



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Doble grado en Educación Primaria e Infantil

*Programación didáctica de Ciencias Sociales dirigida a 4º de
Educación Primaria*

“Nuba y el Árbol del Tiempo”

Irene Fernández Solano

Directora: Emma de la Peña Flores

Curso académico: 2025-2026

Fecha: 15/04/2026

Resumen

El presente trabajo desarrolla una Programación Didáctica del área de Ciencias Sociales destinada al alumnado de cuarto de Educación Primaria del colegio Santa María de los Remedios. La propuesta se articula mediante un hilo narrativo motivador que acompaña a los estudiantes a lo largo de las distintas unidades, facilitando su acercamiento a la historia, las sociedades y los procesos de cambio a lo largo del tiempo.

La programación se fundamenta en metodologías activas que sitúan al alumnado como protagonista de su propio aprendizaje, promoviendo la exploración, la participación y la construcción significativa del conocimiento. Entre estas metodologías destacan el Aprendizaje Basado en Proyectos, el Aprendizaje Basado en Retos, la gamificación, el trabajo cooperativo y el enfoque Flipped Classroom. Gracias a ellas, los estudiantes aprenden de forma vivencial y conectada con su entorno, desarrollando competencias sociales, comunicativas y digitales.

El trabajo recoge quince unidades didácticas, cada una acompañada de actividades, recursos y propuestas adaptadas al nivel y características del grupo. La evaluación se concibe como un proceso continuo y formativo, apoyado en instrumentos como rúbricas, portafolios, autoevaluaciones y observación directa. Asimismo, se incorporan medidas de atención a la diversidad que garantizan la participación y el progreso de todo el alumnado.

Finalmente, se presenta una unidad didáctica completa centrada en el Antiguo Egipto, en la que los estudiantes investigan, trabajan por rincones y participan en una dinámica gamificada que culmina con la elaboración de un producto final. La programación no solo busca transmitir conocimientos, sino también fomentar valores, actitudes y habilidades esenciales para la vida en sociedad.

Palabras clave: Educación Primaria, Ciencias Sociales, Metodologías activas, aprendizaje cooperativo, gamificación, aprendizaje significativo.

Abstract.

This Final Degree Project presents a Didactic Program for the subject of Social Sciences, designed for fourth-grade students at Santa María de los Remedios School in Madrid. The proposal is structured around a motivating narrative thread that guides students through different units focused on history, societies, and the changes that have shaped human development over time.

The program is based on active learning methodologies that place students at the center of the teaching–learning process, encouraging participation, inquiry, and meaningful knowledge construction. Strategies such as Project-Based Learning, Challenge-Based Learning, gamification, cooperative work, and the Flipped Classroom model promote experiential learning and the development of social, communicative, and digital competences.

The work includes fifteen didactic units, each with activities and resources adapted to the characteristics of the group. Assessment is conceived as a continuous and formative process, supported by tools such as rubrics, portfolios, self-assessment, and direct observation. Measures to address diversity are incorporated to ensure the inclusion and participation of all students.

The project concludes with the full development of a didactic unit on Ancient Egypt, in which students investigate, work through learning stations, and take part in a gamified experience that culminates in a final product. The program aims not only to transmit knowledge but also to foster values, attitudes, and skills essential for life in society.

Keywords: Primary Education, Social Sciences, active methodologies, cooperative learning, gamification, meaningful learning.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
CONTEXTUALIZACIÓN	10
OBJETIVOS	12
OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA	12
COMPETENCIAS.....	13
Competencia en comunicación lingüística.....	14
Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.	14
Competencia digital.....	15
CONTENIDOS	16
TEMPORALIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN.....	17
Calendario académico y horario escolar	18
DESARROLLO DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICAS.....	20
METODOLOGÍA	52
EVALUACIÓN.....	55
ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO.....	58
CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES	61
Contribución de la programación al desarrollo de las TIC y la Competencia Digital.	61
Contribución de la programación al desarrollo del Plan de Acción Tutorial.	62
Contribución de la programación al desarrollo de la conciencia ecológica y la sostenibilidad.	62
Contribución de la programación al Plan de Educación para la Salud Emocional.	63
Contribución de la programación al Plan Lector	63
CONCLUSIONES.....	64
BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA	65
MARCO LEGISLATIVO	67
ANEXO	68
UNIDAD DIDACTICA DESARROLLADA.....	68
Misterios bajo la arena: reconstruimos la vida en el Antiguo Egipto	68
JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTO.....	68

Contexto significativo de aprendizaje	68
Sentido educativo de la situación.....	69
RETO O PREGUNTA GUÍA	69
VINCULACIÓN CURRICULAR	70
Competencias específicas del área	70
Criterios de evaluación asociados	70
Saberes básicos implicados.	70
OBJETIVOS DE APRENDIZAJE	71
METODOLOGÍA	71
Enfoque metodológico general	71
Metodologías activas empleadas.....	72
Rol del docente y del alumnado.....	74
SECUENCIA DE ACTIVIDADES	74
Sesión 1. Activación y lectura del mito de Osiris e Isis.....	75
Sesiones 2 y 3. Investigación por rincones cooperativos	76
Sesión 4. Cierre de rincones, reflexión y evaluación.....	78
Sesión 5. Inicio de la gamificación: “Reconstruimos la Llave de la Vida”	79
Sesión 6. Finalización de la gamificación y puesta en común	80
PRODUCTO FINAL.....	81
ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN (DUA)	81
Principios DUA aplicados	81
Medidas ordinarias.....	82
Medidas específicas.....	83
EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE.....	83
Enfoque de la evaluación	83
Instrumentos de evaluación.....	83
Evaluación del proceso y del producto.....	84
RECURSOS DIDÁCTICOS	85
TRANSVERSALIDAD Y VALORES	86
REFLEXIÓN FINAL.....	87
APÉNDICES	87

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado se basa en la elaboración de una programación didáctica centrada en abordar aspectos relacionados con la historia y las sociedades que han coexistido a lo largo del tiempo, así como la conexión de ésta con la geografía, los cambios climáticos y los diferentes sectores que encontramos dentro de las sociedades. Se busca aportar una visión y una comprensión profunda de estos temas, fomentando una reflexión crítica y fundamentada sobre sus causas, consecuencias y posibles líneas de intervención que desarrollen los estudiantes a través de su trabajo y esfuerzo.

El centro en el que se desarrolla este proyecto es un colegio concertado bilingüe. Este cuenta con un programa tecnológico para el alumnado y se presenta como un centro focalizado en el uso de metodologías innovadoras para acompañar a todos los estudiantes desde la etapa de Educación Infantil hasta finalizar la etapa de secundaria. Esta institución consta de cuatro líneas por curso. El colegio, Santa María de los Remedios, se encuentra en el barrio del Retiro, Madrid. Está ubicado en la calle Reyes Magos 11. Esta programación didáctica se implementa en el segundo ciclo de Educación Primaria, concretamente en el curso de cuarto de Educación Primaria y por aula cuenta con una media aproximada de entre 25 y 30 alumnos.

A lo largo de la etapa de Educación Primaria el alumno construye la competencia a partir de una base fundamental de conocimientos, destrezas y actitudes que representan los cimientos esenciales para poder realizar aprendizajes significativos. Además, esta etapa no solo impulsa y promueve la adquisición de los conocimientos básicos para el alumnado, sino que también favorece el desarrollo de competencias sociales, emocionales y comunicativas imprescindibles para su futura formación personal y académica. Durante la Educación Primaria se imparte la asignatura de Ciencias Sociales a lo largo de todos los cursos, adaptando los contenidos y las actividades según el nivel de competencia del alumnado que podemos encontrar en las aulas.

El estudio de las Ciencias Sociales en la Educación Primaria constituye un aspecto fundamental, ya que, tiene como finalidad el desarrollo de personas juiciosas, críticas y consideradas con el mundo en el que conviven. Teniendo en cuenta las

competencias clave que todos los estudiantes deben adquirir en esta área, la primera se centra en el conocimiento de los distintos componentes y procesos que adecuan y estructuran la sociedad.

Es importante tener presente que los seres humanos somos sociales por naturaleza y necesitamos relacionarnos con los demás. A lo largo de la historia hemos convivido con diversas sociedades y culturas que nos han permitido desarrollarnos hasta llegar donde estamos hoy. Estos cambios han dado lugar a nuevos fenómenos y desafíos que necesitan ser analizados y estudiados desde una perspectiva crítica y multidisciplinar. En este sentido, las Ciencias Sociales desempeñan un papel fundamental al ofrecer herramientas metodológicas que nos ayudan a comprender la complejidad de las dinámicas sociales actuales.

A lo largo de esta programación, se implementarán diferentes tipos de metodologías activas las cuales presentarán una interconexión entre sí, tales como Flipped Classroom, Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), Aprendizaje Basado en Retos (ABR) o gamificación, con el objetivo de fomentar la participación e involucración del alumnado.

Esta programación didáctica permite al alumnado emprender un viaje a lo largo de las principales sociedades que han constituido nuestra historia, aprendiendo no solo de dónde venimos sino el porqué de nuestras costumbres y tradiciones actuales.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

El marco normativo que regula esta programación elaborada para su desarrollo en la Comunidad de Madrid es la Ley Orgánica 3/2020, 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, 3 de mayo, de educación, publicada en el BOE núm. 340 de 30 de diciembre (LOMLOE), Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria, publicado en el BOE núm. 52 de 2 de marzo, 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, publicado en el BOCM núm. 169 de 18 de julio, DECRETO 23/2023, de 22 de marzo, de Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid, publicado en el BOCM núm. 71 de 24 de marzo, la evaluación de esta Programación Didáctica se fundamenta en lo establecido por la LOMLOE y, de manera más específica, en la Orden 130/2023, de 23 de enero, que regula la organización y el funcionamiento de la evaluación en Educación Primaria ORDEN 5958/2010, de 7 de diciembre, por la que se regulan los colegios públicos bilingües de la Comunidad de Madrid, publicada en el BOCM núm. 17 de 21 de enero.

Además de la normativa vigente se utilizarán las siguientes metodologías para fomentar el aprendizaje significativo de los estudiantes. Los nuevos conocimientos han de estar vinculados con los saberes previos que posee el estudiante. Tal y como señala Ausubel (2001), el aprendizaje cobra sentido cuando el alumno logra relacionar lo nuevo con lo ya adquirido, generando así estructuras cognitivas más complejas y duraderas.

Asimismo, consideramos imprescindible el aprendizaje experiencial definido por John Dewey (1938), quien subraya que la educación debe partir de la experiencia directa del alumno. El conocimiento no se transmite de manera pasiva, sino que se construye a través de la acción, la reflexión y la interacción con el entorno. De este modo, el aprendizaje se convierte en un proceso activo que favorece y fomenta la autonomía y la capacidad crítica del alumnado.

En esta línea, la perspectiva sociocultural de Vygotsky aporta dos elementos clave; la Zona de Desarrollo próximo y el aprendizaje cooperativo. La primera, se refiere a la distancia entre lo que el alumno puede realizar por sí mismo y lo que puede alcanzar con la ayuda de un adulto o de sus iguales. El aprendizaje cooperativo, por su parte, favorece la interacción social y el intercambio de ideas, permitiendo que los estudiantes construyan conocimiento de manera conjunta y desarrollen habilidades esenciales para su vida futura (Vygotsky, 1987).

A su vez, el marco teórico del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), desarrollado por el Buck Institute for Education, resulta fundamental en la educación contemporánea. El ABP promueve que los estudiantes aprendan investigando y resolviendo problemas reales, potenciando de esta forma la motivación, la creatividad y la adquisición de competencias clave.

Del mismo modo, la metodología Flipped Classroom se presenta como un enfoque coherente con estos principios constructivistas, puesto que promueve que el alumnado acceda a los contenidos básicos antes de la sesión presencial y dedique tiempo en el aula a actividades prácticas, colaborativas y de reflexión guiada. En el ámbito de la Educación Primaria, diversos estudios evidencian que este modelo potencia la implicación activa del estudiante y mejora la comprensión de los contenidos, permitiendo un aprendizaje autónomo y significativo. La investigación de López y Bernal (2019) demuestra que la aplicación de esta metodología en Ciencias Sociales facilita que los alumnos conecten los nuevos conocimientos con sus experiencias previas, consolidando aprendizajes más profundos.

Continuando por esta línea, el trabajo de Sánchez y Ramírez (2021) señala que la implementación del modelo en primaria contribuye a aumentar la motivación, la participación y el desarrollo de habilidades cooperativas, reforzando el papel del alumno como protagonista de su propio aprendizaje.

En el contexto actual, marcado por la digitalización, es imprescindible tener en cuenta el conectivismo de George Siemens (2004). Esta teoría sostiene que el aprendizaje ocurre en redes y entornos digitales, donde la capacidad de conectar información y recursos es más importante que la acumulación de datos en la memoria. El

conectivismo reconoce que el conocimiento está distribuido y que el aprender implica saber acceder, filtrar y aplicar información en un mundo interconectado.

Por otro lado, la gamificación aplicada a la educación, defendida por autores como Katherine M. Kapp y Karl Kapp (2012), plantea que el uso de dinámicas de juego en el aula incrementa la motivación, el compromiso y la participación activa de los estudiantes. Para realizar una correcta gamificación se tendrán en cuenta las mecánicas tales como; los desafíos, las recompensas, la diversión y la competencia sana entre el alumnado; así como los elementos que se tendrán en cuenta como; los niveles y los puntos. Para ello se valorará positivamente la participación por parte del alumnado y la retención del aprendizaje a través de retos y recompensas se favorece un aprendizaje más atractivo y significativo, que conecta con los intereses del alumnado.

Finalmente, el aprendizaje debe ser competencial, en línea con las competencias clave propuestas por la Unión Europea. Se busca que los estudiantes no solo tengan conocimientos teóricos adquiridos, sino que también sepan hacer y ser, integrando conocimientos, habilidades y actitudes en un proceso de construcción personal. De esta manera, el aprendizaje se convierte en una experiencia integral que prepara al alumno para desenvolverse en la sociedad de manera crítica, autónoma y colaborativa.

CONTEXTUALIZACIÓN

El centro Santa María de los Remedios está situado en el distrito del Retiro, en Madrid. Su ubicación céntrica resulta favorable, ya que, está bien comunicado con otros distritos y se encuentra próximo al Parque del Retiro. Además, el colegio, dispone de excelentes conexiones mediante transporte público, tanto en metro como en autobús, lo que facilita el acceso a numerosas zonas de interés cultural y social que ofrece la capital.

