



COMILLAS
UNIVERSIDAD PONTIFICIA

ICAI

ICADE

CIHS

Programación Didáctica de las Ciencias Sociales en Educación Primaria:

¡VIAJAMOS A TRAVÉS DEL TIEMPO!

TRABAJO FIN DE GRADO

Autor: María Gimeno Quesada

Tutor: Guillermo Sven Reher Díez

Grado: 5º Ed. Infantil + Primaria

ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN.....	4
2.	FUNDAMENTACIÓN – TEÓRICO – NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN	6
3.	CONTEXTUALIZACIÓN.....	7
	3.1 INSTALACIONES	8
	3.2 PLANES DE CENTRO.....	9
	3.3 GRUPO DE ALUMNOS.....	10
4	OBJETIVOS	11
	4.1 OBJETIVOS DE ETAPA.....	11
	4.2 OBJETIVOS GENERALES TRABAJADOS EN CADA UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	12
	4.3 OBJETIVOS DIDÁCTICOS	13
5	COMPETENCIAS.....	14
	5.1 COMPETENCIAS CLAVE	14
	5.2 COMPETENCIAS CLAVE DE CADA UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	18
	5.3 PERFIL DE SALIDA.....	18
	5.4 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS.....	18
6	CONTENIDOS.....	19
	6.1 INTRODUCCIÓN A LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	19
	6.2 CONTEXTUALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	20
	6.3 TEMPORALIZACIÓN.....	21
	6.4 TABLA DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	23
	6.5 UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	23
7	METODOLOGÍA	52
	7.1 RECURSOS	54
	7.2 EL USO DE LAS TIC EN EL AULA.....	55
8.	EVALUACIÓN.....	56
	8.1 Cómo evaluamos las competencias específicas y clave a partir de los criterios de evaluación y los descriptores operativos.	58
	8.2 Criterios de calificación	59
	8.3 Criterios de evaluación – mínimos exigibles	59
	8.4 Evaluación del proceso de enseñanza	59
	8.5 Conclusiones de la evaluación	60
9	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD	60
10	CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	61

1.	Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa	61
2.	Contribución de la programación al desarrollo de la convivencia y la ciudadanía	62
3.	Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital ...	63
11	CONCLUSIÓN	64
12	ANEXOS.....	65
	Anexo 1 – Objetivos de etapa según el Decreto 61/2022.....	65
	Anexo 2 – Competencias Específicas según el Decreto 61/2022	66
	ANEXOS 3 -6	67
13	ANEXO - DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	67
1.	CONTEXTUALIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.	67
2.	COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS	68
3.	OBJETIVOS DIDÁCTICOS, OBJETIVOS DE ETAPA Y OBJETIVOS DE LA PROGRAMACIÓN 69	
4.	CONTENIDOS Y CONTENIDOS TRANSVERSALES.....	71
5.	METODOLOGÍA Y RECURSOS.....	71
6.	DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES EN CADA SESIÓN.....	72
	Sesión 1: ¿Quiénes son los romanos?	72
	Sesión 2: ¿Dónde estamos?	73
	Sesión 3: ¡Madre mía cuanto construyeron los romanos!.....	73
	Sesión 5: ¿Qué sabes de...?	74
	Sesión 6: ¿Conocemos todo sobre los romanos? Vamos a comprobarlo.....	74
	Sesión 7: ¡Quiero ver qué habéis aprendido de mi cultura	75
7.	EVALUACIÓN	75
8.	DISEÑO DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	77
9.	CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	77
10.	ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	78
11.	RECURSOS ELABORADOS	79
12.	CONCLUSIÓN.....	79
14	BIBLIOGRAFÍA.....	80

1. INTRODUCCIÓN

El Trabajo de Fin de Grado (TFG) que aquí se presenta, es una Programación Didáctica de las Ciencias Sociales para Educación Primaria concretamente para 3º de Primaria y trata sobre *El viaje en el tiempo*.

El hilo conductor de esta programación didáctica es la Historia. Los contenidos que se abordan son los establecidos para 2º ciclo de Educación Primaria y que corresponden con la Prehistoria en la Península Ibérica (Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales), Culturas Prerromanas (Íberos y Celtas), La Edad Antigua en la Península Ibérica centrándonos en la Hispania Romana y la Caída del Imperio Romano. En esta programación, se llevan a cabo 15 Unidades de Programación Didáctica en las que se abordan no sólo conceptos de la historia, sino que además se acometen aspectos relacionados con la geografía, el arte y cultura ya que éstas también forman parte de las Ciencias Sociales.

Este TFG surge a partir del interés que tengo por la historia y del entusiasmo de poder enseñarla al alumnado. Lo planteo desde un enfoque con carácter lúdico donde intento combinar temas que puedan resultarles atractivos y cuya finalidad será conseguir una mayor motivación para poder involucrarles en este proyecto de viaje en el tiempo en el que nos adentraremos en las distintas etapas históricas mencionadas anteriormente y en las que exploraremos todos los aspectos más destacados e importantes de cada una de ellas.

El objetivo principal de esta propuesta es dar oportunidad a los alumnos para poder obtener una comprensión significativa de los diferentes periodos históricos y a su vez promover el desarrollo de habilidades cognitivas, sociales y emocionales a través del uso de actividades lúdicas, investigaciones guiadas y proyectos creativos.

Transmitimos a partir de este proyecto contenidos de las ciencias sociales, pero también desarrollamos el pensamiento crítico, trabajo en equipo, desarrollo personal y académico de los alumnos y la habilidad de investigación a través de búsquedas, formulaciones de preguntas, desarrollo de análisis, etc.

El aprendizaje de las ciencias sociales ayuda al alumnado no sólo a comprender aquellos sucesos históricos, sino también a abordar conceptos temporales, de orientación, de forma que ampliamos su perspectiva del mundo no sólo a nivel histórico sino también geográfico y cultural. Ayuda a que los alumnos identifiquen su seña de identidad a través de la indagación sobre la sociedad en la que viven. Usamos, por tanto, las ciencias sociales como una herramienta educativa para explorar diferentes aspectos del mundo.

La elección de trabajar la Prehistoria y Edad Antigua en la Península Ibérica se debe a la riqueza que tienen estas épocas y que supone una gran influencia en nuestra cultura actual. Nos enfocamos en estos periodos como hilo conductor, pero aun así seguimos abordando otras ramas de las ciencias sociales.

En este TFG, se detalla el proceso de planificación, incluyendo un apartado de objetivos y contenidos, al igual que la temporalización anual de las 15 UPD. Además, se encuentran desarrolladas en una tabla las 15 unidades, así como la metodología empleada, la evaluación, la atención a la diversidad y las distintas contribuciones a esta programación didáctica. Por último, en los anexos aparece desarrollada una de las 15 UPD en la cual se incluyen todos los anexos que aparecerán mencionados.

En conclusión, este TFG aspira a contribuir en el enriquecimiento del proceso educativo de los alumnos de 3º de Primaria en el área de las Ciencias Sociales, proporcionando una propuesta innovadora y motivadora que les permita introducirse en esta asignatura.

2. FUNDAMENTACIÓN – TEÓRICO – NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

Esta programación didáctica se apoya en el [Decreto 61/2022](#), de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

La etapa de Educación Primaria es una etapa fundamental en el desarrollo de los alumnos ya que nos encontramos en un momento clave en el desarrollo integral del niño ya que a través de la educación primaria proporcionamos al alumno de una serie de habilidades para su aprendizaje como son la lectura, escritura, ciencias, etc. También durante esta etapa los niños están desarrollando habilidades cognitivas importantes como son el pensamiento crítico resolución de problemas y creatividad entre otros y lo mismo nos pasa con sus habilidades sociales y emocionales.

Por todo esto es muy importante que tengamos en cuenta el Decreto 61/2022 ya que es un documento que nos asegura una educación de calidad donde se responde a las necesidades de los alumnos. En este sentido es crucial la fundamentación normativa y estatal que nos proporciona el marco legal en el que se desarrolla la práctica educativa. En esta normativa encontramos desarrollados los contenidos mínimos que deben ser impartidos en las Ciencias Sociales y así mismo los criterios de evaluación que guían la valoración del aprendizaje de los alumnos.

Por otro lado, la normativa estatal [Real Decreto 157/2022](#) de 1 de marzo que establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. En el artículo 11.3 establece el currículo de la Educación Primaria que se tendrá también en cuenta.

En esta programación didáctica de Ciencias Sociales para la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid significa reconocer su importancia para guiar el proceso educativo. Basadas en una base legal y pedagógica clara, estas reglas proporcionan una base sólida para el diseño curricular, la selección de contenidos y la evaluación educativa. Además del cumplimiento de las leyes

regulatorias existentes que asegura la sostenibilidad y continuidad de la educación de las ciencias sociales en la Comunidad de Madrid.

Para finalizar, la fundamentación teórica de la normativa de esta programación didáctica de las Ciencias Sociales en Educación Primaria se justifica tanto la normativa estatal como la autonómica de forma que se garantice una educación de calidad y responda a las distintas necesidades del alumnado y del contexto sociocultural durante su desarrollo educativo.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

La propuesta se llevará a cabo en el centro escolar CEIP Federico García Lorca, ubicado en la localidad de Alcobendas, en la Comunidad Autónoma de Madrid, España. Es un centro fundado en el 1974 en su actual ubicación donde previamente fue el antiguo Colegio Nacional “General Crespo”.

Hablamos de un centro bilingüe español – inglés que cuenta con unas buenas instalaciones y grandes espacios, este centro en la actualidad consta de 4 líneas en las etapas de Educación Infantil y Primaria, exactamente con 12 en Infantil y 24 en Primaria. Además este centro es de atención preferente a alumnado con Trastorno del Espectro Autista (TEA) y cuenta con aulas específicas para su atención.

El colegio está situado en el distrito norte de la localidad de Alcobendas y cuenta con una muy buena ubicación ya que esta localidad se caracteriza por amplias avenidas, parques y zonas verdes, además el centro cuenta con la utilización de infraestructuras como “El Pabellón de los Sueños” que se encuentra localizado conjuntamente al centro. Otros recursos que podemos encontrar a sus alrededores el Centro Cultural “Pablo Iglesias”, el Auditorio “Ciudad de Alcobendas”, etc. Además de las infraestructuras, la zona cuenta con una red extensa de medios de transporte, desde líneas de buses, trenes de cercanías y líneas de metro y carril bici. A nivel cultural, la localidad de Alcobendas cuenta con una gran oferta desde varias bibliotecas, una Casa de Cultura, asociaciones culturales entre otros.

En este colegio las familias que acuden al centro se caracterizan por poseer en su mayoría un nivel socio-económico medio.

El alumnado que acude a este centro es variado, tanto en sus ritmos, estilos y procesos de aprendizaje. El centro presenta una gran plantilla de profesores capaces de abarcar las 2 líneas por curso que le corresponde ya que habrá 2 profesores de español y 2 de inglés por lo que cada profesor será tutor de un grupo pero se encargará de impartir a dos de ellos por lo que su horario de trabajo es continuo.

El centro consta de un horario de jornada partida que se divide en un horario de mañana (de 9:00 a 12:30 horas) y tarde (de 14:30 a 16:00 horas). Las clases lectivas son de una duración de 45 min. Además el centro consta de un servicio de Comedor Escolar con cocina propia, Programas de conciliación del Ayuntamiento en la que está disponible para aquellas familias que lo requieran. Consta de un equipo de Orientación Educativa y Psicopedagógica (EOEP), un Gabinete psicopedagógico que trabaja aspectos relacionados con el desarrollo emocional y evolutivo del alumno, también está formado por un servicio de enfermería a tiempo parcial. El centro como, se puede observar, no solo cuenta con un gran profesorado, sino que también con un equipo de P.T y A.L.

Durante las 2 horas de comedor, los alumnos se dividen en dos grupos para acceder a la comida, uno de 12:30 a 13:30 en la que van de infantil hasta el primer ciclo de primaria y de 13:30 a 14:30 segundo y tercer ciclo de primaria. Durante la hora que no hay comedor a los familiares se les ofrece numerosas actividades extraescolares para aquellos que deseen que sus hijos acudan y los que no estarán en el patio controlados por monitores. Durante la hora de la comida los profesores deberán permanecer en el centro como jornada laboral de 12:30 a 13:30, teniendo para comer de 13:30 a 14:30. (Madrid.org, s/f)

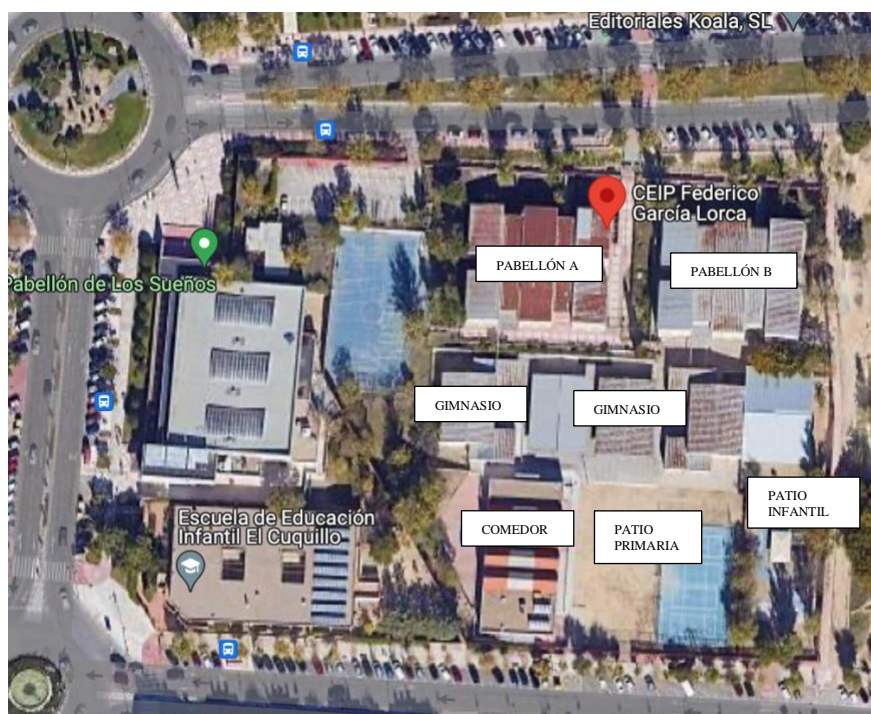
3.1 INSTALACIONES

El centro consta de distintos edificios: dos pabellones para aulas (pabellón A: 2º y 3er ciclo de Ed. Primaria y pabellón B Ed. Infantil y 1er ciclo de Ed. Primaria), un comedor escolar, dos gimnasios, un pabellón polideportivo municipal de uso del centro en horario escolar (Pabellón de los Sueños), pista polideportiva y varias zonas de recreo de las cuales una de ellas está cubierta. El pabellón A

cuenta con 3 plantas, en las cuales se distribuyen las aulas de 3º a 6º de Primaria, Equipo Directivo, conserjería, salón de actos, aula de plástica, laboratorio de ciencias, aula de música y aula del futuro, también el departamento de Ed. Física y dos aulas para profesores de P.T y tutorías.

El pabellón B es idéntico al A pero en él se encuentran los alumnos de Infantil y 1º y 2º de Primaria, conserjería, AMPA, enfermería, psicomotricidad, música, aula de IPad, aula TEA, despacho para la orientadora, psicóloga, aulas P.T y A.L y tutorías.

