muchas de las sesiones utilizamos diversos recursos tecnológicos para presentar el contenido y las actividades de forma atractiva y divertida.

Los recursos audiovisuales, como vídeos, ayudan a la construcción de conocimiento significativo a través de imágenes y sonidos. Podemos llevar al aula elementos que no es posible visualizar en el aula, como en este caso las capas de la tierra o la erupción de un volcán, así los alumnos podrán hacer mapas mentales de los contenidos.

Por otra parte, es fundamental utilizar aplicaciones como Socrative para hacer más atractivo la realización de pruebas de conocimiento.

Finalmente, en una de las sesiones utilizamos el videojuego Minecraft para hacer un modelo de relieve con los diferentes tipos. La utilización de videojuegos en el aula fomenta la motivación del alumno por seguir aprendiendo y ofrece la posibilidad de emplear este recurso no solo para el ocio.

d. Fomento del inglés.

De forma transversal podemos trabajar vocabulario en inglés en la quinta sesión. Esto se debe a que en el juego de Minecraft los materiales y herramientas aparecen en inglés por lo que previamente, antes de iniciar la quinta sesión, los alumnos aprenderán y repasarán todo el vocabulario necesario.

e. Educación en valores.

A través del trabajo cooperativo se impulsa el trabajo en equipo. Esto favorece que los alumnos desarrollen valores tales como la responsabilidad, el respeto, la confianza y sobre todo promueve que los alumnos resuelvan conflictos de forma autónoma.

También, aprovechando la lectura del cómic “Obélix y Compañía” se tratará el tema sobre la avaricia. Que efectos negativos tiene, en que momentos han sido avariciosos y que deben hacer para no practicar este contravalor.

f. Competencias clave.

A la hora de diseñar esta unidad didáctica se ha valorado la importancia de cada una de las distintas competencias. A través de los diferentes recursos tecnológicos se trabajará la competencia digital. Es esencial trabajarlo, ya que muestra a los alumnos otro uso de las tecnologías y una conciencia de uso responsable de éstas.

Cabe destacar también la importancia de desarrollar la competencia social y cívica a través del trabajo en equipo, promoviendo que los alumnos se conciencien sobre la importancia del respeto hacia las personas y materiales que les rodean.

UNIDAD 6. ASTÉRIX Y OBÉLIX EN HISPANIA.

Temporalización: 8 sesiones

Fechas: del 21/02/2022 al 18/03/2022

1. Justificación del tema de la unidad didáctica.

Tras haber visto en unidades anteriores las características del mundo en el que vivimos, esta vez nos acercaremos a un contexto más próximo de los alumnos y nos centraremos en España. Veremos los accidentes del relieve interior y costero más relevantes, los mares y el océano que rodea a España y sus ríos más importantes. Así mismo también veremos las diferentes comunidades y provincias que forman España. Finalmente deberán señalar todos estos elementos en un mapa físico y político para que conozcan en qué comunidades y provincias se encuentran los diferentes relieves y ríos.

Nuevamente utilizaremos un cómic sobre nuestros personajes heroicos, titulado de la misma forma que la unidad didáctica “Astérix en Hispania”. En ella, los personajes junto

a los alumnos deben ayudar a Pepe, hijo de un jefe de una aldea Hispana, a volver a su hogar. Para ello, se les presentará un itinerario de viaje para poder esquivar a las tropas romanas y llegar a la aldea. Los personajes junto a los alumnos deberán primero conocer a fondo la zona para poder llegar sanos y salvos.

Para terminar, continuaremos utilizando metodologías con las que el alumno construya, junto al resto de compañeros, su propio conocimiento. Se les invitará a conocer y descubrir las características culturales de las comunidades autónomas y provincias que hay en España y, de esta manera, reconozcan la riqueza cultural de nuestro país

2. Objetivos.

- Diferenciar entre mapa político y físico.
- Nombrar y señalar en un mapa físico el océano y los mares que rodean España.
- Nombrar y señalar en un mapa físico los ríos más importantes de España, sus afluentes y describir sus características principales.
- Nombrar y señalar en un mapa físico los principales accidentes del relieve interior y costero de España y describir sus características.
- Describir y comparar los diferentes paisajes que posee España.
- Señalar en un mapa político de España las comunidades autónomas, sus provincias y describir características culturales.
- Colaborar y ayudar a los compañeros de clase.
- Fomentar el uso responsable de las TIC.

3. Contenidos y relación con las competencias clave.

Conceptuales:

- Mapa político y mapa físico.
- Océano y mares que rodean España.
- Ríos más importantes de España y afluentes.
- Relieve interior de España.
- Relieve costero de España.
- Comunidades autónomas y provincias de España
- Paisajes de España.

Procedimentales:

- Representación del relieve del interior y costero de España en una maqueta con materiales naturales.
- Investigación sobre las comunidades autónomas de España.
- Elaboración de un puzle sobre las comunidades autónomas y las provincias de España.
- Creación de un modelo virtual de los paisajes de España a través del videojuego “Minecraft”.
- Uso de las TIC como fuente de información.

Actitudinales:

- Valoración y respeto de la riqueza y diversidad cultural de España.
- Colaboración y ayuda a los compañeros de clase.

4. Criterios de evaluación.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Diferenciar entre mapa político y físico.	1.1. Comprende qué es un mapa político. 1.2. Comprende qué es un mapa físico.
2. Nombrar y señalar en un mapa físico el océano y los mares que rodean España.	2.1. Nombra y localiza el océano Atlántico y sus características principales. 2.2. Nombra y localiza el mar Cantábrico y Mediterráneo y sus características principales.
3. Nombrar y señalar en un mapa físico los ríos más importantes de España, sus afluentes y describir sus características principales.	3.1. Nombra y localiza los ríos más importantes de la vertiente mediterránea y sus características principales. 3.2. Nombra y localiza los ríos más importantes de la vertiente atlántica y sus características principales. 3.3. Nombra y localiza los ríos más importantes de la vertiente

	cantábrica y sus características principales.
4. Nombrar y señalar en un mapa físico los principales accidentes del relieve interior y costero de España y describir sus características.	4.1. Nombra y localiza los principales sistemas montañosos y cordilleras de España. 4.2. Nombra y localiza las montañas más altas de España. 4.3. Nombra y localiza los principales cabos, golfos e islas de España.
5. Describir y comparar los diferentes paisajes de España.	5.1. Identifica y localiza los diferentes tipos de paisajes de España. 5.2. Describe las características de los paisajes.
6. Señalar en un mapa político de España las comunidades autónomas, sus provincias y describir características culturales.	6.1. Nombra y señala en un mapa político de España las comunidades autónomas y sus provincias. 6.2. Analiza e investiga sobre algunas características culturales de las comunidades autónomas.
7. Colaborar y ayudar a los compañeros de clase.	7.1. Colabora con el resto de compañeros de clase. 7.2. Ayuda a los compañeros de clase.
8. Fomentar el uso responsable de las TIC.	8.1. Utiliza las TIC, de forma responsable, como fuente de información.

4.1 Mínimos exigibles.

- Diferenciar entre mapa político y físico.
- Señalar en un mapa físico el océano, los mares, los ríos, el relieve interior y costero más importantes de España.
- Nombrar los diferentes paisajes característicos de España.
- Señalar en un mapa político las distintas comunidades autónomas y sus provincias.

UNIDAD 7. ASTÉRIX Y OBÉLIX EN BUSCA DEL PRIMER DRUIDA.

Temporalización: 8 sesiones

Fechas: del 21/03/2022 al 22/04/2022

1. Justificación del tema de la unidad didáctica.

Con esta unidad didáctica inauguramos el Bloque 4: las huellas del tiempo. Las sesiones se enfocarán a enseñar a los alumnos la línea del tiempo y sus etapas, cuáles son los orígenes del ser humano y su evolución. Sobre todo esta unidad didáctica estará centrada en enseñar la Prehistoria y sus periodos.

El hilo conductor de Astérix y Obélix esta vez hablará de la extraña enfermedad que tiene el jefe de los galos, Abraracurcix. Panoramix, el druida enviará a los protagonistas y a los alumnos a un viaje temporal para encontrarse con el primer druida para que les entregue la pócima ancestral con la cura.

A lo largo de las sesiones se animará a los alumnos a investigar sobre su pasado y su origen. Se promoverá la curiosidad y el espíritu crítico para que sea posible. Se les presentará una serie de experiencias y talleres para interiorizar los conocimientos y comprender cómo vivía el ser humano en la Prehistoria.

2. Objetivos.

- Construir una línea del tiempo y colocar las edades históricas y sus eventos principales.
- Identificar los principales homínidos y analizar la evolución humana.
- Conocer que es la Prehistoria su inicio, final y enumerar sus etapas.
- Analizar las características principales del Paleolítico.
- Analizar las características principales del Neolítico.
- Analizar las características principales de la Edad de los Metales.
- Localizar los principales yacimientos prehistóricos en la Península Ibérica.
- Desarrollar la curiosidad y el espíritu crítico para descubrir los orígenes de la humanidad y su evolución.

3. Contenidos y relación con las competencias clave.

Conceptuales:

- La línea del tiempo, las edades históricas y sus eventos principales.
- Evolución humana.
- La Prehistoria y sus periodos.
- Paleolítico: economía, sociedad, política y cultura.
- Neolítico: economía, sociedad, política y cultura.
- Edad de los Metales: economía, sociedad, política y cultura.
- Prehistoria en la Península Ibérica.

Procedimentales:

- Elaboración de un mural sobre la línea del tiempo.
- Experimentación y construcción de materiales, arte e inventos de cada periodo prehistórico.
- Realización de diferentes talleres para experimentar cómo vivía el ser humano en la Prehistoria.
- Investigación, creación de una presentación y exposición de los principales yacimientos prehistóricos en la Península Ibérica.

Actitudinales:

- Reflexión e Iniciativa a la hora de exponer dudas e inquietudes por el origen del ser humano y su evolución.

4. Criterios de evaluación.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Construir una línea del tiempo y colocar las edades históricas y sus eventos principales.	1.1. Localiza en una línea del tiempo las edades históricas. 1.2. Identifica los eventos principales de cada edad histórica.
2. Identificar los principales homínidos y analizar la evolución humana.	2.1. Conoce el nombre de los cinco principales homínidos. 2.2. Identifica las principales características de cada homínido.

3. Conocer que es la Prehistoria su inicio, final y enumerar sus etapas.	3.1. Define, de forma oral o escrita, el concepto de Prehistoria. 3.2. Localiza la Prehistoria en la línea del tiempo e identifica sus etapas.
4. Analizar las características principales del Paleolítico.	4.1. Investiga y selecciona información relevante sobre las características principales del Paleolítico.
5. Analizar las características principales del Neolítico.	5.1. Investiga y selecciona información relevante sobre las características principales del Neolítico.
6. Analizar las características principales de la Edad de los Metales.	6.1. Investiga y selecciona información relevante sobre las características principales de la Edad de los Metales.
7. Localizar los principales yacimientos prehistóricos en la Península Ibérica.	7.1. Investiga y selecciona información relevante sobre los principales yacimientos prehistóricos en la Península Ibérica.
8. Desarrollar la curiosidad y el espíritu crítico para descubrir los orígenes de la humanidad y su evolución.	8.1. Desarrolla la curiosidad y el interés por los orígenes y evolución del ser humano. 8.2. Desarrolla el espíritu crítico a la hora de investigar sobre los orígenes y evolución del ser humano.

4.1 Mínimos exigibles.

- Nombrar las edades de históricas.
- Identificar la especie Homo Sapiens como última evolución del ser humano.
- Conocer qué es la Prehistoria, su inicio, final y enumerar sus etapas.
- Enumerar algunas las características principales del Paleolítico, Neolítico y de la Edad de los Metales.

5. Metodología y actividades.

Para esta unidad didáctica emplearemos metodologías activas como el trabajo cooperativo y la animación a la investigación. A través de estas técnicas se pretende que los alumnos desarrollen y creen su propio aprendizaje.

Las sesiones de aprendizaje comenzarán con una rutina de pensamiento para introducir el temario e identificar el conocimiento previo que poseen. También se emplearán técnicas cooperativas como el folio giratorio y cabezas juntas, para trabajar la cooperación y el diálogo. Finalmente, en la mayoría de sesiones trabajaremos con rincones donde experimentarán y realizarán diversos talleres, para comprender la forma de vida del ser humano en la Prehistoria.

Continuaremos con el hilo conductor leyendo un fragmento del cómic “Astérix el escudo averno”. La historia comienza con todos los galos reunidos ya que Abraracurcix, el jefe, se encuentra enfermo. Panoramix, el druida, le revisa para saber qué tiene y qué tratamiento debe emplear. El profesor parará en este punto y modificará la historia, explicará a los alumnos que esta vez Panoramix no tiene una solución para su cura. Por tanto, pedirá a Astérix, Obélix y a los alumnos que emprendan un viaje temporal para encontrar al primer druida y les prepare la pócima ancestral que, según las leyendas, cura cualquier enfermedad.

Sesión 1: Planificando el viaje.

La sesión comenzará con el profesor leyendo las primeras páginas del cómic “Astérix el escudo averno”. Una vez leído, como se ha mencionado anteriormente, el profesor transmitirá el comunicado de Panoramix, anunciando que deben realizar un viaje temporal para encontrarse con el primer druida y conseguir la cura ancestral. Pero antes de comenzar deben conocer la línea del tiempo y saber las diferentes épocas que compone la Prehistoria e Historia y a cuál deben viajar.

A cada grupo cooperativo se le asignará una época histórica, se les entregará, una Tablet, papel continuo y material necesario para realizar un mural. Este contendrá el nombre de la época, la fecha y dibujos representando los hechos que determinaron el inicio y fin de cada época ([Anexo 21](#)). No todos los murales tendrán el mismo tamaño,

deberán calcular cuántos años tiene cada época y por cada año añadir un milímetro para representar los años con medidas. Por tanto, cada mural deberá medir más o menos:

- Prehistoria: esta será la excepción, deberá medir 5m, también se añadirán el Paleolítico, el Neolítico y la Edad de los Metales.
- Edad Antigua: 3,4m
- Edad Media: 1 m
- Edad Moderna: 29 cm
- Edad Contemporánea: 23 cm

Una vez que hayan terminado los murales, la clase se desplazará al pasillo y deberán colocar en orden cada época. A continuación cada equipo explicará el nombre, los hechos, el inicio y fin de la época que les haya tocado. Dicho mural se colocará en la pared de la clase, el profesor colocará unas imágenes de Astérix y Obélix para indicar en que época se encuentran (la Edad Antigua) y moverlos a la que deben viajar (Prehistoria). Este mural les acompañará el resto de unidades didácticas.

Sesión 2: ¿De dónde venimos?

Antes de hacer su viaje temporal se les preguntará a los alumnos hasta dónde deberíamos viajar en la Prehistoria para conocer al primer druida y el origen y aparición del ser humano. Para ello, contaremos con la ayuda de los estudiantes de 1º de la ESO. Se colocarán en parejas de tal forma que un alumno de secundaria esté con uno de primaria.