Es un centro concertado, religioso y bilingüe, de línea cuatro, con una amplia oferta educativa de las etapas de Educación Infantil, Educación Primaria y Educación Secundaria Obligatoria. Tiene un total de 1.604 estudiantes; en Educación Primaria 668, con una ratio aproximada de 25 y 30 alumnos por clase.

Este centro fue renovado hace tres años, por lo que cuenta con instalaciones completamente renovadas entre las que destacan: aulas colaborativas, espacios de trabajo grupal, espacios para realizar asambleas, enfermería, papelería, salón de actos, sala de reuniones, zonas de reflexión y de descanso, biblioteca, aula de ciencia, aula de música, aula de informática y comedor. Igualmente, el centro dispone de un convenio con el polideportivo de la zona que cuenta con un espacio cubierto multiusos y piscina cubierta a la que podrán acceder los estudiantes principalmente en el área de Educación Física.

Por otro lado, el dominio de dos idiomas constituye uno de los aspectos destacados del centro, ya que, desde la etapa de Educación Infantil se llevan a cabo actividades de inglés con docentes nativos, lo que permite a los estudiantes conectarse con diversas culturas de países angloparlantes. Asimismo, en la mayoría de las asignaturas se incorpora un vocabulario en inglés, promoviendo así la habilidad lingüística del alumnado.

De igual manera, la innovación en el ámbito educativo se encuentra constantemente presente en las aulas, debido a que cada una de ellas dispone de Tablets para los estudiantes y una Pizarra Digital Interactiva que optimizan el proceso docente haciéndolo más dinámico, interactivo y participativo. Además, en el colegio se valora considerablemente el trabajo colaborativo dado que, en la sociedad contemporánea, éste es fundamental para desarrollar habilidades sociales.

Un alto porcentaje de las familias pertenece a un nivel sociocultural medio-alto y de gran diversidad cultural puesto que podemos encontrar estudiantes españoles, asiáticos y franceses, entre otros.

Por último, la institución ofrece una variedad de becas y ayudas para que las familias con menor poder adquisitivo puedan acceder a una educación bilingüe de calidad. Además, el centro cuenta con un seguro privado llamado MUTUA que costea los gastos educativos de aquellos estudiantes que han sufrido la pérdida de cualquiera de sus progenitores.

OBJETIVOS

De acuerdo con lo establecido en el artículo 2 del Real Decreto 157/2022 de 1 de marzo, los objetivos se definen como los logros que se espera que el alumnado haya alcanzado al finalizar la etapa como resultado de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Estos objetivos orientan la práctica educativa y constituyen un referente fundamental para la planificación didáctica, ya que, concretan las metas formativas que guían el desarrollo de las competencias clave.

OBJETIVOS GENERALES DE ETAPA

En el ámbito de la Comunidad de Madrid, los Objetivos Generales de la etapa de Educación Primaria quedan recogidos en el artículo 5 del Decreto 61/2022 de 13 de julio, normativa que desarrolla y contextualiza lo dispuesto en la LOMLOE dentro del marco autonómico. Dichos objetivos constituyen el marco de referencia para el diseño de la presente programación didáctica.

Según esta normativa “La Educación Primaria contribuirá a desarrollar las siguientes capacidades:

- 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 permitan 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.”

COMPETENCIAS

Los marcos normativos que regulan las competencias en la Educación Primaria son el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo y el DECRETO 61/2022, de 13 de julio.

El Real Decreto 157/2022 distingue entre competencias clave (perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica) y competencias específicas de cada área. Las competencias clave son desempeños imprescindibles para el progreso formativo y la participación en la sociedad; las competencias específicas describen

los desempeños que el alumnado debe desplegar en actividades o situaciones que requieren los saberes básicos de cada área y sirven de puente entre los saberes, los criterios de evaluación y el perfil de salida. En la programación se incorporarán literalmente las definiciones y listados normativos y seguidamente, se concretará su aplicación al área de Ciencias Sociales.

A continuación, se recogen, según el RD 157/2022, las competencias clave y se explica su relación específica con Ciencias Sociales y cómo se trabajarán y evaluarán en la programación de cuarto de Primaria.

Competencia en comunicación lingüística

La competencia comunicativa implica comprender y expresarse de forma eficaz, tanto oralmente como por escrito, en distintos contextos, algo esencial en Ciencias Sociales para interpretar fuentes históricas y geográficas, elaborar informes, participar en debates y realizar exposiciones claras y bien argumentadas. Su desarrollo se trabaja en esta programación mediante lecturas guiadas, producción de textos como resúmenes o informes y presentaciones orales evaluadas con rúbricas que valoran la comprensión, el uso adecuado de vocabulario específico y la coherencia del discurso.

Competencia plurilingüe

Implica reconocer y utilizar distintas lenguas de forma adecuada, valorando la diversidad lingüística y cultural presente en la sociedad. En Ciencias Sociales resulta esencial para comprender cómo las lenguas forman parte del patrimonio histórico y cultural, interpretar términos de diferentes orígenes, relacionar conceptos entre lenguas y desarrollar actividades de respeto hacia la pluralidad lingüística. En esta programación se trabaja mediante actividades que requieren el uso de glosarios bilingües y la mediación de textos en castellano e inglés a través de investigaciones sobre lenguas y culturas. Su evaluación se realiza mediante rúbricas que valoran la capacidad del alumnado para transferir conocimientos entre lenguas y mostrar actitudes de respeto hacia la diversidad lingüística y cultural.

Competencia matemática y competencia en ciencia, tecnología e ingeniería.

Se refiere al uso del razonamiento lógico y la comprensión de procesos propios de las ciencias y la tecnología, algo fundamental en Ciencias Sociales para interpretar

gráficos, tablas y escalas cartográficas, así como para analizar datos demográficos o ambientales. Su aplicación en el aula se concreta mediante actividades como la lectura e interpretación de mapas y representaciones estadísticas o la resolución de problemas contextualizados, evaluándose a través de criterios que valoran la precisión en la lectura de datos y la capacidad del alumnado para extraer conclusiones fundamentadas.

Competencia digital

Implica un uso crítico, creativo y seguro de las tecnologías de la información y la comunicación, algo clave en Ciencias Sociales para buscar y seleccionar fuentes digitales con rigor, elaborar presentaciones e infografías de calidad y manejar recursos en línea de forma responsable. Su desarrollo se concreta mediante proyectos de investigación guiada en internet y la creación de productos digitales, evaluándose a través de rúbricas que valoran la adecuada selección y citación de fuentes, el uso ético de la información y la calidad de las evidencias generadas, como presentaciones y portafolios digitales.

Competencia personal, social y de aprender a aprender

Se centra en la organización del propio aprendizaje, la autorregulación y el uso consciente de estrategias de estudio, aspectos que en Ciencias Sociales se concretan en la planificación de proyectos de investigación, la autoevaluación y la capacidad de transferir lo aprendido a situaciones reales. Su desarrollo se trabaja en el aula mediante diarios de aprendizaje, la planificación por fases y el uso de rúbricas de autoevaluación, valorándose especialmente la aplicación de estrategias adecuadas, la mejora progresiva y el grado de autonomía alcanzado por el alumnado.

Competencia ciudadana.

Abarca los conocimientos, habilidades y actitudes necesarios para convivir democráticamente, participar de forma activa y respetar los derechos humanos, algo especialmente relevante en Ciencias Sociales, donde el alumnado trabaja la comprensión de instituciones, derechos y deberes, así como la participación en actividades de ciudadanía y la resolución dialogada de conflictos. Su desarrollo se concreta mediante simulaciones de órganos de decisión, debates y proyectos de mejora comunitaria, evaluándose a través de criterios que valoran el respeto en la

interacción, la calidad de la argumentación y la capacidad de proponer soluciones viables y fundamentadas.

Competencia emprendedora.

Se entiende como la capacidad para transformar ideas en acciones, asumir riesgos de manera calculada y trabajar con una actitud proactiva, algo especialmente significativo en Ciencias Sociales cuando el alumnado diseña propuestas de intervención en su entorno o desarrolla proyectos de emprendimiento social. Su aplicación se concreta mediante trabajos en equipo que avanzan por fases de diseño y ejecución, evaluados con rúbricas que valoran la creatividad de las propuestas, su viabilidad y la calidad del trabajo colaborativo.

Competencia en conciencia y expresión culturales.

Se refiere a la capacidad de apreciar y participar en manifestaciones culturales y artísticas, algo especialmente relevante en Ciencias Sociales, donde el alumnado estudia el patrimonio, las tradiciones y diversas expresiones culturales, además de producir trabajos artísticos vinculados a contenidos históricos. Su desarrollo se concreta mediante actividades como investigaciones sobre el patrimonio local, exposiciones y creaciones artísticas, evaluadas con criterios que valoran el conocimiento del patrimonio, la calidad de las producciones y la adecuada contextualización cultural e histórica.

Las competencias específicas del área de Ciencias Sociales, así como los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables, están recogidos y se concretan en el DECRETO 61/2022 de la Comunidad de Madrid.

Los elementos transversales tales como; educación en valores democráticos, igualdad de género, inclusión educativa, sostenibilidad ambiental, educación para la salud y uso responsable de las tecnologías se integran en la programación a través de las competencias específicas y las unidades didácticas.

CONTENIDOS

Los contenidos, enunciados en forma de saberes básicos, según el Real Decreto 157/2022, se definen como conocimientos, destrezas y actitudes que constituyen los

contenidos propios de un área o ámbito y cuyo aprendizaje es necesario para la adquisición de las competencias específicas.

Desarrollado en el decreto 61/2022, de 13 de julio, se relacionan los criterios de evaluación con las competencias específicas y se detallan los contenidos divididos en los siguientes bloques:

En el apartado A, Sociedades y Territorios, podemos observar cuatro bloques en los cuales los contenidos de la asignatura se distribuyen en:

1. Retos del mundo actual. Este bloque aborda los principales desafíos contemporáneos que afectan a nuestras sociedades. Su finalidad es que el alumnado comprenda los problemas actuales y desarrolle pensamiento crítico para afrontarlos.
2. Sociedades en el tiempo. Este bloque se centra en el estudio del pasado para entender el presente. Busca que el alumnado interprete procesos históricos y reconozca la importancia de la memoria colectiva.
3. Alfabetización cívica. Este bloque desarrolla los conocimientos básicos sobre cómo funciona la sociedad. Su objetivo es formar ciudadanos responsables y capaces de intervenir de forma constructiva en su entorno.
4. Conciencia social y medioambiental. Relaciona lo social y lo ecológico, fomentando la comprensión del impacto humano en el entorno. Este bloque impulsa actitudes de respeto, cuidado y compromiso con el planeta y la comunidad.

TEMPORALIZACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN

En el siguiente apartado se desglosan quince unidades didácticas que se trabajarán a lo largo del curso. En ellas se observan todos los elementos curriculares interconectados para dar sentido a la programación. Las unidades didácticas están relacionadas entre sí a través de un hilo conductor que hace que los alumnos inicien las unidades de forma motivadora. Aquí se refleja el comienzo del hilo conductor que da sentido a esta programación.

“Nuba es una criatura mágica que vive en el Árbol del Tiempo, en él se encuentran todas las historias, mitos y culturas que la humanidad ha creado. Nuba ha sido elegida Guardiana de las Historias, pero el Árbol del tiempo está perdiendo hojas porque las personas están comenzando a olvidarse de los mitos, las historias y las civilizaciones. En cada unidad didáctica Nuba propone diferentes retos y lecturas para que cada alumno aprenda y pueda restaurar una hoja del Árbol del Tiempo.”

1º Trimestre: Del mito a la razón. El nacimiento del mundo antiguo.		
UD 1: El mundo en el que vivimos. La historia de historias.	19/09 – 30/09	5 sesiones
UD2: La Prehistoria: de las cuevas a los primeros poblados.	6/10 – 21/10	5 sesiones
UD 3: Las primeras civilizaciones: Mesopotamia y su legado.	24/10 – 11/11	5 sesiones
UD 4: El antiguo Egipto: vida, sociedad y creencias.	14/11 – 2/12	6 sesiones
UD 5: Grecia antigua: democracia, mitos y juegos.	2/12 – 15/12	5 sesiones
2º Trimestre: Imperios, culturas y descubrimientos. El viaje hacia el mundo moderno.		
UD 6: Roma: ciudades, leyes y vida cotidiana.	15/12 – 16/01	5 sesiones
UD 7: Los pueblos prerromanos y la Hispania antigua.	19/01 – 3/02	5 sesiones
UD 8: La Edad Media en la Península: Al-Ándalus y los reinos cristianos.	6/02 – 23/02	5 sesiones
UD 9: La Edad Moderna: descubrimientos y cambios sociales.	24/02 – 10/03	4 sesiones
UD 10: La Edad contemporánea: avances, derechos y sociedad actual.	13/03 – 24/03	4 sesiones
3º Trimestre: Territorio, democracia y solidaridad. Vivir en sociedad.		
UD 11: España hoy: comunidades autónomas y provincias.	27/03 – 17/04	6 sesiones
UD 12: Símbolos e identidad: Estatutos, banderas e himnos.	20/04 – 28/04	4 sesiones
UD 13: Gobierno y ciudadanía: cómo se organiza España.	4/05 – 12/05	5 sesiones
UD 14: La Constitución española: derechos y deberes.	15/05 – 29/05	5 sesiones
UD 15: Solidaridad y ayuda: ONG y participación.	1/06 – 9/06	5 sesiones

Calendario académico y horario escolar

El calendario académico por el que se rige el centro es el establecido por la Comunidad de Madrid para todos los centros educativos.