También hay que destacar que las instalaciones de Infantil cuentan con dos patios de recreo, uno de ellos cubierto y otro con juegos de patio. (Madrid.org, s/f)



3.2 PLANES DE CENTRO

En este centro se llevan a cabo varios planes de centro entre ellos que aparecen señalados en el [documento de proyecto de centro](#) en la página 13:

(Madrid.org, s/f)

- Plan Incluyo que trata de una serie de medidas y adaptaciones al currículo que permite a aquellos alumnos con necesidades darles respuesta.
- Plan de Acción Tutorial

- Plan de Convivencia – RRI: Establece el modelo de convivencia, así como sus objetivos y contenidos que regulan a la Comunidad Educativa.
- Proyecto Bilingüe: Ya que se trata de un colegio bilingüe este centro consta de un proyecto para su desarrollo.
- Plan Digital del centro: Se realiza a través de un proyecto de aulas digitales y iPads para el desarrollo de la digitalización en el colegio y el aprendizaje seguro y necesario para los alumnos.
- Biblioteca escolar y de aula: Un proyecto llevado a cabo que funciona por préstamo y devolución de libros en el recreo para de esta forma fomentar la importancia de la lectura en el alumnado. Además cada aula de Infantil y Primaria consta de su propia biblioteca.
- Otros proyectos en colaboración con el Ayuntamiento.

3.3 GRUPO DE ALUMNOS

La programación didáctica que se presenta se llevará a cabo con el grupo de 3º B de Primaria compuesto por 14 chicas y 11 chicos, haciendo así un total de 25 alumnos. El aula está distribuida en 5 grupos de 4 alumnos y 1 grupo de 5, por lo tanto se observa que en el aula se trabaja por grupos cooperativos lo que fomenta no solo el aprendizaje sino también las habilidades sociales de los alumnos. Los sitios se cambian cada trimestre por lo que como vemos antes seguimos trabajando esas habilidades sociales y permitimos que los alumnos trabajen con todos, además en las actividades que se realizan no solo lo hacen con su grupo principal de trabajo sino que en algunas de ellas también cambian para así no estar todo el trimestre con las mismas personas en todos los trabajos.

El nivel académico de los alumnos es adecuado y acorde con el curso escolar en el que se encuentran, en el aula se observa que hay algún alumno con un rendimiento por encima de la media por lo que se le ofrecerá actividades complementarias y retos si se cree adecuado para el momento y finalización del trabajo en clase.

En el aula nos encontramos con 2 alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (ACNEAE), uno de ellos presenta un caso de Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH), en este caso no requerirá de una gran adaptación curricular, si es bueno saber que es un alumno que necesita que se le dé la información un poco más sencilla y en un tamaño más grande, pero no más ya que a nivel curricular está en la media de la clase, también necesitará más atención por parte del profesor que el resto de sus compañeros. El otro caso ACNEAE se trata de otro alumno pero con Trastorno del Espectro Autista (TEA) es un alumno que a nivel curricular se encuentra por encima de la media del aula por lo que a este nivel no necesitará ninguna adaptación, es más, se le proporcionará actividades extra siempre que sean necesarias, a nivel social es donde trabajaremos más ya que apenas posee destrezas en este ámbito.

A nivel cognitivo los alumnos de esta aula se encuentran en la media que les corresponde ya que como decía Jean Piaget, los alumnos de 7 a 12 años, el periodo donde se encuentra este grupo, están en la etapa de operaciones concretas lo que significa que comienzan a usar la lógica para llegar a conclusiones. Además comienzan a reflexionar sobre aquellas cosas que les rodea por eso trabajamos a través de situaciones de aprendizaje que nos permite reflexionar sobre ellas. (Según Juan Piaget, estas son las 4 etapas del desarrollo cognitivo. 2019)

4 OBJETIVOS

4.1 OBJETIVOS DE ETAPA

Según el Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria se fijan en el artículo 5 de dicho documento los objetivos de etapa estipulados para esta etapa. Todos los objetivos que aparecen en el Decreto 61/2022 se encuentran en el anexo 1.

Si hay que centrarnos en aquellos objetivos que están relacionados con esta unidad de programación didáctica (UPD), el objetivo principal es el “H” ya que corresponde al desarrollo de las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la

Cultura y como se va a poder observar, las 15 unidades didácticas destinadas a tercero de Educación Primaria se desarrollan en la asignatura de Ciencias Sociales por lo que esta programación está propuesta a cumplir con dicho objetivo.

También hay que destacar el desarrollo de los cuatro primeros objetivos, es decir, objetivo “A, B, C y D” ya que son aquellos que se encargan de propiciar valores y normas de convivencia, trabajo en equipo, individual, habilidades como son el esfuerzo, la responsabilidad y confianza así como la resolución de conflictos y el entendimiento de las diferentes culturas que es algo muy importante que se desarrollará en esta programación al igual que el respeto entre los compañeros. Dichos objetivos se van a cumplir ya que esta programación ha sido diseñada y pensada para poder llevarla a cabo tanto de forma cooperativa como individual gracias a la aventura que vivirán nuestros alumnos a través del viaje en el tiempo de la mano de Willy Fog como su guía.

Por último quiero destacar que el resto de los objetivos de etapa puede que algunos los veamos desarrollados en alguna unidad didáctica y otros no.

4.2.OBJETIVOS GENERALES TRABAJADOS EN CADA UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA	UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
OBJETIVO A															
OBJETIVO B															
OBJETIVO C															
OBJETIVO D															
OBJETIVO E															
OBJETIVO F															
OBJETIVO G															
OBJETIVO H															
OBJETIVO I															
OBJETIVO J															

OBJETIVO K															
OBJETIVO L															
OBJETIVO M															
OBJETIVO N															

4.3 OBJETIVOS DIDÁCTICOS

El objetivo general propuesto para trabajar en la programación es: Acercar la historia, geografía y cultura de la Prehistoria y Edad Antigua a los alumnos de Educación Primaria

OBJETIVOS DIDÁCTICOS
1. Conocer la Prehistoria, las culturas Prerromanas y la Península Ibérica en la Edad Antigua.
2. Conocer y aprender las principales características de la Prehistoria, las culturas Prerromanas y la Península Ibérica en la Edad Antigua.
3. Identificar las diferentes etapas que conforman la Prehistoria, las culturas Prerromanas y la Península Ibérica en la Edad Antigua.
4. Finalizar el curso con los conocimientos clave sobre la Prehistoria, las culturas Prerromanas y la Península Ibérica en la Edad Antigua.
5. Ampliar su contenido y conocimiento principalmente en las ciencias sociales y también ampliar en otros ámbitos.
6. Fomentar el interés hacia la historia pero también la geografía, el arte y cultura.
7. Respetar y concienciar las diversidades culturales
8. Desarrollar habilidades de investigación y recopilación de datos.
9. Fomentar el respeto hacia el entorno y el patrimonio.
10. Desarrollar habilidades sociales y el trabajo en grupo.
11. Desarrollar la creatividad e imaginación.
12. Desarrollar el uso de la tecnología en el aula.

5 COMPETENCIAS

5.1 COMPETENCIAS CLAVE

En el siguiente apartado, se presentan las competencias clave, de acuerdo con el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo a efectos de este Decreto. Las competencias clave las consideran como una serie de habilidades clave para el desarrollo del alumno y su camino hacia el éxito educativo ya que resultan ser unas competencias transversales ya que no se establecen una de forma exclusiva como única en su área sino que engloban otros aprendizajes de otras áreas ya que son adaptables y flexibles. Además de su transversalidad, las competencias clave desarrollan un aprendizaje significativo en el alumno de forma que adquieren todos esos conocimientos y le permiten aplicarlo en su día a día.

Trabajando las competencias clave de forma integral a lo largo de su desarrollo educativo de forma adecuada y continua, propiciamos en el alumno una serie de oportunidades para aplicar y desarrollar habilidades de forma eficaz.

Las competencias clave a trabajar a lo largo de la unidad de programación didáctica y la forma de trabajarlas en esta programación son las siguientes:

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)

Esta competencia es la capacidad de usar el lenguaje de una forma efectiva para poder comprender, expresar y comunicar en diferentes contextos, situaciones y establecer relaciones entre sí y con otros.

A lo largo de esta programación no se va a tratar que los alumnos aprendan gramática y vocabulario, sino que estos sean capaces de usar el idioma y lengua de forma eficaz en diferentes situaciones, contextos y relaciones con otros. Por eso esta competencia se desarrollará a través del diálogo, escucha activa, lectura y escritura para poder como se ha mencionado antes, comprender, expresar y comunicarse de forma eficaz ante el mundo que les rodea.

COMPETENCIA PLURILINGÜE (CP)

La competencia plurilingüe es la capacidad de comunicarse eficazmente en varios idiomas. Esta habilidad es importante ya que nos encontramos en un mundo globalizado donde los idiomas son clave para nuestro desarrollo para poder interactuar con el resto del mundo y con las diferentes culturas que los conforman, además de suplir la necesidad de comunicarse en diferentes idiomas.

Al encontrarnos en un centro bilingüe, esta competencia será trabajada a través del uso de la lengua inglesa, usando numerosas estrategias y recursos que atraigan a los alumnos al aprendizaje de esta y además sea de manera activa y participativa.

COMPETENCIA MATEMÁTICA Y COMPETENCIA EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA E INGENIERIA (STEM)

A través del uso de esta competencia, lo que se quiere lograr es el desarrollo del alumno en cuanto al razonamiento lógico, resoluciones de problemas y el entendimiento de conceptos científicos y tecnológicos.

A la hora de desarrollar este proyecto, tendremos en cuenta la competencia STEM para abordar temas y actividades sobre las diferentes épocas de la historia que se desarrollan en esta programación. A partir de su aplicación en un contexto histórico acercaremos esta competencia a los alumnos a través de la exploración, resolución de problemas y razonamiento y así a su vez aprender aplicaciones que más tarde les resultará útiles para su día a día.

COMPETENCIA DIGITAL (CD)

La competencia digital resulta ser una competencia que se podrá desarrollar en las distintas áreas y asignaturas, debido a que a través de ella se quiere potenciar la habilidad de utilizar, comprender y participar la tecnología en diversos contextos.

Esta competencia es muy importante ya que actualmente nos encontramos en una era donde la tecnología se encuentra presente todo el rato por ello en esta

programación haremos uso de ella para poder abordar los distintos temas y conceptos de las ciencias sociales que se abarcarán a lo largo de la programación.

Usar estas herramientas facilitarán la interacción, actividad y visualización de contenidos al igual que el acceso a recursos de forma que nos permitirá enriquecer el aprendizaje de los alumnos y concienciarlos a hacer un uso seguro de las tecnologías

COMPETENCIA PERSONAL, SOCIAL Y DE APRENDER A APRENDER (CPSAA)

Esta competencia hace referencia a la autocomprensión, autonomía y relación con los otros. Es importante tener en cuenta esta competencia ya que en la etapa de educación primaria al igual que el resto de las etapas, el bienestar del alumno es clave para su desarrollo en la sociedad.

Para poder desarrollar esta competencia en el aula, se usarán estrategias que requieran el desarrollo e interacción del alumno con la sociedad al igual que con sus emociones.

Se usarán técnicas como el trabajo en grupo, parejas además de las agrupaciones en el aula para propiciar la colaboración, trabajo en equipo y respeto al igual que la comunicación de forma que nos permita desarrollar habilidades sociales clave.

COMPETENCIA CIUDADANA (CC)

Esta competencia se basa en la capacidad de los alumnos a la hora de participar e interactuar en la sociedad de forma activa y responsable.

Usando esta competencia, se reforzará habilidades como el respeto, igualdad y convivencia, así como la comprensión de los derechos y deberes ciudadanos, tomar decisiones y contribuir al bienestar ciudadano a través de

la aplicación de actividades y valores que propicien el uso de estas habilidades en diferentes contextos.

COMPETENCIA EMPRENDEDORA (CE)

Se refiere a la capacidad de desarrollar ideas, tomar decisiones, movilizar recursos y llevar a cabo unos objetivos de creación.

A través del uso de esta competencia desarrollaremos en los alumnos la creatividad e innovación en los retos y actividades que se les propone en cada una de las unidades de programación didáctica que se desarrollan en esta programación. También se desarrollan habilidades como la resiliencia, comunicación afectiva, toma de decisiones, etc.

Se creará un ambiente que permita que el alumno pueda desarrollar esta competencia y adquirirla a lo largo de su etapa educativa para poder ponerla en práctica en la sociedad

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES (CCC)

Esta competencia permite que el alumno comprenda, aprecie y expresa su propia identidad de forma que desarrollamos habilidades que le permiten interactuar con el entorno de forma respetuosa y comprensiva ante las diversas expresiones culturales que hay en la sociedad.

Por ello, esta competencia es clave ya que necesitamos entender la historia, su funcionamiento, expresiones culturales, etc., para poder comprender el desarrollo y evolución hasta la actualidad ya que es clave en un mundo que resulta ser cada vez más diverso y globalizado.

5.2 COMPETENCIAS CLAVE DE CADA UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

COMPETENCIAS CLAVE	UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
CCL															
CP															
STEM															
CD															
CPSAA															
CC															
CE															
CCEC															

5.3 PERFIL DE SALIDA

En la etapa de Educación Primaria, la cual nos centramos en esta unidad de programación didáctica, cada una de las competencias clave están correspondidas con un perfil de salida que determina el nivel esperado al finalizar esta etapa por eso cada una de las competencias clave están correspondidas con una serie de descriptores operativos que orientan sobre las capacidades que debe adquirir el alumno a la hora de terminar esta etapa. Se tendrán en cuenta los descriptores de salida que aparecen desarrollados en el Anexo I (página 29) del Decreto 61/2022.

5.4 COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Según el Artículo 7 del Decreto 61/2022, en esta unidad de programación didáctica se trabaja el área de Ciencias Sociales y dado que es una programación para 3º de Educación Primaria, exactamente en el 2º ciclo, nos centraremos solamente en las competencias específicas que corresponden a este ciclo.

Las competencias específicas están conformadas de la siguiente manera: la primeras se orientan hacia el conocimiento de diferentes elementos de la

sociedad, la segunda en cuanto al análisis de las causas y consecuencias de la intervención del ser humano, las terceras se dirige al conocimiento de distintas sociedades y su historia, la relación entre diferentes épocas y sus acciones y hechos más destacados, la cuarta habla sobre la pluralidad entre las sociedades contemporáneas y la vida en democracia y por último la quinta, desarrolla la participación de los alumnos en la sociedad, además de los valores democráticos, derechos humanos y del niños y los principios y valores de la Constitución Española y de la Unión Europea. Debido a que estas competencias específicas están desarrolladas para abordarse durante todo el segundo ciclo de Educación Primaria, es decir, tanto para 3º de Ed. Primaria como 4º de Ed. Primaria, puede que algunas de las competencias no se lleguen a desarrollar en esta Unidad de Programación Didáctica.

Las siguientes competencias específicas que aparecen desarrolladas en el artículo 7 del Decreto 61/2022 aparecen en el anexo 2.

6 CONTENIDOS

6.1 INTRODUCCIÓN A LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

La propuesta de la programación didáctica se centra en un aula del Segundo Ciclo de Educación Primaria, concretamente en 3º de Educación Primaria del CEIP Federico García Lorca. El aula consta de 25 alumnos.

Durante el desarrollo de la programación se llevará a cabo un viaje en el tiempo que se desarrolla en cada una de las 15 unidades de programación didáctica en la que los alumnos lo que tendrán que hacer es resolver cada uno de los retos que se les propone en la situación de aprendizaje para poder pasar a cada una de las diferentes etapas que se desarrollarán en esta programación. Se les presentarán retos motivadores y divertidos que serán realizados de forma grupal aunque las actividades pueden ser trabajadas de forma individual, en grupos o toda la clase en conjunto. Para poder pasar de una etapa del viaje a otra, toda la clase tendrá que cumplir ese reto propuesto al inicio de la unidad.