Comenzaremos con el visionado de un breve vídeo y la rutina de pensamiento, pienso, me intereso e investigo ([Anexo 3](#)): https://www.youtube.com/watch?v=ru8ifph_q9o

A continuación a cada pareja se les entregará el Manual de la Evolución ([Anexo 22](#)), en el deben ir completando las características de cada homínido: aspecto, antigüedad, lugar de procedencia capacidad craneal y características principales. Se establecerán cinco rincones con cada homínido (*Australopithecus*, *Homo Habilis*, *Homo Erectus*, *Homo Neanderthalensis* y *Homo Sapiens*), deberán ir libremente a cada puesto y en ellos rellenar el Manual de la Evolución con el material que encuentren. Los alumnos de 1º de la ESO, los cuales ya han dado este tema previamente, ayudarán al alumno asignado

para ir completando todos los apartados y ayudarles con las inquietudes y dudas que surjan.

Una vez que todas las parejas tengan el manual completo se juntará toda la clase y compartirán todos los datos que han recogido en los rincones, también se resolverán aquellas preguntas que no hayan podido resolver. Finalmente, visualizarán el siguiente vídeo como conclusión de la sesión:

<https://www.youtube.com/watch?v=iTDXJfSSqIE>

Para terminar, una vez visto el tema de la Evolución Humana, los alumnos identificarán el Paleolítico como comienzo de su viaje temporal. Para ello, Panoramix les dará una pócima que les hará viajar en el tiempo. A cada alumno se les dará un vaso con una bebida (zumo o refresco) y deberán beberlo a la vez inaugurando su viaje temporal.

Sesión 3: Paleolítico.

En esta sesión se les dará la bienvenida al Paleolítico. Antes de buscar al primer druida deberán conocer un poco de este periodo. Primero realizarán la rutina de pensamiento KWL ([Anexo 4](#)), apuntando en una ficha qué saben de este periodo y qué quieren aprender. El apartado qué he aprendido lo rellenarán al final de la sesión. A continuación, se dividirá la clase en tres grupos quienes rotarán por tres rincones donde aprenderán las diferentes características:

- Rincón ¿Cómo vivían?: en este rincón se les explicará que siendo cazadores recolectores, eran nómadas, es decir que se trasladaban de un lugar a otro y vivían en cuevas o al aire libre en chozas. Para ello se les dará una serie de materiales como palos, cuerda y mantas, con ellos deberán diseñar y construir una o varias cabañas donde puedan entrar todos los alumnos ([Anexo 23](#)). Al igual que han podido montar las cabañas deberán desmontarlas y recogerlas para el siguiente grupo.
- Rincón ¿A qué se dedicaban?: En este rincón se les explicará a los alumnos que las actividades principales de ese periodo era la caza, pesca y recolección de frutos. También uno de los grandes inventos, el fuego con el que podían cocinar todos los alimentos que obtenían. Por tanto deberán elaborar las herramientas para este tipo de actividades con arcilla, palos y cuerdas ([Anexo 24](#)). Se les dará una serie de

imágenes con herramientas y tendrán una breve descripción explicando qué son y para qué sirven. Estos serán modelos para los alumnos.

- Rincón ¿Cuál era su arte y creencias?: en él se explicará su creencia religiosa animalista, el arte rupestre y que técnicas utilizaban (punteado, tinta plana y soplado). Se les darán imágenes con ejemplos de todas las técnicas, materiales como temperas (marrón, rojo y negro), un papel continuo arrugado simulando la roca y pajitas. Entre todos harán un mural y se colgará en la pared del aula ([Anexo 25](#)).

Una vez hayan terminado todos los rincones visualizarán el siguiente vídeo a modo de conclusión de la sesión y lo aprendido:

<https://www.youtube.com/watch?v=xORUH5kJHug>

Deberán apuntar en la rutina de pensamiento en el apartado que he aprendido, lo que hayan descubierto y crean que es importante.

Por último, se les comunicará que han encontrado al primer druida, quien es un chamán del Paleolítico. Se les entregará un frasco con la pócima ancestral de curas. Pero se les explicará que hay un problema: la pócima para regresar no es suficientemente fuerte, por tanto, deberán viajar por los diferentes periodos de la Prehistoria hasta volver a la Edad Antigua. A cada alumno se les dará un vaso con una bebida (zumo o refresco) y deberán beberlo a la vez, para viajar al siguiente periodo, el Neolítico.

Sesión 4: Neolítico.

Comenzarán la sesión dándoles la bienvenida al Neolítico. Empezamos con la rutina de pensamiento KWL ([Anexo 4](#)), en el que apuntarán en una ficha qué saben de este periodo y qué quieren aprender. El apartado qué he aprendido, lo rellenarán al final de la sesión.

Se explicará que ahora se han vuelto sedentarios, es decir, a diferencia del Paleolítico que eran nómadas, ahora comienzan a construir poblados y asentarse. Por ello cada grupo cooperativo será un poblado y deberán realizar las mismas actividades que se desarrollaban en el Neolítico.

Primero comenzarán poniendo un nombre a su poblado, luego pasaremos a la primera actividad donde se les explicará que en esa época se desarrolla la ganadería y agricultura. Cada grupo se hará experto en un tipo de cultivo y tendrá un cajón donde introducirán la tierra y las semillas asignadas. Este se guardará para la siguiente sesión sobre la Edad de los Metales.

La siguiente actividad consistirá en aprender los grandes inventos que se desarrollaron en este periodo: la rueda y la vela. Esta actividad buscará desarrollar su creatividad para diseñar y crear un invento nuevo y útil utilizando la rueda y la vela.

Finalmente, se hablará de la creación de cerámicas y telares, para cocinar y fabricar tejidos. Se dedicarán a crear vasijas con arcilla utilizando técnicas características del Neolítico ([Anexo 26](#)). También se hará una breve introducción de cómo se hace punto para elaborar bufandas. Estas las terminarán en casa.

Una vez hayan terminado visualizarán el siguiente vídeo a modo de conclusión de la sesión y lo aprendido:

<https://www.youtube.com/watch?v=OR1p2xgNptM>

Deberán apuntar en la rutina de pensamiento en el apartado que he aprendido, lo que hayan descubierto y crean que es importante.

Para continuar el viaje temporal, a cada alumno se les dará un vaso con una bebida (zumo o refresco) y deberán beberlo a la vez, para viajar al siguiente periodo, la Edad de los Metales.

Sesión 5: Edad de los Metales.

Comenzarán la sesión dándoles la bienvenida a la Edad de los Metales. Una vez más empezaremos con la rutina de pensamiento KWL ([Anexo 4](#)), en el que apuntarán en una ficha qué saben de este periodo, qué quieren aprender y el apartado qué he aprendido lo rellenarán al final de la sesión.

Siguiendo la idea de los poblados continuaremos con la Edad de los Metales. Como indica su nombre, en este periodo el ser humano empieza a utilizar y trabajar metales como el hierro, cobre y bronce. Cada grupo realizará la rutina de pensamiento, comparar

– contrastar ([Anexo 5](#)), donde analizarán las semejanzas y diferencias entre estos tres metales. Contarán con las tablets para investigar, también deberán anotar qué materiales y herramientas se crearon con estos metales.

A continuación, utilizando los cultivos de la sesión anterior practicarán la actividad comercial de aquella época, el trueque. Se les dará una receta en el que explique qué cultivos necesitan. Deberán visitar a los diferentes equipos e intercambiar los cultivos que necesitan para elaborar la receta.

Una vez hayan terminado, visualizarán el siguiente vídeo a modo de conclusión de la sesión y lo aprendido:

<https://www.youtube.com/watch?v=Rw-5z5ZsTMU>

Deberán apuntar en la rutina de pensamiento en el apartado que he aprendido, lo que hayan descubierto y crean que es importante.

Para continuar el viaje temporal, a cada alumno se les dará un vaso con una bebida (zumo o refresco) y deberán beberlo a la vez, para viajar poder finalizar el viaje y volver a la Edad Antigua y salvar a Abraracurcix.

Sesión 6: Prehistoria en la Península Ibérica.

Esta sesión estará enfocada en descubrir y aprender los principales yacimientos que hay sobre la Prehistoria en la Península Ibérica. Primero, realizaremos la técnica cooperativa el folio giratorio donde tendrán que pasarse entre los miembros del equipo un folio e irán apuntando qué yacimientos conocen y dónde se encuentran. Esto servirá para activar el conocimiento y el interés por el tema.

Más adelante, se dividirá la clase en tres grupos y se les asignará un periodo de la Prehistoria. Tendrán que realizar una investigación sobre los principales yacimientos del periodo asignado y elaborar una presentación usando la aplicación Genial.ly. Para desarrollar esta actividad los alumnos irán a la sala de ordenadores.

En la presentación deberán proyectar una imagen del yacimiento, el lugar donde se encuentra y qué objetos o pinturas podemos encontrar en ellos. Finalmente, expondrán al final de la sesión sus presentaciones.

Sesión 7: Visita al Museo Arqueológico.

Panoramix, invitará a los alumnos a demostrarle todo lo que han aprendido en este viaje temporal. Realizarán una excursión al Museo Arqueológico Nacional donde primero realizarán una actividad elaborada por el profesor. Por grupos cooperativos se les entregará una lista con imágenes de algunos objetos que están expuestos en el museo, deberán recorrer las salas del museo, buscarlos e identificar a qué periodo Prehistórico pertenece y para qué servían.

Finalmente, realizarán una visita guiada con el museo para mostrarles todos los objetos que poseen de la Prehistoria.

Sesión 8: Pon a prueba tu conocimiento.

Esta sesión estará enfocada al repaso de todos los conocimientos obtenidos y poner a prueba a los alumnos para saber y evaluar lo que han aprendido.

Primero comenzaremos realizando la técnica cooperativa cabezas juntas numeradas. Dentro de cada equipo cooperativo se numerarán del 1 al 4 y se les plantearán diferentes preguntas sobre los diferentes contenidos que se han ido dando en las sesiones. Primero pensarán la respuesta de forma individual, luego con su pareja de hombro y finalmente juntarán las cabezas todo el grupo y debatirán sobre la respuesta correcta. El alumno con el rol Panoramix (supervisor) se asegurará de que todos los alumnos sepan la respuesta. Después de este periodo de debate, el profesor elegirá un número al azar y un alumno de cada grupo deberá dar la respuesta consensuada por su equipo.

Una vez se haya realizado este repaso grupal, de forma individual realizarán una prueba escrita donde se les preguntarán cuestiones similares a las de la actividad cooperativa ([Anexo 27](#)). A través de esta prueba los alumnos demostrarán lo que han aprendido a lo largo de las sesiones.

6. Materiales curriculares y otros recursos didácticos.

- Recursos materiales: el libro de texto, fichas con información, ordenador, proyector, tablets, pizarra digital, vídeos, tijeras, papel continuo, temperas, palos, mantas, pinceles, pajitas, arcilla, folios, fichas.

- Recursos humanos: El profesor y los alumnos de 4º de Educación Primaria.
- Recursos ambientales: el aula, el Museo Arqueológico Nacional, sala de ordenadores.

7. Medidas de atención a la diversidad.

Para que el alumno con discapacidad sensorial auditiva pueda participar en todas las sesiones se han diseñado una serie de medidas:

- Todos los vídeos y canciones que se reproduzcan en clase se activarán los subtítulos. En el caso de que no haya el profesor transcribirá los contenidos en una ficha para que el alumno los tenga y pueda seguir el vídeo o canción.
 - Los textos que se lean en voz alta como el cómic se le entregará previamente para que los lea y sepa de qué se está hablando.
 - La mayoría de las sesiones están enfocadas al trabajo en equipo. Se asignará un alumno del equipo para que ayude a nuestro alumno con discapacidad sensorial auditiva a la hora de resolver y explicar nuevamente algún contenido.
 - Al principio de la unidad se enseñará cómo signar en lengua de signos algunos contenidos como Prehistoria, Paleolítico, Neolítico, Edad de los Metales, herramientas, inventos, etc. Cuando se mencionen las palabras tanto el profesor como los alumnos deberán signarlas.
 - Al realizar actividades de equipo los alumnos estarán continuamente debatiendo y dialogando. Para que el alumno este cómodo participando se controlará el ruido de la clase para que no se eleve. También su equipo tratará de hablar alto y mirándole de frente para que comprenda mejor. El profesor al dirigirse a él hará lo mismo.
 - Para terminar, cada vez que se dé un nuevo contenido se mostrará un pictograma con la imagen de ese contenido para que el alumno identifique de qué se va hablar.
- ([Anexo 28](#))

8. Otros elementos que pueden estar de forma explícita.

a. Actividades complementarias y extraescolares.

Una de las actividades propuestas, concretamente en la séptima sesión, es la visita del Museo Arqueológico Nacional de la Comunidad de Madrid. Allí, realizarán una visita

guiada por la institución y también otra actividad propuesta por el profesor para identificar los diferentes objetos que poseen de la Prehistoria, clasificándolos según el periodo.

A su vez, de forma extracurricular y voluntaria se propondrá una salida con las familias durante un fin de semana a Burgos. En él se visitará el Museo de la Evolución Humana e irán al Yacimiento de Atapuerca donde se les enseñará las diferentes simas halladas y a fabricar herramientas de la época.

b. Fomento de la lectura.

En esta unidad hay un continuo fomento de la lectura. Al comienzo de la sesión utilizando el hilo conductor de la PGA utilizaremos el libro de la colección de Astérix titulado “Astérix el escudo averno” deberán leer un fragmento para introducir la unidad didáctica. A su vez podrán acudir al rincón de la lectura donde podrán encontrar una serie de cuentos y libros sobre la Prehistoria y la Evolución Humana para fomentar la investigación y el descubrimiento. También se fomenta la lectura a través de la información que deben leer y revisar los alumnos para adquirir los conocimientos.

c. Fomento de las TIC.

A lo largo de las sesiones se emplearán diversos recursos tecnológicos para presentar el contenido y las actividades de forma atractiva y divertida.

Los recursos audiovisuales, como vídeos, ayudan a la construcción de conocimiento significativo a través de imágenes y sonidos. Este recurso es de gran utilidad como complemento de las explicaciones del profesor.

Por otra parte, introduciremos aplicaciones como Genial.ly para conocer otros métodos de exposición de conocimiento y desarrollar las habilidades tecnológicas.

d. Fomento del inglés.

Aprovechando el viaje al pasado, en la clase de Inglés se trabajará la conjugación del pasado simple. Esto servirá para poder comunicar eventos que han sucedido en el pasado y comprender como se utiliza.

e. Educación en valores.

A través de esta unidad didáctica, a nivel transversal, se pretende desarrollar el espíritu crítico con el que deben cuestionarse el mundo en el que viven y conocer nuestras procedencias. Con este objetivo, es esencial fomentar la curiosidad, despertar el interés por conocer los hechos del pasado e investigar sobre ello. También fomentar el valor de compartir, ya que en muchos de los talleres tendrán el mismo material y deberán respetar los turnos de uso y saber cómo compartirlos.

f. Competencias clave.