Calendario escolar 2025 – 2026

Cuadro síntesis informativo

SEPTIEMBRE 2025							OCTUBRE 2025							NOVIEMBRE 2025						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7	6	7	8	9	10	11	12	3	4	5	6	7	8	9
8	9	10	11	12	13	14	13	14	15	16	17	18	19	10	11	12	13	14	15	16
15	16	17	18	19	20	21	20	21	22	23	24	25	26	17	18	19	20	21	22	23
22	23	24	25	26	27	28	27	28	29	30	31	24	25	26	27	28	29	30		
29	30																			

DICIEMBRE 2025							ENERO 2026							FEBRERO 2026						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7	5	6	7	8	9	10	11	2	3	4	5	6	7	8
8	9	10	11	12	13	14	12	13	14	15	16	17	18	9	10	11	12	13	14	15
15	16	17	18	19	20	21	19	20	21	22	23	24	25	16	17	18	19	20	21	22
22	23	24	25	26	27	28	26	27	28	29	30	31	23	24	25	26	27	28		
29	30	31																		

MARZO 2026							ABRIL 2026							MAYO 2026						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
						1	1	2	3	4	5							1	2	3
2	3	4	5	6	7	8	6	7	8	9	10	11	12	4	5	6	7	8	9	10
9	10	11	12	13	14	15	13	14	15	16	17	18	19	11	12	13	14	15	16	17
16	17	18	19	20	21	22	20	21	22	23	24	25	26	18	19	20	21	22	23	24
23	24	25	26	27	28	29	27	28	29	30	25	26	27	28	29	30	31			
30	31																			

JUNIO 2026							JULIO 2026						
L	M	X	J	V	S	D	L	M	X	J	V	S	D
1	2	3	4	5	6	7	1	2	3	4	5		
8	9	10	11	12	13	14	6	7	8	9	10	11	12
15	16	17	18	19	20	21	13	14	15	16	17	18	19
22	23	24	25	26	27	28	20	21	22	23	24	25	26
29	30						27	28	29	30	31		



A efectos académicos:

- Inicio de período lectivo alumnos enseñanzas correspondientes.
- Día festivo/accidental enseñanza correspondiente.
- Otros días de lectivo enseñanza que corresponden.
- Comienzo de las vacaciones de verano.
- Preparación y actividades formativas enseñanza que corresponden.
- Último día lectivo alumnos enseñanza correspondiente.

Por otro lado, el horario escolar incluye todas las áreas que se deben impartir, del mismo modo que las diferentes franjas horarias y sus correspondientes descansos.

4ºD	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
9:00 a 9:45	Matemáticas	Lengua Castellana	Inglés	C. Sociales	Matemáticas
9:50 a 10:35	C. Sociales	Educación artística (Plástica)	Matemáticas	Lengua Castellana	Lengua Castellana
10:40 a 11:15	RECREO				
11:20 a 12:05	Lengua Castellana	Inglés	Lengua Castellana	Matemáticas	Inglés
12:10 a 12:55	Inglés	Matemáticas	Tutoría	Inglés	Tecnología
12:55 a 15:00	COMEDOR				
15:00 a 15:45	E. Física	C. Naturales	C. Naturales	Religión	Lengua Castellana
15:50 a 16:35	Religión	Matemáticas	Lengua Castellana	E. Física	Educación artística (Música)

DESARROLLO DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICAS

<p>UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDACTICA 1: CIENCIAS SOCIALES</p>	  <p>Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock.</p>
	<p>El mundo en el que vivimos. La historia de historias.</p>
<p>CICLO: Segundo Ciclo E. P.</p>	<p>CURSO: Cuarto</p>
<p>TRIMESTRE: Primero</p>	<p>TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones</p>
<p>COMPETENCIAS ESPECÍFICAS</p>	<p>CRITERIOS DE EVALUACIÓN</p>
<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>1.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. 1.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.</p>

		1.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.		3.1 Identificar hechos desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, empleando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.		4.1 Analizar la importancia demográfica, cultural y económica de las migraciones en la actualidad, valorando con respeto y empatía la aportación de la diversidad y el mestizaje. 4.2 Valorar positivamente las acciones que fomentan la igualdad y las conductas no discriminatorias, reconociendo referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia.
CONTENIDOS		
BLOQUES		CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)
Sociedades y territorios	1. Retos del mundo actual.	<ul style="list-style-type: none"> - La Tierra y las catástrofes naturales. Elementos, movimientos, dinámicas que ocurren en el universo y su relación con fenómenos físicos que afectan a la Tierra y repercuten en la vida diaria y en el entorno. - Conocimiento del espacio. Representación del espacio. Representación de la Tierra a través del globo terráqueo, los mapas y otros recursos digitales. Mapas y planos en distintas escalas. Técnicas de orientación mediante la observación de los elementos del medio físico y otros medios de localización espacial. - Retos demográficos. Ocupación y distribución de la población en el espacio y análisis de los principales problemas y retos demográficos. Representación gráfica y cartográfica de la población. La organización del territorio en España y en Europa. Las Comunidades Autónomas: localización.
	3. Alfabetización cívica.	<ul style="list-style-type: none"> - Compromisos y normas para la vida en sociedad. - Las costumbres, tradiciones y manifestaciones de diferentes culturas del entorno. Respeto por la diversidad. La cultura de paz y no violencia en libertad.
	4. Conciencia social y medioambiental.	<ul style="list-style-type: none"> - El cambio climático. Introducción a las causas y consecuencias del cambio climático, y su impacto en los paisajes de la Tierra. Medidas de mitigación y de adaptación. - Responsabilidad social y medioambiental. Relación entre seres vivos y ecosistemas y entre personas, sociedades y medio natural.
SITUACIONES DE APRENDIZAJE		

Nuba llega al aula preocupada, el Árbol del Tiempo, del que ahora es guardiana, está perdiendo sus hojas porque la humanidad ha empezado a olvidar los mitos e historias que hablan del pasado. Para recuperar la primera hoja, se comparte con el alumnado el mito de Prometeo y se les invita a pensar por qué el ser humano siempre ha sentido la necesidad de comprender el mundo que le rodea. A partir de este relato, el grupo reflexiona sobre cómo estudiamos la historia, cómo organizamos el tiempo y qué herramientas utilizamos para interpretar lo que ocurrió antes de que nosotros existiéramos.

A lo largo de la situación, el alumnado explora diferentes formas de representar el pasado, observa fenómenos naturales que han marcado la vida en la Tierra y se pregunta cómo sabemos lo que sabemos. También, se fomenta la expresión emocional y la empatía a través de trabajos de investigación para favorecer la convivencia y el trabajo cooperativo. Esta primera hoja del Árbol del Tiempo solo podrá recuperarse si el alumnado es capaz de conectar el mito con su propia manera de aprender y de mirar el mundo.

¿Qué crees que ocurriría si dejáramos de hacernos preguntas sobre nuestro pasado?

ACTUACIONES

ACTUACIÓN 1- Lectura del Mito de Prometeo.

ACTUACIÓN 2- Actividad de identificación de las fuentes históricas.

ACTUACIÓN 3- Realización de predicciones y preguntas de reflexión para entender la necesidad del ser humano para aprender sobre el origen del conocimiento.

ACTUACIÓN 4- Realización de una línea del tiempo con las etapas de la prehistoria y de la historia.

RECURSOS

- Recursos materiales lúdicos que permitan la realización de actividades para el reconocimiento de las catástrofes naturales.
- Recursos que permitan las actividades de discriminación, clasificación e identificación de las diferentes etapas de la historia.
- Recursos para el reconocimiento de emociones

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

10 %	Producciones orales y gráficas, en equipo, con el resultado de la investigación propuesta que incluya los pasos generales seguidos.
20 %	Producciones orales y escritas de identificación, clasificación y descripción de la Tierra a través del globo terráqueo y los mapas.
20 %	Pruebas específicas escritas y orales de identificación, clasificación y descripción de los problemas demográficos y el cambio climático.
10 %	Prácticas con dispositivos digitales que permitan buscar, analizar y contrastar información.
20 %	Portfolio con el conjunto de actividades realizadas.
10 %	Debates sobre las acciones que hacen sentir mal a los demás, actuaciones para solucionar conflictos y reconocimiento de emociones propias y de los compañeros.
10 %	Juegos de simulación y de dramatización sobre las emociones y el reconocimiento de éstas en los demás.


UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDACTICA 2: CIENCIAS SOCIALES



Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock.


		La Prehistoria: de las cuevas a los primeros poblados
CICLO: Segundo Ciclo E. P.		CURSO: Cuarto
TRIMESTRE: Primero		TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.		3.1 Identificar hechos desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, empleando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión. 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
CONTENIDOS		
BLOQUES		CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)
Sociedades y territorios	1. Retos del mundo actual.	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación en la investigación y en los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con visión histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Prehistoria y Edad Antigua), como la supervivencia y la alimentación, la vivienda, los intercambios comerciales (de dónde viene el dinero, los trabajos no remunerados), la explotación de bienes comunes y recursos o los avances técnicos: <ul style="list-style-type: none"> • La Península Ibérica en la Prehistoria: <ul style="list-style-type: none"> ▫ El Paleolítico, el Neolítico y la Edad de los Metales. ▫ Culturas prerromanas autóctonas: celtas e íberos. - Las expresiones artísticas y culturales prehistóricas y de la Antigüedad y su contextualización histórica con referentes de igualdad entre hombres y mujeres. La función del arte y la cultura en el mundo de la Prehistoria y la Edad Antigua. Identificar algunas expresiones artísticas de estos períodos en España.
SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
<p>Nuba aparece en un lugar lleno de luces y sombras, se trata de El mito de la Caverna de Platón. Tras escucharlo el alumnado reflexiona sobre cómo a veces solo vemos una parte de la realidad y cómo eso influye en nuestra forma de entender el mundo. Para poder recuperar esta hoja, Nuba propone viajar simbólicamente a la Prehistoria y preguntarse cómo conocemos lo que ocurrió hace miles de años sin haber estado allí.</p> <p>A lo largo de la situación de aprendizaje, el alumnado organiza las etapas de la prehistoria, compara modos de vida y reflexiona sobre los cambios que transformaron a los primeros grupos de humanos.</p> <p>Se fomenta la cooperación, el uso de apoyos visuales y la participación.</p> <p>¿Qué crees que descubriríamos si pudiéramos salir de nuestra propia “caverna”?</p>		
ACTUACIONES		
<p>ACTUACIÓN 1- Lectura del Mito de la Caverna (Platón) y su asociación con la Prehistoria. ACTUACIÓN 2- Actividad de organización de las etapas de la prehistoria a través de una línea del tiempo, clasificación e identificación de las características principales de cada etapa.</p> <p>ACTUACIÓN 3- Realización de predicciones y preguntas de reflexión para deducir los cambios sociales en cada época. Uso de medios digitales para registrar las observaciones.</p> <p>ACTUACIÓN 4- Recreación de un poblado en maqueta o digital.</p>		

RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Recursos materiales lúdicos que permitan la realización de actividades para el reconocimiento de las diversas etapas de la Prehistoria. - Recursos que permitan las actividades de discriminación, clasificación e identificación de las diferentes etapas de la Prehistoria. - Recursos para el reconocimiento de los cambios sociales. - Recursos para el reconocimiento de las diferentes representaciones artísticas de la época. - Recursos humanos: docente como guía de investigación y apoyo en el uso seguro de dispositivos. - Recursos espaciales: aula ordinaria y rincón de investigación digital. 	
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
10 %	Producciones orales y gráficas, en equipo, con el resultado de la investigación propuesta que incluya los pasos generales seguidos sobre el arte rupestre.
20 %	Producciones orales y escritas de identificación, clasificación y descripción de las etapas de la Prehistoria, de los modos de vida.
20 %	Pruebas específicas escritas y orales de identificación, clasificación y descripción de las partes principales características principales de cada etapa de la Prehistoria.
10 %	Prácticas con dispositivos digitales que permitan buscar, analizar y contrastar información.
30 %	Recreación final del poblado. En la que se incluye la realización de la maqueta, el trabajo cooperativo, actuaciones para solucionar conflictos y reconocimiento de emociones propias y de los compañeros.
10 %	Juegos de simulación y de dramatización sobre la forma de vida de los seres humanos en cada etapa de la Prehistoria.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDACTICA 3: CIENCIAS SOCIALES	
	<p>Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock.</p> <p>Las primeras civilizaciones: Mesopotamia y su legado</p>
CICLO: Segundo Ciclo E. P.	CURSO: Cuarto
TRIMESTRE: Primero	TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	1.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.1 Identificar hechos desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, empleando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión. 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.
CONTENIDOS		
BLOQUES		CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)
Sociedades y territorios	1. Retos del mundo actual.	- Conocimiento del espacio. Representación del espacio. Representación de la Tierra a través del globo terráqueo, los mapas y otros recursos digitales. Mapas y planos en distintas escalas. Técnicas de orientación mediante la observación de los elementos del medio físico y otros medios de localización espacial.
	2. Sociedades en el tiempo.	- Iniciación en la investigación y en los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con visión histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Prehistoria y Edad Antigua), como la supervivencia y la alimentación, la vivienda, los intercambios comerciales (de dónde viene el dinero, los trabajos no remunerados), la explotación de bienes comunes y recursos o los avances técnicos: <ul style="list-style-type: none"> • la Península Ibérica en la Edad Antigua: <ul style="list-style-type: none"> ▫ los pueblos colonizadores del Mediterráneo (fenicios, griegos y cartaginenses). ▫ La Hispania Romana. ▫ La caída del imperio romano: influencia de las invasiones bárbaras.
SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
<p>Nuba aparece en un lugar remoto, su vestimenta es diferente y está cubierta de símbolos antiguos. Nos trae al aula una tablilla con el mito de Gilgamesh, uno de los relatos más antiguos conservados. El alumnado escucha la historia y reflexiona sobre porqué las primeras civilizaciones sintieron la necesidad de escribir y dejar huellas de su existencia. Para recuperar esta hoja, Nuba propone comprender cómo nacieron las primeras ciudades y por qué nacieron en lugares concretos del planeta.</p> <p>Durante esta situación de aprendizaje, el alumnado analiza la importancia de los ríos, observa cómo se organizaban las primeras sociedades y comparan su vida con la actual. Se fomenta el trabajo cooperativo y la reflexión crítica.</p> <p>¿Qué crees que llevó a los primeros seres humanos a unirse y formar ciudades?</p>		
ACTUACIONES		
<p>ACTUACIÓN 1 - Lectura guiada del mito en versión adaptada</p> <p>ACTUACIÓN 2 - Investigación cooperativa sobre el mito de Gilgamesh</p> <p>ACTUACIÓN 3 - Identificación de elementos del mito que reflejan aspectos reales de la civilización (ciudades, escritura, leyes).</p> <p>ACTUACIÓN 4 - Análisis de las primeras ciudades</p> <p>ACTUACIÓN 5 - Creación de un mapa sencillo del Tigris y el Éufrates, señalando zonas fértiles.</p> <p>ACTUACIÓN 6 - Debate guiado: "¿Por qué nacen las civilizaciones?"</p>		
RECURSOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Recursos materiales lúdicos para la lectura y dramatización del mito de Gilgamesh (tablillas de arcilla simuladas, imágenes, tarjetas de personajes). - Recursos digitales para la investigación sobre Mesopotamia (dispositivos electrónicos, ordenadores, enlaces seguros, vídeos educativos). - Recursos cartográficos para la elaboración del mapa del Tigris y el Éufrates (mapas mudos, plantillas imprimibles, mapas interactivos). 		