El objetivo de estas unidades de programación didáctica es fomentar el aprendizaje a través de la motivación de temas de interés y de un juego en el

que los alumnos son los protagonistas de su propio viaje, además de el fomento de la creatividad, imaginación y pensamiento crítico.

6.2 CONTEXTUALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.

La contextualización de las 15 unidades de programación didáctica, el tema principal es la historia en la cual los alumnos realizarán un viaje en el tiempo en el cual visitarán la Prehistoria en la península Ibérica (Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales), las Culturas prerromanas autóctonas (celtas e íberos) y por último la Península Ibérica en la Edad Antigua en la que verán los pueblos colonizadores del Mediterráneo (fenicios, griegos y cartaginenses), la Hispania Romana y finalizaremos el viaje en el tiempo con la caída del Imperio Romano.

Durante el viaje en el tiempo el hilo conductor es la historia y dedicaremos tiempo a entenderla y aprenderla pero también trabajaremos otros contenidos de las ciencias sociales como son la geografía, cultura y arte entre otras.

Con esto se espera que los alumnos no solo aprendan sobre las diferentes etapas que conforman la Prehistoria y la Edad Antigua en la Península Ibérica, también se quiere conseguir que aprendan otros aspectos como el arte en el Paleolítico o la influencia de los cartaginenses en la Península, etc.

Para poder llevar a cabo este viaje en el tiempo se contará con la ayuda del profesor Lupin un científico del tiempo que ha creado su propia máquina del tiempo y quiere que le acompañemos en su próximo viaje. Para empezar con esta aventura a cada uno de los alumnos se les repartirá un libro de trabajo y un pasaporte viajero, en el que al finalizar cada una de las etapas conseguirán un sello. En este cuaderno tendrán desarrolladas cada una de las etapas que van a visitar al igual que las actividades/retos que tendrán que resolver e ir realizando en cada una de las unidades.

Al final del curso, los alumnos tendrán que haber completado su pasaporte y recopilación de actividades y retos que se han llevado a cabo.

Los retos y actividades que se propondrán serán tanto de manera conjunta, es decir, toda la clase, por grupos de trabajo o individual, hay que remarcar que todos los alumnos pasan en conjunto las pruebas aunque haya algunas que sean individuales de forma que todos pueden avanzar y seguir explorando las diferentes etapas que se trabajan en esta unidad de programación didáctica de las ciencias sociales.

En el caso de esta Unidad de Programación Didáctica se desarrollará la Unidad Didáctica número 12 “Última parada... La Hispania Romana”. Se llevará a cabo en el anexo 3, donde se secuenciará cada una de las sesiones llevadas a cabo y los recursos correspondientes a ello, en ella también se encontrarán recursos como son el cuaderno de viaje (recursos 1) en el que aparecerá la introducción del viaje, un mapa temporal de las etapas que vamos a ver y la explicación de las sesiones desarrolladas en la UPD 12. Los alumnos a medida que van completando las sesiones todas las fichas que aparecen en el anexo 3 las irán añadiendo según lo que corresponda en dicha unidad.

También habrá un pasaporte (recursos 2) como se menciona antes con los sellos de las etapas y al finalizar las 15 unidades se les otorgará un diploma (recursos 3) certificando a los alumnos como viajeros del tiempo.

6.3 TEMPORALIZACIÓN

Esta programación didáctica está planteada para llevarse a cabo durante el desarrollo del curso escolar 2024/2025. El comienzo de la programación tendrá lugar en el mes de septiembre finalizando en el mes de junio.

La temporalización ha sido organizada de la siguiente manera teniendo en cuenta el calendario escolar propuesto por la Comunidad Autónoma de Madrid y la organización del curso escolar en tres trimestres.

En la siguiente tabla se describe la duración de cada una de las unidades de programación didáctica según la duración de estas, es decir, si la unidad 1 se trabaja las primeras semanas de curso, en la tabla aparecerá cómo: de la S.1 (Semana. 1) a la S.3 y así en todas las unidades.

Cuando nos referimos a las semanas, hablaremos de aquellas que son lectivas, sin contar con las vacaciones. Tendremos en cuenta que la asignatura de

ciencias sociales se imparte por 1h y 30 minutos a la semana, lo que equivale a 2 sesiones por semana. Se cuenta con un número total de 69 sesiones en las 15 unidades de programación didáctica y el resto de las 5 sesiones restantes se utilizarán para realizar pruebas escritas, orales, exposiciones, etc.

PRIMER TRIMESTRE	
BIENVENIDOS AL VIAJE EN EL TIEMPO	
UNIDAD 1	S.1 a S.2
PREHISTORIA	
UNIDAD 2	S.2 a S.4
UNIDAD 3	S.5 a S. 7
UNIDAD 4	S. 8 a S. 10
UNIDAD 5	S. 11 a S.13
UNIDAD 6	S.13 a S.15
UNIDAD 7	S.16 a S.18

SEGUNDO TRIMESTRE	
CELTAS E ÍBEROS	
UNIDAD 8	S.18 a S.20
UNIDAD 9	S. 20 a S.22
PUEBLOS COLONIZADORES – FENICIOS, GRIEGOS Y CARTAGINENSES	
UNIDAD 10	S.22 a S.24
UNIDAD 11	S. 25 a S.27

TERCER TRIMESTRE	
LA HISPANIA ROMANA Y LA CAÍDA DEL IMPERIO ROMANO	
UNIDAD 12	S.27 a S.30
UNIDAD 13	S.31
UNIDAD 14	S. 32 a S.33
FIN DEL VIAJE EN EL TIEMPO	
UNIDAD 15	S.34 a S.35

6.4 TABLA DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

UNIDAD 1	¡Qué comience el viaje en el tiempo!
UNIDAD 2	Bienvenidos a la Prehistoria – Descubriendo el Paleolítico
UNIDAD 3	Viviendo como un Paleolítico
UNIDAD 4	Descubrimos el Neolítico – el clima y el paisaje
UNIDAD 5	La importancia de una buena alimentación en el Neolítico
UNIDAD 6	La llegada de los metales
UNIDAD 7	Nos adentramos en las civilizaciones de la Edad de los Metales
UNIDAD 8	¿Quiénes han entrado a la Península? – Iberos y Celtas
UNIDAD 9	¿Conocéis la música celta?
UNIDAD 10	¿Quiénes eran los fenicios, griegos y cartagineses?
UNIDAD 11	¿Cómo llegaron a la Península Ibérica?
UNIDAD 12	Ultima parada... La Hispania Romana.
UNIDAD 13	¿Cuánto he aprendido de la Hispania Romana?
UNIDAD 14	¡Qué está pasando con el Imperio Romano!
UNIDAD 15	Fin del viaje en el tiempo

6.5 UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

UNIDAD 1: ¡Qué comience el viaje en el tiempo!			
Trimestre	1er Trimestre	Nº Sesiones	3
Fecha	S.1 a S.2		
Situación de aprendizaje	<p>El aula de 3º de Primaria se encuentra totalmente transformada ya que los alumnos se adentrarán en un laboratorio del tiempo, donde les estará esperando el Profesor Lupin, el cual es un gran científico que ha creado su propia máquina del tiempo y en su próxima expedición quiere que le acompañemos.</p> <p>Antes de explicarles en qué consiste esta gran expedición los alumnos tendrán que pasar el gran reto del tiempo.</p> <p>Como es muy importante que ellos conozcan las nociones temporales y cronológicas para emprender el viaje, les pediremos que creen la línea del tiempo de su vida (desde su</p>		

	<p>nacimiento hasta la actualidad) contando aquellos hechos más destacables. Una vez que han terminado la presentarán al resto de sus compañeros.</p> <p>Pero antes de todo esto repasaremos el vocabulario clave de las nociones temporales y cronológicas, porque serán fundamentales para entender el viaje en el tiempo.</p> <p>Una vez hemos terminada la presentación y el profesor Lupin considera que los alumnos están preparados, les explicará en qué consiste el viaje en el tiempo. El punto de partida será que los alumnos diseñen su pasaporte (anexo 9) y así podrán poner su primer sello para dar comienzo al viaje.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
3		CCL CPSAA	
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de programación
<ul style="list-style-type: none"> -Conocer el cronograma del viaje del tiempo y las etapas que abordaremos a lo largo de este. -Llevar a cabo el pasaporte. - Desarrollar su propia línea del tiempo. - Usar el vocabulario específico sobre las nociones de tiempo y cronología en la explicación de su línea del tiempo. - Conseguir el primer sello del viaje en el tiempo. 		A B C E H	3 6 8 11
Contenidos			
Uso de las distintas nociones temporales y cronológicas a través de la creación de su propia línea del tiempo.			
Contenidos transversales			
Empleo de un vocabulario propio de las nociones temporales y la exposición de su línea del tiempo al resto de sus compañeros.			

<u>Lengua - Competencias Específicas (CE): 10</u>			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
3.1	CCL 1 CPSAA 1	30%	Diana de autoevaluación
Criterios de temporalización	Esta unidad de programación didáctica se llevará a cabo en 3 sesiones, ya que esta UPD servirá como introducción para el resto de las unidades		
Interdisciplinariedad	Ciencias sociales y Lengua		

UNIDAD 2: Bienvenidos a la Prehistoria – Descubriendo el Paleolítico			
Trimestre	1er trimestre	Nº Sesiones	5
Fecha	S.2 a S.4		
Situación de aprendizaje	<p>Para la segunda unidad el profesor Lupin nos propone una expedición virtual por el Paleolítico en la Península Ibérica.</p> <p>En esta visita como primera toma de contacto exploraremos los distintos entornos geográficos que estaban habitados por los paleolíticos.</p> <p>Llevaremos a cabo la expedición por los grupos de trabajo en la que asignaremos a cada uno de los grupos una región específica para investigar y más tarde expondrán al resto de sus compañeros. Los grupos deberán buscar aquellos datos referentes a la ubicación geográfica durante el Paleolítico e identificarán sus características, luego a través del uso de herramientas digitales podrán observar cómo eran esas regiones y utilizarlos para su exposición.</p> <p>Compartirán también aquellos hallazgos/ datos más relevantes que han destacado sobre la región que les ha tocado indagar.</p> <p>Al finalizar la exposición todos en conjunto realizaremos unas comparaciones entre las zonas geográficas que hemos investigado para comprender por qué los hombres del</p>		

	Paleolítico se ubicaban en ellas ya que como hemos aprendido eran nómadas.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1 3		CCL STEM CD CPSAA	
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de programación
<p>-Observar la expedición virtual del Paleolítico en la Península Ibérica.</p> <p>-Realizar por grupos una investigación sobre las zonas geográficas que les ha sido asignadas.</p> <p>-Destacar la información más relevante sobre dichas zonas.</p> <p>-Realizar toda la clase una tabla comparativa con los datos recogidos y observar las diferencias y similitudes.</p> <p>-Comprender por qué los paleolíticos se ubicaban en dichas zonas.</p>		A B C E G H I	1 2 5 6 8 10 11 12
Contenidos			
Investigación sobre las distintas zonas de ocupación y distribución de los hombres del Paleolíticos en la Península Ibérica.			
Contenidos transversales			
Realización de una tabla comparativa entre las diferentes zonas de ocupación durante el Paleolítico en la Península Ibérica.			
<u>CE - Matemáticas:</u> 1, 4, 6, 8			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.1	CCL 1	35%	Rúbrica de evaluación
1.2	CCL 2	35%	
3.1	CCL 3	30%	

	STEM 4 CD 1 CD3 CPSAA 3		Semáforo de autoevaluación.
Criterios de temporalización	Para la segunda unidad de programación didáctica se dedican 5 sesiones ya que dos de dichas sesiones serán utilizadas para las exposiciones de las investigaciones que han realizado, una para la visita virtual e investigación y la última para llevar a cabo la tabla comparativa toda la clase en conjunto y llegar a las conclusiones.		
Interdisciplinariedad	Ciencias sociales y Matemáticas		

UNIDAD 3: Viviendo como un Paleolítico			
Trimestre	1er trimestre	Nº Sesiones	6
Fecha	S.5 a S.7		
Situación de aprendizaje	<p>Seguimos con nuestro viaje por la etapa del Paleolítico y el profesor Lupin nos va a enseñar cómo era la vida de los hombres en esta época, en cuanto a supervivencia, alimentación, viviendas, herramientas, cultura etc., y para ello va a utilizar un diorama (tipo de maqueta, que pretende representar una escena) como principal elemento de comunicación. Gracias a este diorama comprenderemos cómo era la vida de las personas del Paleolítico. Una vez hemos visto el diorama, el profesor Lupin nos va a llevar nada más y nada menos que a las cuevas de Altamira, ya que aquí encontramos las famosas pinturas rupestres características del Paleolítico y principal elemento cultural de esta época.</p> <p>Aprenderemos desde el significado de sus dibujos hasta cómo las pintaban y qué materiales utilizaban.</p> <p>Una vez hemos acabado nuestra visita, Lupin nos propone la actividad de crear nuestra propia pintura rupestre de forma</p>		

	<p>individual, y así daremos fin a este periodo de tiempo en la Prehistoria.</p> <p>Para afianzar los conocimientos adquiridos recopilaremos los aspectos más destacables de este periodo y así conseguirán otro sello más del pasaporte.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1 3		CCL CPSAA CE CCEC	
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de programación
-Conocer y aprender sobre la vida en el Paleolítico.		A	1
-Identificar las pinturas rupestres.		B	2
-Conocer y saber que son las pinturas rupestres.		C	5
-Crear nuestras propias pinturas rupestres.		H	6
		J	9
			11
Contenidos			
<p>Recopilación de datos sobre las características más importantes del Paleolítico en cuanto a supervivencia, alimentación, viviendas, herramientas, cultura, etc. Visualización y conocimiento sobre la representación de expresiones artísticas en el Paleolítico.</p>			
Contenidos transversales			
<p>Creación de una pintura rupestre.</p> <p>Conocimiento sobre las principales características de las pinturas rupestres.</p> <p><u>Educación Artística CE: 1, 2 y 3</u></p>			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.1	CCL3	30%	Tarjeta de salida de autoevaluación.
1.3	CPSAA4	35%	

3.1	CE1 CE3 CCEC1 CCEC2	35%	Rúbrica de evaluación.
Criterios de temporalización	La tercera unida de programación didáctica será desarrollada en las siguientes 6 sesiones que permitirán dar por finalizado el Paleolítico.		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales y Educación Artística		

UNIDAD 4: Descubrimos el Neolítico – el clima y el paisaje			
Trimestre	1er Trimestre	Nº Sesiones	6
Fecha	S. 8 a S. 10		
Situación de aprendizaje	<p>¡Y nos vamos a la segunda etapa del viaje por la Prehistoria! Para este viaje, el profesor Lupin nos trae al Neolítico una época en la que se producen grandes cambios en la vida del ser humano como el cambio del nomadismo al sedentarismo. Por eso, el profesor nos propone un reto en el que tendremos en primer lugar investigar sobre el clima de las zonas de asentamiento del Neolítico en la Península Ibérica al igual que su paisaje.</p> <p>Una vez hecha la investigación, los alumnos realizarán por equipos un registro del clima en la actualidad de una de las zonas habitadas en el Neolítico y en la puesta en común crearemos una gráfica donde se podrán observar las diferencias climáticas y así reflexionar sobre el porqué eligieron dichas zonas para asentarse.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		STEM	
2		CD	
4			
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de programación

<ul style="list-style-type: none"> - Conocer el clima y paisaje característico del Neolítico. - Realizar una investigación y recopilación de datos meteorológicos de la actualidad en las zonas en las que vivían los neolíticos. -Registrar y clasificar los distintos datos obtenidos. -Realizar una gráfica. - Trabajar por equipo. 	A	1
	B	5
	C	6
	G	8
	H	10
		12

Contenidos

Conocimiento sobre el clima y paisaje del Neolítico en la Península Ibérica.
Producción y registro de datos meteorológicos en la Península ibérica.