Teniendo en cuenta todas las competencias claves que debe desarrollar los alumnos, se ha diseñado la unidad didáctica para trabajar cada una de ellas. A través de los diferentes momentos que se le brinda al alumno para dialogar, exponer ideas y opiniones se trabajará la competencia lingüística. Es esencial trabajarlo, ya que ayuda a los alumnos a establecer estrategias comunicativas tanto en un grupo grande como en uno pequeño.

Cabe destacar también la importancia de desarrollar la competencia social y cívica a través del trabajo en equipo, promoviendo que los alumnos se conciencien sobre la importancia del respeto hacia el resto de alumnos y materiales que usaran en las sesiones.

Finalmente, una de las grandes competencias que se trabaja es la conciencia y expresiones culturales. Ya que los alumnos investigarán y aprenderán sobre sus orígenes, qué elementos culturales podemos encontrar en España y su importancia.

UNIDAD 8. ASTÉRIX Y OBÉLIX INAUGURAN LA GRAN PIRÁMIDE.

Temporalización: 8 sesiones

Fechas: del 25/04/2022 al 20/05/2022

1. Justificación del tema de la unidad didáctica.

Comenzamos con la Edad Antigua. Este periodo histórico se ha dividido en dos unidades didácticas. En concreto se centrará en la época prerromana en la que los alumnos descubrirán grandes civilizaciones como Mesopotamia, Egipto, India y China, así como los habitantes que poblaban la Península Ibérica durante ese periodo: los íberos, los

celtas y las colonias griegas y fenicias. Así mismo, también nos centraremos en sus características principales a nivel económico, político, social y cultural. Por último, se introducirá el origen de la escritura, probablemente el invento creado por el ser humano que ha tenido más trascendencia de la historia, y su evolución hasta la actualidad.

En este caso continuaremos con el viaje temporal de nuestros personajes. Esta vez han acabado en Egipto donde el gran faraón Keops quiere celebrar, junto con los líderes del resto de grandes civilizaciones, la inauguración de la Gran Pirámide de Guiza. Para ello, Keops pide a Astérix, a Obélix y a los alumnos que le enseñen las características principales de cada civilización y su alfabeto para poder escribir las invitaciones. Una vez celebrada la inauguración se trasladarán a la Península Ibérica para conocer más a fondo a sus habitantes y colonias y, de esta forma, introduciremos la siguiente unidad didáctica.

En este caso se empleará la metodología “grupo de expertos”, donde cada grupo cooperativo se hará experto en una civilización, pueblo prerromano o colonia, y se lo tendrán que explicar al resto de compañeros más adelante. Se les guiará para que investiguen y experimenten de primera mano cada civilización subrayando las aportaciones culturales que han incidido en nuestra cultura de hoy en día.

2. Objetivos.

- Identificar y localizar en el mapa dónde se asentaban las primeras grandes civilizaciones: Mesopotamia, Egipto, India y China.
- Investigar las características principales del sistema económico, político, social y cultural de las primeras grandes civilizaciones.
- Conocer los pueblos prerromanos que habitaban en la Península Ibérica y sus colonias.
- Investigar las características y rasgos principales del sistema económico, político, social y la cultura de los pueblos prerromanos que habitaban en la Península Ibérica y sus colonias.
- Descubrir el origen de la escritura y comprender su evolución hasta la actualidad.
- Desarrollar la autonomía a la hora de buscar información y tomar decisiones.

- Valorar y comprender la influencia cultural que tienen las grandes civilizaciones y las colonias de la Península en la cultura actual.

3. Contenidos y relación con las competencias clave.

Conceptuales:

- Mesopotamia: Economía, política, sociedad y cultura.
- Egipto: Economía, política, sociedad y cultura.
- India: Economía, política, sociedad y cultura.
- China: Economía, política, sociedad y cultura.
- Grecia: Economía, política, sociedad y cultura.
- Fenicios: Economía, política, sociedad y cultura.
- Pueblos prerromanos de la Península Ibérica: Economía, política, sociedad y cultura.
- Origen y evolución de la escritura.

Procedimentales:

- Investigación por grupos del sistema económico, político, social y la cultura de las primeras grandes civilizaciones, los pueblos prerromanos y las colonias.
- Creación de mapas conceptuales sobre el sistema económico, político, social y cultural de las primeras grandes civilizaciones, los pueblos prerromanos y las colonias.
- Elaboración e interpretación de un cuento sobre mitos y leyendas de cada civilización, pueblo y colonia.
- Representación de la evolución de la escritura a través de un mural.

Actitudinales:

- Valoración de la influencia cultural que han tenido las grandes civilizaciones y las colonias de la Península en la conformación de nuestra cultura actual.
- Manifestación de la autonomía en la búsqueda de información y toma de decisiones.

4. Criterios de evaluación.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Identificar y localizar las primeras grandes civilizaciones: Mesopotamia, Egipto, India y China.	1.1. Localiza en un mapa Mesopotamia. 1.2. Localiza en un mapa Egipto. 1.3. Localiza en un mapa la civilización India. 1.4. Localiza en un mapa la civilización China.
2. Investigar las características principales del sistema económico, político, social y cultural de las primeras grandes civilizaciones.	2.1. Investiga y selecciona información relevante sobre el sistema económico, político, social y cultural de las primeras grandes civilizaciones.
3. Conocer los pueblos prerromanos que habitaban en la Península Ibérica y sus colonias.	3.1. Enumera y localiza en un mapa los principales pueblos prerromanos de la Península Ibérica: celtas e íberos. 3.2. Enumera y localiza en un mapa las colonias de la Península Ibérica: griegos y fenicios.
4. Investigar las características principales del sistema económico, político, social y la cultura de los pueblos prerromanos que habitaban en la Península Ibérica y sus colonias.	4.1. Investiga y selecciona información relevante sobre el sistema económico, político, social y la cultura de los pueblos prerromanos que habitaban en la Península Ibérica. 4.2. Investiga y selecciona información relevante sobre el sistema económico, político, social y la cultura de las colonias de la Península Ibérica.

5. Descubrir el origen de la escritura y comprender su evolución hasta la actualidad.	5.1. Conoce el origen de la escritura 5.2. Comprender la evolución de la escritura hasta la actualidad.
6. Desarrollar la autonomía a la hora de buscar información y tomar decisiones.	6.1. Busca, selecciona y analiza información de forma autónoma. 6.2. Manifiesta autonomía en la toma de decisiones.
7. Valorar y comprender la influencia cultural que tienen las grandes civilizaciones y las colonias de la Península en la cultura actual.	7.1. Valora la riqueza cultural de las grandes civilizaciones y su influencia en la cultura actual

4.1 Mínimos exigibles.

- Localizar y enumerar alguna característica de las primeras grandes civilizaciones: Mesopotamia, Egipto, India y China.
- Localizar y enumerar alguna característica los pueblos prerromanos que habitaban en la Península Ibérica y sus colonias.
- Conocer el origen de la escritura.

UNIDAD 9. ASTÉRIX Y OBÉLIX CONTRA EL CÉSAR.

Temporalización: 9 sesiones

Fechas: del 23/01/2022 al 24/02/2022

1. Justificación del tema de la unidad didáctica.

En la última unidad didáctica la dedicaremos a enseñar como el Imperio romano se introdujo en Hispania, conocer su sistema económico, político, social y su cultura como el arte, religión y arquitectura. Se le dará una especial importancia a identificación del legado cultural que dejaron en la Península Ibérica. Durante las sesiones se desarrollarán actividades motivadoras, que inciten a los alumnos a investigar y descubrir sobre los contenidos que se van a trabajar.

Llegamos al final de nuestro hilo conductor y esta vez, Astérix y Obélix, deberán enfrentarse al César quien quiere conquistar la Península Ibérica. En este caso los galos

no resultan ganadores y deberán adaptarse a la vida romana, para ello, deberán completar su pasaporte romano y conseguir la ciudadanía.

2. Objetivos.

- Conocer y comprender como el Imperio romano se introdujo en la Península Ibérica.
- Investigar y descubrir las características principales del sistema social del Imperio romano.
- Reconocer los diferentes monumentos arquitectónicos que compone una ciudad romana y conocer su utilidad.
- Descubrir los movimientos culturales de la época como creencias y movimientos artísticos.
- Identificar la fecha y las invasiones bárbaras como factor de la caída del Imperio romano
- Valorar y comprender el legado cultural que ha dejado el Imperio romano en la Península Ibérica y su influencia en nuestra cultura.

3. Contenidos y relación con las competencias clave.

Conceptuales:

- Origen del Imperio romano.
- Conquista del Imperio romano de Hispania.
- El Imperio romano: Economía, política, sociedad y cultura.
- El Imperio romano en la Península Ibérica.

Procedimentales:

- Realización de juegos dinámicos, activos y de mesa sobre la sociedad, arquitectura y batallas romanas.
- Creación de esculturas y mosaicos para representar los dioses romanos.
- Simulación de la sociedad romana a través de un juego de rol.
- Visionado de vídeos y la película para abordar la materia.

Actitudinales:

- Valoración de la influencia cultural y el legado que ha dejado el Imperio romano en la Península Ibérica.

4. Criterios de evaluación.

Criterios de evaluación	Estándares de aprendizaje
1. Conocer y comprender como el Imperio romano se introdujo en la Península Ibérica.	1.1. Conoce el origen del Imperio romano y las extensiones de sus conquistas. 1.2. Identifica Roma como capital del Imperio. 1.3. Nombra los diferentes territorios que fundó el Imperio.
2. Investigar y descubrir las características principales del sistema social del Imperio romano.	2.1. Reconoce los tres grandes grupos en los que se divide la sociedad romana. 2.2. Identifica las características de cada grupo.
3. Identificar los diferentes monumentos arquitectónicos que compone una ciudad romana y conocer su utilidad.	3.1. Nombra y localiza los monumentos arquitectónicos de una ciudad romana. 3.2. Reconoce los monumentos romanos que se encuentran en España.
4. Conocer los movimientos culturales de la época como creencias y movimientos artísticos.	4.1. Identifica la religión politeísta del Imperio romano. 4.2. Analiza los movimientos artísticos más característicos de la época.
5. Identificar la fecha y las invasiones bárbaras como factor de la caída del Imperio romano	5.1. Nombra la fecha del fin del Imperio romano. 5.2. Describe la principal causa de la caída del Imperio romano.
6. Valorar y comprender el legado cultural que ha dejado el Imperio	6.1. Reconoce el Imperio romano como precursor de la adopción

romano en la Península Ibérica y su influencia en nuestra cultura.	movimientos culturales como, la religión cristiana.
--	---

4.1 Mínimos exigibles.

- Identificar y Localizar en un mapa el origen del Imperio romano.
- Conocer algunas características principales del sistema económico, político, social y la cultura del Imperio romano.
- Identificar la caída del Imperio romano como evento principal precursor del fin de la Edad Antigua e Inicio de la Edad Media.

5. Metodología y actividades.

El principio metodológico que se va a emplear en esta unidad didáctica es la gamificación. Comenzará con el juego del Risk representando la conquista Romana sobre Hispania.

Los alumnos recibirán un pasaporte que deberán sellar en cada nivel para conseguir la ciudadanía romana. Junto a Astérix y Obélix, pasaran por las diferentes pruebas para conocer la política, economía, sociedad y cultura del Imperio romano.

A través del juego y el trabajo cooperativo se pretende motivar e invitar a los alumnos a conocer y descubrir esta civilización. Se emplearán rutinas de pensamiento tanto para activar los conocimientos previos como para consolidar los nuevos.

Las sesiones se han diseñado para crear una experiencia para los alumnos donde puedan conocer de primera mano cómo vivían en esa época. Todas las actividades buscan que los alumnos aprendan de forma directa y vivencial. Finalmente, se realizarán actividades manipulativas para que desarrollen su creatividad. Añadir que, de forma interdisciplinar, se trabajará la asignatura de Educación Artística en las sesiones de arquitectura y arte y también se trabajará con el profesor de Educación física en aquellos juegos dinámicos que se han diseñado como la batalla final.

Sesión 1: Risk conquista romana.

La sesión comenzará recordando brevemente los contenidos que se estudiaron en la unidad anterior, especialmente los habitantes celtas, íberos y las colonias griegas y cartaginesas. Se les presentará el problema, explicando que ha llegado un ejército poderoso llamado el Imperio romano y se ha hecho con las colonias griegas. A través de una adaptación del juego de mesa Risk se representará la conquista romana.

Aprovechando que en la unidad anterior cada grupo fue una colonia o habitante en Hispania, se mantendrán estos grupos. Se les presentará un mapa de la Península Ibérica con las zonas donde se encuentra cada uno ([Anexo 29](#)). Se le entregará a cada equipo una ficha en el que explicará cuántos dados pueden tirar, qué cantidad de soldados poseen y qué objetivo deben conseguir.

En el caso del equipo que tenía Grecia, este pasa a ser directamente Imperio romano. Este equipo posee el mayor número de dados para tirar y una gran cantidad de soldados. Esto está diseñado así para forzar que el juego lo gane el Imperio romano. También los objetivos están creados para representar qué zonas conquistaron primero y cuáles las últimas.

Al igual que el Risk deberán colocar los soldados de forma estratégica para defender y atacar. Por turnos, primero retarán a un ejército tirarán sus dados a la vez. Si el mayor número lo obtiene el equipo atacante se queda con el territorio, pero en el caso de que el atacado es el vencedor, el tablero se mantiene igual.

El juego terminará una vez el Imperio haya conquistado todos los territorios. Durante el juego el profesor aportará datos sobre la conquista romana como la guerra contra Cartago.

Finalmente, el profesor explicará a los alumnos que al ser conquistados por los romanos deben adaptarse a su forma de vida, se les hará entrega del pasaporte romano el cual deberá ser sellado en cada sesión para lograr la ciudadanía ([Anexo 30](#)). Los roles cooperativos cambiarán de nombre a personajes romanos de los cómics.

Sesión 2: La sociedad romana

Comenzaremos la gamificación con la sociedad romana. Primero realizarán la rutina de pensamiento KWL ([Anexo 4](#)), en el que apuntarán en una ficha qué saben de la sociedad

y cómo creen que estaba estructurada, qué quieren aprender y, el apartado qué he aprendido, lo rellenarán al final de la sesión.

Para explicar este contenido se realizará un juego de rol donde habrá una serie de personajes. Habrá varios emperadores y uno de ellos debe ser elegido líder, con esta finalidad debe conseguir que los plebeyos les apoyen. A continuación, se explicará cada rol y sus objetivos:

- Emperadores:
 - Conseguir soldados para protegerle.
 - Conseguir patricios para formar gobierno y que hablen con los plebeyos para que le apoyen. Poseen una carta para convertir a uno de sus plebeyos en espía.
 - Cada vez que consiga nobles se lo tendrá que decir al profesor
- Patricios:
 - Hablar con los campesinos para que apoyen a su emperador y que eliminen a los otros emperadores.
 - Convertirse en espía (el cual se une a otros emperadores para saber qué plebeyos tiene y quién le apoyan)
- Plebeyos:
 - Apoyar a un emperador
 - Eliminar a otros emperadores
 - Pueden eliminar a todos. Estos eliminan quitando pinzas que llevarán en el cuerpo.
 - Para eliminar a un emperador tienen que matar primero a sus nobles.
- Esclavos:
 - Proteger a un emperador
 - Solo pueden eliminar a Plebeyos quitándoles pinzas.
 - Si consiguen que su emperador salga victorioso, ganarán la libertad.