<ul style="list-style-type: none"> - Recursos para la clasificación y comparación entre ciudades antiguas y actuales (fichas, imágenes, tarjetas de conceptos). - Recursos para el mural digital colaborativo (aplicaciones como Padlet, Canva o Jamboard). - Recursos humanos: docente como guía de investigación y apoyo en el uso seguro de dispositivos. - Recursos espaciales: aula ordinaria y rincón de investigación digital. 	
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
15 %	Producciones orales y gráficas en equipo sobre el mito de Gilgamesh y su relación con las primeras ciudades.
20 %	Actividades de identificación, clasificación y comparación entre ciudades antiguas y actuales.
20 %	Pruebas específicas escritas y orales sobre escritura cuneiforme, leyes y características de Mesopotamia.
15 %	Prácticas con dispositivos digitales para investigar ríos, zonas fértiles y elementos de la civilización.
20 %	Porfolio con el conjunto de actividades: mapa fluvial, tabla comparativa, mural digital.
10 %	Juegos de simulación y participación en debates sobre el origen de las civilizaciones y la importancia del agua, la escritura y las leyes.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDACTICA 4: CIENCIAS SOCIALES	
	<p>Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock. El Antiguo Egipto: vida, sociedad y creencias.</p>
CICLO: Segundo Ciclo E. P.	CURSO: Cuarto
TRIMESTRE: Primero	TEMPORALIZACIÓN: 6 sesiones
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	1.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.1 Identificar hechos desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, empleando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión. 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.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)

Sociedades y territorios	2. Sociedades en el tiempo	<ul style="list-style-type: none"> - El patrimonio natural y cultural. Los espacios protegidos, culturales y naturales. Su uso, cuidado y conservación. - La acción de mujeres y hombres como sujetos en la historia. Interpretación del papel de los individuos y de los distintos grupos sociales: relaciones, conflictos, creencias y condicionantes en cada época histórica. Las raíces clásicas y judeocristianas de Occidente.
	3. Alfabetización cívica.	<ul style="list-style-type: none"> - Compromisos y normas para la vida en sociedad. - Las costumbres, tradiciones y manifestaciones de diferentes culturas del entorno. Respeto por la diversidad. La cultura de paz y no violencia en libertad.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Nuba aparece en un lugar rodeada de esfinges y pirámides. En el papiro que tiene en sus manos está escrito el mito de Osiris e Isis. El alumnado escucha la historia y reflexiona sobre las creencias del Antiguo Egipto, su forma de ver y entender la vida, la muerte y el poder. Para recuperar la hoja Nuba propone investigar cómo vivían los egipcios, cómo se organizaba su sociedad, qué significan y cómo construyeron sus monumentos y templos.

A lo largo de esta situación de aprendizaje el alumno explora y compara a través de fuentes digitales, la vida en Egipto y reflexiona sobre el valor del patrimonio. Se fomenta la cooperación, el uso de fuentes digitales y la participación del alumnado.

¿Por qué crees que una civilización tan antigua sigue despertando tanta admiración?

Para esta unidad se llevará a cabo una segunda situación de aprendizaje. Nuba propone un desafío especial, una aventura gamificada en la que el alumnado debe superar distintas pruebas relacionadas con la escritura, los faraones, los dioses, los monumentos y las formas de transporte para poder avanzar por el Nilo. Cada reto superado permite recuperar fragmentos de la llave de la vida perdida e interiorizar y comprender la cultura egipcia.

La situación de aprendizaje fomenta la cooperación, la resolución de enigmas y problemas.

¿Qué habilidades crees que necesitarías para convertirte en un explorador del Antiguo Egipto?, ¿En qué escalón de la pirámide social te gustaría estar?

ACTUACIONES

ACTUACIÓN 1 - Lectura del mito de Osiris e Isis.

ACTUACIÓN 2- Búsqueda digital de información sobre su significado. Relación entre mito, religión y poder.

ACTUACIÓN 3 - Investigación guiada por equipos. Uso de fuentes digitales seguras para investigar: faraones, jeroglíficos, momificación, pirámides y sociedad egipcia.

ACTUACIÓN 4 - Taller de escritura jeroglífica. Creación de mensajes en cartulinas.

ACTUACIÓN 5 - Proyecto final, gamificación: "Restauramos el Antiguo Egipto"

RECURSOS

- Recursos materiales para la exploración del mito (amuleto del Ojo de Horus, imágenes de dioses, tarjetas de símbolos).
- Recursos digitales y lúdicos para la investigación sobre faraones, momificación, jeroglíficos y monumentos (dispositivos electrónicos, ordenadores, libros, cuentos, revistas).
- Recursos para el taller de escritura jeroglífica (piedras simuladas, cartulinas, plantillas de jeroglíficos).
- Recursos para la creación del producto final (materiales artísticos, aplicaciones de edición de vídeo, herramientas para crear cómics o presentaciones).
- Recursos para la exposición final (proyector, altavoces, paneles).
- Recursos humanos: docente como mediador y orientador en la investigación; familias si se solicita colaboración.
- Recursos espaciales: aula ordinaria, aula de informática y espacio de exposición.


CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

20 %

Producciones orales y gráficas, en equipo, sobre el mito de Osiris e Isis y su relación con la religión y el poder.

20 %	Actividades de identificación y clasificación de elementos de
20 %	Pruebas específicas escritas y orales de identificación, clasificación y descripción sobre la organización social, la escritura y los monumentos del Antiguo Egipto.
15 %	Prácticas con dispositivos digitales para investigar fuentes seguras y registrar información.
15 %	Producto final (cómic, vídeo, maqueta, presentación oral o digital) con rúbrica específica.
10 %	Participación en debates y reflexiones sobre la vida, la muerte, el poder y la importancia de la escritura en las civilizaciones antiguas.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDACTICA 5: CIENCIAS SOCIALES			
		Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock. Grecia antigua: democracia, mitos y juegos.	
CICLO: Segundo Ciclo E. P.		CURSO: Cuarto	
TRIMESTRE: Primero		TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.		3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, incorporando referentes de igualdad entre hombres y mujeres.	
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.		5.2 Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones y servicios públicos, valorando la importancia de su gestión para la seguridad ciudadana y la participación democrática.	
CONTENIDOS			
BLOQUES		CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)	
Sociedades y territorios	2. Sociedades en el tiempo.	<ul style="list-style-type: none"> - La acción de mujeres y hombres como sujetos en la historia. Interpretación del papel de los individuos y de los distintos grupos sociales: relaciones, conflictos, creencias y condicionantes en cada época histórica. Las raíces clásicas y judeocristianas de Occidente. 	
	3. Alfabetización cívica.	<ul style="list-style-type: none"> - Compromisos y normas para la vida en sociedad. - Las costumbres, tradiciones y manifestaciones de diferentes culturas del entorno. Respeto por la diversidad. La cultura de paz y no violencia en libertad. 	

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Nuba aparece con una lupa a través de la cual vemos diversos símbolos en la ciudad de Atenas. Tras escuchar el mito de Atenea y la democracia, el alumnado reflexiona sobre la sabiduría, la participación y la importancia de tomar decisiones en comunidad.

Para recuperar esta hoja, Nuba propone comprender cómo nació la democracia en la Antigua Grecia.

Durante esta situación de aprendizaje, el alumnado analiza cómo se organizaban las polis, reflexiona sobre la participación ciudadana y experimenta formas de tomar decisiones colectivas. Por último, aprenderán conceptos sobre los juegos olímpicos y con la asignatura de Educación Física, el alumnado, realizará unos Minijuegos Olímpicos.

¿Qué crees que significa participar en una comunidad?

ACTUACIONES

ACTUACIÓN 1 - Lectura del mito de Atenea y análisis de su simbolismo.

ACTUACIÓN 2 - Búsqueda digital sobre las polis griegas y su organización.

ACTUACIÓN 3 - Asamblea democrática en el aula

ACTUACIÓN 4 - Localización de Grecia, Atenas, Esparta y rutas marítimas. Elaboración de un mapa interactivo.

ACTUACIÓN 5 –Actividades motrices inspiradas en los Juegos Olímpicos antiguos.

RECURSOS

- Recursos materiales para la lectura del mito (tarjetas de personajes, imágenes de Atenea, casco simbólico).
- Recursos digitales para investigar polis, mitología y Juegos Olímpicos (dispositivos electrónicos, vídeos, páginas seguras).
- Recursos para la asamblea democrática (urna, papeletas, tarjetas de propuestas, cartel de normas).
- Recursos para los Minijuegos Olímpicos (material deportivo básico).
- Recursos humanos: docente como moderador de la asamblea.
- Recursos espaciales: aula ordinaria y patio o gimnasio.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
15 %	Producciones orales y gráficas, en equipo, sobre el Mito de Atenea y su simbolismo.
20 %	Actividades de identificación y clasificación de polis, mitos y elementos de la democracia ateniense.
20 %	Pruebas específicas escritas y orales sobre polis, Juegos Olímpicos y democracia.
20 %	Realización por equipos de una maqueta sobre una poli.
10 %	Participación en las sesiones y en debates sobre la toma de decisiones.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDACTICA 6: CIENCIAS SOCIALES



Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock.

Roma: ciudades, leyes y vida cotidiana.

CICLO: Segundo Ciclo E. P.

CURSO: Cuarto

TRIMESTRE: Segundo

TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	1.1. Identificar las características, la organización y las propiedades de los elementos del medio a través de la indagación y utilizando las herramientas y procesos adecuados. 1.2. Identificar conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.2 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.

CONTENIDOS

BLOQUES		CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)
Sociedades y territorios	1. Retos del mundo actual.	- Formas de relieve y accidentes geográficos. Principales unidades del relieve de España y localización en el mapa de las principales cordilleras y montañas.
	2. Sociedades en el tiempo.	- Iniciación en la investigación y en los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con visión histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Prehistoria y Edad Antigua), como la supervivencia y la alimentación, la vivienda, los intercambios comerciales (de dónde viene el dinero, los trabajos no remunerados), la explotación de bienes comunes y recursos o los avances técnicos: <ul style="list-style-type: none"> • la Península Ibérica en la Edad Antigua: <ul style="list-style-type: none"> ▫ los pueblos colonizadores del Mediterráneo (fenicios, griegos y cartaginenses). ▫ La Hispania Romana. ▫ La caída del imperio romano: influencia de las invasiones bárbaras.

SITUACIONES DE APRENDIZAJE

Nuba aparece en Roma sujetando el mito de Rómulo y Remo. Tras escuchar el mito, el alumnado, reflexiona sobre el origen de Roma y cómo una pequeña aldea llegó a convertirse en uno de los imperios más grandes de la historia. Para recuperar esta hoja, Nuba propone investigar cómo se expandió Roma y qué huellas dejó en la Península Ibérica.

Durante esta situación de aprendizaje, el alumnado observa mapas, analiza las construcciones romanas y reflexiona sobre su influencia en la vida actual.

¿Qué crees que hace que una civilización perdure en el tiempo?

ACTUACIONES

ACTUACIÓN 1 - Lectura del mito de Rómulo y Remo.

ACTUACIÓN 2 - Investigación digital sobre calzadas, acueductos, termas y ciudades romanas.

ACTUACIÓN 3 - Localización de ciudades romanas en la Península Ibérica.


ACTUACIÓN 4 - Creación de un mapa con símbolos y leyendas.

ACTUACIÓN 5 - Reconstrucción de una ciudad romana.

RECURSOS


- Recursos materiales para la lectura del mito (imágenes, tarjetas de personajes, maqueta del lobo).

<ul style="list-style-type: none"> - Recursos digitales para investigar romanización, calzadas y ciudades (dispositivos electrónicos, vídeos, museos virtuales). - Recursos cartográficos para el mapa de Hispania romana (mapas mudos, plantillas, mapas interactivos). - Recursos para la reconstrucción de una ciudad romana (cartón, plastilina, materiales reciclados o herramientas digitales de diseño). - Recursos humanos: docente como guía en la comparación entre predicciones y resultados. - Recursos espaciales: aula ordinaria y espacio para maquetas. 	
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
10 %	Producciones orales y gráficas, en equipo, sobre el mito de Rómulo y Remo y el origen de Roma.
20 %	Actividades de identificación y clasificación de elementos de la romanización: calzadas, acueductos, ciudades.
20 %	Pruebas específicas escritas y orales sobre Hispania romana y la vida cotidiana.
20 %	Creación propia de los mapas y de la maqueta de un acueducto, de una ciudad romana o de una calzada.
20 %	Porfolio con mapa de Hispania romana, fichas de investigación y maqueta o diseño de ciudad romana.
10 %	Participación en debates sobre la influencia romana en la Península Ibérica.


UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 7: CIENCIAS SOCIALES	
	<p>Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock. Los pueblos prerromanos y la Hispania antigua.</p>
CICLO: Segundo Ciclo E. P.	CURSO: Cuarto
TRIMESTRE: Segundo	TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	1.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.	3.2 Conocer personas, grupos sociales relevantes y formas de vida de las sociedades desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, incorporando referentes de igualdad entre hombres y mujeres.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.	4.1 Analizar la importancia demográfica, cultural y económica de las migraciones en la actualidad, valorando con respeto y empatía la aportación de la diversidad y el mestizaje.
CONTENIDOS	

BLOQUES		CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)
Sociedades y territorios	2. Sociedades en el tiempo.	<ul style="list-style-type: none"> - Iniciación en la investigación y en los métodos de trabajo para la realización de proyectos, que analicen hechos, asuntos y temas de relevancia actual con visión histórica, contextualizándolos en la época correspondiente (Prehistoria y Edad Antigua), como la supervivencia y la alimentación, la vivienda, los intercambios comerciales (de dónde viene el dinero, los trabajos no remunerados), la explotación de bienes comunes y recursos o los avances técnicos: <ul style="list-style-type: none"> • La Península Ibérica en la Prehistoria: <ul style="list-style-type: none"> ▫ El Paleolítico, el Neolítico y la Edad de los Metales. ▫ Culturas prerromanas autóctonas: celtas e íberos. - El patrimonio natural y cultural. Los espacios protegidos, culturales y naturales. Su uso, cuidado y conservación.
	3. Alfabetización cívica.	<ul style="list-style-type: none"> - Las costumbres, tradiciones y manifestaciones de diferentes culturas del entorno. Respeto por la diversidad. La cultura de paz y no violencia en libertad.
SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
<p>Nuba aparece sosteniendo una tablilla de piedra, en ella se muestra a Hércules enfrentándose a Gerión. Tras escuchar la leyenda, el alumnado reflexiona sobre su relación con la Península Ibérica y sobre los pueblos que habitaron antes de la llegada de Roma. Para recuperar esta hoja, Nuba propone conocer a los Celtas, los Íberos y los Tartesios.</p> <p>Durante esta situación de aprendizaje, el alumnado compara culturas, analiza su legado y reflexiona sobre la diversidad cultural en la antigüedad.</p> <p>¿Qué crees que define la identidad de un pueblo?</p>		
ACTUACIONES		
<p>ACTUACIÓN 1 - Introducción al mito de Hércules y Gerión.</p> <p>ACTUACIÓN 2 - Búsqueda digital sobre celtas, íberos y tartesios: viviendas, economía, arte y creencias.</p> <p>ACTUACIÓN 3 - Identificación de las zonas donde vivían los distintos pueblos prerromanos.</p> <p>ACTUACIÓN 4 - Elaboración de un mapa físico-político.</p> <p>ACTUACIÓN 5 - Creación de una tabla con diferencias y similitudes entre los pueblos prerromanos. Presentación oral breve.</p>		
RECURSOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Recursos materiales para la lectura del mito (mapa antiguo simbólico, tarjetas de personajes). - Recursos digitales para investigar celtas, íberos y tartesios (dispositivos electrónicos, vídeos, páginas seguras). - Recursos cartográficos para la localización de pueblos prerromanos (mapas mudos, mapas interactivos). - Recursos para la tabla comparativa (fichas, plantillas, herramientas digitales). - Recursos humanos: docente como facilitador de la investigación. - Recursos espaciales: aula ordinaria. 		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
15 %	Producciones orales y gráficas, en equipo, sobre el Mito de Hércules y Gerión y su relación con la Península Ibérica	
20 %	Actividades de identificación y clasificación de celtas, íberos y tartesios.	
20 %	Pruebas específicas escritas y orales sobre características, localización y cultura de los pueblos prerromanos.	


15 %	Prácticas digitales para investigar y localizar pueblos en mapas interactivos.
20 %	Porfolio con mapa, tabla comparativa y actividades de investigación.
10 %	Juegos de simulación y participación en debates sobre la diversidad cultural en la Hispania antigua.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDACTICA 8: CIENCIAS SOCIALES	
	<p>Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock.</p> <p>La Edad Media en la Península: Al-Ándalus y los reinos cristianos.</p>
CICLO: Segundo Ciclo E. P.	CURSO: Cuarto
TRIMESTRE: Segundo	TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	1.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.	4.1 Analizar la importancia demográfica, cultural y económica de las migraciones en la actualidad, valorando con respeto y empatía la aportación de la diversidad y el mestizaje. 4.2 Valorar positivamente las acciones que fomentan la igualdad y las conductas no discriminatorias, reconociendo referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia.
CONTENIDOS	
BLOQUES	CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)
Sociedades y territorios	<p>2. Sociedades en el tiempo.</p> <ul style="list-style-type: none"> - El patrimonio natural y cultural. Los espacios protegidos, culturales y naturales. Su uso, cuidado y conservación. <p>3. Alfabetización cívica.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las costumbres, tradiciones y manifestaciones de diferentes culturas del entorno. Respeto por la diversidad. La cultura de paz y no violencia en libertad.
SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
<p>Nuba aparece como una gran guerrera. Porta una gran espada, en su filo se muestra la Leyenda de los Tres Sabios, símbolo de convivencia entre culturas. Tras escucharla, el alumnado reflexiona sobre la importancia del respeto y la diversidad. Para recuperar esta hoja, Nuba propone comprender cómo convivieron cristianos, musulmanes y judíos en la Edad Media.</p> <p>Durante esta situación de aprendizaje, el alumnado analiza manifestaciones artísticas y científicas y reflexiona sobre la convivencia y el intercambio cultural.</p> <p>¿Qué crees que podemos aprender hoy de las sociedades que convivieron en el pasado?</p>	

ACTUACIONES	
ACTUACIÓN 1 - Lectura de la leyenda de los Tres Sabios.	
ACTUACIÓN 2 - Búsqueda sobre Al-Ándalus, reinos cristianos, arte y ciencia medieval.	
ACTUACIÓN 3 - Análisis de obras de arte.	
ACTUACIÓN 4 - Creación de un mural que represente la convivencia cultural en la Edad Media.	
RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Recursos materiales para la lectura de la leyenda (tres objetos simbólicos: cruz, media luna y estrella de David). - Recursos digitales para investigar arte, ciencia y convivencia cultural (dispositivos electrónicos, vídeos, museos virtuales). - Recursos visuales para el análisis de obras de arte (imágenes de mosaicos, manuscritos, arquitectura). - Recursos para el mural digital colaborativo (Padlet, Canva, Jamboard). - Recursos humanos: docente como mediador intercultural. - Recursos espaciales: aula ordinaria y aula de informática. 	
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
15 %	Producciones orales y gráficas, en equipo, sobre la Leyenda de los Tres Sabios y la convivencia cultural
20 %	Actividades de identificación y clasificación de elementos artísticos y científicos medievales.
20 %	Pruebas específicas escritas y orales sobre Al-Ándalus y los reinos cristianos.
15 %	Prácticas digitales para investigar arte y ciencia medieval.
20 %	Porfolio con mural digital, fichas de arte y actividades de investigación.
10 %	Participación en debates sobre convivencia, respeto y diversidad cultural.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDACTICA 9: CIENCIAS SOCIALES	
	Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock. La Edad Moderna: descubrimientos y cambios sociales.
CICLO: Segundo Ciclo E. P.	CURSO: Cuarto
TRIMESTRE: Segundo	TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN
2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.	2.1 Identificar problemas sociales y 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.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y	3.1 Identificar hechos desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, empleando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión.

sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.		
CONTENIDOS		
BLOQUES		CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)
Sociedades y territorios	1. Retos del mundo actual.	<ul style="list-style-type: none"> - La Tierra y las catástrofes naturales. Elementos, movimientos, dinámicas que ocurren en el universo y su relación con fenómenos físicos que afectan a la Tierra y repercuten en la vida diaria y en el entorno. - Retos demográficos. Ocupación y distribución de la población en el espacio y análisis de los principales problemas y retos demográficos. Representación gráfica y cartográfica de la población. La organización del territorio en España y en Europa. Las Comunidades Autónomas: localización.
	4. Conciencia social y medioambiental.	<ul style="list-style-type: none"> - La transformación y la degradación de los ecosistemas naturales por la acción humana. Conservación y protección de la naturaleza.
SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
<p>Nuba aparece en un puerto sujetando una brújula y con diferentes pergaminos que narran el mito del Ave Fénix. Tras escuchar el mito, el alumnado reflexiona sobre los cambios y las transformaciones que marcaron la Edad Moderna. Para recuperar la hoja, Nuba propone analizar los descubrimientos, los avances científicos y los cambios sociales de la época.</p> <p>Durante esta situación de aprendizaje, el alumnado observa cómo los viajes, el comercio y la ciencia transformaron el mundo y se reflexiona sobre cómo los cambios afectan a las sociedades.</p> <p>¿Qué crees que impulsa a las personas a explorar lo desconocido?</p>		
ACTUACIONES		
<p>ACTUACIÓN 1 - Lectura sobre el mito del Ave Fénix.</p> <p>ACTUACIÓN 2 - Investigación sobre exploraciones y ciencia.</p> <p>ACTUACIÓN 3 - Predicciones sobre problemas de la época (enfermedades, desigualdad, viajes peligrosos). Comparación con información real.</p> <p>ACTUACIÓN 4 - Creación de una línea del tiempo digital con los principales acontecimientos.</p>		
RECURSOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Recursos materiales simbólicos (imagen del Ave Fénix, tarjetas de conceptos). - Recursos digitales para investigar exploraciones, comercio y ciencia (dispositivos electrónicos, vídeos, mapas interactivos). - Recursos para el análisis de retos sociales (fichas, imágenes, textos breves). - Recursos para la línea del tiempo interactiva (herramientas digitales como Timeline JS, Canva o Genially). - Recursos humanos: docente como guía en la reflexión histórica. - Recursos espaciales: aula ordinaria y aula de informática. 		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
15 %	Producciones orales y gráficas sobre el simbolismo del Ave Fénix y los cambios de la época.	
20 %	Actividades de identificación y clasificación de exploraciones, inventos y comercio.	
20 %	Pruebas específicas escritas y orales sobre cambios sociales y descubrimientos.	
15 %	Prácticas digitales para elaborar líneas del tiempo interactivas.	
20 %	Porfolio con línea del tiempo, fichas de investigación y reflexiones.	
10 %	Participación en debates sobre los retos de la población en la Edad Moderna.	

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDACTICA 10: CIENCIAS SOCIALES			
		Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock. La Edad Contemporánea: avances, derechos y sociedad actual.	
CICLO: Segundo Ciclo E. P.		CURSO: Cuarto	
TRIMESTRE: Segundo		TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.		4.1 Analizar la importancia demográfica, cultural y económica de las migraciones en la actualidad, valorando con respeto y empatía la aportación de la diversidad y el mestizaje. 4.2 Valorar positivamente las acciones que fomentan la igualdad y las conductas no discriminatorias, reconociendo referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia.	
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.		5.1 Realizar actividades en la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma democrática.	
CONTENIDOS			
BLOQUES		CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)	
Sociedades y territorios	1. Retos del mundo actual.	- Desigualdad y acceso a los recursos. Usos del espacio por el ser humano y evolución de las actividades productivas. Sectores de producción de España. El valor, el control del dinero y los medios de pago.	
	3. Alfabetización cívica.	- Las costumbres, tradiciones y manifestaciones de diferentes culturas del entorno. Respeto por la diversidad. La cultura de paz y no violencia en libertad.	
SITUACIONES DE APRENDIZAJE			
<p>Nuba aparece en una sociedad muy moderna, sujeta una Tablet la cual nos cuenta el mito de la caja de Pandora. Tras escuchar el mito, el alumnado reflexiona sobre los retos sociales que han acompañado a la humanidad en la Edad Contemporánea. Para recuperar esta hoja, Nuba propone analizar los cambios en derechos, educación, familia y migraciones.</p> <p>Durante esta situación de aprendizaje, el alumnado compara el pasado y el presente, reflexionando sobre los avances sociales y los desafíos actuales.</p> <p>¿Qué crees que hace que una sociedad avance hacia un futuro más justo?</p>			
ACTUACIONES			
ACTUACIÓN 1 - Lectura sobre el mito de la Caja de Pandora. ACTUACIÓN 2 - Investigación sobre derechos y cambios sociales.			

ACTUACIÓN 3 - Lectura o visionado de testimonios reales sobre migración y cambios sociales.
 ACTUACIÓN 4 - Debate sobre retos actuales y posibles soluciones.

RECURSOS

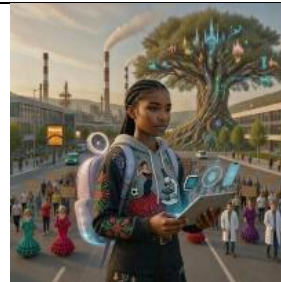
- Recursos materiales para la “Caja de Pandora” (caja decorada, objetos simbólicos: libro antiguo, foto familiar, pasaporte).
- Recursos digitales para investigar derechos, migraciones y cambios sociales (dispositivos electrónicos, vídeos, testimonios).
- Recursos para el análisis de testimonios (audios, vídeos, textos adaptados).
- Recursos para el debate cooperativo (tarjetas de roles, panel de acuerdos).
- Recursos humanos: docente como moderador del debate.
- Recursos espaciales: aula ordinaria.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

15 %	Producciones orales y gráficas sobre la Caja de Pandora y los cambios sociales.
20 %	Actividades de identificación y clasificación de derechos, migraciones y cambios en la familia y la escuela.
15 %	Pruebas específicas escritas y orales sobre derechos y sociedad actual.
30 %	Juego de Rol con testimonios ficticios sobre los derechos y retos sociales de la Edad Contemporánea.
20 %	Participación en debates sobre retos sociales y posibles soluciones.

**UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDACTICA
 11: CIENCIAS SOCIALES**



Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock.
 España hoy: Comunidades autónomas y provincias.

CICLO: Segundo Ciclo E. P.

CURSO: Cuarto

TRIMESTRE: Tercero

TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.


1.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.

4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.

4.1 Analizar la importancia demográfica, cultural y económica de las migraciones en la actualidad, valorando con respeto y empatía la aportación de la diversidad y el mestizaje.