Contenidos transversales

Realización de una gráfica con los datos meteorológicos obtenidos.
Registro de las diferencias climáticas de la actualidad en las zonas de ubicación en el Neolítico de la Península Ibérica.

Matemáticas CE: 1, 4, 6

Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.1	STEM 1	25%	Semáforo de autoevaluación. Rúbrica de evaluación.
1.2	STEM 2	25%	
2.1	STEM 4	25%	
4.1	CD 1 CD 2 CD 3	25%	
Criterios de temporalización	Para llevar a cabo la investigación sobre el clima y el paisaje al igual que aprender cómo era en el Neolítico y su evolución, se realizará en 6 sesiones.		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales y Matemáticas		

UNIDAD 5 – La importancia de una buena alimentación en el Neolítico

Trimestre	1er Trimestre	Nº Sesiones	5
Fecha	S.11 a S. 13		
Situación de aprendizaje	<p>Estamos en la segunda parte del viaje por el Neolítico y el profesor Lupin está un poco preocupado por la alimentación que se lleva a cabo en esta época. Veremos cómo se alimentaban las personas de esta época, que hacían para conseguir su propia comida, etc. Por ello nos pide ayuda, tenemos que llevar a cabo una rutina de hábitos saludables, en la que constará de un circuito de ejercicio y finalizará con una merienda saludable de esta forma, recopilaremos la información clave para llevar una vida saludable y así poder transmitirla a las personas del Neolítico y mejorar su calidad de alimentación y como aplicarla a su vida cotidiana.</p> <p>A través de esta actividad se les introducirá a los alumnos los ODS concretamente el número 3 “salud y bienestar”.</p> <p>Para afianzar los conocimientos adquiridos recopilaremos los aspectos más destacables de este periodo y así conseguirán otro sello más del pasaporte.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
2 3		CCL STEM CPSAA	
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de programación
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer las principales fuentes de alimentación del Neolítico. - Llevar a cabo un circuito de ejercicio y merienda saludable. - Recopilar la información clave para llevar una vida saludable. - Conocer la ODS 3. 		A B C H K N	1 2 5 6

- Obtener el sello del Neolítico.			
Contenidos			
Aprendizaje sobre las diferentes formas de alimentación en el Neolítico de la Península Ibérica al igual que la obtención de alimentos, etc.			
Contenidos transversales			
Ciencias Naturales y Educación Física: Importancia de la obtención de unos buenos hábitos saludables y aplicarlos a la vida cotidiana. <u>CE Ciencias Naturales: 4</u> <u>CE Educación Física: 1</u>			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
2.1 3.1	CCL 1 CCL 5 STEM 5 CPSAA 2	40% 45%	Rúbrica de evaluación. Diana de autoevaluación.
Criterios de temporalización	En la quinta unidad de programación didáctica trabajaremos el circuito, los hábitos saludables y el Neolítico por lo que esta unidad se desarrollará en 5 sesiones.		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Educación Física.		

UNIDAD 6: La llegada de los metales			
Trimestre	1er Trimestre	Nº Sesiones	5
Fecha	S.13 a S.15		
Situación de aprendizaje	Estamos en la última etapa de la Prehistoria y el profesor Lupin nos cuenta que se han producido grandes cambios en esta época, ya que como podemos observar han aparecido metales desconocidos para muchos. El profesor nos trae de vuelta al laboratorio, en primer lugar nos hará una introducción a esta época en la que veremos los grandes cambios que han surgido e identificaremos las etapas (Edad del Cobre, Edad del bronce y Edad del Hierro) que lo conforman para así poder comprender		

	<p>el gran impacto que tuvo la llegada de los metales a las civilizaciones de esta época.</p> <p>Una vez hemos visto la importancia de los metales, Lupin nos propone una actividad que consiste en investigar y formular hipótesis en tres grupos de trabajo sobre el cobre, el bronce y el hierro, en las que se destacarán sus propiedades y utilidades que luego expondremos al resto de la clase.</p> <p>A partir de toda esta información construiremos nuestras propias herramientas simulando uno de los metales que hemos visto.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1 2		CCL STEM CPSAA CCEC	
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de programación
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las principales etapas de la Edad de los Metales en la Península Ibérica. - Introducir y conocer las características de los principales metales de la época. - Comprender la importancia del impacto que tuvo su llegada a la civilización. - Creación de sus propias herramientas simulando dichos metales. 		A	1
		B	2
		C	3
		H	5
		J	8
		10	11
Contenidos			
<p>Introducción de la Edad de los Metales y sus periodos en la Península ibérica.</p> <p>Importancia de los metales en la vida cotidiana en la Península Ibérica</p>			

Contenidos transversales			
Investigación sobre las características y propiedades del cobre, bronce y hierro. Creación de herramientas simulando los metales de esta época.			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.1 1.2 2.1	CCL1 STEM 2 STEM 3 CPSAA 3 CCEC 4	30% 35% 35%	Tarjeta de salida de autoevaluación. Rúbrica de evaluación.
Criterios de temporalización	La siguiente unidad expuesta se desarrollará a lo largo de 5 sesiones, en las cuales se trabajará la Edad de los Metales, en la que se investigará sobre los principales metales de la época.		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales, Ciencias Naturales y Educación Artística.		

UNIDAD 7: Nos adentramos en las civilizaciones de la Edad de los Metales			
Trimestre	1er Trimestre	Nº Sesiones	5
Fecha	S.16 a S.18		
Situación de aprendizaje	<p>Ultima parada en la Edad de los Metales pero también de la Prehistoria.</p> <p>El profesor Lupin para esta parada se ha centrado en la civilización de la época, en su funcionamiento tanto al nivel social como económico. Primero de todo vamos a investigar estas características de la civilización para comprenderla y aprender de su funcionamiento. Además esto nos permitirá ver la evolución que ha surgido de la sociedad desde el Paleolítico hasta esta parada del viaje.</p> <p>Para poder comprenderla mejor, el profesor Lupin propone a los alumnos un juego de roles de comerciantes, ya que en la Edad</p>		

	<p>de los Metales, al principio se seguía utilizando el trueque aunque esto con el paso de los años fue evolucionando con la aparición de las primeras monedas o lingotes de metal.</p> <p>Los alumnos se organizarán por pequeños grupos a lo largo del aula y con materiales que se les proporcionará para introducirlos más en la época, tendrán que usar las dos formas de comercio, el trueque y la moneda o lingote de metal.</p> <p>Para afianzar los conocimientos adquiridos recopilaremos los aspectos más destacables de este periodo y así conseguirán otro sello más del pasaporte.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		CCL	
3		STEM	
4		CC	
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de programación
<ul style="list-style-type: none"> -Conocer las principales formas de vida, organización social y económica de la Edad de los Metales. - Analizar las diferentes formas de comercio de la época. - Llevar a cabo un juego de roles sobre el comercio en la Edad de los Metales. - Aprender las diferentes formas de intercambio. 		A	2
		B	3
		C	5
		G	6
		H	9
			10
Contenidos			
Organización social y económica de la Edad de los Metales en la Península Ibérica.			
Realización de un juego de roles en la que se produce intercambios comerciales de la época.			
Contenidos transversales			
Uso de diferentes estrategias de intercambio.			

CE Matemáticas: 1, 2, 6, 8			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.1	CCL 1	30%	Semáforo de autoevaluación Rúbrica de evaluación.
3.1	CCL 5	35%	
4.1	STEM 1 CC1	35%	
Criterios de temporalización	La siguiente unidad expuesta se desarrollará a lo largo de 5 sesiones, en las cuales se trabajará la Edad de los Metales, en la que se realizará un juego de roles sobre el comercio en la época.		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales y Matemáticas		

UNIDAD 8: ¿Quiénes han entrado a la Península? – Iberos y Celtas			
Trimestre	2º Trimestre	Nº Sesiones	4
Fecha	S.18 a S.20		
Situación de aprendizaje	<p>Ya hemos dejado atrás el Paleolítico, Neolítico y Ed. Metales y nos adentramos en dos culturas prerromanas que son los Íberos y los Celtas, culturas que provienen de otros países y que se han adentrado en la Península Ibérica.</p> <p>El Profesor Lupin para poder enseñarnos estas dos culturas, lo que va a hacer es explicarnos quienes eran los iberos y celtas, dónde vivían en la Península Ibérica, de donde procedían, costumbres, organización social y creencias. Para explicar todo esto, el Profesor Lupin utilizará recursos como imágenes, mapas e incluso paisajes virtuales de la época que estamos visitando.</p> <p>Una vez hemos aprendido quienes eran y sobre ellos vamos a ver dónde se asentaron y para eso utilizaremos mapas de la península. A través de estos mapas observaremos que montañas y otros relieves geográficos conforman la Península Ibérica y así los alumnos podrán conocer esta parte de la geografía de la Península Ibérica.</p>		

	<p>Una vez hemos visto los mapas, el Profesor Lupin nos ha organizado una caza de los tesoros Celtas e Íberos donde los alumnos a través de una serie de pistas geográficas tendrán que encontrar por grupo esos tesoros escondidos. Cada una de las pistas nos va a llevar a un lugar concreto y en el cual tendremos que resolver un acertijo para obtener el tesoro.</p> <p>Ya acabada la caza del tesoro, los grupos volverán a cambiar y para poder observar si les ha quedado claro relieves geográficos que conforman la Península Ibérica, a través de un juego interactivo, tendrán que señalar aquel relieve que le pida.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		CCL	
2		CPSAA	
3		CC	
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de programación
-Identificar quienes eran los Íberos y los Celtas.		A	2
- Conocer las principales características de estos dos grupos.		B	3
-Identificar y localizar los principales relieves geográficos de la Península Ibérica.		C	5
- Realizar la caza del tesoro y resolver los acertijos.		E	6
		H	9
			10
Contenidos			
Conocimiento sobre las principales características de los Celtas y los Íberos. Identificación y localización de los principales relieves geográficos de la Península Ibérica.			
Contenidos transversales			
Realización de la caza del tesoro.			

Resolución de los acertijos.			
<u>CE Educación Física: 4</u>			
<u>CE Lengua Castellana y Literatura: 2 y 4</u>			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.1	CCL 5	25%	Rúbrica de evaluación. Actividad interactiva
1.2	CPSAA 3	25%	
2.1	CC 2	25%	
3.2		25%	
Criterios de temporalización	La siguiente unidad expuesta se desarrollará a lo largo de 4 sesiones, en las cuales se trabajará los Íberos y Celtas, en la que se investigará sobre ellos.		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales, Lengua Castellana y Educación Física.		

UNIDAD 9: ¿Conocéis la música celta?			
Trimestre	2º trimestre	Nº Sesiones	4
Fecha	S. 20 a S.22		
Situación de aprendizaje	<p>Los alumnos llegan al aula pero el Profesor Lupin no se encuentra en ella, pero si hay un mensaje y es que les pide que acudan al aula de música. Los alumnos se dirigirán al aula y al llegar a está sonando música que ellos desconocen y le preguntan al Profesor Lupin que está escuchando, a lo que este les responde que es muy importante que estén atentos a lo que están escuchando ya que es clave para continuar el viaje.</p> <p>Por lo tanto, el Profesor Lupin, les pone varios ejemplos de música celta y les comienza a enseñar aquellos instrumentos con los que los celtas componían y tocaban, de que estaban hechos, al igual que les enseñará los rasgos más característicos de esta música. Al haber aprendido sobre los iberos y los celtas en la unidad anterior, esto ayudará a los alumnos a comprender</p>		

	<p>la importancia de esta música en la época que estamos visitando.</p> <p>Los alumnos se sumergirán en el mundo de la música para finalizar con este viaje y aprenderán todo sobre esos instrumentos musicales, para más tarde poder crear sus propios instrumentos a partir de materiales reciclados (cartón, plástico, tubos de papel, cuerdas, etc.) por lo que además concienciaremos a los alumnos sobre la importancia de cuidar el planeta y el medioambiente. (ODS y una vez estos estén creados se animarán a los alumnos a replicar alguna parte de una de las canciones que han escuchado previamente.</p> <p>Ya completado la actividad que propone el Profesor Lupin, los alumnos conseguirán el siguiente sello de los Celtas e Iberos que les permitirá pasar a la siguiente parada del viaje.</p>		
Competencias específicas	Competencias clave		
2 4	STEM CPSAA CCEC		
Objetivos de la unidad	Objetivos de etapa	Objetivos de programación	
- Reconocer la música celta. - Identificar los principales instrumentos de la música celta y sus características. - Usar materiales reciclados para la creación de sus propios instrumentos. -Concienciar sobre el cuidado del medio ambiente.	A B C D H J	2 5 6 7 11	
Contenidos			
<p>Concienciar a los alumnos sobre la importancia del cuidado del medio ambiente a través de la creación de instrumentos a partir de materiales reciclados.</p> <p>Apreciación de la historia a través de la importancia de la música.</p>			

Contenidos transversales			
Creación de sus propios instrumentos a partir de materiales reciclados. Interpretación de una parte de una canción celta con sus instrumentos. <u>CE Educación Artística (música y arte): 1, 2, 4</u>			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
2.1 4.1	CPSAA 3 CCEC 1 CCEC 2 CCEC 4 STEAM 5	25% 25%	Rúbrica de evaluación. Semáforo de autoevaluación.
Criterios de temporalización	La siguiente unidad expuesta se desarrollará a lo largo de 4 sesiones, en las cuales se trabajará la música celta y sus instrumentos.		
Interdisciplinariedad	Ciencias sociales, Música y Arte.		

UNIDAD 10: ¿Quiénes eran los fenicios, griegos y cartaginenses?			
Trimestre	2º Trimestre	Nº Sesiones	5
Fecha	S.22 a S.24		
Situación de aprendizaje	<p>En la siguiente parada vienen unos amigos del Profesor a visitarnos y ver que tal nos va el viaje en el tiempo pero hay un problema y es que el Profesor se ha puesto malo por lo que no va a poder ser nuestro guía por eso nos pide nuestra ayuda. En una carta nos ha dejado unas indicaciones que son las siguientes:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Para poder comunicarnos con sus amigos debemos de hablar en inglés ya que ellos no entienden el español. 2. Debemos de explicarles quienes eran los fenicios, griegos y cartaginenses, dónde se asentaron, que trajeron, etc. 3. Hay que crear 3 grupos para poder llevar a cabo una feria de exposiciones donde cada grupo se encargará de investigar a uno de estos pueblos, es decir, un grupo se 		

	<p>encargará de investigar y explicar sobre los fenicios, otro sobre los griegos y otro sobre los cartaginenses.</p> <p>4. Los alumnos deberán de recopilar toda la información posible utilizando diferentes recursos digitales para luego crear un poster/stand informativo sobre el pueblo que han investigado.</p> <p>5. Todo esto deberá ser realizado en inglés ya que los amigos del Profesor no conocen la lengua española.</p> <p>El Profesor Lupin confía plenamente en los alumnos y está completamente seguro de que conseguirán pasar este pequeño reto con gran éxito.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1 4		CP CD CPSAA	
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de programación
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer quiénes eran los Fenicios, Griegos y Cartaginenses. - Investigar las principales características de estos pueblos. -Realizar la exposición usando la lengua inglesa como medio de comunicación. -Exponer las principales ideas sobre cada uno de estos pueblos. 		A	2
		B	5
		C	6
		F	7
		H	8
			10 11 12
Contenidos			
<p>Investigación y exposición sobre los Fenicios, Griegos y Cartaginenses.</p> <p>Realización de un stand de información sobre los Fenicios, Griegos y Cartaginenses.</p>			
Contenidos transversales			
<p>Exposición del stand de información utilizando la lengua inglesa como medio de comunicación.</p> <p>CE Lengua Extranjera: Inglés: 1,2,3 y 4.</p>			

Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.3 4.1	CP 1 CP 2 CD 1 CD 3 CPSAA 3	30% 25%	Rúbrica de evaluación. Diana de autoevaluación.
Criterios de temporalización	La siguiente unidad expuesta se desarrollará a lo largo de 5 sesiones, en las cuales se trabajará a través de un stand informativo sobre los fenicios, griegos y cartaginenses.		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales y Lengua Extranjera: Inglés.		