Se debe tener en cuenta que el emperador no puede hablar directamente con los plebeyos, solo a través de los nobles. Cada alumno tendrá dos pinzas, es decir, dos vidas.

Para terminar, realizarán una pirámide humana representando desde los grupos más altos a los más bajos de la sociedad romana.

Finalmente, apuntarán en la rutina de pensamiento en el apartado qué he aprendido lo que hayan descubierto y crean que es importante

Sesión 3: La ciudad del César.

La sesión comenzará explicando que el César ha mandado construir una nueva ciudad romana y la fecha de inauguración se aproxima. El arquitecto pide ayuda a Astérix, a Obélix y a los alumnos para diseñarla y construirla antes de que acuda el César.

Antes de nada se activarán los conocimientos previos a partir de la rutina de pensamiento KWL ([Anexo 4](#)) en el que apuntarán en una ficha: qué saben de la arquitectura romana, qué quieren aprender y, el apartado qué he aprendido, lo rellenarán al final de la sesión.

El maestro repartirá entre los grupos cooperativos todos los cómics del hilo conductor que se encuentran en la biblioteca. Estos deberán localizar dentro de ellos monumentos romanos, harán un listado y cada equipo dirá en alto cuales han encontrado. El profesor apuntará todos los que mencionen los alumnos y añadirá los que falten. También se mostrarán imágenes reales.

Una vez se haya elaborado una lista de todos los monumentos que debe poseer una ciudad romana a cada equipo se les asignará diferentes construcciones. Se les repartirá diferentes materiales como arcilla, palos, plastilina, escayola, etc. con ellos deben crear los monumentos asignados.

Al terminar deberán debatir entre los equipos para establecer cómo colocar todas las creaciones y crear la ciudad romana que ha solicitado el César ([Anexo 31](#)).

A modo de conclusión se reproducirá el siguiente vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=5vYWae6Miko>

El profesor parará el vídeo cuando aparezca un edificio que hayan aprendido y los alumnos deberán contestar a través de la técnica cooperativa Cabezas juntas. Primero de forma individual analizarán cuál es, luego lo debatirán con su pareja de hombro y finalmente con el gran grupo. El profesor dirá un número del 1 al 4 al azar y el alumno

de cada grupo asignado con ese número deberá decir el nombre correspondiente a ese edificio descrito.

Finalmente, deberán apuntar en la rutina de pensamiento en el apartado qué he aprendido, lo que hayan descubierto y crean que es importante

Sesión 4: El arte romano.

El César está muy satisfecho con la ciudad que han construido los alumnos, pero explica que le falta algo, necesita que haya arte para que le conmueva. Por tanto, los alumnos deberán utilizar los movimientos artísticos de la época para decorarla.

Antes de iniciar la decoración tendrán que investigar sobre las influencias religiosas que había en el arte de la época. En primer lugar, los alumnos harán una lluvia de ideas a partir de un Folio giratorio donde se irán pasando un folio para ir apuntando las ideas. En segundo lugar, el profesor pedirá que el rol de portavoz de cada equipo diga las ideas en voz alta.

Partiendo de la base que ya vieron los dioses griegos en la unidad anterior, de forma breve se reproducirá el siguiente vídeo donde compara y muestra las similitudes entre los dioses de las dos culturas:

<https://www.youtube.com/watch?v=rObjlxx2MZQ&t=9s>

Tras el visualizado, se adjudicará un dios a cada alumno. A continuación se mostrarán imágenes de los principales movimientos artísticos de la época, en este caso, los mosaicos y las esculturas.

Los alumnos investigarán sobre el dios asignado. Deberán crear una pequeña estatua representando las características principales de este y elaborar una base para su estatua que será un mosaico. Se les ofrecerá unas plantillas, elegirán la que más les guste y la decorarán con diferentes materiales como papel, pinturas o pequeñas piedras ([Anexo 32](#)). Estas obras de arte creadas por los alumnos se colocarán en la ciudad para que el César juzgue si han hecho un buen trabajo como artesanos.

Para terminar, apuntarán todo lo aprendido en su diario de clase junto con las rutinas de pensamiento.

Sesión 5: Visita al parque arqueológico de Segóbriga.

Una vez visto en las sesiones anteriores la arquitectura, religión y arte romano, el César invitará a los alumnos a su ciudad. Para ello, se visitará el parque arqueológico de Segóbriga. Allí se les dará un mapa, el profesor dirá un monumento y todos deberán dirigirse allí ([Anexo 33](#)). Una vez encontrado el lugar deberán describir para qué se empleaba ese monumento. Deberán realizar un pequeño trato representando como interactuaría la sociedad romana en ese lugar, para demostrar al César que son verdaderos romanos. Esto se realizará en todos los monumentos que posee el lugar.

Una vez finalizada la actividad se anunciará a los alumnos que han logrado la ciudadanía romana y han demostrado ser grandes y dignos ciudadanos romanos.

Sesión 6: Arquitectura romana en Hispania

Una vez visto toda la arquitectura, creencias y arte característico de esta sociedad, ahora nos centraremos en el legado romano que encontramos en España. Se les explicará que, una vez hayan ganado la ciudadanía, deben conseguir tierras y edificios.

Primero se hará una lluvia de ideas utilizando la técnica cooperativa Inventario cooperativo. Confeccionarán una lista con monumentos de España de forma individual, luego compararán sus respuestas en equipo y marcarán cuáles tienen en común y cuáles no. Cuando acaben se les dará un mapa político de España e investigarán dónde se encuentran los monumentos o yacimientos romanos en España, señalizándolos en el mapa.

A continuación, el profesor dará a cada equipo un Monopoly donde, en vez de calles, aparecen los monumentos más importantes romanos que hay en España ([Anexo 34](#)). Los alumnos jugarán utilizando dinero romano de la época, su objetivo será conseguir el mayor número de monumentos.

Para terminar, apuntarán todo lo aprendido en su diario de clase junto con las rutinas de pensamiento.

Sesión 7: La reconquista.

En la penúltima sesión Astérix y Obélix anuncian que han conseguido reunir a todos los galos y bárbaros de Europa y, aprovechando la inestabilidad del Imperio, desafiarán al César para derrotarlo. Para esta ocasión se realizará un juego de estrategia en el patio representando dicha batalla.

Se dividirá la clase en dos grupos y cada uno tendrá un papel. A continuación, se les enseñará un diagrama para que puedan ver claramente qué personaje elimina a quién en el juego:

EJÉRCITO ROMANO	EJÉRCITO BÁRBARO
Emperador	Jefe Bárbaro
Espadas	Espadas
Legionario	Guerrero
Soldado	Mercenario

Fuente de elaboración propia.

- Soldados y mercenarios: solo se pueden eliminar entre ellos, será el grupo más numeroso.
- Legionarios y guerreros: se pueden eliminar entre ellos y a soldados.
- Una espada por equipo: las espadas eliminan a todos, hay un soldado o mercenario herrero que son los únicos que pueden destruir las espadas.
- Emperador y Jefe Bárbaro: no eliminan a nadie. Su función es dirigir al ejército y huir ya que, si alguien les pillan, automáticamente ese equipo pierde.

Se juega pillando. Si dos jugadores tienen el mismo papel se eliminarían los dos.

Una vez derroten al ejército romano, el profesor indicará que esto sucede en el año 476 d.C. y este hecho da paso a la Edad Media que verán el próximo año, en 5º de Primaria.

Para terminar, apuntarán todo lo aprendido en su diario de clase junto con las rutinas de pensamiento.

Sesión 8: ¿Qué he aprendido?

Esta se dedicará a repasar todos los contenidos y a comprobar lo que han aprendido los alumnos.

Constará de dos partes, una grupal y otra individual:

Grupal: tendrán una Tablet por equipo. A través de la aplicación Socrative se les planteará una serie de preguntas sobre los contenidos, que deberán contestar entre todos y conseguir mayor puntaje que el resto de equipos. Ganará el equipo que más preguntas haya acertado. A través de esta actividad grupal los alumnos repasarán los contenidos.

Individual: cada alumno tendrá una Tablet. Al igual que antes, a través de la aplicación Socrative se les planteará las mismas preguntas y deben contestar correctamente. Esto será muy útil para que tanto el profesor como el alumno evalúen lo aprendido. ([Anexo 35](#))

Sesión 9: El gran banquete final.

A modo de conclusión de curso y del hilo conductor se dedicará esta sesión a celebrar un gran banquete, como los finales de los cómics, y mientras se visualizará la película “Astérix y Obélix contra César” de 1999. Durante la visualización los alumnos tendrán que identificar todos los personajes galos y romanos que han conocido a lo largo de las unidades. Con el banquete y la película despediremos el curso y daremos pie al inicio de la Edad Media que se abordará en el próximo curso.

6. Materiales curriculares y otros recursos didácticos.

- Recursos materiales: el libro de texto, fichas con información, ordenador, proyector, tablets, pizarra digital, vídeos, tijeras, papel de colores, temperas, pinzas, piedras de colores, arcilla, pinceles, rotuladores, lápices, folios y fichas.
- Recursos humanos: El profesor, los alumnos de 4º de Educación Primaria, profesores de Educación física y Plástica.
- Recursos ambientales: el aula, el parque arqueológico de Segóbriga y patio.

7. Medidas de atención a la diversidad.

Para que el alumno con discapacidad sensorial auditiva pueda participar en todas las sesiones se han diseñado una serie de medidas:

- Todos los vídeos y canciones que se reproduzcan en clase se activarán los subtítulos. En el caso de que no haya el profesor transcribirá los contenidos en una ficha para que el alumno los tenga y pueda seguir el vídeo o canción.
- Los textos que se lean en voz alta, como el cómic o las peticiones del César, se le entregará previamente para que los lea y sepa de qué se está hablando.
- La mayoría de las sesiones están enfocadas a la experimentación de los contenidos, al trabajo en equipo y al aprendizaje basado en el juego. Se asignará un alumno del equipo para que ayude a nuestro alumno con discapacidad sensorial auditiva a la hora de resolver y explicar nuevamente algún contenido.
- Al principio de la unidad se enseñará cómo signar en lengua de signos algunos contenidos como romano, sociedad, arte, ejército, monumento, dios, religión, etc. Cuando se mencionen las palabras tanto el profesor como los alumnos deberán signarlas. Se utilizará el siguiente vídeo:

<https://www.youtube.com/watch?v=8L7QQBVEP4w>

- Al realizar actividades de equipo los alumnos estarán continuamente debatiendo y dialogando. Para que el alumno esté cómodo participando se controlará el ruido de la clase para que no se eleve. También su equipo tratará de hablar alto, mirándole de frente para que comprenda mejor. El profesor, al dirigirse a él, hará lo mismo.
- Para terminar, cada vez que se dé un nuevo contenido se mostrará un pictograma con la imagen de ese contenido para que el alumno identifique de qué se va hablar. ([Anexo 36](#))

8. Otros elementos que pueden estar de forma explícita.

a. Actividades complementarias y extraescolares.

Una de las actividades propuestas, concretamente en la quinta sesión, es la visita del Visita al parque arqueológico de Segóbriga, en Cuenca. Allí, realizarán una actividad propuesta por el profesor para identificar los diferentes monumentos.

A su vez, de forma extracurricular y voluntaria se propondrá una salida con las familias durante un fin de semana a Mérida. Allí se propondrá un juego de ciudad para recorrer la ciudad y conocer su riqueza arquitectónica romana. También se realizarán visitas guiadas en aquellos monumentos que lo permitan.

b. Fomento de la lectura.

En esta unidad hay un continuo fomento de la lectura. Los cómics principales de esta colección que se utilizarán son “Los Laureles del César” y “Astérix en los Juegos Olímpicos”, con ellos se pretende introducir la sociedad romana, sus costumbres, forma de vida y cultura. En una de las sesiones se repartirá toda la colección para que los alumnos identifiquen arquitectura romana en ellos. También podrán acudir al rincón de la lectura donde podrán encontrar una serie de cuentos, libros y leyendas del Imperio romano y para fomentar la investigación, el descubrimiento y la ampliación de conocimientos de forma extracurricular. También se fomentará la lectura a través de la información que deben leer y revisar los alumnos para adquirir los conocimientos.

c. Fomento de las TIC.

En algunas sesiones se emplearán diversos recursos tecnológicos para ampliar los contenidos, repasarlos o poner a prueba a los alumnos.

Los recursos audiovisuales, como vídeos y la película, ayudan a la construcción de conocimiento significativo a través de imágenes y sonidos. Este recurso es de gran utilidad como complemento de las explicaciones del profesor.

Por otra parte, utilizaremos la aplicación Socrative para poner a prueba los conocimientos de los alumnos a nivel grupal e individual. También es un recurso útil para el profesor que ya facilita la corrección.

d. Fomento del inglés.

A lo largo de la asignatura de inglés se habrán trabajado todos los tiempos verbales. Con estos conocimientos se aprovechará para trabajar la descripción de eventos del pasado, del presente y del futuro. Los alumnos deberán realizar escritos o presentaciones orales empleando los tiempos verbales y describiendo objetos

e. Educación en valores.

Esta unidad se ha planteado para comprobar si el trabajo en equipo ha sido interiorizado por los alumnos a lo largo del curso. Se han planteado una serie de actividades y juegos donde el trabajo cooperativo y la buena relación son fundamentales. También un gran

valor que se va a trabajar es la empatía, ya que en algunas sesiones tendrán que comprender cómo era la sociedad romana, cómo actuaban y por qué. Deberán ponerse en la piel de esta sociedad para que entiendan cómo evolucionó.

f. Competencias clave.

Teniendo en cuenta todas las competencias claves que deben desarrollar los alumnos, se ha diseñado la unidad didáctica para trabajar cada una de ellas. A través de los diferentes momentos que se le brinda al alumno para dialogar, exponer ideas y opiniones, se trabajará la competencia lingüística. Es esencial trabajarlo, ya que ayuda a los alumnos a establecer estrategias comunicativas tanto en un grupo grande como en uno pequeño.

También se da una gran importancia al desarrollo de la competencia social y cívica a través del trabajo en equipo, promoviendo que los alumnos se conciencien sobre la importancia del respeto hacia el resto de alumnos y materiales que usarán en las sesiones.

Trabajaremos la competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología. En la sesión siete, los alumnos podrán comprar monumentos con dinero romano. Por otra parte, en las sesiones en las que se empleen las TICs, se utilizarán para buscar información y ver vídeos para completar los contenidos. Cabe a destacar la utilización de la aplicación Socrative para evaluar sus conocimientos adquiridos.