5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.		5.2 Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones y servicios públicos, valorando la importancia de su gestión para la seguridad ciudadana y la participación democrática.
CONTENIDOS		
BLOQUES		CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)
Sociedades y territorios	1. Retos del mundo actual.	- Retos demográficos. Ocupación y distribución de la población en el espacio y análisis de los principales problemas y retos demográficos. Representación gráfica y cartográfica de la población. La organización del territorio en España y en Europa. Las Comunidades Autónomas: localización.
	3. Alfabetización cívica.	- Organización y funcionamiento de la sociedad. Las principales instituciones y entidades del entorno local, regional y nacional y los servicios públicos que prestan. Estructura administrativa de España.
SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
<p>Nuba aparece en España, en su Tablet nos muestra la Leyenda de Pelayo. Tras escuchar la leyenda, el alumnado reflexiona sobre la importancia de conocer y organizar el espacio en el que vivimos. Para recuperar esta hoja, Nuba propone comprender la organización territorial de España.</p> <p>Durante esta situación de aprendizaje, el alumnado localiza comunidades autónomas y provincias y reflexiona sobre las diferencias y similitudes entre territorios.</p> <p>¿Qué crees que aporta conocer bien el lugar en el que vivimos?</p>		
ACTUACIONES		
<p>ACTUACIÓN 1 - Lectura de la leyenda de Pelayo.</p> <p>ACTUACIÓN 2 - Identificación de comunidades autónomas y provincias en mapas físicos y digitales.</p> <p>ACTUACIÓN 3 - Elaboración de gráficos sencillos con datos reales de población.</p> <p>ACTUACIÓN 4 - Comparación entre comunidades.</p>		
RECURSOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Recursos materiales para la lectura de la leyenda (mapa simbólico, tarjetas de personajes). - Recursos cartográficos para la localización de comunidades y provincias (mapas físicos, políticos, interactivos). - Recursos digitales para elaborar gráficos de población (dispositivos electrónicos, hojas de cálculo sencillas, aplicaciones de gráficos). - Recursos para la comparación entre comunidades (fichas, plantillas, imágenes). - Recursos humanos: docente como guía en el análisis territorial. - Recursos espaciales: aula ordinaria. 		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
15 %	Producciones orales y gráficas, en equipo, sobre la Leyenda de Pelayo y los orígenes territoriales.	
20 %	Actividades de identificación y clasificación de comunidades y provincias.	
20 %	Pruebas específicas escritas y orales sobre organización territorial.	
15 %	Trabajo grupal sobre la elaboración de gráficos de población.	

20 %	Porfolio con mapas, gráficos y actividades grupales.
10 %	Participación en debates sobre diversidad territorial y cultural.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDACTICA 12: CIENCIAS SOCIALES		 <p>Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock. Símbolos e identidad: Estatutos, banderas e himnos.</p>	
TRIMESTRE: Tercero		TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio, analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.		1.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.	
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.		4.2 Valorar positivamente las acciones que fomentan la igualdad y las conductas no discriminatorias, reconociendo referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia.	
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.		5.1 Realizar actividades en la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma democrática.	
CONTENIDOS			
BLOQUES		CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)	
Sociedades y territorios	3. Alfabetización cívica.	<ul style="list-style-type: none"> - Las costumbres, tradiciones y manifestaciones de diferentes culturas del entorno. Respeto por la diversidad. La cultura de paz y no violencia en libertad. - Ciudades y pueblos más importantes de España. 	
SITUACIONES DE APRENDIZAJE			
Nuba aparece con los ojos vendados sujetando una balanza y un libro. En este libro se encuentra la leyenda del Cid. Tras escuchar la leyenda, el alumnado reflexiona sobre el significado de los símbolos que sostiene Nuba y			

buscan su relación con su identidad cultural. Para recuperar esta hoja, Nuba propone conocer los referentes símbolos autonómicos y su valor.

Durante esta situación de aprendizaje, el alumnado investiga banderas, himnos y estatutos y reflexionan sobre la diversidad cultural del país.

¿Qué crees que representa un símbolo para una comunidad?

ACTUACIONES

ACTUACIÓN 1 - Lectura de la leyenda del Cid.

ACTUACIÓN 2 - Investigación digital. Búsqueda sobre banderas, himnos y Estatutos de Autonomía.

ACTUACIÓN 3 - Clasificación de símbolos autonómicos y explicación de su significado.

ACTUACIÓN 4 - Creación de una presentación sobre una comunidad autónoma.

RECURSOS

- Recursos materiales para la lectura de la leyenda (imágenes del Cid, tarjetas de valores).
- Recursos digitales para investigar símbolos autonómicos (dispositivos electrónicos, páginas oficiales).
- Recursos visuales para el análisis de banderas, escudos e himnos (láminas, vídeos).
- Recursos para la presentación digital (Canva, PowerPoint, Genially).
- Recursos humanos: docente como orientador en el análisis de identidad cultural.
- Recursos espaciales: aula ordinaria y aula de informática.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

15 %	Producciones orales y gráficas, en equipo, sobre la Leyenda del Cid y los valores asociados.
20 %	Producciones orales y escritas de identificación de símbolos autonómicos.
20 %	Pruebas específicas escritas y orales sobre Estatutos, banderas e himnos.
15 %	Prácticas con dispositivos digitales que permitan buscar, analizar y contrastar información sobre los símbolos y elaborar presentaciones.
10 %	Porfolio con presentaciones, fichas y actividades de análisis.
20 %	Participación en debates sobre identidad, respeto y diversidad cultural.

**UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDACTICA
13: CIENCIAS SOCIALES**



Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock.

Gobierno y ciudadanía: cómo se organiza España

CICLO: Segundo Ciclo E. P.

CURSO: Cuarto

TRIMESTRE: Tercero

TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.

- 5.1 Realizar actividades en la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma democrática.
- 5.2 Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones y servicios públicos, valorando la importancia de su gestión para la seguridad ciudadana y la participación democrática.

CONTENIDOS		
BLOQUES		CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)
Sociedades y territorios	3. Alfabetización cívica.	<ul style="list-style-type: none"> - La organización política y territorial de España. - Organización y funcionamiento de la sociedad. Las principales instituciones y entidades del entorno local, regional y nacional y los servicios públicos que prestan. Estructura administrativa de España.
SITUACIONES DE APRENDIZAJE		
<p>Nuba trae una hoja que muestra a Solón escribiendo leyes y narra el mito de Solón. Tras escuchar el mito, el alumnado reflexiona sobre la importancia de las normas y la participación democrática. Para recuperar esta hoja del árbol del tiempo, Nuba propone comprender cómo se organiza España como monarquía parlamentaria. Durante esta situación de aprendizaje, el alumnado analiza instituciones, reflexiona sobre la toma de decisiones y experimenta distintas formas de participación democrática.</p> <p>¿Qué crees que hace que una sociedad funcione de manera justa?</p>		
ACTUACIONES		
<p>ACTUACIÓN 1 - Introducción al mito de Solón. ACTUACIÓN 2 - Investigación sobre instituciones. ACTUACIÓN 3 - Simulación de elecciones. ACTUACIÓN 4 - Debate sobre acuerdos.</p>		
RECURSOS		
<ul style="list-style-type: none"> - Recursos materiales para la lectura del mito (tarjetas de leyes, balanza simbólica). - Recursos digitales para investigar instituciones (dispositivos electrónicos, vídeos, páginas oficiales). - Recursos para la simulación de elecciones (urna, papeletas, carteles). - Recursos para el debate sobre acuerdos (panel de normas, tarjetas de roles). - Recursos humanos: docente como moderador democrático. - Recursos espaciales: aula ordinaria. 		
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
15 %	Producciones orales y gráficas sobre el Mito de Solón y la importancia de las leyes.	
20 %	Actividades de identificación y clasificación de instituciones del Estado	
20 %	Pruebas específicas escritas y orales sobre la monarquía parlamentaria y la participación democrática.	
10 %	Prácticas con dispositivos digitales que permitan buscar, analizar y contrastar información sobre las instituciones democráticas.	
15 %	Porfolio con actas de simulación electoral, fichas y actividades.	
20 %	Participación en debates sobre dialogo, acuerdos y participación ciudadana.	


**UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDACTICA
14: CIENCIAS SOCIALES**



Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock.

		La Constitución española: derechos y deberes.	
CICLO: Segundo Ciclo E. P.		CURSO: Cuarto	
TRIMESTRE: Tercero		TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.		5.1 Realizar actividades en la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma democrática. 5.2 Conocer los principales órganos de gobierno y funciones de diversas administraciones y servicios públicos, valorando la importancia de su gestión para la seguridad ciudadana y la participación democrática.	
CONTENIDOS			
BLOQUES		CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)	
Sociedades y territorios	3. Alfabetización cívica.	<ul style="list-style-type: none"> - Compromisos y normas para la vida en sociedad. - Las costumbres, tradiciones y manifestaciones de diferentes culturas del entorno. Respeto por la diversidad. La cultura de paz y no violencia en libertad. - Organización y funcionamiento de la sociedad. Las principales instituciones y entidades del entorno local, regional 	
SITUACIONES DE APRENDIZAJE			
<p>Nuba aparece sosteniendo una balanza y nos explica el mito de Temis. Tras escuchar el mito, el alumnado reflexiona sobre la justicia, los derechos y los deberes. Para recuperar esta hoja Nuba propone interpretar la Constitución española y comprender su papel en la convivencia.</p> <p>Durante la situación, el alumnado analiza los derechos fundamentales y reflexiona sobre la importancia de respetar las normas comunes.</p> <p>¿Qué crees que pasaría si todos actuáramos solo pensando en nosotros mismos?</p>			
ACTUACIONES			
<p>ACTUACIÓN 1 - Lectura del mito de Temis, ACTUACIÓN 2 - Análisis de derechos y deberes. ACTUACIÓN 3 - Resolución de situaciones cotidianas aplicando derechos y deberes. ACTUACIÓN 4 - Cómic constitucional.</p>			
RECURSOS			
<ul style="list-style-type: none"> - Recursos materiales para la lectura del mito (imagen de Temis, pluma simbólica). - Recursos digitales para consultar artículos adaptados de la Constitución (dispositivos electrónicos, documentos). - Recursos para los casos prácticos (tarjetas de situaciones cotidianas). - Recursos para la creación del cómic constitucional (cartulinas, rotuladores, aplicaciones de cómic). - Recursos humanos: docente como guía en la interpretación de derechos. - Recursos espaciales: aula ordinaria. 			
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN		INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	
15 %		Producciones orales y gráficas sobre el Mito de Temis y el concepto de justicia.	
20 %		Actividades de identificación y clasificación de derechos y deberes.	
20 %		Pruebas específicas escritas y orales sobre la Constitución.	
15 %		Prácticas digitales para analizar artículos adaptados y registrar conclusiones.	

20 %	Porfolio con actividades, casos prácticos y cómic constitucional.
10 %	Participación en debates sobre convivencia, normas y justicia.

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDACTICA 15: CIENCIAS SOCIALES			
		Fuente: creación propia con el uso de herramienta IA Grock. Solidaridad y ayuda: ONG y participación ciudadana.	
CICLO: Segundo Ciclo E. P.		CURSO: Cuarto	
TRIMESTRE: Tercero		TEMPORALIZACIÓN: 5 sesiones	
COMPETENCIAS ESPECÍFICAS		CRITERIOS DE EVALUACIÓN	
2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.		2.1 Identificar problemas sociales y 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.	
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.		4.1 Analizar la importancia demográfica, cultural y económica de las migraciones en la actualidad, valorando con respeto y empatía la aportación de la diversidad y el mestizaje. 4.2 Valorar positivamente las acciones que fomentan la igualdad y las conductas no discriminatorias, reconociendo referentes de igualdad entre hombres y mujeres a lo largo de la historia.	
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.		5.1 Realizar actividades en la comunidad escolar, asumiendo responsabilidades y estableciendo acuerdos de forma democrática. 5.3 Interiorizar normas básicas para la convivencia en el uso de los espacios públicos como peatones o como usuarios de los medios de locomoción, identificando las señales de tráfico y tomando conciencia de la importancia de una movilidad segura y saludable tanto para las personas como para el planeta.	
CONTENIDOS			
BLOQUES		CONTENIDOS, DESTREZAS Y ACTITUDES (SABERES BÁSICOS)	
Sociedades y territorios	4. Conciencia social y medioambiental.	<ul style="list-style-type: none"> - Responsabilidad social y medioambiental. Relación entre seres vivos y ecosistemas y entre personas, sociedades y medio natural. - Estilos de vida adecuados. El consumo y la producción responsable, la alimentación equilibrada, el uso eficiente del agua y la energía, la movilidad segura y saludable y la prevención y la gestión de los residuos. 	

SITUACIONES DE APRENDIZAJE	
<p>Nuba aparece mucho más contenta y conectada con el Árbol del Tiempo. Tras escuchar el mito de Aracne, el alumnado reflexiona sobre la responsabilidad y las consecuencias de nuestros actos. Para recuperar esta hoja, Nuba propone comprender el papel de las ONG y la importancia de la solidaridad.</p> <p>Durante esta situación de aprendizaje, el alumnado investiga acciones de ayuda, reflexiona sobre la participación ciudadana y piensa en cómo puede contribuir al bienestar común.</p> <p>¿Qué crees que podríamos lograr si todas las personas colaboraran para mejorar el mundo?</p>	
ACTUACIONES	
<p>ACTUACIÓN 1 - Introducción al mito de Aracne</p> <p>ACTUACIÓN 2 - Investigación sobre ONG</p> <p>ACTUACIÓN 3 - Diseño de un proyecto solidario</p> <p>ACTUACIÓN 4 - Exposición final</p>	
RECURSOS	
<ul style="list-style-type: none"> - Recursos materiales para la lectura del mito (hilo simbólico, tarjetas de responsabilidad). - Recursos digitales para investigar ONG (dispositivos electrónicos, páginas oficiales, vídeos). - Recursos para el diseño del proyecto solidario (cartulinas, materiales artísticos, herramientas digitales). - Recursos para la exposición final (proyector, paneles, altavoces). - Recursos humanos: docente como facilitador y, si procede, colaboración de alguna ONG local. - Recursos espaciales: aula ordinaria y espacio de exposición. 	
CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
15 %	Producciones orales y gráficas sobre el Mito de Aracne y la responsabilidad.
20 %	Actividades de identificación y clasificación de ONG y acciones solidarias.
20 %	Pruebas específicas escritas y orales sobre instituciones de ayuda y participación ciudadana.
15 %	Prácticas digitales para investigar ONG y diseñar proyectos solidarios.
20 %	Porfolio con proyecto solidario, fichas de investigación y reflexiones.
10 %	Participación en debates sobre solidaridad, responsabilidad y ayuda a los demás.