UNIDAD 11: ¿Cómo llegaron a la Península Ibérica?			
Trimestre	2º Trimestre	Nº Sesiones	5
Fecha	S.25 a S.27		
Situación de aprendizaje	<p>El profesor por fin se ha puesto bueno. Está recuperado y listo para emprender con nosotros el resto del viaje. Ahora que ya conocemos quienes eran los Fenicios, Griegos y Cartaginenses, tenemos que preguntarle al profesor, cómo llegaron a la Península y hasta que lugares se llegaron a asentar.</p> <p>Por ello el profesor con ayuda del mapa nos comienza a enseñar cómo estaban formados los países, de donde venían estos viajeros y que mares u océanos tuvieron que atravesar, además nos enseñará los que nos rodean y que ríos hay en nuestra Península.</p> <p>Para poder aprender bien los mares y ríos que rodean a la Península, toda la clase en conjunto crearemos un mapa en la que señalaremos todos esos mares, océanos y ríos. Y para finalizar con la unidad y conseguir el sello de los Fenicios, Griegos y Cartaginenses, el Profesor Lupin quiere asegurarse que los alumnos han aprendido bien donde están localizados</p>		

	<p>estos ríos, mares u océanos por lo que, la clase se dividirá en 2 grupos y tendrán que hacer una carrera de relevos, en la que se dirá un río o mar u océano y tendrán que correr hacia el mapa y localizarlo, colocando una ficha con su nombre. De esta forma se comprobará si los alumnos han aprendido la localización de estos y al finalizar la actividad conseguirán el sello que les permitirá ir a la siguiente parada.</p>	
Competencias específicas		Competencias clave
1		CPSAA
2		CCEC
Objetivos de la unidad	Objetivos de etapa	Objetivos de programación
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y reconocer los ríos de la Península Ibérica. -Identificar los principales ríos y mares que cruzaron los Fenicios, Griegos y Cartaginenses para llegar a la Península Ibérica. -Identificar y reconocer los mares y océanos que rodean la Península Ibérica. - Localizar los ríos, mares y océanos en un mapa. - Crear un mapa con dichos mares, ríos y océanos que conforman u rodean la Península Ibérica. -Participar en la carrera de relevos. 	<ul style="list-style-type: none"> A B C H J K 	<ul style="list-style-type: none"> 2 5 6 9 10
Contenidos		
<p>Identificación y localización de los ríos que conforman la Península Ibérica y los mares y océanos que la rodean.</p> <p>Identificación de los ríos y mares que cruzaron los Fenicios, Griegos y Cartaginenses.</p> <p>Representación de los mares, ríos y océanos en un mapa.</p>		

Contenidos transversales			
Creación de un mapa con los ríos, mares y océanos que conforman y rodean la Península Ibérica.			
Participación de la carrera de relevos y la localización de un río, mar u océano.			
<u>CE Educación Artística:</u> 4			
<u>CE Educación Física:</u> 1 y 4			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.1	CPSAA 1	25%	Rúbrica de evaluación.
1.2	CPSAA 2	25%	
2.1	CPSAA 3 CCEC 4	20%	Actividad de localización en la carrera de relevos.
Criterios de temporalización	La siguiente unidad expuesta se desarrollará a lo largo de 5 sesiones, en las cuales se trabajará los mares, ríos y océanos con la ayuda de los fenicios, griegos y cartaginenses.		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales, Educación Artística y Educación Física.		

UNIDAD 12: Última parada... La Hispania Romana.			
Trimestre	3er Trimestre	Nº Sesiones	7
Fecha	S.27 a S.30		
Situación de aprendizaje	<p>En la siguiente parada llegamos a Tarraco, una de las ciudades más importantes de la Hispania Romana, sin embargo surge un problema, llegan un grupo de soldados que nos rodean. El Profesor Lupin nos explica que no tenemos que temer ya que ellos son romanos, la siguiente generación que se asentó en España por muchísimos años.</p> <p>Los soldados romanos, preguntaron quiénes éramos y de dónde venimos. Para ellos somos extranjeros y por ende, debemos de adecuarnos al mundo de los romanos.</p>		

	<p>Julio César, nos pone una condición para poder viajar alrededor de su territorio y es que tenemos que aprender todo sobre ellos y su estilo de vida. Una vez sabemos acerca de los romanos tendremos que ir a su palacio a enseñarle todo aquello que han aprendido durante su estancia a través de un lapbook, si a él le gusta lo que han recopilado, entonces nos permitirá continuar con el viaje.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		CCL	
2		STEM	
3		CD	
		CPSAA	
		CCEC	
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de programación
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer quiénes eran los romanos y sus principales características - Aprender todo sobre las principales estructuras romanas al igual que su cultura, sistema matemático, etc. - Aprender e identificar las principales ciudades hispanorromanas y compararlas con su ubicación y nombre en la actualidad. - Conocer el principal vocabulario sobre los romanos. - Completar el reto propuesto por Julio César. - Realizar un lapbook con toda la información que se va adquiriendo. 		A	2
		B	5
		C	6
		D	7
		E	8
		H	9
		I	10
		J	11
			12
		Contenidos	
<p>Conocimiento sobre los romanos, sus principales características y organización territorial.</p>			

Realización de un lapbook con toda la información aprendida a lo largo de esta unidad.			
Contenidos transversales			
Uso correcto de la lengua a la hora de realizar el lapbook. Recopilación de la información más importante y trabajo de la capacidad de síntesis.			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.3 2.1 3.2	CCL 1 CCL 2 CCL 3 STEM 3 CD 1 CD3 CPSAA 3 CPSAA 4 CCEC 1	35% 35% 40%	Rúbrica de evaluación Lapbook.
Criterios de temporalización	La siguiente unidad expuesta se desarrollará a lo largo de 7 sesiones, en las cuales se trabajará la Hispania Romana, en la que se investigará sobre los romanos, principales estructuras y organización territorial en la España de la época. Toda esta unidad la recogerán en un lapbook.		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales y Lengua Castellana y Literatura.		

UNIDAD 13: ¿Cuánto he aprendido de la Hispania Romana?			
Trimestre	3er Trimestre	Nº Sesiones	2
Fecha	S.31		
Situación de aprendizaje	Ya conocemos quienes era los romanos, cómo era la Hispania Romana y hemos recopilado toda esa información en nuestro lapbook, el Profesor Lupin para esta parte del viaje, nos lleva fuera del aula, concretamente al Museo Arqueológico Nacional		

<p>de Madrid (MAN), la que veremos algunas de sus salas y hablaremos sobre aquellas piezas más características de la Hispania Romana y a su vez los alumnos tendrán un cuadernillo que irán completando conforme su visita. Dicho cuadernillo contiene cuestiones como las siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - ¿Qué pieza es la que más les ha gustado? - ¿Qué es aquello que más destacan sobre la Hispania Romana? - Etc. <p>Gracias a esta excursión y actividad cultural los alumnos podrán completar el resto de sus conocimientos sobre la Hispania Romana. Una vez completado el cuadernillo, compartiremos nuestras ideas, conocimientos y opiniones sobre la salida en el aula.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave
3	4	CCL CPSAA CCEC
Objetivos de la unidad	Objetivos de etapa	Objetivos de programación
<ul style="list-style-type: none"> - Recopilar la información necesaria para completar el cuadernillo - Atender a las diferentes explicaciones que dan en la visita al Museo Arqueológico de Madrid. - Utilizar la lengua oral y escrita para completar el cuadernillo y exponer sus opiniones sobre la visita. 	A B C E H	2 3 5 6 9
Contenidos		
Recopilación y entendimiento de la información proporcionada en la visita al MAN.		
Contenidos transversales		
Uso adecuado de la lengua tanto oral como escrita.		

CE Lengua Castellana y Literatura: 2,4 y 5

Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
3.1 4.1	CCL 1 CCL 2 CPSAA 1 CPSAA 4 CCEC 1 CCEC 2	35% 25%	Rúbrica de evaluación. Cuadernillo.
Criterios de temporalización	La siguiente unidad expuesta se desarrollará a lo largo de 2 sesiones, en las cuales se trabajará la Hispania Romana, en la que realizarán una visita al MAN.		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales y Lengua Castellana y Literatura.		

UNIDAD 14: CAIDA DEL IMPERIO ROMANO

Trimestre	3er Trimestre	Nº Sesiones	4
Fecha	S. 32 a S.33		
Situación de aprendizaje	<p>Está pasando algo con el Imperio Romano. El Profesor Lupin nos cuenta que este está desapareciendo y una de sus causas es la organización política y para que podamos entender en qué consiste vamos a ver cómo era su organización en la época. Además de entender la organización política, veremos el resto de las causas que fueron factores clave para la caída de este.</p> <p>Primero de todo, el Profesor Lupin a través del uso de herramientas como videos explicativos y esquemas, nos explicará de forma sencilla en qué consiste la organización política, quienes eran los que más poder tenían, como se organizaban las clases, etc. Una vez que hemos visto bien la organización de esta época, se les pedirá a los alumnos que investiguen sobre la organización política de España en la</p>		

	<p>actualidad y recopilen toda la información posible sobre ambos, ya que más tarde por grupos de trabajo tendrán que realizar una comparativa entre la organización política del Imperio Romano y la organización política actual de España.</p> <p>Al finalizar con esta UPD, los alumnos recibirán el último sello de su viaje por el tiempo, ya que esta resulta ser la última parada del viaje.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
3 5		STEM CD CPSAA CC	
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de programación
<p>- Aprender sobre las diferentes causas que provocaron la caída del Imperio Romano y sus consecuencias.</p> <p>- Identificar como estaba organizada políticamente la sociedad del Imperio Romano y de España.</p> <p>-Recopilar información sobre la organización política del Imperio Romano y de España en la actualidad.</p> <p>-Realizar una comparativa entre ambos sistemas políticos.</p>		A B C G H	2 3 5 6 8 10
Contenidos			
<p>Organización política del antiguo Imperio Romano y de la actual España.</p> <p>Identificación de las principales causas de la caída del Imperio Romano.</p> <p>Identificación de las principales entidades del Imperio Romano.</p> <p>Recopilación de información sobre la organización política del Imperio Romano y de la actual España.</p>			
Contenidos transversales			

Realización de una comparativa entre la organización política del antiguo Imperio Romano y de la actual España.

CE Matemáticas: 4,5,6,7 y 8

Criterios de evaluación	Descriptores operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
3.2 5.2	STEAM 1 STEAM 3 STEAM 4 CD 1 CD 3 CPSAA 3 CC 1 CC 2	20% 40%	Rúbrica de evaluación. Semáforo de autoevaluación.
Criterios de temporalización	La siguiente unidad expuesta se desarrollará a lo largo de 4 sesiones, en las cuales se trabajará la caída del Imperio Romano, en la que se investigará sobre los principales factores sobre todo la organización política.		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales y Matemáticas		

UNIDAD 15: Fin del viaje en el tiempo			
Trimestre	3er Trimestre	Nº Sesiones	3
Fecha	S.34 a S.35		
Situación de aprendizaje	Ya se ha acabado el viaje en el tiempo y el Profesor Lupin antes de despedirse de nosotros quiere comprobar que hemos aprendido a lo largo de este viaje por lo que primero nos propone realizar una línea del tiempo en la que los alumnos utilizarán aquellas nociones del tiempo que aprendimos al principio del viaje para ordenar por grupos de forma cronológica cada una de las etapas que hemos visitado. Una vez que por grupos hemos completado la línea del tiempo, cómo última actividad Lupin nos da un Kahoot para acabar de comprobar todo lo que hemos aprendido a lo largo del viaje.		

<p>Una vez que hemos acabado con el Kahoot, ya por fin nos despedimos del Profesor Lupin y acabamos con el viaje del tiempo. Los alumnos obtendrán además de un pasaporte con todos sus sellos completados (anexo 10), tendrán un diploma que los acredita como viajeros del tiempo (anexo 11).</p>			
Competencias específicas		Competencias clave	
3		CCL CD CPSAA	
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de programación
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar cada una de las etapas de la línea del tiempo. - Localizar correctamente las etapas vistas durante el viaje en el tiempo. - Realizar el Kahoot. -Comprobar los conocimientos adquiridos al final del viaje en el tiempo. - Utilizar un vocabulario apropiado a las nociones temporales en el desarrollo de la línea del tiempo. 		A B C E H	1 3 4
Contenidos			
Identificación y localización de las principales etapas vistas en el aula en la línea del tiempo de la Prehistoria, culturas Prerromanas y la Península Ibérica en la Edad Antigua.			
Contenidos transversales			
Uso correcto del vocabulario sobre las nociones temporales.			
<u>CE Lengua Castellana y Literatura: 10</u>			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación

3.1	CCL 1 CD 3 CPSAA 1	55%	Rúbrica de evaluación. Kahoot.
Criterios de temporalización	Acabamos con la última unidad de programación didáctica en la que se recogen a través de la línea del tiempo las principales épocas visitadas y la realización de un Kahoot.		
Interdisciplinariedad	Ciencias Sociales y Lengua Castellana y Literatura.		

7 METODOLOGÍA

En esta propuesta de programación didáctica se emplean diversas metodologías para alcanzar los objetivos propuestos. La primera metodología es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), según la Dra. Lourdes Galeana en su trabajo “Aprendizaje basado en proyectos” plantea la definición de ABP según autores, como un modelo de aprendizaje en el que los estudiantes planean, implementan y evalúan proyectos que tienen implicación en el mundo real más allá del aula de clase (Blank, 1997; Dickinson, et al, 1998; Harwell, 1997).

El Aprendizaje por Proyectos resulta ser una metodología complicada y en la cual hay que ser constante ya que implica el desarrollo de un proyecto por lo general por un largo periodo de tiempo. El ABP contribuye a crear conceptos integradores en diversas áreas de conocimiento, conciencia de respeto a otras culturas, personas y lenguas; desarrollo de la empatía por personas, el desarrollo de relaciones sociales con otras personas, trabajo interdisciplinar, capacidad de investigación y es una herramienta y metodología para aprender cosas nuevas de forma eficaz.

Esta metodología ofrece un proceso de aprendizaje positivo para los alumnos ya que se fomenta el pensamiento y la resolución de problemas a través de una contextualización que les da el proyecto que estén realizando. (Galeana, L. 2006)

En este proyecto se utiliza esta metodología ya que está centrada en el estudiante y su aprendizaje a partir de un contexto del mundo real, realizamos actividades de investigación, además hacemos una interrelación entre lo académico y la realidad por lo que luego ofreceremos a los alumnos una retroalimentación y autoevaluación para analizar su propio aprendizaje y también realizaremos una evaluación a partir de evidencias como son un lapbook, actividades interactivas, etc., para recopilar la información sobre su avance.