Finalmente, una de las grandes competencias que se trabaja es la conciencia y las expresiones culturales, ya que los alumnos investigarán y aprenderán sobre el Imperio romano y su gran influencia en nuestra cultura de hoy en día.

CONCLUSIONES

La elaboración de esta programación me ha permitido aplicar los conocimientos adquiridos durante los cuatro años de formación del grado y me ha resultado de gran utilidad la experiencia obtenida en los colegios de prácticas.

En esta programación didáctica he dejado a un lado el libro de texto y he incorporado metodologías más actuales, motivadoras y activas que contribuyen al desarrollo integral de los niños, atendiendo a sus necesidades. Entre ellas destacan los grupos cooperativos, la motivación de los alumnos mediante recompensas o retos, el aprendizaje basado en los juegos (gamificación) y la experimentación de forma manipulativa, no abstracta, adaptada a la etapa psicoevolutiva de los alumnos de esta edad. El papel del profesor es el de guía o acompañante para ayudar y apoyar, facilitando a los estudiantes los recursos necesarios.

Desde el comienzo del proyecto tenía claro que el hilo conductor serían los personajes de Astérix y Obélix. Sus cómics me han acompañado durante mi infancia y he aprendido mucho con ellos. En consecuencia, me parecía buena idea implementarlo en las unidades de la programación porque así podrían también los alumnos aprender a través de ellos.

En casi todas las unidades didácticas he utilizado fragmentos de las historietas o fragmentos que he tenido que modificar para adaptarlos a los contenidos

Durante el proceso me he encontrado con varias dificultades: establecer las medidas a la atención a la diversidad, ya que no tenía mucha práctica en ello, y seleccionar qué cómics se podían emplear para cada unidad y cómo hacerlo. Todo ello me ha llevado bastante tiempo porque, además, tenía que volver a leerlos ya que no los recordaba bien.

Personalmente, este trabajo me ha hecho ser consciente de todo el esfuerzo que supone crear una programación didáctica. Pero, finalmente, ha merecido la pena.

En la aplicación de esta programación en el aula el profesor debe tener en cuenta no solo el contexto socioeducativo, el colegio, el grupo de clase,... al que va dirigida sino

también el papel tan relevante que desempeña cada día en la formación de personas, ayudándolas a descubrir sus potencialidades y a crecer en valores.

REFERENCIAS

- Ausubel, D.P. (1998). *Psicología educativa, un punto de vista cognoscitivo*. Barcelona: Trillas.
- Bandura, A. (1977). *Social learning Theory*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Bruner, J. S. (1960). *The process of education*. Nueva York: Vintage.
- Dewey, J. (1939). *Freedom and culture*. New York: G.P.Putnam's Sons.
- Flecha, R. (2014). *Successful educational actions for inclusion and social cohesion in Europe*. Springer.
- Freire, P. (2010). *Cartas a quien pretende enseñar*. Siglo Veintiuno Editores.
- Gardner, H. (1998). *Inteligencias múltiples: la teoría en la práctica*. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Johnson, W. y Johnson, T. (1999). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Buenos Aires: Editorial Paidós SAICF.
- Junta de Andalucía. (2008). Manual De Atención Al Alumnado Con Necesidades Específicas De Apoyo Educativo Derivadas De Discapacidad Auditiva. Consejería de Educación. Published. <https://cutt.ly/Hna9oZh>
- Llopis, C. (1982). *Las Ciencias Sociales en el aula*. Madrid: Narcea.
- López, S. (2010). La entrevista con las familias. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, 336, 12-16.
- Piaget, J. y Inhelder, B. (1969) *Psicología del niño*. Madrid: Morata.
- Real Academia Española.: *Diccionario de la lengua española*, 23.ª ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es>
- Vygotsky, L. S. (1996). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Barcelona: Planeta.

Legislación:

- DECRETO 89/2014, de 24 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid el Currículo de la Educación Primaria.
- Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria. BOE 52, de 1 de marzo de 2014, pp. 19349-19429.

Webgrafía:

- Project Zero. (2016). Pz.harvard.edu. Recuperado el 2 de abril de 2020, de <http://www.pz.harvard.edu/>

Libros del plan lector:

- Álvarez, M. F., & Aranda, J. C. (2008). *Pequeña historia de España*. Espasa.
- Bomboland & Kings Road Publishing Ltd. (2019). *Un mundo a capas*. SM.
- Goscinny, R. (1961). *Astérix el Galo* (Vol. 1). Barcelona, España: Grijalbo Dargaud, S.A.
- Goscinny, R. (1962). *La hoz de oro* (Vol. 2). Barcelona, España: Grijalbo Dargaud, S.A.
- Goscinny, R. (1965). *Astérix y Cleopatra* (Vol. 6). Barcelona, España: Grijalbo Dargaud, S.A.
- Goscinny, R. (1968). *El Escudo Arverno* (Vol. 11). Barcelona, España: Grijalbo Dargaud, S.A.
- Goscinny, R. (1968). *Astérix en los Juegos Olímpicos* (Vol. 12). Barcelona, España: Grijalbo Dargaud, S.A.
- Goscinny, R. (1969). *Astérix en Hispania* (Vol. 14). Barcelona, España: Grijalbo Dargaud, S.A.
- Goscinny, R. (1972). *Los Laureles del César* (Vol. 18). Barcelona, España: Grijalbo Dargaud, S.A.

- Goscinny, R. (1972). *El Adivino* (Vol. 19). Barcelona, España: Grijalbo Dargaud, S.A.
- Goscinny, R. (1975). *La Gran Travesía* (Vol. 22). Barcelona, España: Grijalbo Dargaud, S.A.
- Goscinny, R. (1976). *Obélix y Compañía* (Vol. 23). Barcelona, España: Grijalbo Dargaud, S.A.
- Goscinny, R. (2005). *¡El Cielo se nos cae encima!* (Vol. 33). Barcelona, España: Grijalbo Dargaud, S.A.
- Jolley, W. M. (2021). *Érase una vez. . . Un error en la Historia*. Sm (Cesma).
- Moignot, D. (2016). *La vida en el pasado* (1ª ed.). Fundación Santa María-Ediciones SM.
- Saldaña, E. (2020). *No hay planeta B. Cuidemos la vida en la Tierra*. BEASCOA.
- Schacht, A. (2009). *El oro del gladiador*. ANAYA INFANTIL Y JUVENIL.

ANEXOS

Anexo 1: Objetivos Generales de Etapa.

- a. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar de acuerdo con ellas, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como el pluralismo propio de una sociedad democrática.
- b. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
- c. Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
- d. Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas con discapacidad.
- e. Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua castellana y, si la hubiere, la lengua cooficial de la Comunidad Autónoma y desarrollar hábitos de lectura.
- f. Adquirir en, al menos, una lengua extranjera la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas.
- g. Desarrollar las competencias matemáticas básicas e iniciarse en la resolución de problemas que requieran la realización de operaciones elementales de cálculo, conocimientos geométricos y estimaciones, así como ser capaces de aplicarlos a las situaciones de su vida cotidiana.
- h. Conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura.

- i. Iniciarse en la utilización, para el aprendizaje, de las Tecnologías de la Información y la Comunicación desarrollando un espíritu crítico ante los mensajes que reciben y elaboran.
- j. Utilizar diferentes representaciones y expresiones artísticas e iniciarse en la construcción de propuestas visuales y audiovisuales.
- k. Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.
- l. Conocer y valorar los animales más próximos al ser humano y adoptar modos de comportamiento que favorezcan su cuidado.
- m. Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con los demás, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios de cualquier tipo y a los estereotipos sexistas.
- n. Fomentar la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico.

Anexo 2: Secuenciación de contenidos del currículo oficial de la CAM.

Geografía. El mundo en que vivimos

La Tierra. Movimiento de traslación y de rotación.

1. Identifica y representa el eje de giro de la Tierra y los polos geográficos.
2. Identifica imágenes que muestren el movimiento de traslación de la Tierra alrededor del Sol al tiempo que gira sobre sí misma. Asocia el transcurso de las estaciones a estos movimientos.
3. Representa los paralelos y meridianos de la Tierra.
4. Distingue la latitud de la longitud.
5. Conoce la utilidad de un telescopio.
6. Comprende cómo los hombres llegaron a la conclusión de que la Tierra era redonda.
7. Describe algunos viajes del hombre al espacio y su llegada a la Luna.

La atmósfera.

8. Identifica los principales elementos del tiempo atmosférico que caracterizan el clima:
 - a. Temperatura, humedad, viento y precipitaciones.
9. Describe las causas que producen la formación de nubes y las precipitaciones.
10. Confecciona e interpreta gráficos sencillos de temperaturas y precipitaciones.
11. Interpreta sencillos mapas meteorológicos distinguiendo sus elementos principales.

La hidrosfera.

12. Describe ordenadamente las fases en las que se produce el ciclo del agua.
13. Conoce las distintas formaciones de agua y sus características (océanos, mares, ríos, aguas subterráneas...).
14. Comprende cómo se forman las aguas subterráneas, cómo afloran y cómo se accede a ellas.
15. Identifica los tramos de un río y las características de cada uno de ellos.
16. Establece las diferencias entre afluente, cuenca de un río, cauce de un río y vertiente hidrográfica.

La litosfera. Características y tipos de rocas.

17. Observa, identifica y explica la composición de las rocas nombrando alguno de sus tipos.
18. Comprende la diferencia entre minerales y rocas.
19. Identifica algunos minerales según sus propiedades.

El clima. Las zonas climáticas del planeta.

20. Diferencia entre tiempo atmosférico y clima.
21. Identifica las tres zonas climáticas del planeta y describe sus características.
22. Describe y señala en un mapa los tipos de clima de España.
23. Explica el cambio climático.

Historia. La huella del tiempoLas Edades de la Historia de la Península Ibérica. Duración y datación de los hechos históricos significativos que las acotan.

24. Identifica la caída del Imperio romano (476) como el comienzo de la Edad Media.

25. Identifica el descubrimiento de América (1492) como la entrada de España en la Edad Moderna.

26. Identifica el comienzo de la Guerra de la Independencia (1808) como la entrada de España en la Edad Contemporánea.

La Península Ibérica en la Prehistoria.

27. Identifica los restos humanos más antiguos encontrados en España en yacimientos, como los de Atapuerca en Burgos.

28. Describe las características básicas de las formas de vida y las transformaciones en el Paleolítico, el Neolítico y la Edad de los Metales.

29. Identifica algunas huellas culturales de los primeros pobladores de la Península Ibérica, como las Cuevas de Altamira.

30. Conoce la forma de vida de las culturas prerromanas autóctonas de la Península Ibérica (celtas e íberos) e identifica algunos restos de su cultura, como la Dama de Elche o los Toros de Guisando.

La entrada de la Península Ibérica en la Edad Antigua. Los pueblos colonizadores del Mediterráneo.

31. Identifica y conoce aspectos básicos sobre las colonizaciones históricas en la Península Ibérica:

- Los fenicios. Fundación de Gadir (Cádiz).
- Los griegos. Fundación de Rosas y Ampurias.
- Los cartagineses. Aníbal. El cerco de Sagunto.

La conquista de la Península Ibérica por los romanos.

32. Identifica la fecha del desembarco de los romanos en la Península (218 a. C).

33. Identifica Hispania como el nombre que los romanos dieron a la Península Ibérica.

34. Conoce algunas gestas y personajes de los años de la conquista: Escipión Emiliano, Viriato, el sitio de Numancia o Julio César.

La Romanización. La Hispania romana.

35. Identifica el legado cultural romano en España: infraestructuras (puentes, acueductos, murallas, vías, calzadas), idioma (latín), legislación (derecho romano) y la religión (cristianismo).

36. Identifica algunos restos romanos en la Península, como por ejemplo, Mérida, Segóbriga o el acueducto de Segovia.

37. Conoce el nombre de algunos personajes romanos de origen hispano como los emperadores Trajano y Adriano o el filósofo Séneca.

La caída del Imperio romano. El fin de la Edad Antigua.



38. Identifica las invasiones bárbaras como uno de los factores que influyen en la caída del Imperio romano.

39. Identifica la fecha de la caída del último emperador, Rómulo Augusto, (476) como el fin de la Edad Antigua.

Anexo 3: Rutina de pensamiento: Pienso, Me Interesa, Investigo.



TEMA: _____




 PIENSO	 ME INTERESA	 INVESTIGO
¿Qué sabes sobre el tema? 	¿Qué preguntas te planteas? 	¿Qué te gustaría investigar?

Fuente de elaboración propia.

Anexo 4: Rutina de pensamiento: KWL.



TEMA: _____

 LO QUE SÉ	 LO QUE QUIERO SABER	 LO QUE HE APRENDIDO

Fuente de elaboración propia.

Anexo 5: Rutina de pensamiento: Compara – Contrasta.



TEMA: _____

COMPARA Y CONTRASTA

HIERRO

COBRE

BRONCE

¿EN QUÉ SE PARECEN?			
¿EN QUÉ SE DIFERENCIAN?			
EN CUANTO A...	HIERRO	COBRE	BRONCE
CONCLUSIONES			

Fuente de elaboración propia.

Anexo 6: Criterios de evaluación y estándares de aprendizaje.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
Bloque 1: Contenidos comunes.	
<ol style="list-style-type: none"> 1. Obtener información concreta y relevante sobre hechos o fenómenos previamente delimitados, utilizando diferentes fuentes (directas e indirectas). 2. Utilizar las tecnologías de la información y la comunicación para obtener información aprender y expresar contenidos sobre Ciencias Sociales. 3. Desarrollar la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia en el estudio. 4. Realizar trabajos y presentaciones a nivel individual y grupal que supongan la búsqueda, selección y organización de textos de carácter social, geográfico o histórico, mostrando habilidad para trabajar tanto individualmente como de manera colaborativa dentro de un equipo. 5. Valorar el trabajo en grupo, mostrando actitudes de cooperación y participación responsable, aceptando las diferencias con respeto y tolerancia hacia las ideas y aportaciones ajenas en los diálogos y debates. 6. Respetar la variedad de los diferentes grupos humanos y valorar la importancia de una convivencia pacífica y tolerante entre todos ellos sobre la base de los valores democráticos y los derechos humanos universalmente compartidos. 7. Valorar la cooperación y el dialogo como forma de evitar y resolver conflictos, fomentando los valores democráticos. 8. Desarrollar la creatividad y el espíritu emprendedor, aumentando las capacidades para aprovechar la información, las ideas y presentar conclusiones innovadoras. 9. Desarrollar actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, así como el hábito de asumir nuevos roles en una sociedad en continuo cambio. 	<ol style="list-style-type: none"> 1.1. Busca, selecciona y organiza información concreta y relevante, la analiza, obtiene conclusiones, reflexiona acerca del proceso seguido y lo comunica oralmente y/o por escrito. 2.1. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación (Internet, blogs, redes sociales) para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados. 2.2. Analiza informaciones relacionadas con el área y maneja imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes y las tecnologías de la información y la comunicación. 3.1. Realiza las tareas encomendadas y presenta los trabajos de manera ordenada, clara y limpia. 3.2. Utiliza con rigor y precisión el vocabulario adquirido para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados. 4.1. Realiza trabajos y presentaciones a nivel individual y grupal que suponen la búsqueda, selección y organización de textos de carácter geográfico, social e histórico. 5.1. Utiliza estrategias para realizar trabajos de forma individual y en equipo, y muestra habilidades para la resolución pacífica de conflictos. 5.2. Participa en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario y respeta los principios básicos del funcionamiento democrático. 6.1. Valora la importancia de una convivencia pacífica y tolerante entre los diferentes grupos humanos sobre la base de los valores democráticos y los derechos humanos universalmente compartidos. 7.1. Valora la cooperación y el dialogo como forma de evitar y resolver conflictos y fomenta los valores democráticos. 8.1. Muestra actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor que le hacen activo ante las circunstancias que le rodean. 8.2. Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y tiene iniciativa en la toma de decisiones. 9.1. Desarrolla actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, valora las ideas ajenas y reacciona con intuición, apertura y flexibilidad ante ellas.