METODOLOGÍA

La metodología de esta programación didáctica se basa en un enfoque activo y competencial, coherente con lo establecido en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, y en el Decreto 61/2022, de 13 de julio, que entienden el aprendizaje como un proceso dinámico en el que el alumnado construye sus propios conocimientos a través de la interacción con el entorno, con sus compañeros y con los diferentes recursos disponibles. Partiendo de esta base, se ha decidido integrar metodologías activas, mixtas, cooperativas y basadas en proyectos, ya que, se considera que los estudiantes deben ser los protagonistas de su aprendizaje y que el docente actúa como guía, facilitador y acompañante en ese proceso. En los momentos de trabajo cooperativo, además, el papel del docente se transforma en un rol más observador,

permitiendo que sean los propios alumnos quienes organicen sus ideas, negocien, se escuchen y aprendan unos de otros.

El aprendizaje cooperativo tiene un peso muy importante en esta programación porque se valora que es esencial que los niños y niñas aprendan a trabajar juntos, a comunicarse de forma eficaz y a convivir con compañeros con los que quizá no habían interactuado antes. Esta metodología tiene un gran impacto, no solo a nivel académico, sino también social y emocional, ya que desarrolla competencias como aprender a aprender, la empatía, la responsabilidad compartida o la capacidad de resolver conflictos. Para ello, los grupos se forman de manera estratégica, teniendo en cuenta las características de cada alumno, y se asignan roles como moderador, rastreador, responsable del material, portavoz o encargado de ideas, que van cambiando en cada tema para fomentar la autonomía y la participación equitativa.

El Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) también está presente en varias unidades didácticas, ya que permite trabajar los contenidos de Ciencias Sociales desde un enfoque más global, creativo y conectado con la realidad. A través de los proyectos, los alumnos investigan, formulan hipótesis, buscan información, elaboran productos finales y reflexionan sobre lo aprendido, lo que favorece un aprendizaje profundo y significativo. Además, el ABP encaja muy bien con el carácter interdisciplinar de esta área ya que, permite relacionar contenidos históricos, geográficos y sociales con otras materias como Lengua, Matemáticas o Educación Artística.

La gamificación es otra de las metodologías que se han decidido añadir, especialmente en la unidad didáctica desarrollada. Se considera que el juego es una herramienta pedagógica muy efectiva, y así lo demuestran varios estudios recientes. Investigaciones de la Universidad de Granada destacan cómo la gamificación favorece el aprendizaje significativo y aumenta la implicación emocional del alumnado, mientras que estudios de la Universidad de La Rioja demuestran mejoras en el rendimiento académico y en la persistencia ante tareas complicadas cuando se aplican dinámicas lúdicas en el aula. En esta propuesta, la gamificación se realiza a través de retos, niveles, insignias y un portafolio donde el alumnado registra sus logros y reflexiona sobre su propio proceso. Creo, con certeza, que este enfoque no

solo motiva, sino que también ayuda a los estudiantes a confiar más en sí mismos y a aprender de sus errores.

El uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) se integra de forma responsable y ajustada a la normativa del centro, que establece que los dispositivos deben utilizarse por parejas. Las herramientas digitales permiten investigar, crear presentaciones, elaborar cómics o vídeos y acceder a recursos interactivos que enriquecen el aprendizaje. Además, es imprescindible que los alumnos desarrollen la competencia digital desde edades tempranas, ya que, forma parte de su realidad cotidiana y de las exigencias de la sociedad actual. El docente actúa como mediador para garantizar un uso seguro y adecuado de la tecnología.

También se ha incorporado la metodología Flipped Classroom en algunas sesiones, con el objetivo de fomentar la autonomía del alumnado y vincular el entorno familiar con el proceso educativo. A través de pequeñas tareas previas, vídeos o lecturas, los alumnos llegan al aula con una base inicial que les permite aprovechar mejor las actividades prácticas y los debates. Creo que esta metodología ayuda a que los estudiantes cojan hábitos de trabajo en casa y desarrollen una mayor responsabilidad sobre su propio aprendizaje, evitando tener que realizar la aplicación de conocimientos en casa sin la guía docente.

En cuanto a la organización del espacio, el aula se distribuye de forma flexible, alternando entre disposición tradicional y agrupamientos cooperativos según las necesidades de cada actividad. También, se habilitan espacios específicos para proyectos, exposiciones y creación de maquetas, así como un rincón digital dedicado a la investigación. Aunque la mayor parte de las actividades se realizan en el interior debido al elevado número de alumnos del centro, en ocasiones se utilizan espacios exteriores como el patio o el gimnasio para actividades que requieren mayor espacio. Es especialmente importante que los alumnos trabajen con recursos cartográficos físicos, puesto que, hoy en día, con el uso predominante de la tecnología, muchos niños no están acostumbrados a interpretar mapas, escalas o leyendas, y es fundamental que desarrollen estas habilidades.

Las dinámicas de trabajo siguen una secuencia progresiva; primero se trabaja de forma individual para activar conocimientos previos, después en parejas o pequeños grupos, y finalmente en grupos cooperativos cuando la actividad lo requiere. Para favorecer un clima de aula adecuado, al inicio de cada sesión se realiza una breve dinámica de silencio, relajación o conciencia corporal, lo que ayuda a regular el nivel de ruido, gestionar los turnos de palabra y mejorar la concentración.

Toda esta metodología está directamente relacionada con los objetivos establecidos en la normativa vigente, que promueven la convivencia, la autonomía, el pensamiento crítico, la creatividad, la competencia digital, la inclusión y el respeto a la diversidad. La evaluación, coherente con este enfoque, será continua, formativa y competencial. Se utilizarán rúbricas, portafolios, autoevaluaciones, coevaluaciones y la observación sistemática del docente, valorando no solo los resultados finales, sino también el proceso, el esfuerzo, la participación y la evolución personal de cada alumno.

En conjunto, todas estas metodologías buscan generar un proceso de enseñanza-aprendizaje dinámico, motivador y adaptado a las necesidades de los alumnos, favoreciendo su desarrollo integral y permitiéndoles construir aprendizajes significativos que los acompañen más allá del aula.

EVALUACIÓN

La evaluación de esta Programación Didáctica se fundamenta en lo establecido por la LOMLOE y, de manera más específica, en la Orden 130/2023, de 23 de enero. Desde este marco normativo, la evaluación se entiende como un proceso continuo, formativo y global que permite valorar no solo los aprendizajes adquiridos, sino también el desarrollo personal, social y emocional del alumnado. En este sentido, la evaluación no se limita a comprobar si los alumnos han memorizado determinados contenidos, sino que busca conocer hasta qué punto han desarrollado las competencias clave, cómo aplican lo aprendido en diferentes contextos y de qué manera participan, se implican y crecen a lo largo del proceso.

A través de la evaluación, el docente puede observar el nivel de desempeño de los aprendizajes esperados y comprobar si se están alcanzando los objetivos planteados tanto en la normativa estatal como autonómica. Además, se valoran aspectos

esenciales como la iniciativa, la creatividad, la participación activa, la capacidad de trabajar en equipo y la actitud ante las tareas. Se considera fundamental que la evaluación también recoja el progreso emocional y social del alumnado, ya que, estos aspectos forman parte del desarrollo integral que buscamos promover en esta etapa educativa.

En esta programación, la evaluación se integra de manera natural en el hilo conductor de Nuba y el Árbol del Tiempo. Cada unidad didáctica representa una hoja que los alumnos deben restaurar, y esa restauración simboliza la adquisición de nuevos aprendizajes, la superación de retos y la consolidación de competencias. De esta forma, la narrativa no solo motiva al alumnado, sino que también se convierte en un recurso evaluador: cada hoja recuperada refleja el progreso individual y colectivo, y permite al docente recoger evidencias del aprendizaje de una manera significativa y conectada con la historia que acompaña todo el proyecto.

La observación directa será una de las estrategias principales de evaluación, ya que, permite al docente conocer la evolución diaria de cada alumno, identificar sus avances, dificultades y actitudes, y valorar su capacidad para aprender de los errores. Esta información se registrará en el cuaderno del docente, donde quedarán anotados los aspectos más relevantes del proceso de aprendizaje. Junto a la observación, se utilizarán rúbricas elaboradas de manera conjunta con el equipo docente del curso, asegurando que los criterios de evaluación sean claros, coherentes y ajustados a los objetivos y competencias que se pretenden desarrollar.

A lo largo del curso se emplearán diferentes instrumentos de evaluación que permitirán obtener una visión amplia y completa del aprendizaje del alumnado. Entre ellos se encuentran las fichas de trabajo, las pruebas escritas y orales, las exposiciones, los productos finales de los proyectos, el portafolio y el cuaderno del investigador, en él el alumnado recogerá los aprendizajes más importantes de cada unidad. Esta variedad de instrumentos permite atender a la diversidad del aula y valorar diferentes tipos de capacidades, desde las más analíticas hasta las más creativas o expresivas.

El proceso evaluador comenzará con una evaluación inicial que permitirá conocer el punto de partida del alumnado. Esta primera valoración no tendrá un peso significativo en la calificación, pero sí será fundamental para adaptar las estrategias metodológicas y ajustar las actividades a las necesidades reales de los estudiantes. A partir de ahí, la evaluación continua permitirá valorar el progreso del alumnado a lo largo de cada unidad, teniendo en cuenta tanto los resultados como el proceso, el esfuerzo, la participación y la evolución personal.

Al finalizar cada unidad didáctica, se realizará una evaluación final centrada en comprobar los aprendizajes adquiridos y en afianzar los contenidos trabajados. Esta evaluación, se llevará a cabo, mediante diferentes estrategias como pruebas específicas, exposiciones, actividades prácticas o la revisión del cuaderno del investigador. La narrativa de Nuba también estará presente en este momento, ya que, la restauración de cada hoja del Árbol del Tiempo simbolizará la consolidación de los aprendizajes y permitirá al alumnado visualizar su propio progreso de una forma motivadora.

La evaluación no será únicamente responsabilidad del docente. La autoevaluación y la coevaluación tendrán un papel fundamental, ya que, permiten que los alumnos reflexionen sobre su propio aprendizaje, identifiquen sus fortalezas y aspectos a mejorar y desarrollen una actitud crítica y constructiva. En las actividades cooperativas, la coevaluación ayudará a que los alumnos valoren el trabajo de sus compañeros de manera respetuosa y motivadora, siempre con la intención de mejorar y crecer juntos. Para ello, se explicará previamente la importancia de realizar comentarios constructivos y de mantener un clima de respeto y apoyo mutuo.

Además, las pruebas e instrumentos de evaluación serán revisados periódicamente por el nivel, el ciclo y la etapa, con el fin de adaptarlos a las características del alumnado y a las novedades curriculares. Se buscará incorporar técnicas innovadoras que permitan evaluar de manera más precisa y significativa las competencias clave.

Por último, el profesorado también evaluará su propia práctica docente al finalizar cada unidad didáctica, reflexionando sobre el logro de los objetivos, la adecuación de las actividades y la eficacia de las estrategias metodológicas empleadas. Esta

autoevaluación docente permitirá introducir mejoras continuas en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

En definitiva, la evaluación en esta Programación Didáctica adquiere un papel esencial, ya que, no solo permite conocer el nivel de aprendizaje del alumnado, sino también comprender su evolución, sus necesidades y su manera de relacionarse con los demás y con el conocimiento. Gracias a este proceso, podremos acompañar mejor a cada estudiante en su camino y contribuir a que sigan creciendo como personas competentes, críticas y creativas, capaces de restaurar no solo las hojas del Árbol del Tiempo, sino también su propio aprendizaje.

ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

La diversidad es una realidad presente en cualquier aula y, lejos de ser un obstáculo, es uno de los elementos que más enriquecen el proceso educativo. Cuando hablamos de diversidad, no nos referimos únicamente a diagnósticos concretos, sino a todas las diferencias que existen entre los alumnos; sus ritmos, sus intereses, sus experiencias previas, sus emociones, sus capacidades y sus circunstancias personales. Cada uno de ellos llega al aula con una historia distinta y, precisamente por eso, es fundamental que todos se sientan valorados, respetados y capaces de aprender. Esta programación didáctica parte de esa idea; todos los alumnos tienen necesidades educativas individuales, no solo aquellos que cuentan con un informe o un diagnóstico específico. La inclusión de todas estas diferencias es esencial para crear un ambiente en el que cada estudiante pueda desarrollarse en su máximo potencial, y por ello el centro cuenta con un equipo de orientación y especialistas que trabajan de manera coordinada con el profesorado para garantizar la mejor respuesta educativa posible.

Todas las medidas de atención a la diversidad que se plantean en esta programación se han diseñado siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), que propone crear entornos flexibles, accesibles y capaces de responder a la variabilidad del alumnado. El DUA nos recuerda que no existe un “alumno promedio” y que, para que todos tengan las mismas oportunidades, debemos ofrecer múltiples formas de representación, de acción y expresión, y de implicación emocional. Además, desde el centro se aplicarán las medidas de atención a la diversidad

recogidas en el Artículo 18 del Decreto 61/2022, de 13 de julio, que orientan la creación de planes de ayuda ajustados a las necesidades de cada estudiante y garantizan una respuesta educativa inclusiva y coherente con la normativa vigente. Específicamente se detallan las medidas a tener en cuenta en relación a la atención a la diversidad en el Decreto 23/2023, de 22 de marzo.

En el aula de cuarto de Educación Primaria para la cual va dirigida esta programación, podemos encontrar tres Alumnos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (ACNEAE). En este caso no serán necesarias medidas extraordinarias de adaptación curricular, puesto que no son Alumnos con Necesidad Educativa Especial (ACNEE). Aun así, cada uno de ellos requiere una atención específica que permita que su proceso de aprendizaje sea positivo, seguro y ajustado a sus características personales.

Por un lado, encontramos un alumno con TDAH que necesita moverse con frecuencia para autorregularse. Aunque se relaciona bien con sus compañeros, a veces se siente perdido en el trabajo cooperativo porque no sabe exactamente qué hacer, lo que provoca frustración tanto en él como en el grupo. Para atender sus necesidades, se aplicarán medidas como la flexibilización de tiempos, la posibilidad de levantarse a un punto de movimiento, cuando lo necesite, sin interrumpir la dinámica del aula, la asignación de roles muy concretos y visuales dentro del trabajo cooperativo y el uso de apoyos visuales (pasos, recordatorios, tarjetas de acción) que le ayuden a saber qué se espera de él en cada momento. También se establecerá un pequeño “punto de movimiento” dentro del aula, un espacio donde pueda estirarse o regularse sin sentirse observado ni señalado. Además, se alternarán actividades más activas con otras más tranquilas para facilitar su autorregulación a lo largo del día y se cuidará especialmente su integración en los grupos cooperativos para evitar situaciones de frustración o conflicto.