Otra metodología que se aplica en este proyecto la Gamificación y según Carolei et al, (2016); Ortiz, Jordán y Agredal (2018) definen como la gamificación un método en el que se basa a partir de un proyecto didáctico contextual, significativo y transformador del proceso de enseñanza-aprendizaje. Además de ser una herramienta potencial y útil en el aula en el que se ofrecen una serie de actividades gamificadas como estrategia de aprendizaje (Area y González, 2015). Además Molina (2014) señala que la gamificación no sólo se utilizará en contextos distintos al juego, sino que también es un mecanismo motivacional que proporciona a las personas concentración, esfuerzo entre otros valores. Es una forma de que los estudiantes disfruten de su experiencia y logren un proceso educativo más efectivo. (Torres, Romero, Pérez & Bjork, 2018)

Por lo tanto usamos la gamificación ya que permite que los alumnos en ambientes no lúdicos puedan tener un aprendizaje a través del juego, lo que puede llegar a ser más significativo para ellos y pueden disfrutar de la propia experiencia mientras aprenden. (Navarro Castellanos, M.T. 2020)

También el desarrollo de la programación didáctica se tendrá en cuantos métodos como son la observación del progreso y evolución del alumno, ya que es fundamental sobre todo para comparar el inicio del curso con el final de este. El aprendizaje cooperativo que es esencial ya que trabajamos a partir de grupos de trabajo, donde muchas de las actividades propuestas son realizadas por grupos y para ello, se creará un grupo de trabajo base pero que se irá modificando en cada trimestre y también en alguna actividad potenciando el trabajo en equipo con toda la clase y así favorecer el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Además a través de esto los alumnos muestran iniciativa para ayudarse mutuamente, trabajar juntos para alcanzar objetivos comunes y

compartir ideas, además creamos un ambiente propicio para el desarrollo de habilidades sociales y emocionales y el aprendizaje.

Cabe mencionar que hay un aprendizaje basado en competencias ya que el objetivo de esto es consolidar una serie de hábitos al adquirir nuevas capacidades para ello nos basamos en las competencias que aparecen en el Artículo 6 del Decreto 61/2022. (Metodologías en Educación Primaria, s/f)

Otro aspecto que destacar es el Diseño Universal de Aprendizaje (DUA) que utilizaremos para adaptar los materiales y actividades que llevaremos a cabo según las necesidades individuales de los alumnos de forma que garantizamos su accesibilidad y aprendizaje a todos ellos.

A lo largo de esta programación se lleva a cabo diferentes estrategias, como actividades manipulativas, investigaciones, actividades interactivas o salidas educativas. El objetivo de esto es conseguir que los alumnos consigan construir conocimientos en los que establezcan relaciones entre su conocimiento previo y el nuevo aprendizaje. Además la base de esta programación parte de la creación de un pasaporte de viaje con el objetivo que los alumnos lo vayan completando hasta el final del viaje.

En conclusión las metodologías aplicadas en el aula están realizadas acorde con la edad y curso escolar que en este caso es 3º de Educación Primaria, ya que nos basamos en un proyecto donde se trabajan contenidos curriculares del Decreto 61/2022 concretamente del segundo ciclo. Por otro lado se cumplen con los objetivos de programación propuestos al inicio al igual que con los objetivos marcados en cada una de las unidades de programación didáctica.

7.1 RECURSOS

En el transcurso de las unidades de programación didáctica se utilizan una serie de recursos materiales que sirven como apoyo para el aprendizaje de los alumnos. Estos recursos poseen las siguientes características:

1. Apropiados para la edad: contenido, nivel de dificultad y presentación.

2. Interactivos, visuales y táctiles: a través de estos recursos fomentamos la participación activa de los alumnos.
3. Motivadores: este es un requisito imprescindible ya que a través de recursos interesantes y motivadores atraemos la atención de los alumnos y fomentamos así la curiosidad por seguir aprendiendo.
4. Diferentes estilos de aprendizaje: estos recursos son flexibles ya que permiten adaptarse a los diferentes estilos de aprendizaje, dando oportunidad a todos los alumnos de aprender.
5. Siguen los objetivos de aprendizaje: se crean recursos que vayan acorde con los objetivos tanto de la programación didáctica como de la unidad de programación didáctica.
6. Duraderos: recursos que permitan utilizarse a largo plazo en el aula y se pueda reutilizar en cualquier momento.
7. Colaboración y trabajo en equipo: los recursos están diseñados para que en el aula se den momentos de colaboración entre los estudiantes y se promueva el trabajo cooperativo que es muy importante.

Se emplearán los siguientes recursos como parte del proceso de aprendizaje:

1. Materiales manipulativos: Se usarán objetos históricos, lapbook y otros materiales tangibles que estén relacionados con los contenidos abordados en el proyecto, de forma que los alumnos puedan interactuar con ellos, explorarlos y experimentar con ellos.
2. Salidas educativas: A través de estas salidas, permitimos a los alumnos la oportunidad de obtener experiencias aún más directas a través de un entorno histórico y cultural relacionado con el proyecto.
3. Herramientas innovadoras: A través del uso de recursos tecnológicos y herramientas como la gamificación, el uso de realidad virtual, etc., conseguimos acercar más al alumno al aprendizaje.

7.2 EL USO DE LAS TIC EN EL AULA

El uso de las TIC en el aula de Primaria ha resultado ser de gran importancia en el ámbito educativo, ya que actualmente nos encontramos en una era digital donde las TIC, ofrecen una gama de herramientas y recursos que pueden

enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje pero el uso de esto debe ser cuidadoso al igual que aprovechar todos aquellos beneficios que nos dan de una forma rica y educativa.

En primer lugar, todos los recursos TIC utilizados en esta programación están comprobados que tengan un fondo educativo y adecuado para la edad de los alumnos.

En segundo lugar, se reconoce en esta programación didáctica que las TIC potencian un aprendizaje más interactivo, dinámico y relevante para los alumnos de 3º de Primaria. Estos tendrán acceso a las tablets, ordenadores, pantalla interactiva, etc., lo que permite el acceso de actividades interactivas, recursos y acceso a información y herramientas de aprendizaje.

Además de esto, enseñamos a los alumnos un uso correcto de las tecnologías al igual que herramientas digitales como la búsqueda y recopilación de información. Es fundamental saber que el uso de las TIC no van a sustituir la labor del profesor al igual que sus formas de enseñanza, sino que será una herramienta más.

En conclusión, el uso de las TIC en el aula de Primaria será utilizado como una herramienta enriquecedora del proceso de aprendizaje, siempre que se enseñe de forma equilibrada y reflexiva, que concuerde con los objetivos propuestos y que su práctica sea cuidadosa y efectiva promoviendo el desarrollo integral de los alumnos

8. EVALUACIÓN

Según el Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria, establece en el Artículo 19 que la evaluación de los aprendizajes en esta etapa será global, continua y formativa.

La evaluación del alumnado será realizada por el profesor de la asignatura de Ciencias Sociales en las que utilizará el enfoque global, continuo y formativo

como dice el Artículo 19. El método principal de la evaluación será la rúbrica que se utilizará para evaluar al alumno que se modificará según los criterios a evaluar en cada una de las unidades de programación didáctica, también se tendrán en cuenta las dianas de autoevaluación, semáforos entre otros, además de proyectos finales como el caso del lapbook que será otro método de evaluación. La observación también será clave para evaluar el progreso del alumno.

Durante el proceso de enseñanza, llevaremos a cabo evaluaciones para comprobar el nivel de adaptación y motivación en los alumnos y para ello usaremos esas dianas (anexo 3), semáforos de autoevaluación (anexo 4) o tarjetas de salida (anexo 5) para comprobarlo y así realizar los ajustes oportunos para continuar con un correcto proceso de aprendizaje.

Finalmente habrá una evaluación final para comprobar si los alumnos han adquirido los conocimientos básicos y si han alcanzado o no los objetivos propuestos al inicio del curso, para ello se tendrá en cuenta una rúbrica de evaluación al igual que el Kahoot final en la unidad de programación didáctica 15.

No solo evaluamos a los alumnos sino que también habrá una evaluación dirigida al docente en la que realizará una autocrítica para comprobar cómo ha sido su desempeño, y que mejoras considera que debe hacer, si hay alguna. La evaluación al docente se realizará a través de un cuestionario marcado del 0 al 5 siendo 0 deficiente y un 5 desempeño excelente (anexo 6)

La evaluación es un proceso muy importante en las etapas educativas, ya que a través de estas recopilamos la información clave sobre el progreso del alumno, además de identificar aquellas fortalezas y dificultades que el alumno presenta. Otro aspecto que obtenemos a través de la evaluación proporcionamos información tanto a las familias como a los alumnos sobre su desarrollo y comprobar si el alumno está listo para avanzar al siguiente curso que en este caso es 4º de Primaria.

También es importante destacar que en el *Artículo 14* se menciona que de conformidad con el artículo 17.1 del Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, se podrá flexibilizar el tiempo de permanencia en la etapa, de tal modo que cuando las circunstancias personales del alumnado con necesidades educativas especiales lo aconsejen para la consecución de los objetivos de enseñanza básica, se podrá prolongar un curso adicional en su escolarización en Educación Primaria. Estas circunstancias, que podrán ser permanentes o transitorias, deberán ser suficientemente acreditadas. Por lo tanto la evaluación servirá para comprobar si los alumnos con TDAH y TEA logran alcanzar los objetivos propuestos para esta etapa.

8.1 Cómo evaluamos las competencias específicas y clave a partir de los criterios de evaluación y los descriptores operativos.

La evaluación de competencias específicas y clave en educación es un proceso importante para medir el progreso y aprendizaje de los alumnos. Esta evaluación se centra no sólo los conocimientos adquiridos, sino también en las habilidades y capacidades que los estudiantes desarrollan durante sus estudios.

Una implementación efectiva de esta evaluación requiere la consideración de varios factores como son los criterios de evaluación y los descriptores operativos de las competencias clave.

Los criterios de evaluación establecen una serie de estándares o criterios específicos que serán utilizados para evaluar el desempeño de los estudiantes en relación con las competencias específicas y clave. Estos criterios pueden variar según el contexto de enseñanza, pero deben de ser claros, objetivos y coherentes con los objetivos propuestos en la unidad de programación didáctica.

Los descriptores operativos de las competencias clave nos brindan una orientación detallada sobre las habilidades y capacidades que los estudiantes deben de demostrar para alcanzar estas competencias clave. Estos descriptores ayudan a definir y aclarar lo que los estudiantes pueden hacer o demostrar en relación con cada competencia clave, facilitando así una evaluación precisa y significativa durante el desarrollo del curso.

8.2 Criterios de calificación

Los criterios de calificación son los estándares utilizados para evaluar a los estudiantes en función de su desempeño en comparación con los criterios de evaluación establecidos. Estos estándares serán justos, consistentes, transparentes y reflejan con precisión el nivel de logro del alumno en relación con competencias específicas y competencias clave.

En esta evaluación los criterios de evaluación son del 0 al 10, siendo del 0 al 4 insuficiente, 5 suficiente, 6 bien, 7 al 8 notable y 9 al 10 sobresaliente.

8.3 Criterios de evaluación – mínimos exigibles

Los criterios de evaluación mínimos exigibles son los estándares requeridos que los alumnos deben alcanzar para demostrar un nivel básico de competencia en el área que se evalúa. A través de estos estándares garantizamos que los estudiantes tengan las habilidades y conocimientos necesarios para el desarrollo educativo y personal.

Los criterios de evaluación mínimos exigibles nos basaremos a partir de los objetivos propuestos en cada unidad de programación didáctica como imprescindible a alcanzar y completar.

8.4 Evaluación del proceso de enseñanza

La evaluación del proceso de enseñanza es fundamental para identificar las fortalezas y debilidades de las estrategias pedagógicas utilizadas y su impacto en el aprendizaje de los estudiantes. Esta evaluación puede incluir los comentarios de los estudiantes, observaciones en el aula, las fichas de autoevaluación de los alumnos, evaluación de los recursos realizados, etc. Al evaluar los procesos de aprendizaje, los docentes pueden identificar y ajustar áreas de mejora en sus prácticas pedagógicas para optimizar el aprendizaje de los estudiantes en relación con las competencias clave y específicas.

8.5 Conclusiones de la evaluación

La evaluación de las competencias específicas y competencias clave requieren de una cuidadosa coordinación de los criterios de evaluación, descriptores operativos, los criterios de calificación, criterios de evaluación mínimos requeridos y la evaluación del proceso de enseñanza. Al integrarlos de una forma correcta y eficaz, los docentes pueden proporcionar evaluaciones significativas centradas en los estudiantes para promover un desarrollo equilibrado de los estudiantes y lograr un éxito a largo plazo.

9 ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La atención a la diversidad en una programación es un apartado esencial ya que debemos de cubrir todas las necesidades de todos los alumnos por ello tendremos en cuenta el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) que uno de sus objetivos es aumentar la participación y el aprendizaje de todos los alumnos, incluidos aquellos que tienen discapacidades o dificultades en su aprendizaje.

Dado que en aula nos encontramos con dos tipos de alumnos, un alumno con TEA y otro con TDAH, tendremos en cuenta sus necesidades para darle respuesta siguiendo algunas indicaciones del DUA como herramienta de trabajo.

En el caso del alumno TEA observamos que presenta una serie de dificultades tanto en las áreas de comunicación, interacción social y regulación emocional por lo que tendremos en cuenta el DUA ya que resulta ser especialmente útil para este caso a pesar de que no haga referencia específica sobre el autismo. Para este caso el DUA ofrece una serie de principios y pautas a seguir y tendremos en cuenta las siguientes: proporcionar múltiples opciones para el interés, proporcionar opciones para la percepción, proporcionar opciones para la comprensión y proporcionar opciones para la expresión y comunicación. En el resto de los aspectos no necesitaremos ya que el alumno es capaz de seguir perfectamente el ritmo del aula. Se tendrá actividades de ampliación para este

alumno siempre que se consideren necesarias para que las realice una vez terminada su tarea.

En el caso del alumno con TDAH, como hemos mencionado presenta dificultades a la focalizar su atención y estar un poco más tranquilo por lo que a la hora de trabajar con el tendremos en cuenta también el DUA a pesar como en el caso del autismo que no hace referencia específica sobre el TDAH si seguiremos algunos de los siguientes principios: proporcionar opciones de interés, proporcionar opciones de autorregulación, proporcionar opciones para la comprensión y proporcionar opciones para la percepción.

En el caso de este alumno sí que además realizaremos adaptaciones en sus exámenes, ya que lo que se ha observado del ciclo pasado es que el alumno es capaz de seguir el ritmo de la clase casi por completo, se ha considerado oportuno, teniendo en cuenta la opinión de los padres y la psicopedagoga, que en los exámenes sí que se realicen una serie de adaptaciones como son: realizar el examen más espaciado, no sobre cargar con los ejercicios, las órdenes principales subrayarlas en negrita para que enfoque su atención en ello y darle más tiempo.

Además de todo esto tenemos en cuenta que el alumno acude dos veces por semanas a un programa de Apoyo Educativo por parte del Ayuntamiento de Alcobendas del cual fue elegido candidato para acudir y recibir un poco más de ayuda fuera del aula.