	9.2. Planifica trabajos en grupo, coordina equipos, toma decisiones y acepta responsabilidades.
Bloque 2: El mundo en que vivimos	
<p>1. Localizar al planeta Tierra y a la luna en el Sistema Solar explicando sus características, movimientos y consecuencias.</p> <p>2. Identificar las capas de la Tierra según su estructura ya sea interna o externa.</p> <p>3. Explicar las distintas formas de representar la superficie terrestre.</p> <p>4. Identificar y manejar los conceptos de paralelos, meridianos y coordenadas geográficas.</p> <p>5. Identificar la atmósfera como escenario de los fenómenos meteorológicos, explicando la importancia de su cuidado.</p> <p>6. Explicar la diferencia entre clima y tiempo atmosférico e interpretar mapas del tiempo.</p> <p>7. Identificar los elementos que influyen en el clima, explicando cómo actúan en él y adquiriendo una idea básica de clima y de los factores que lo determinan.</p> <p>8. Reconocer las zonas climáticas mundiales y los tipos de climas de España identificando algunas de sus características básicas.</p> <p>9. Explicar la hidrosfera, identificar y nombrar masas y cursos de agua, diferenciando aguas superficiales y aguas subterráneas, cuencas y vertientes hidrográficas, describiendo el ciclo del agua. 1</p> <p>10. Adquirir el concepto de litosfera, conocer algunos tipos de rocas y su composición identificando distintos minerales y algunas de sus propiedades.</p> <p>11. Explicar que es un paisaje e identificar los principales elementos que lo componen.</p> <p>12. Describir las características del relieve de España y su red hidrográfica, localizándolos en un mapa.</p> <p>13. Explicar la influencia del comportamiento humano en el medio natural, identificando el uso sostenible de los recursos naturales proponiendo una serie de medidas necesarias para el desarrollo sostenible de la humanidad, especificando sus efectos positivos.</p> <p>14. Explicar las consecuencias que tienen nuestras acciones sobre el clima y el cambio climático.</p>	<p>1.1. Define y representa el movimiento de traslación terrestre, el eje de giro y los polos geográficos y asocia las estaciones de año a su efecto combinado.</p> <p>1.2. Explica el día y la noche como consecuencia de la rotación terrestre y como unidades para medir el tiempo.</p> <p>1.3. Define la traslación de la luna identificando y nombrando las fases lunares.</p> <p>2.1. Identifica, nombra y describe las capas de la Tierra.</p> <p>3.1. Explica las distintas representaciones de la Tierra, planos, mapas, planisferios y globos terráneos.</p> <p>4.1. Localiza diferentes puntos de la Tierra empleando los paralelos y meridianos y las coordenadas geográficas.</p> <p>5.1. Identifica y nombra fenómenos atmosféricos y describe las causas que producen la formación de las nubes y las precipitaciones.</p> <p>5.2. Explica la importancia de cuidar la atmósfera y las consecuencias de no hacerlo.</p> <p>6.1. Explica cuál es la diferencia entre tiempo atmosférico y clima.</p> <p>6.2. Identifica los distintos aparatos de medida que se utilizan para la recogida de datos atmosférico, clasificándolos según la información que proporcionan.</p> <p>6.3. Interpreta sencillos mapas meteorológicos distinguiendo sus elementos principales.</p> <p>7.2. Define clima, nombra sus elementos e identifica los factores que lo determinan.</p> <p>8.1. Explica que es una zona climática, nombrando las tres zonas climáticas del planeta y describiendo sus características principales.</p> <p>8.2. Describe y señala en un mapa los tipos de climas de España y las zonas a las que afecta cada uno, interpretando y analizando climogramas de distintos territorios de España relacionándolos con el clima al que pertenece.</p> <p>9.1. Define hidrosfera, e identifica y nombra masas y cursos de agua explicando cómo se forman las aguas subterráneas, cómo afloran y cómo se accede a ellas.</p> <p>9.2. Describe ordenadamente las fases en las que se produce el ciclo del agua.</p> <p>9.3. Diferencia cuencas y vertientes hidrográficas.</p> <p>9.4. Identifica y nombra los tramos de un río y las características de cada uno de ellos.</p> <p>10.1. Identifica y explica las diferencias entre rocas y minerales, describe sus usos y utilidades,</p>

	<p>clasificando algunos minerales según sus propiedades.</p> <p>11.1. Define paisaje, identifica sus elementos y explica las características de los principales paisajes de España y Europa, valorando su diversidad.</p> <p>12.1. 15.1. Localiza en un mapa las principales unidades del relieve de España y sus vertientes hidrográficas.</p> <p>12.2. 15.2. Sitúa en un mapa los mares, océanos y los grandes ríos de España.</p> <p>13.1. 17.1. Explica el uso sostenible de los recursos naturales proponiendo y adoptando una serie de medidas y actuaciones que conducen a la mejora de las condiciones ambientales de nuestro planeta.</p> <p>14.1. 18.1. Explica las causas y consecuencias del cambio climático y las actuaciones responsables para frenarlo</p>
Bloque 3: Vivir en sociedad	
<p>1. Describir la organización territorial del Estado español.</p> <p>2. Valorar la diversidad cultural, social, política y lingüística del Estado español, respetando las diferencias.</p> <p>3. Describir el funcionamiento de la publicidad y sus técnicas, distinguiendo publicidad educativa y publicidad consumista.</p> <p>4. Tomar conciencia del valor del dinero y sus usos mediante un consumo responsable y el sentido del ahorro.</p>	<p>1.1. Explica la organización territorial de España, nombra las estructuras básicas de gobierno y localiza en mapas políticos las distintas comunidades que forman España, así como sus provincias.</p> <p>2.1. Valora, partiendo de la realidad del estado español, la diversidad cultural, social, política y lingüística en un mismo territorio como fuente de enriquecimiento cultural.</p> <p>3.1. Valora con espíritu crítico la función de la publicidad y reconoce y explica las técnicas publicitarias más habituales, analizando ejemplos concretos.</p> <p>4.1. Diferencia entre distintos tipos de gasto y adapta su presupuesto a cada uno de ellos.</p> <p>4.2. Investiga sobre distintas estrategias de compra, comparando precios y recopilando información.</p>
Bloque 4: Las huellas del tiempo	
<p>1. 1. Explicar las características de cada tiempo histórico y ciertos acontecimientos que han determinado cambios fundamentales en el rumbo de la historia.</p> <p>2. 2. Utilizar las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad para ordenar temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes.</p> <p>3. 3. Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la historia de España para adquirir una perspectiva global de su evolución.</p> <p>4. 4. Desarrollar la curiosidad por conocer las formas de vida humana en el pasado, valorando la importancia que tienen los restos para el conocimiento y estudio de la historia y como patrimonio cultural que hay que cuidar y legar.</p>	<p>1.1. Define el concepto de Prehistoria, identifica la idea de edad de la historia y data las edades de la historia asociadas a los hechos que marcan sus inicios y sus finales, nombrando algunas fuentes de la historia representativas de cada una de ellas.</p> <p>1.2. Explica y valora la importancia de la escritura, la agricultura y la ganadería, como descubrimientos que cambiaron profundamente las sociedades humanas.</p> <p>2.1. Reconoce el siglo como unidad de medida del tiempo histórico y localiza hechos situándolos como sucesivos a.C. o d.C.</p> <p>2.2. Usa diferentes técnicas para localizar en el tiempo y en el espacio hechos del pasado, percibiendo la duración, la simultaneidad y las relaciones entre los acontecimientos.</p>

<p>5. Valorar la importancia de los museos, sitios y monumentos históricos como espacios donde se enseña y se aprende mostrando una actitud de respeto a su entorno y su cultura, apreciando la herencia cultural.</p>	<p>3.1. Sitúa en una línea del tiempo las etapas históricas más importantes de las distintas edades de la historia en España.</p> <p>3.2. Identifica y localiza en el tiempo y en el espacio los hechos fundamentales de la Historia de España describiendo las principales características de cada una de ellos.</p> <p>3.3. Explica aspectos relacionados con la forma de vida y organización social de España de las distintas épocas históricas estudiadas.</p> <p>3.4. Describe en orden cronológico los principales movimientos artísticos y culturales de las distintas etapas de la historia de España citando a sus representantes más significativos.</p> <p>3.5. Explica la diferencia de los dos períodos en los que se divide la Prehistoria y describe las características básicas de las formas de vida en estas dos épocas.</p> <p>3.6. Data la Edad Antigua y describe las características básicas de la vida en aquel tiempo, en especial las referidas a la romanización.</p> <p>4.1. Identifica, valora y respeta el patrimonio natural, histórico, cultural y artístico y asume las responsabilidades que supone su conservación y mejora. 4.2. Respeta los restos históricos y los valora como un patrimonio que debemos legar y reconoce el valor que el patrimonio arqueológico monumental nos aporta para el conocimiento del pasado.</p> <p>5.1. Respeta y asume el comportamiento que debe cumplirse cuando visita un museo o un edificio antiguo.</p> <p>5.2. Aprecia la herencia cultural a escala local, nacional y europea como riqueza compartida que hay que conocer, preservar y cuidar.</p>
--	--

Anexo 7: Evaluación y autoevaluación.

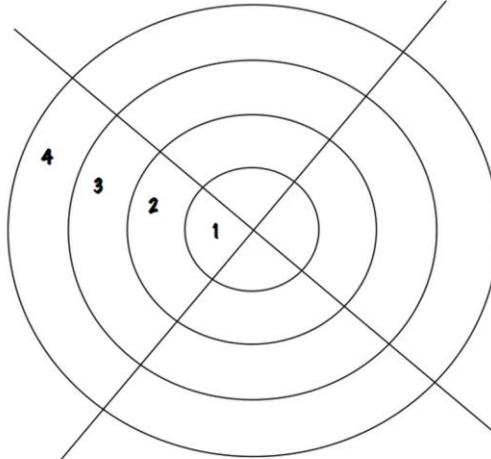
Nombre: _____

DIANA DE EVALUACIÓN

Escucha las ideas de los demás.



Aporta nuevas ideas



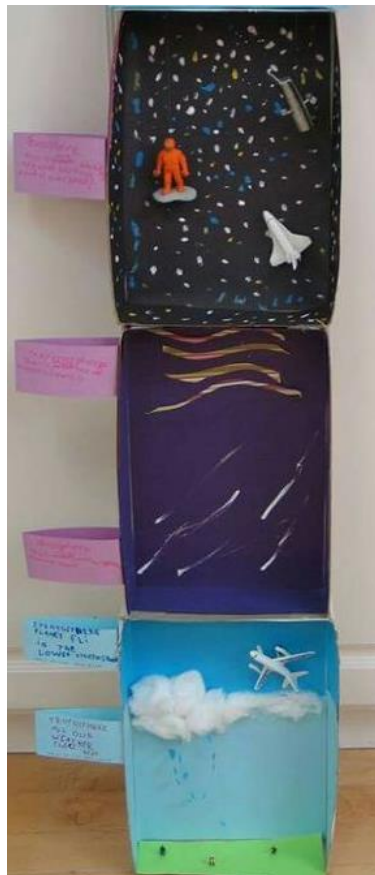
Ayuda a sus compañeros

Habla sin faltar el respeto a los compañeros

- 4 – Muy bien
- 3 – Bien
- 2 – Regular
- 1 – Mal

Fuente de elaboración propia.

Anexo 8: Capas de la atmósfera, producto final.



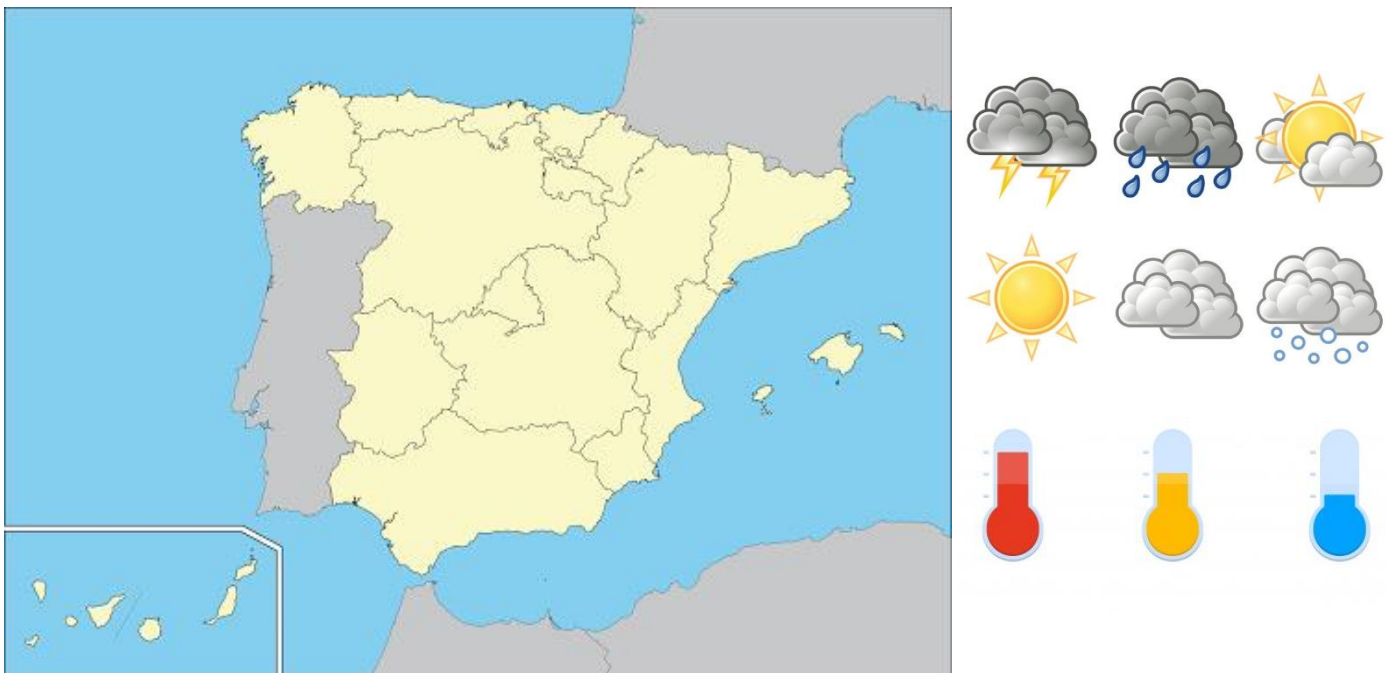
Pinterest

Anexo 9: Nubes, precipitaciones e instrumentos meteorológicos.



YouTube

Anexo 10: Plantilla mapa del tiempo atmosférico



Pinterest.

Anexo 11: Plantilla Mapa España para colocar los climas.



Pinterest.

Anexo 12: Plantilla del Bingo.



Pinterest.

Anexo 13: Prueba final Unidad 2.



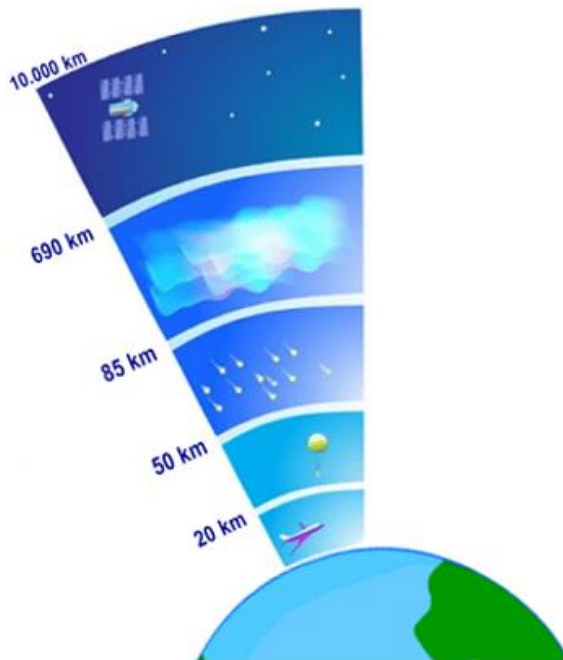
PON A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS



NOMBRE: _____ CURSO: _____

1. ¿Qué es la atmósfera?

2. Nombra las capas de la atmósfera y colócalas en el dibujo.



3. ¿Cómo se llaman estos instrumentos y que fenómenos atmosféricos miden.

Nombre				
Sirve para				

Fuente de elaboración propia.



4. ¿Qué es el clima? ¿Qué diferencia tiene con el tiempo atmosférico?

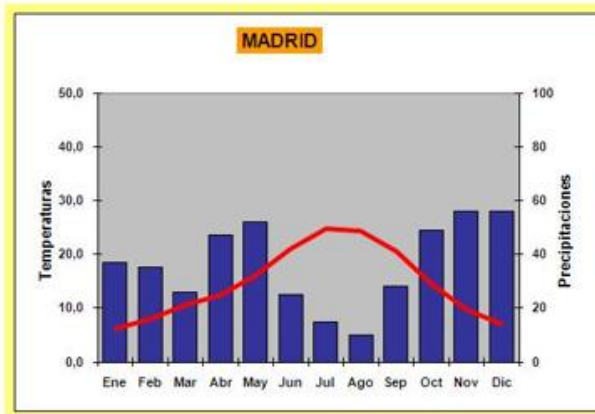
5. Nombra las zonas climáticas de España y el mundo, señálalas en el mapa y di tres características de cada una.



Clima:	Clima:	Clima:	Clima:

6. Según el climograma, señala:

- ¿Qué mes es el más caluroso y cuál es el más frío?
- ¿En qué mes llueve más y cuál menos?



Fuente de elaboración propia.

Anexo 14: Medidas de atención a la diversidad. Unidad 2.



Fuente de elaboración propia.

Anexo 15: Capas de la geosfera, producto final.



Fuente de elaboración propia.

Anexo 16: Volcán, producto final.



Pinterest.

Anexo 17: Tipos de relieve, producto final Minecraft.



Minecraft.

Anexo 18: Plantilla clasificación de rocas y minerales.

ROCA					
Dureza					
Brillo					
Hábito					
Color					

Fuente de elaboración propia.

Anexo 19: Socrative. Unidad 5.

1 of 11



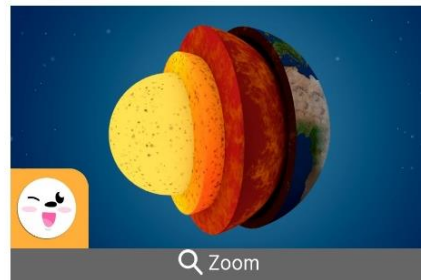
¿Qué es la geosfera?

Enter Answer Here

SUBMIT ANSWER

Socrative

2 of 11



El **núcleo** es la capa **intermedia** de la geosfera.

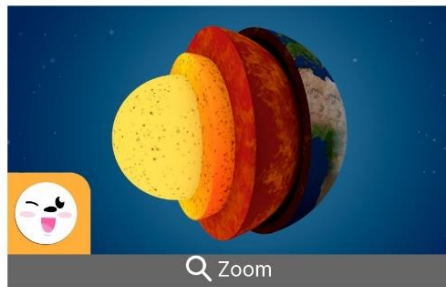
T True

F False

SUBMIT ANSWER

Socrative

3 of 11



La **corteza** es la capa **superior** de la geosfera

- T True
- F False

SUBMIT ANSWER

4 of 11



Las **capas** de la **geosfera** son:

- A Corteza, manto y núcleo.
- B Troposfera, Estratosfera, Mesosfera, Termosfera y Exosfera
- C Superficie, manto y núcleo.
- D Corteza, manto y centro.

5 of 11

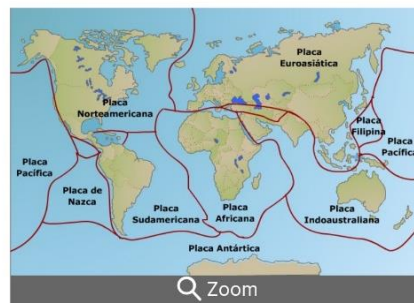


Este **tipo de placas** se desplazan en sentido contrario y **se separan**. Esto provoca que el magma del manto se eleve hacia la superficie, provocando volcanes.

Enter Answer Here

SUBMIT ANSWER

6 of 11

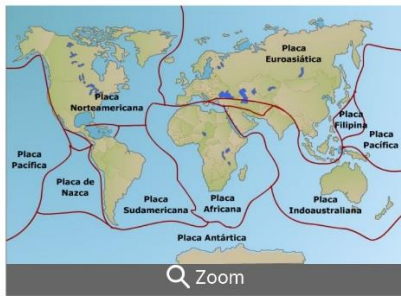


Las **placas convergentes**

- A Se desplazan en sentido contrario y se separan. Esto provoca que el magma del manto se eleve hacia la superficie, provocando volcanes.
- B Las placas chocan una contra otra y la corteza se arruga y forma relieves
- C Estas se deslizan lateralmente, pueden provocar fallas y terremotos.

SUBMIT ANSWER

7 of 11

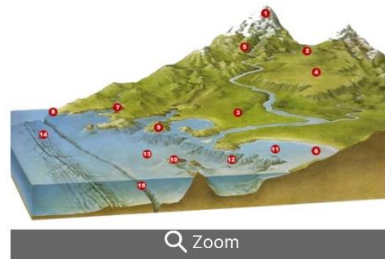


Las **placas transformantes** se **deslizan lateralmente**, pueden provocar **fallas** y terremotos.

- T True
- F False

SUBMIT ANSWER

8 of 11



Nombra **10 tipos** de **relieve** que veas en la imagen.

Enter Answer Here

SUBMIT ANSWER

9 of 11



¿Qué **diferencia** hay entre una **roca** y un **mineral**?

Enter Answer Here

SUBMIT ANSWER

10 of 11



Cuales son las **características** de los **minerales**:

- A Grosor, brillo, hábito y color
- B Dureza, brillo, pureza y color
- C Dureza, brillo, hábito y color
- D Dureza, brillo, forma y color

SUBMIT ANSWER

11 of 11



Clasifica el cuarzo de la imagen según su dureza, brillo, hábito y color.

Enter Answer Here

SUBMIT ANSWER

Fuente de elaboración propia.

Anexo 20: Medidas atención a diversidad. Unidad 5.

 <p>GEOSFERA</p>	 <p>VOLCÁN</p>	 <p>TERREMOTO</p>	 <p>PLACA TECTÓNICA</p>
 <p>RELIEVE</p>	 <p>ROCA</p>	 <p>MINERAL</p>	

Fuente de elaboración propia.

Anexo 21: Línea del tiempo producto final.



Pinterest.

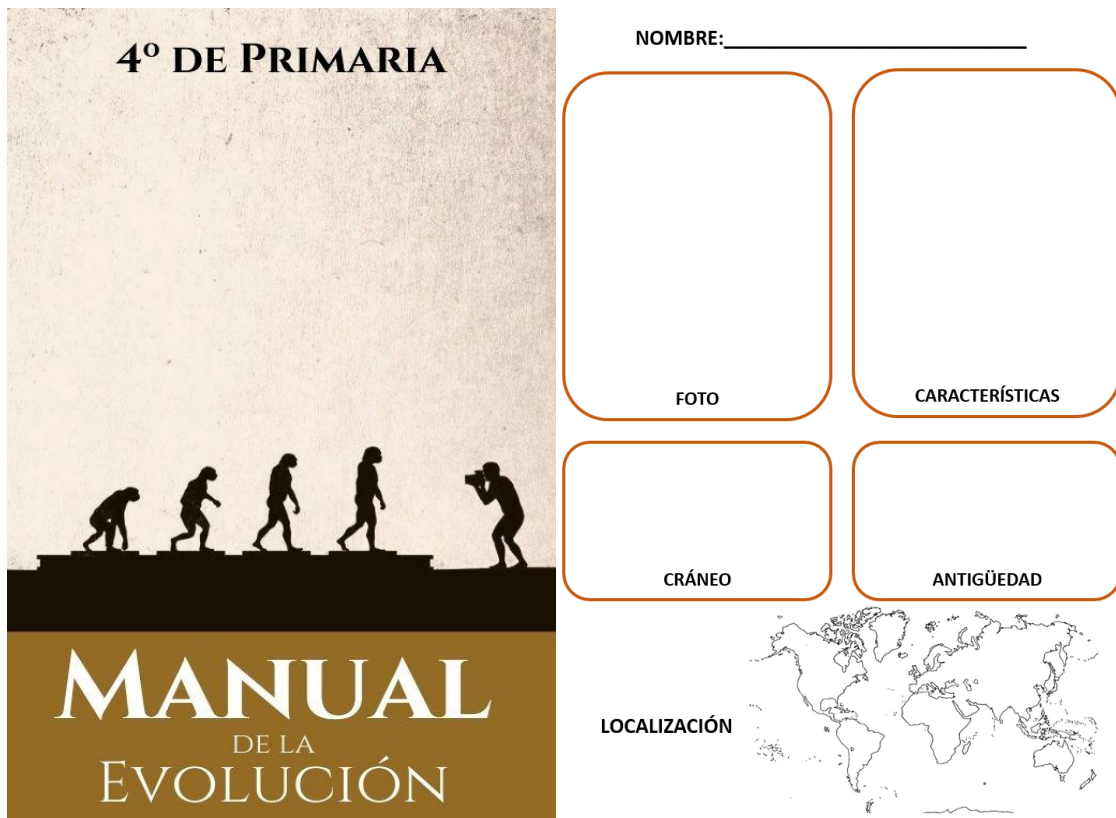
Anexo 22: Manual de la evolución páginas.

4º DE PRIMARIA

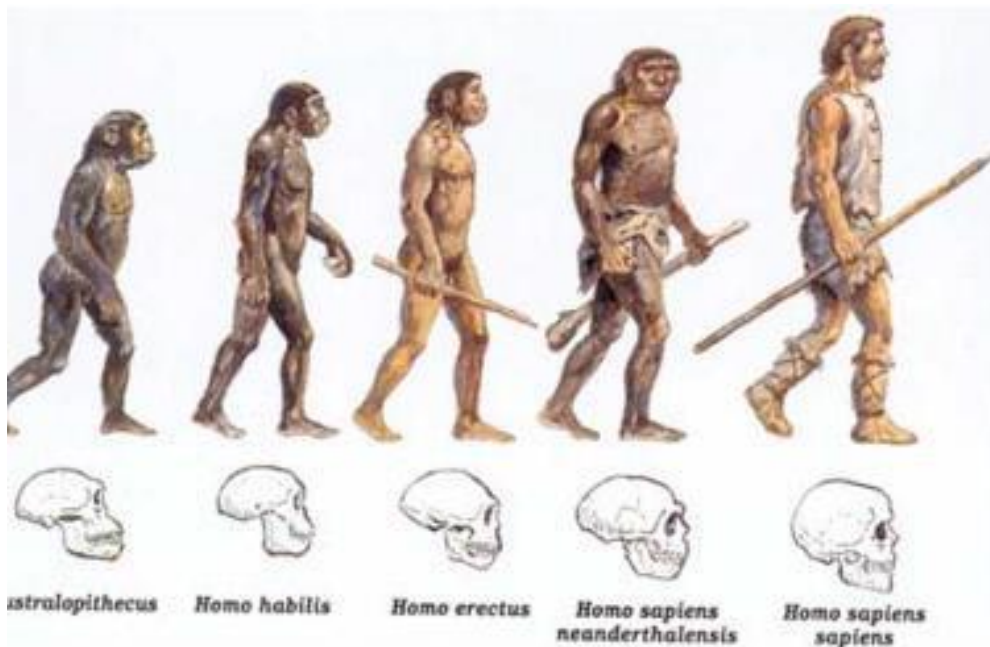
NOMBRE: _____

FOTO	CARACTERÍSTICAS
CRÁNEO	ANTIGÜEDAD

LOCALIZACIÓN



Fuente de elaboración propia.



Pinterest.

Anexo 23: Modelo de cabaña.



Pinterest.

Anexo 24: Herramientas Paleolítico.



Pinterest.

Anexo 25: Mural pinturas rupestres.



Pinterest.

Anexo 26: Instrucciones elaboración cerámicas del Neolítico.



Museo Arqueológico Nacional

Anexo 27: Prueba final. Unidad 7.