Siguiendo también el Decreto 61/2022 en los Artículos 15, 16 y 18 se hace referencia a este alumnado que hemos mencionado anteriormente por lo que será necesario tenerlos en cuenta en esta programación didáctica.

10 CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

1. Contribución de la programación al desarrollo de la lengua inglesa

El desarrollo de la lengua inglesa es clave, ya que como se menciona en la contextualización del centro, este es un colegio bilingüe por lo tanto según la

normativa vigente las ciencias sociales vuelven a pasar a la lengua castellana ya que en el curso anterior seguía perteneciendo a inglés por lo tanto ahora para fomentar su desarrollo junto con la colaboración de las profesoras de inglés daremos algunas sesiones en esta segunda lengua. La integración de las ciencias sociales con inglés ofrece una oportunidad para trabajar habilidades lingüísticas en un entorno de aprendizaje interdisciplinario y enriquecedor.

Por lo tanto, a través del contexto de las ciencias sociales podemos permitir a los alumnos trabajar temas como son la geografía, historia, arte entre otros, en una segunda lengua y así vincularlo con el desarrollo de proyectos que permitan la mejoría de su vocabulario en esta segunda lengua además de su fluidez mientras aplican esos conocimientos y conceptos aprendidos. Además de esto a través de la programación fomentamos habilidades como el pensamiento crítico y la resolución de problemas que son fundamentales para el desarrollo del alumno y por lo tanto también debemos de desarrollarlos en la lengua inglesa

Asimismo, la programación a través de un proyecto nos permite fomentar la creatividad y la expresión personal y también fomentaremos esto en la lengua inglesa ya que a través de un enfoque práctico y lúdico hacemos que el aprendizaje del idioma sea más atractivo y significativo. En resumen la integración de esta programación de las ciencias sociales en educación primaria puede enriquecer al desarrollo de la lengua inglesa a través de un contexto dinámico y relevante para desarrollar esas habilidades lingüísticas.

2. Contribución de la programación al desarrollo de la convivencia y la ciudadanía

A través de esta programación de las ciencias sociales, enseñamos a los niños como mencionamos antes habilidades de resolución de problemas y pensamiento crítico, se ha diseñado un proyecto en el que permite que se trabajen temas sociales como son la historia y geografía social, incluso la diversidad cultural, por lo que permite a los alumnos abordar problemas y/o aspectos relevantes que han ocurrido y que pueden pasar de manera similar en la actualidad. A través de este enfoque se quiere fortalecer los conceptos sociales que promueven la colaboración y el trabajo en equipo a través del

diseño de actividades y unidades de programación didáctica que las fomentan, para que los alumnos las desarrollen de manera conjunta y trabajen tanto la convivencia como la ciudadanía.

Además esta programación nos permite trabajar otras habilidades como la empatía y la comprensión intercultural a través del desarrollo del viaje en el tiempo por las distintas etapas de la Prehistoria, Culturas prerromanas y Edad Antigua en España, también el uso de juegos educativos, simulaciones de aquellas épocas, etc.

En conclusión, la integración de esta programación de ciencias sociales que contribuye al desarrollo de la convivencia y ciudadanía proporciona un contexto y actividades que permiten el desarrollo de estas habilidades para luego poder aplicarlas tanto dentro como fuera del aula.

3. Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital

El desarrollo de las TIC y la Competencia Digital en esta programación es clave para el desarrollo de los alumnos ya que a través de un uso seguro y correcto fomentamos habilidades tecnológicas en los alumnos ya que introducimos conceptos básicos de las ciencias sociales en un contexto que permita desarrollar las TIC y la competencia digital en la que en la sociedad en la que vivimos actualmente es muy importante.

También desarrollamos una aplicación práctica de la tecnología a través del contexto de las ciencias sociales concretamente en esta programación con el viaje del tiempo donde los alumnos harán búsquedas de información, viajes virtuales por alguna zona, la exploración de mapas interactivos, etc.

Por último hay que destacar una preparación para el futuro ya que como se ha comentado anteriormente nos encontramos en un punto donde las tecnologías están a la orden del día, por lo que debemos de preparar a los alumnos a el manejo y control seguro de esto.

En conclusión, la programación desarrolla tanto las TIC como la Competencia Digital en los alumnos y fomenta el uso de esto en un contexto como son las

ciencias sociales y brinda una ventaja significativa en la educación y en el desarrollo de esta.

11 CONCLUSIÓN

Para concluir con esta Programación Didáctica quiero recalcar una serie de ítems que ido recopilando a lo largo del desarrollo de este TFG.

Primero de todo, me di cuenta de la importancia que tiene realizar una buena programación didáctica para los profesores, ya que resulta ser una herramienta pedagógica necesaria a la hora de implementar un aprendizaje estructurado y organizado para promover una buena enseñanza, además de llevar a cabo una buena planificación.

La elección de objetivos, contenidos, metodología, evaluación o atención a la diversidad ha de ser coherente, ordenado, flexible y adaptable. Por ello todo esto es un proceso complejo que requiere de trabajo y motivación profesional al igual que experiencia. Sin duda este TFG me ha aportado grandes conocimientos y experiencia en educación lo que ha permitido que mejore mucho mi preparación como futura docente.

La programación didáctica en las ciencias sociales es crucial para el desarrollo integral de los alumnos ya que proporciona una estructura sólida en cuanto al conocimiento del mundo desde este ámbito. Un enfoque cuidadoso de esta ciencia puede abordar de manera eficaz el contenido, las habilidades y metodologías. Hay una integración de herramientas tecnológicas, estrategias innovadoras y actividades significativas que promueven un aprendizaje activo, pensamiento crítico y el desarrollo de habilidades para la vida.

En conclusión esta programación didáctica de las ciencias sociales a través del desarrollo de un viaje en el tiempo no solo promueve el conocimiento de la materia, sino que también contribuye al desarrollo integral de los estudiantes.

12 ANEXOS

Anexo 1 – Objetivos de etapa según el Decreto 61/2022

OBJETIVOS DE ETAPA
A. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar poniéndose en el lugar del otro, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como su participación en 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 resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitirán desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar 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 por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
E. Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua española y desarrollar hábitos de lectura.
F. Adquirir en, al menos, la lengua inglesa, la competencia comunicativa básica que les permita expresar y comprender mensajes sencillos y desenvolverse en situaciones cotidianas en este idioma
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. Desarrollar las competencias tecnológicas básicas e iniciarse en su utilización para el aprendizaje, desarrollando un espíritu crítico ante su funcionamiento y 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, el deporte y la alimentación 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 la empatía y su cuidado
M. Desarrollar sus capacidades afectivas en todos los ámbitos de la personalidad y en sus relaciones con las demás personas, así como una actitud contraria a la violencia, a los prejuicios y estereotipos de cualquier tipo.
N. Desarrollar hábitos cotidianos de movilidad activa autónoma saludable, fomentando la educación vial y actitudes de respeto que incidan en la prevención de los accidentes de tráfico
Fuente: de Madrid, C.(s/f). Creación propia de la tabla

Anexo 2 – Competencias Específicas según el Decreto 61/2022

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, consérvalo y mejorarlo.
2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución, fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión para

explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de la integración europea.
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.
Fuente: de Madrid, C.(s/f). Creación propia de la tabla

[TFG-j Viajamos porel tiempo!](#) – En este hipervínculo se puede acceder a la carpeta donde aparecen los anexos del 3 al 6 y los recursos elaborados del 1 – 16. Aun así en cada apartado de este TFG aparecen los hipervínculos uno a uno de cada anexo y recurso señalado.

ANEXOS 3 -6

Los anexos del 3 al 6 aparecen desarrollados en los siguientes hipervínculos.

- [Anexo 3](#)
- [Anexo 4](#)
- [Anexo 5](#)
- [Anexo 6](#)

13 ANEXO - DESARROLLO DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 12 - ULTIMA PARADA... LA HISPANIA ROMANA.

1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE.

Esta unidad de programación didáctica se realizará en el 3er trimestre en la que se llevará a cabo a lo largo de 7 sesiones. En esta unidad los alumnos llegarán a Tarraco, una ciudad muy importante de la Hispania romana, pero se encontrarán con un grupo de soldados romanos que los llevarán ante el

emperador Julio César, quien les impone una condición para poder continuar el viaje y es que deben aprender todo sobre los romanos y su estilo de vida.

Tendrán que crear un lapbook donde recogerán toda esa información y al final de la unidad tendrán que enseñársela a Julio César para ver si nos permite continuar con el viaje.

En este anexo se desarrollan a continuación cada una de las siete sesiones que tiene esta UPD y una vez desarrolladas y explicadas las sesiones se adjuntan los materiales que se necesitarán a lo largo de la unidad y que vienen señalados en la explicación de las sesiones.

Los alumnos contarán con su cuaderno de viaje desarrollado en el apartado de recursos en el número 1 donde se podrá observar primero de todo el cuaderno explicativo con la introducción del Profesor Lupin y el viaje en el tiempo y a continuación las sesiones explicadas para la unidad de programación 12. Además, se adjunta el pasaporte y los sellos (recursos 2), junto con el diploma (recursos 3) que se entregará al final del viaje.

2. COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS

Según el Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria, se presenta en la siguiente tabla las competencias específicas que se trabajan en la unidad de programación didáctica 12, para el segundo ciclo de Educación Primaria en las Ciencias Sociales, además de las competencias clave que se nombran en dicho decreto y que corresponden a la siguiente unidad de programación didáctica.

COMPETENCIAS CLAVE	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS
---------------------------	---------------------------------

<p>1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo</p> <p>2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.</p> <p>3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del mundo, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.</p>	<p>-Competencia en comunicación lingüística.</p> <p>-Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.</p> <p>-Competencia digital.</p> <p>-Competencia personal, social y de aprender a aprender.</p> <p>-Competencia en conciencia y expresión culturales.</p>
<p>Creación propia de tabla. Fuente: ((S. f.). Bocm.es)</p>	

3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS, OBJETIVOS DE ETAPA Y OBJETIVOS DE LA PROGRAMACIÓN

En este apartado se desarrollan cada uno de los objetivos didácticos propuestos en la UPD 12, los objetivos de la programación que están interrelacionados con esta unidad, además de los objetivos de etapa según el Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS DE LA PROGRAMACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA
Conocer quiénes eran los romanos y sus principales características.	2. Conocer y aprender las principales características de la Prehistoria, las culturas Prerromanas y la	A B C
Aprender todo sobre las principales estructuras romanas al igual que su cultura, sistema matemático, etc.	Península Ibérica en la Edad Antigua.	D E H
Aprender e identificar las principales ciudades hispanorromanas y compararlas con su ubicación y nombre en la actualidad.	5. Ampliar su contenido y conocimiento principalmente en las ciencias sociales y también ampliar en otros ámbitos.	I J
Conocer el principal vocabulario sobre los romanos.	6. Fomentar el interés hacia la historia, pero también la geografía, el arte y cultura.	
Completar el reto propuesto por Julio César.	7. Respetar y concienciar las diversidades culturales.	
Realizar un lapbook con toda la información que se va adquiriendo.	8. Desarrollar habilidades de investigación y recopilación de datos. 9. Fomentar el respeto hacia el entorno y el patrimonio. 10. Desarrollar habilidades sociales y el trabajo en grupo. 11. Desarrollar la creatividad e imaginación. 12. Desarrollar el uso de la tecnología en el aula.	
Creación propia de la tabla.		

4. CONTENIDOS Y CONTENIDOS TRANSVERSALES

Para esta UPD 12 se han creado una serie de contenidos acordes con los contenidos que aparecen desarrollados en el Decreto 61/2022. También en este apartado en la tabla que aparece se señalan los contenidos transversales que se trabajan a lo largo de la unidad.

CONTENIDOS	CONTENIDOS TRANSVERSALES
-Conocimiento sobre los romanos, sus principales características y organización territorial. -Realización de un lapbook con toda la información aprendida a lo largo de esta unidad.	-Uso correcto de la lengua a la hora de realizar el lapbook. -Recopilación de la información más importante y trabajo de la capacidad de síntesis.
Creación propia de la tabla.	

5. METODOLOGÍA Y RECURSOS

La metodología de esta UPD se basa en propiciar al alumno un entorno de aprendizaje significativo y motivador a partir del uso de diferentes estrategias. Partimos de un principal hecho motivador y es que los alumnos presenten a Julio César un lapbook con la información que recogen en esta etapa de forma que si consiguen que le guste podrán seguir con el viaje. En esta UPD se crean actividades donde el alumno pueda participar, se pueda desarrollar a nivel creativo e intelectual, donde no solo prime el aprendizaje sino que también haya elementos lúdicos.

De acuerdo con la metodología que se menciona en el apartado de metodologías en este TFG, además de trabajar por ABP, en esta UPD se observa que trabajamos mucho con la gamificación ya que es un elemento muy importante que se quiere desarrollar a lo largo de todas las unidades como por ejemplo es el uso de rompecabezas, bingo, *memory*, etc.

Otro aspecto que destacar es que en esta UPD el alumno tiene total libertad de creación ya que su lapbook parte de actividades guiadas, pero el propio alumno podrá seguir completando y decorando como él o ella prefiera.

Se usan recursos muy manipulativos donde el alumno tenga que crear o construir de forma que se hace protagonista al alumno de su propio aprendizaje como se menciona anteriormente, ya que el lapbook es un elemento de su propia creación, además también usamos otros recursos como son el llavero de números romanos, o el min lapbook para completar información sobre los romanos. Otro recurso que destacar es el cuaderno de viaje ya que como se puede observar en el apartado de recursos, concretamente en número 1, todas las sesiones que se trabajan vienen explicadas de forma que si el alumno lo necesita podrá acudir a él, además de resultar como un gran apoyo y lo irán completando con hojas e información que vayan adquiriendo en la UPD 12.

Por lo tanto para asegurar el aprendizaje óptimo sobre los romanos, usamos varias metodologías y recursos que se han desarrollado acorde a la edad y grupo que trabajamos.

6. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES EN CADA SESIÓN

Sesión 1: ¿Quiénes son los romanos?

En la primera sesión de la unidad, el emperador Julio César nos pide que nos adentremos en el mundo de los romanos y aprendamos todo lo que sabemos sobre ellos para que de esta forma recopilemos la información y le presentemos un lapbook con aquello más destacable y así podamos continuar con el viaje.

La sesión comenzará con una pequeña introducción de los conceptos más importantes a conocer a través del uso de flashcards (recurso 4) de forma que permitirá a los alumnos conocer ciertos conceptos antes para poder saber que son una vez que comencemos con la actividad que consiste en aprender todo sobre quiénes eran los romanos, de donde procedían, actividades, etc. Para ello se les entregará un pequeño lapbook (recurso 5) que tendrán que ir completando

con la información aprendida. La profesora explicará todo aquello que sabe sobre los romanos y para poder completar la información se usará un video de YouTube educativo (recurso 6) y apto para la clase, que servirá para afianzar los contenidos aprendidos. Una vez tienen completado ese mini lapbook lo pegarán en su lapbook sobre la Hispania Romana.

Sesión 2: ¿Dónde estamos?

Como bien sabemos, hemos aterrizado en la ciudad de Tarraco, una de las ciudades más importantes de la Hispania Romana, primero de todo observaremos y veremos cómo era la organización territorial de la Hispania romana para poder entender que territorios formaban y cómo son en la actualidad les presentaremos el mapa de España actual, en él verán cada una de las Comunidades Autónomas de España y sus capitales.