PON A PRUEBA TUS CONOCIMIENTOS

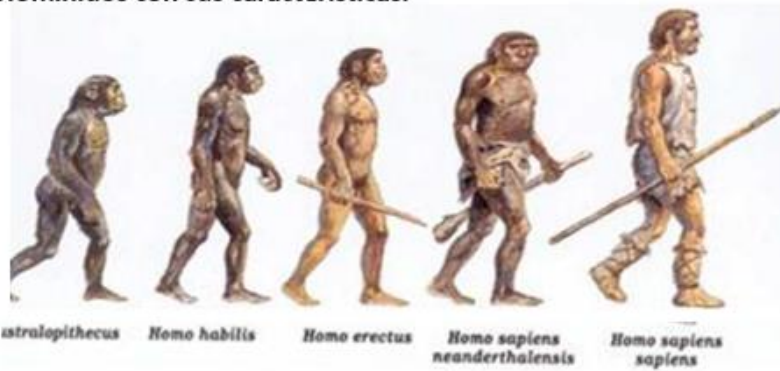
NOMBRE: _____ CURSO: _____








1. Señala en la línea del tiempo cada edad histórica, su inicio y fin.

--	--	--	--	--

2. Une los Homínidos con sus características.



				
1.500.000 años Aspecto físico parecido al nuestro y cazaban.	100.000 años Eran cazadores, vivían en grupos y enterraban a los muertos.	40.000 años Especie a la que pertenecemos. Dominaban las técnicas de caza. Practicaban ritos religiosos.	2.000.000 Podían hablar.	7.000.000 años Andaban erguidos.

Fuente de elaboración propia.



3. ¿Qué es la Prehistoria? ¿Alrededor qué año empieza y cuándo finaliza?

4. Une cada periodo de la Prehistoria con sus características.

Neolítico	Se dedicaban a la caza.
	Eran sedentarios.
	Se dedicaban principalmente a la ganadería y agricultura.
Edad de los Metales	Comenzó el comercio con el trueque.
	Crearon cerámicas donde guardar los alimentos.
	Pintaban en cuevas pinturas rupestres.
Paleolítico	Trabajaban los metales.
	Uno de los grandes inventos fueron la rueda y la vela.
	Eran nómadas.

Fuente de elaboración propia.

Anexo 28: Medidas atención a diversidad. Unidad 7.



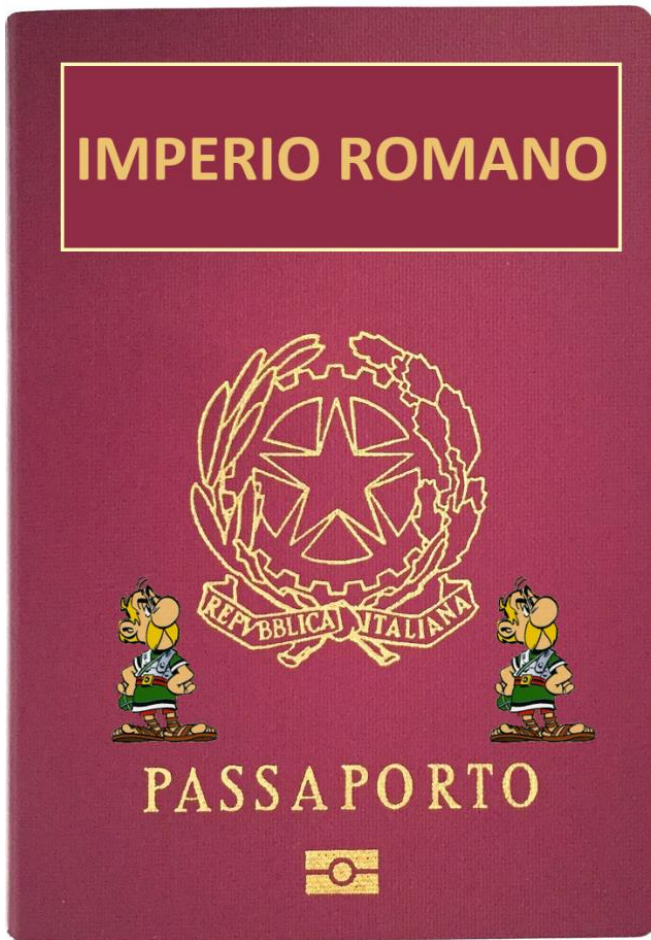
Fuente de elaboración propia.

Anexo 29: Mapa Risk.



Fuente de elaboración propia.

Anexo 30: Pasaporte romano.



IMPERIO ROMANO



FOTO

NOMBRE:

APELLIDOS:

FECHA DE NACIMIENTO:

FIRMA

SOCIEDAD	ARQUITECTURA	ARTE
PRUEBA FINAL	TERRITORIOS:	

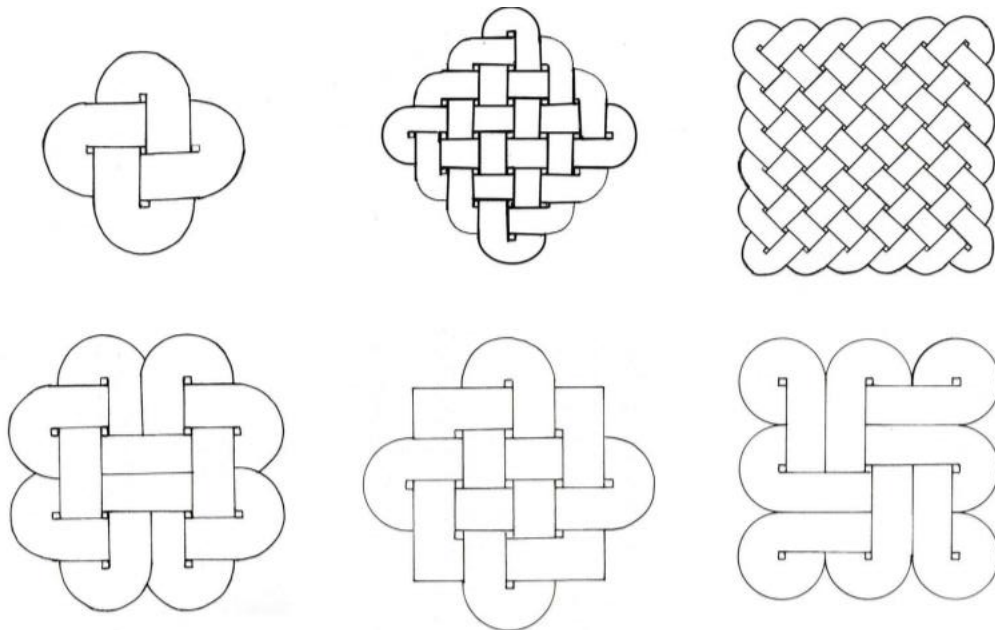
Fuente de elaboración propia.

Anexo 31: Modelo maqueta ciudad romana.



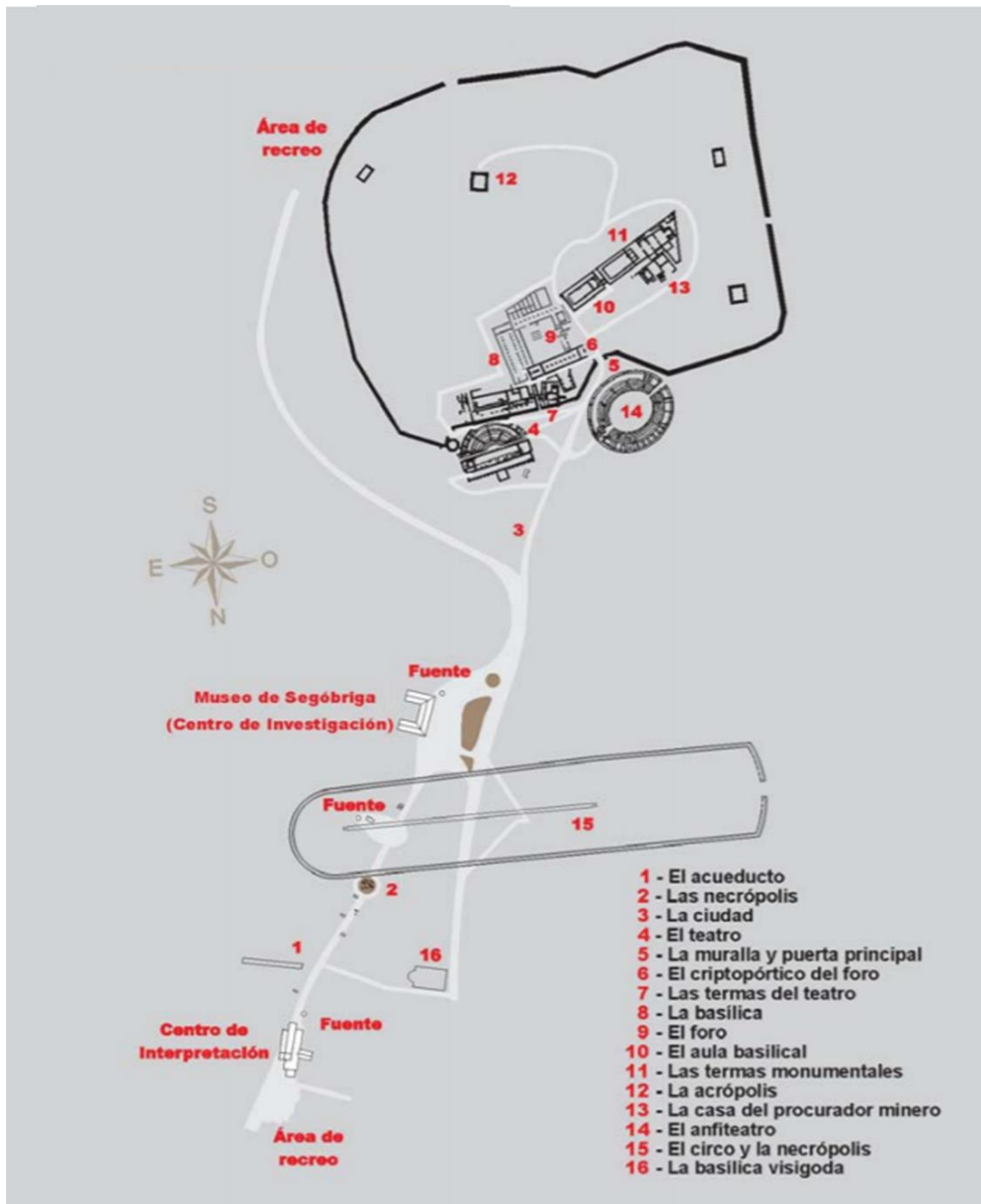
Pinterest.

Anexo 32: Plantillas mosaicos.



Museo Arqueológico Nacional

Anexo 33: Plano Parque arqueológico de Segóbriga.

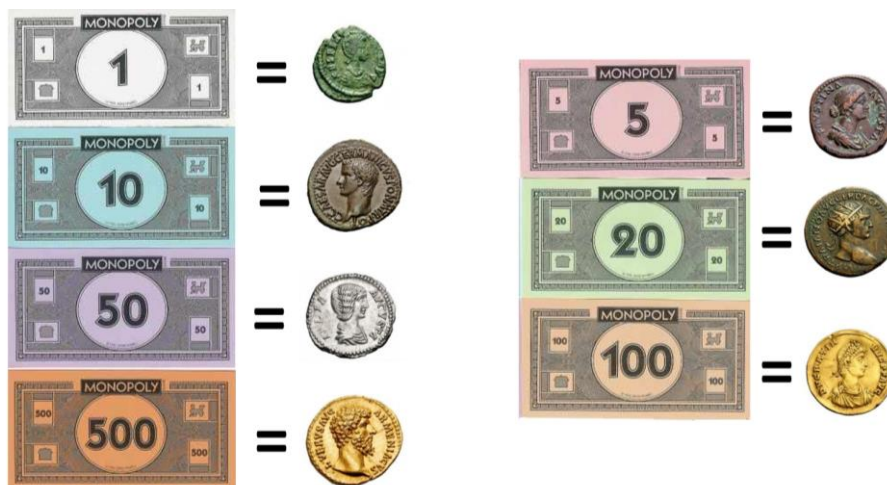


Parque arqueológico de Segóbriga.

Anexo 34: Monopoly arquitectura romana en Hispania.



Fuente de elaboración propia.



Fuente de elaboración propia.

Anexo 35: Socrative. Unidad 9.

1 of 9



¿Dónde surge el Imperio Romano?

- A Madrid
- B Roma
- C Rumanía
- D Cartago

SUBMIT ANSWER

2 of 9



¿Cómo se dividía la sociedad romana?

Enter Answer Here

SUBMIT ANSWER

3 of 9



Los plebeyos eran ricos.

- T True
- F False

SUBMIT ANSWER

4 of 9



Eran propiedad de otra persona y no tenían derechos.

- A Plebeyos
- B Esclavos
- C Patricios
- D Emperadores

Socrative

5 of 9

Los plebeyos eran artesanos, pequeños comerciantes y campesinos.

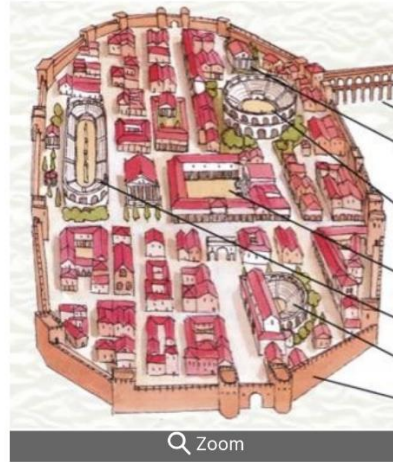
T True

F False

SUBMIT ANSWER

Socrative

6 of 9



Nombra 5 construcciones romanas que aparezcan en la imagen y explica para qué servían.

Enter Answer Here

7 of 9



¿Qué religión practicaba inicialmente el Imperio Romano?

Enter Answer Here

SUBMIT ANSWER

8 of 9



¿Qué estilo artístico predominaba en el Imperio?

A Escultura y mosaicos

B Pintura abstracta y geométrica

C Pinturas rupestres y cerámicas

SUBMIT ANSWER

9 of 9



¿En qué año cae el Imperio Romano?

- A 1492 d.C.
- B 576 d.C.
- C 476 d.C.
- D 1789 d.C.

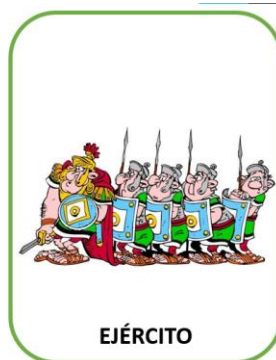
SUBMIT ANSWER

Fuente de elaboración propia.

Anexo 36: Medidas atención a la diversidad. Unidad 9.



IMPERIO ROMANO



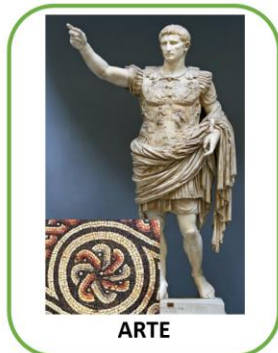
EJÉRCITO



SOCIEDAD



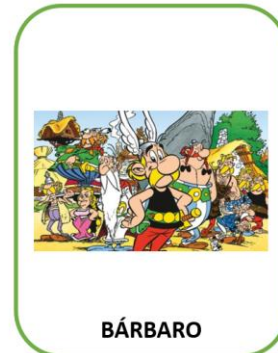
ARQUITECTURA



ARTE



DIOS



BÁRBARO

Fuente de elaboración propia.