En esta sesión se les entregará a los alumnos dos mapas, uno de ellos es el mapa de la Hispania Romana (recurso 7), en el que señalarán y colorearán los territorios y tendrán que nombrarlos, una vez han acabado con esto harán lo mismo con el de la España actual (recurso 8), señalando sus comunidades autónomas. Una vez han acabado esto, realizarán una comparativa entre ambos mapas para ver los cambios producidos a lo largo de los años. Ya acabada con esta actividad los alumnos cogerán su lapbook y pegarán el mapa de la Hispania Romana.

Sesión 3: ¡Madre mía cuanto construyeron los romanos!

Para la tercera sesión, organizaremos una visita virtual a aquellas construcciones hispanorromanas más características como son el Acueducto de Segovia, el Anfiteatro de Mérida o el Teatro de Cartagena entre otros, además no sólo verán este tipo de construcciones sino también calzadas, baños, coliseos, etc. Verán para qué servía cada una de las construcciones y verán de dónde vienen muchas de las que conservamos en la actualidad.

Una vez hemos terminado con la visita virtual, en los grupos de trabajo se les repartirán tarjetas con imágenes de las construcciones (recurso 9) que hemos

visto previamente, tendrán que clasificarlas por categorías según si son para entretenimiento, transporte, etc. A través de este juego reforzaremos el aprendizaje de los alumnos sobre estas construcciones. Para finalizar con la sesión, les entregaremos una ficha con alguna de las imágenes (recurso 10) que han clasificado previamente para que las añadan a su lapbook.

[Sesión 4: Existe un sistema matemático llamado números romanos.](#)

Los alumnos no saben que los romanos tenían su propio sistema de numeración por eso en esta sesión lo van a aprender para ello comenzaremos presentándoles los números del 1 al 10, para que se los puedan aprender y reconocer, van a crear su propio llavero romano, en el que se les darán los números con el sistema decimal y ellos tendrán que completarlo con el número romano. Una vez tienen su propio llavero (recurso 11) podrán usarlo y buscar los años siempre que los necesiten, además este llavero les permite ir añadiendo más números conforme vayan aprendiendo más. A través de esta actividad veremos para que utilizaban los romanos este sistema de numeración, por qué surgió y a quién se le ocurrió.

[Sesión 5: ¿Qué sabes de...?](#)

Para la quinta sesión los alumnos van a tener que investigar sobre una figura romana, se les presentarán algunos ejemplos de figuras, aunque si ellos quieren pueden mirar otras figuras. Para ello utilizaremos los iPads con un uso controlado para que recopilen toda la información que necesitan para completar una pequeña ficha (recurso 12) que incorporarán a su lapbook más tarde.

[Sesión 6: ¿Conocemos todo sobre los romanos? Vamos a comprobarlo.](#)

Para esta sesión se propone a los alumnos una cantidad de juegos de mesas, donde comprobaremos su aprendizaje, primero se realizará un bingo (recurso 13) para ver si han aprendido todo el vocabulario imprescindible sobre los romanos y la Hispania Romana para luego en grupos de trabajo realizar un rompecabezas (recurso 14) con las construcciones más características y que

hemos visto en la sesión 3, también un *memory* con los números romanos (recurso 15).

Sesión 7: ¡Quiero ver qué habéis aprendido de mi cultura

En la última sesión de esta unidad de programación didáctica los alumnos tendrán que exponer a Julio César el lapbook que han realizado a lo largo de las 5 sesiones anteriores.

7. EVALUACIÓN

En el siguiente apartado se desarrollan los criterios de evaluación que se desarrollan a lo largo de esta unidad de programación didáctica y su vinculación con las competencias específicas a su vez con las competencias clave trabajadas y sus descriptores operativos. Todos estos elementos son sacados del Decreto 61/2022 de acuerdo con el ciclo que se trabaja en este TFG.

CRTERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES OPERATIVOS
1.3 Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlos, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.	1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo	CCL	CCL 1 CCL 2 CCL 3
		STEM	STEM 3
		CD	CD1 CD3
		CPSAA	CPSAA 3 CPSAA 4
		CCEC	CCEC1
2.1 Identificar problemas sociales y	2. Identificar las causas y		

<p>medioambientales, proponer posibles soluciones y poner en práctica estilos de vida adecuados, reconociendo comportamientos respetuosos de cuidado y protección del entorno y uso adecuado de los recursos naturales y expresando los cambios positivos y negativos causados en el medio por la acción humana.</p>	<p>consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.</p>		
<p>3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, incorporando referentes de igualdad entre hombres y mujeres.</p>	<p>3.Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del mundo, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.</p>		
<p>Creación propia de tabla. Fuente: ((S. f.). Bocm.es)</p>			

8. DISEÑO DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para llevar a cabo la evaluación de esta UPD se ha considerado correcto realizar una rúbrica de evaluación donde se elaboran una serie de ítems donde tendremos en cuenta el desarrollo del alumno a lo largo de esta unidad y de cómo ha sido realizado el trabajo final que en este caso es el lapbook. Por ello en el apartado de recursos en el recurso 16 se puede observar la rúbrica que se ha desarrollado para esta unidad además de las competencias clave que se desarrollan en cada uno de los ítems a evaluar.

El otro instrumento es el propio lapbook que vamos a evaluar su resultado final de forma física.

Y para finalizar tendremos en cuenta los criterios de evaluación mencionados en el apartado anterior.

9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En este apartado se va a desarrollar los criterios de calificación de esta unidad a lo que corresponde:

1. 60% la rúbrica de evaluación
2. 30% el lapbook
3. 10% una pequeña evaluación del alumno en cuanto a su comportamiento y actitud en el aula.

Hay que señalar que en la siguiente tabla se recogen los criterios de evaluación proporcionados en el Decreto 61/2022 en el cual cada uno de ellos, tiene su porcentaje señalado, pero a su vez esto se verá representado en la rúbrica (recurso 16).

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJE DE CALIFICACIÓN
1.3	35%
2.1	35%
3.2	40%

Creación propia de tabla. Fuente: (S. f.). Bocm.es

10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Como se menciona en el apartado de Atención a la Diversidad, en el aula se cuenta con dos alumnos, uno de ellos TEA y otro TDAH que presentan ciertas dificultades pero que les permite llevar el ritmo del aula.

En el caso del alumno TEA en el desarrollo de esta UPD nos enfocaremos en:

- Trabajo por equipo: Se va a promover el trabajo en equipo ya que como se observa, este alumno tiene pocas habilidades sociales por lo que para poder ayudarlo y trabajar dichas habilidades.

Se considera que para este alumno nos enfocaremos solo en esto ya que como se menciona en dicho apartado anterior, el alumno tiene un nivel alto de inteligencia por lo que en este campo no se requiere de ninguna adaptación al igual que en el resto de los recursos se considera que el alumno es capaz de realizarlas.

En cuanto al alumno TDAH, sabemos que a la hora de desarrollar ciertas actividades puede que necesite algo más de ayuda por lo que nos enfocaremos en las siguientes adaptaciones.

- Adaptación en el material: En este apartado, se realizarán adaptaciones cuando se observe que hay mucha información para el alumno o que se sienta abrumado con la carga de trabajo por lo que muchos textos se le harán más cortos y concisos de forma que el alumno pueda mantener durante mayor tiempo su foco de atención. Además de que los recursos no tendrán demasiados estímulos distractores para el alumno.
- Trabajo por equipo: Sabemos que este alumno no tiene problemas en cuanto sus habilidades sociales pero se considera adecuado que trabaje en equipo ya que esto puede ser útil para cuando le cueste algo poder también preguntar a sus compañeros siempre que quiera o lo necesite, además de tener a la profesora también como elemento de ayuda.

Para el alumno de TDAH no se llevarán a cabo más adaptaciones ya que se considera que puede llevar bastante bien el nivel y ritmo del aula por lo que dichas adaptaciones serán realizadas siempre que se consideren necesarias.

11. RECURSOS ELABORADOS

En los siguientes apartados se encuentran los hipervínculos de los determinados recursos.

- [Recurso 1 – Cuaderno de viaje](#)
- [Recurso 2 – Pasaporte y sellos](#)
- [Recurso 3 – Diploma](#)
- [Recurso 4 – Flashcards vocabulario esencial](#)
- [Recurso 5 – Lapbook sobre los romanos](#)
- [Recurso 6 – Vídeos sobre el Imperio Romano](#)
- [Recurso 7 – Mapa Hispania romana](#)
- [Recurso 8 – Mapa España: Comunidades Autónomas](#)
- [Recurso 9 – Tarjetas de clasificación construcciones romanas](#)
- [Recurso 10 – Ficha de las construcciones](#)
- [Recurso 11 – Llavero de los números romanos](#)
- [Recurso 12 – Ficha sobre figura romana importante](#)
- [Recurso 13 – Bingo romano](#)
- [Recurso 14 – Rompecabezas construcciones romanas](#)
- [Recurso 15 – Memory números romanos](#)
- [Recurso 16 – Rúbrica de evaluación](#)

12. CONCLUSIÓN

Como conclusión, la elección de trabajar los romanos en esta unidad de programación didáctica se ha basado en la alta motivación que supone para los alumnos y la gran oferta de oportunidad de trabajo para poder realizar actividades y juegos para su aprendizaje.

En esta unidad se demuestra no solo la gran importancia que tiene la historia en la educación sino que también otros ámbitos de las ciencias sociales como son la geografía que también se trabaja en esta unidad al igual que la cultura. Además se promueve la interdisciplinariedad donde el principal es la Lengua Castellana aunque también trabajamos las Matemáticas, el conocimiento del

entorno, creatividad y autonomía. Todo esto enriquece el aprendizaje, elaborando conexiones con las diferentes áreas de aprendizaje y habilidades. Con esta unidad se demuestra que es posible trabajar las ciencias sociales de una forma atractiva, creativa y motivadora para el alumno, donde además se atiende a la diversidad de los alumnos y brindamos oportunidades a estos.

Para finalizar quiero recalcar que el desarrollo de mis prácticas universitarias han resultado ser de gran ayuda ya que me ha permitido desarrollar un campo que me gusta mucho que es la historia junto con otras ramas de las ciencias sociales haciéndolo de una forma divertida y motivadora para los alumnos donde además hay aprendizaje y conseguir que estos se involucren más en su propio proceso de aprendizaje.

14 BIBLIOGRAFÍA

Area, M., y González, C. S. (2015). De la enseñanza con libros de texto al aprendizaje en espacios online gamificados. *Educatio Siglo XXI*, 33(3), 15-18. doi: <https://doi.org/10.6018/j/240791>

Blank, W. (1997). Authentic instruction. In W.E. Blank & S. Harwell (Eds.), *Promising practices for connecting high school to the real world* (pp. 15–21). Tampa, FL: University of South Florida. (ERIC Document Reproduction Service No. ED407586)

Bottoms, G., & Webb, L.D. (1998). Connecting the curriculum to “real life.” *Breaking Ranks: Making it happen*. Reston, VA: National Association of Secondary School Principals. (ERIC Document Reproduction Service No. ED434413)

Carolei, P., Munhoz, G., Gavassa, R., y Ferraz, L. (2016). Gamificação como elemento de uma política pública de formação de professores: vivências mais imersivas e investigativas. *Simpósio brasileiro de games e entretenimento digital (SBGames)*, 15, 1253-1256.

CEIP Federico García Lorca de Alcobendas. (s.f). Madr.org. <https://www.educa2.madrid.org/web/centro.cp.garcialorca.alcobendas>

Crear rompecabezas. (s/f) Puzzel.org. <https://puzzel.org/es/jigsaw/update?p=-NueNyMoDgfPCVspqBkT>

Division provincial hispania. (s/f). Educaplay.com. https://www.educaplay.com/printablegame/1354014-division_provincial_hispania.html

Espada, D. (2018, junio 3). Las 10 “huellas romanas” más bonitas de España. Sitios de España. <https://www.sitiosdeespana.es/articulo/las-10-huellas-romanas-mas-bonitas-de-espana>

Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno. Por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria.

https://www.bocm.es/boletin/CM_Orden_BOCM/2022/07/18/BOCM-20220718-1.PDF

Familias/ Infantiles. (s/f). Man.es. <https://www.man.es/man/actividades/familias-infantiles.html>

Galeana, L. (2006). Aprendizaje basado en proyectos. *Revista Ceupromed*, 1(27), 1-17.

Happy Learning Español [@HappyLearningEs]. (2017, noviembre 21). EL IMPERIO ROMANO, Videos Educativos para Niños. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=ufEclRGXV6k>

Happy Learning Español [@HappyLearningEs]. (2024, enero 19). CURIOSIDADES DE LA ANTIGUA ROMA, Videos Educativos para Niños. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=iE5U8luNEfU>

Harwell, S. (1997). Project-based learning. In W.E. Blank & S. Harwell (Eds.), *Promising practices for connecting high school to the real world* (pp. 23–28). Tampa, FL: University of South Florida. (ERIC Document Reproduction Service No. ED407586)

Jobs for the Future. (n.d.). Using real-world projects to help students meet high standards in education and the workplace [Issue brief]. Boston, MA: Author, &

Atlanta, GA: Southern Regional Education Board. Retrieved July 9, 2002, from <http://www.jff.org>

Mapa mudo comunidades autónomas España (s/f). Liveworksheets. <https://www.liveworksheets.com/w/es/conocimiento-del-medio/2135594>

Metodologías en Educación Primaria. (s/f). Ui1.es. <https://www.ui1.es/blog-ui1/metodologias-en-educacion-primaria>

Museo Arqueológico Nacional. Visita a las salas de Roma. (2016, marzo 11). ArqueoTrip. <https://arqueotrip.com/producto/museo-arqueologico-nacional-visita-a-las-salas-de-roma/>

Moursund, D., Bielefeldt, T., & Underwood, S. (1997). Foundations for The Road Ahead: Project-based learning and information technologies. Washington, DC: National Foundation for the Improvement of Education. Retrieved July 10, 2002, from <http://www.iste.org/research/roadahead/pbl.html>

Navarro Castellanos, M. T. (2020). Gamificación como metodología para fomentar la motivación en los alumnos de Educación Primaria

Ortiz, A., Jordán, J., y Agredal, M. (2018). Gamificación en Educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. *Educação e Pesquisa*, 44, 1-17. doi: <http://dx.doi.org/10.1590/S1678-4634201844173773>

Sánchez - Serrano, J.M. (2018). «Diseño del curriculum desde el enfoque del Diseño Universal para el Aprendizaje. En alba Pastor, c. (Coord.). (2018b). *Diseño Universal para el Aprendizaje: Educación para todos y prácticas de enseñanza inclusivas*. Madrid: Morata. 1.a impresión 2016. pp. 59-88.

Según Jean Piaget, estas son las 4 etapas del desarrollo cognitivo. (2019, agosto 9) Elige Educar. <https://eligeeducar.cl/acerca-del-aprendizaje/segun-jean-piaget-estas-son-las-4-etapas-del-desarrollo-cognitivo/>

Thomas, J.W. (1998). Project based learning overview. Novato, CA: Buck Institute for Education. Retrieved July 10, 2002, from <http://www.bie.org/pbl/overview/index.html>

Torres, A., Romero, L.M., Pérez, M.A., & Björk, S. (2018). Modelo Teórico Integrado de Gamificación en Ambientes E-Learning (E-MIGA). *Revista Complutense de Educación*, 29 (1), 129-145. doi; <https://doi.org/10.5209/RCED.52117>

Tardes en el Museo. (s/f). Man.es. <https://www.man.es/man/actividades/visitas/tardes-museo.html>

(S/f). Madrid.org.

<https://www.educa2.madrid.org/web/educamadrid/principal/files/e934acd6-390c-444b-b150-5ce0e7627ef5/PROYECTO%20EDUCATIVO.pdf?t=1703005316697>