Por otro lado, en el aula hay dos alumnos con altas capacidades. Ambos muestran una gran facilidad para aprender, una curiosidad constante y una rapidez mental que, en ocasiones, hace que muestren desinterés, si las actividades no suponen un reto suficiente. Para ellos, se plantearán medidas de enriquecimiento y ampliación, como actividades opcionales de mayor complejidad, retos de investigación relacionados con

el hilo conductor de Nuba, retos emocionales, participación en la creación de materiales para sus compañeros o la posibilidad de asumir roles de liderazgo dentro de los proyectos. También se fomentará su participación en actividades creativas y de pensamiento divergente, ya que, suelen disfrutar especialmente de este tipo de tareas. Además, se tendrá en cuenta su desarrollo emocional, debido a que el alumnado con altas capacidades no siempre avanza al mismo ritmo en lo social que en lo cognitivo, por lo que con ellos se trabajará la empatía, la gestión emocional y la comunicación dentro de los grupos cooperativos.

Finalmente, encontramos una alumna con alergias severas que ha pasado gran parte de su vida en entornos médicos y rodeada de adultos. Esto ha influido en su autoestima y en sus habilidades sociales ya que, se muestra tímida, insegura y con miedo a equivocarse. Para ella se aplicarán medidas centradas en la seguridad emocional y en la construcción de confianza. Se le asignarán tareas en las que pueda sentirse competente, se reforzarán sus logros de manera explícita y se favorecerá su participación en parejas antes de pasar a grupos más grandes. También, se cuidará especialmente su integración en el aula, evitando situaciones que puedan hacerla sentir expuesta y ofreciéndole un entorno seguro donde pueda expresarse sin miedo. Además, se mantendrá una comunicación fluida con la familia para garantizar que todas las actividades sean seguras para ella desde el punto de vista médico.

Además de estas medidas específicas, el centro aplica una serie de medidas generales de atención a la diversidad dirigidas a todo el alumnado, independientemente de sus características individuales. Entre ellas se encuentran el plan de acogida para alumnos nuevos, tutorías periódicas con las familias para analizar la evolución del alumnado, programas de educación emocional y educación para la salud, acciones de prevención del acoso escolar, refuerzos en áreas instrumentales cuando sea necesario y actividades que fomentan la convivencia, la empatía y el respeto. Estas medidas permiten crear un clima escolar seguro, inclusivo y positivo, donde todos los alumnos puedan desarrollarse plenamente.

Todas estas medidas se integran de manera natural en el hilo conductor de Nuba y el Árbol del Tiempo. Cada alumno con sus características y necesidades contribuye a restaurar las hojas del árbol, y esa metáfora permite que todos se sientan parte

importante de la historia. La narrativa ayuda a que el alumnado con dificultades se sienta acompañado y motivado, y a que aquellos que necesitan retos adicionales encuentren un sentido más profundo a las actividades de ampliación. Además, la historia de Nuba permite trabajar la empatía, la cooperación y el respeto a las diferencias ya que, cada hoja representa una cultura, un mito o una civilización distinta, lo que refuerza la idea de que la diversidad es algo valioso y necesario.

En definitiva, la atención a la diversidad en esta programación no se entiende como un conjunto de medidas aisladas, sino como una forma de mirar el aula y de diseñar experiencias de aprendizaje que permitan que todos los alumnos, con sus fortalezas y sus dificultades, puedan avanzar, sentirse capaces y disfrutar del proceso. El objetivo final es que cada uno de ellos encuentre su lugar en el aula, se sienta valorado y pueda desarrollar su máximo potencial, contribuyendo así a restaurar, juntos, las hojas del Árbol del Tiempo.

CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

Esta programación didáctica no solo busca desarrollar las competencias clave del alumnado, sino que también contribuye de manera directa a varios planes y proyectos educativos del centro. Es fundamental que la programación esté alineada con la identidad del colegio y con las necesidades reales de los estudiantes, de manera que el aprendizaje no se quede únicamente en el aula, sino que forme parte de un proyecto educativo más amplio. Además, el hilo conductor de Nuba y el Árbol del Tiempo permite integrar estos planes de forma natural, puesto que cada hoja restaurada simboliza también un avance en diferentes ámbitos de la formación del alumnado.

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

En esta programación, las TIC tienen un papel muy relevante, no solo como recurso puntual, sino como herramienta habitual de aprendizaje. A través de actividades de investigación, creación de productos digitales, uso de aplicaciones educativas y acceso a recursos multimedia, el alumnado desarrolla habilidades tecnológicas que les serán útiles tanto dentro como fuera del aula.

El uso de dispositivos electrónicos por parejas, tal y como establece la normativa del centro, fomenta la cooperación, la responsabilidad compartida y el uso seguro de la tecnología. Además, se trabaja de manera explícita el uso responsable de las TIC, especialmente en lo relacionado con la comunicación digital, la privacidad y los riesgos asociados a las redes sociales.

Se considera fundamental que los alumnos aprendan a desenvolverse en el entorno digital con criterio, sentido crítico y seguridad, ya que, forma parte de su vida cotidiana y de las demandas de la sociedad actual. Gracias al hilo conductor de Nuba, los recursos digitales se convierten en herramientas para “restaurar hojas” del Árbol del Tiempo, lo que hace que su uso tenga un sentido narrativo y motivador.

Contribución de la programación al desarrollo del Plan de Acción Tutorial.

El Plan de Acción Tutorial (PAT) es un pilar fundamental en el centro, y esta programación contribuye directamente a él. A través del trabajo cooperativo, las dinámicas de grupo, las actividades de reflexión y las rutinas de inicio de sesión, se favorece la convivencia, la comunicación y el desarrollo personal del alumnado.

El PAT se ve reforzado especialmente en los momentos en los que los alumnos deben resolver conflictos, organizarse en equipo, tomar decisiones conjuntas o reflexionar sobre su propio comportamiento. Además, se promueve la relación con las familias mediante tutorías periódicas, comunicación fluida y actividades que permiten que las familias conozcan el proceso de aprendizaje de sus hijos.

Todo esto ayuda a que el alumnado se sienta acompañado, escuchado, lo que repercute directamente en su bienestar emocional y en su motivación. La narrativa de Nuba también favorece este plan ya que, invita a reflexionar sobre valores como la cooperación, la empatía, la responsabilidad y el respeto.

Contribución de la programación al desarrollo de la conciencia ecológica y la sostenibilidad.

La educación ambiental es un aspecto transversal imprescindible trabajar desde edades tempranas. A lo largo de las unidades didácticas, los alumnos reflexionan sobre el cuidado del medio ambiente, la importancia de los recursos naturales, la

conservación del patrimonio y la responsabilidad individual y colectiva ante los problemas ambientales.

La historia de Nuba y el Árbol del Tiempo encaja especialmente bien con este enfoque, ya que, cada hoja restaurada simboliza también un acto de cuidado hacia el mundo que nos rodea. El alumnado comprende que las civilizaciones del pasado también tuvieron que enfrentarse a retos ambientales y que nosotros, como sociedad actual, debemos aprender de ellos para construir un futuro más sostenible.

Además, se incluyen actividades relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), especialmente los vinculados al medio ambiente, la igualdad y la convivencia.

Contribución de la programación al Plan de Educación para la Salud Emocional.

La gestión emocional es un aspecto fundamental en el desarrollo integral del alumnado. Por ello, esta programación incorpora actividades que trabajan la identificación de emociones, la regulación emocional, la autoestima, la empatía y la resolución de conflictos.

Las dinámicas de inicio de sesión, los momentos de calma, las actividades cooperativas y las reflexiones finales permiten que el alumnado tome conciencia de cómo se sienten y aprendan a expresarlo de manera adecuada. También se abordan temas como los estilos de vida saludables, la alimentación equilibrada y la actividad física.

El departamento de orientación complementa este trabajo con sesiones trimestrales que refuerzan estos contenidos y ofrecen herramientas tanto al alumnado como al profesorado. La narrativa de Nuba ayuda a que los alumnos conecten con sus emociones ya que, cada civilización y cada historia que descubren les invita a reflexionar sobre valores, retos y aprendizajes personales.

Contribución de la programación al Plan Lector

Aunque el área principal es Ciencias Sociales, esta programación contribuye de manera significativa al Plan Lector del centro. A lo largo de las unidades se incorporan

lecturas, textos informativos, fragmentos históricos, mitos, leyendas y pequeñas investigaciones que permiten trabajar la comprensión lectora de forma transversal.

La historia de Nuba y el Árbol del Tiempo también favorece este plan, ya que introduce al alumnado en relatos, culturas y narrativas que despiertan su curiosidad y los animan a leer más para descubrir qué ocurrió en cada civilización. Además, se fomenta la lectura comprensiva a través de actividades de búsqueda de información, análisis de textos, interpretación de mapas y elaboración de pequeños resúmenes o diarios de aprendizaje.

CONCLUSIONES

La elaboración de este Trabajo de Fin de Grado ha supuesto un proceso de reflexión profunda sobre mi propia trayectoria formativa y sobre la evolución personal y profesional que he experimentado a lo largo de estos años de carrera. Las ciencias sociales han despertado en mí, desde muy temprana edad, una curiosidad constante por comprender las antiguas civilizaciones y los acontecimientos del pasado. Esta inclinación natural hacia el conocimiento histórico y social, unida a mi vocación docente, ha sido el motor que me ha impulsado a desarrollar una propuesta didáctica que aspire a ser significativa, rigurosa y coherente con los valores que considero esenciales en la educación.

Este trabajo me ha permitido tomar conciencia del camino recorrido. Comencé el proceso con una mezcla de ilusión, ideas y motivación, pero también con dudas y temores propios de quien se enfrenta a un proyecto de esta envergadura. Sin embargo, a medida que avanzaba en cada apartado, esas inseguridades fueron transformándose en confianza, comprobando cómo las competencias, las capacidades y los criterios pedagógicos se han ido consolidando, fruto del aprendizaje académico y de las experiencias vividas dentro y fuera del aula.

Entre esas experiencias, destaca especialmente la participación en voluntariados, que han marcado de manera decisiva mi visión de la docencia. En particular, el tiempo que pasé con 16 años en El Ruedo, en el barrio de Moratalaz, ofreciendo apoyo educativo a alumnos en riesgo de exclusión social, me permitió comprender la enorme responsabilidad y el profundo impacto que puede tener un docente en la vida de un

niño. Aquella vivencia fue determinante para reafirmar mi vocación y para entender que la educación es, ante todo, un espacio de acompañamiento, respeto y oportunidades.

A lo largo de este grado he madurado como persona y como futura profesional. He desarrollado habilidades, adquirido conocimientos y conocido a personas que han contribuido de manera significativa al crecimiento personal. Todo ello ha reforzado la creencia sobre que la educación debe centrarse en los valores, en el respeto mutuo, en la empatía y en el compañerismo. Aspiro a convertirme en una profesora que deje huella en sus alumnos no por los contenidos teóricos que impartió, sino por, cómo se sintieron en el aula; seguros, escuchados, motivados y valorados. Mi objetivo es construir espacios donde cada estudiante pueda desarrollarse plenamente, desde la confianza y el afecto, y donde el aprendizaje sea una experiencia positiva y transformadora.

Asimismo, este trabajo ha reforzado el deseo de continuar formándome, especialmente en el ámbito de la educación especial. Considero que cada día en la práctica docente es una oportunidad para aprender, mejorar y ofrecer lo mejor de mí a mis futuros alumnos. La educación es un proceso dinámico y en constante evolución, y me ilusiona profundamente seguir creciendo dentro de él.

Finalmente, deseo expresar mi agradecimiento a todas las personas que han formado parte de este camino. A los profesores de la Universidad Pontificia Comillas, por su dedicación y por acompañarme en este proceso de aprendizaje y crecimiento. A mi amiga Lucía, por su apoyo incondicional y su paciencia a lo largo de estos cuatro años. Y, de manera muy especial, a mi familia; a mis padres, Beatriz y Carlos; a mis hermanos, Gonzalo, Sofía y Li; y a mis abuelos, M.^a Antonia, Paco, Kety y Paco. Su cariño, su confianza y su apoyo constante han sido fundamentales para llegar hasta aquí. A todos ellos les debo gran parte de lo que soy hoy.

Este trabajo no solo cierra una etapa, sino que, abre con ilusión y responsabilidad el comienzo de mi vida profesional. Me llevo conmigo aprendizajes, experiencias y valores que guiarán mi labor docente y que, sin duda, seguirán acompañándome en los próximos años.

BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

Ausubel, D. (1978). *Significado y aprendizaje significativo. Psicología educativa: Un punto de vista cognoscitivo*. Trillas.

Ausubel, D. P. (2001). *The acquisition and retention of knowledge: A cognitive view*. Springer.

Baraldi, V. (s.f.). *John Dewey: la educación como proceso de reconstrucción de experiencias*. Revista CS Educación. <https://revistacseducacion.unr.edu.ar/index.php/educacion/article/view/587?articlesBySimilarityPage=21>

Buck Institute for Education (PBLWorks). (2018). *Un marco para el aprendizaje de alta calidad basado en proyectos*. <https://www.hqpbl.org/wp-content/uploads/2018/06/HQPBL-FrameworkSpanish-2018Jun12.pdf>

Campillo Ferrer, J. M., Miralles Martínez, P., & Sánchez Ibáñez, R. (2019). La enseñanza de ciencias sociales en educación primaria mediante el modelo de aula invertida. *Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado*, 33(3), 65–78.

Castro, M. P.-G. (1979). El principio de la actividad en John Dewey y en la Institución Libre de Enseñanza: Un estudio comparado. *Revista Española de Pedagogía*, 37(144), 79–94. <http://www.jstor.org/stable/23763255>

Del Carmen, L. M., & Zabala, A. (1996). *Del proyecto educativo a la programación de aula: El proyecto curricular de centro, el currículum en manos del profesional*. Graó. <http://www.bnm.me.gov.ar/giga1/documentos/EL003654.pdf>

Dewey, J. (1938). *Experiencia y educación*. Losada.

Domènech-Casal, J. (2018). Aprendizaje basado en proyectos en el marco STEM: Componentes didácticas para la competencia científica. *Ápice. Revista de Educación Científica*, 2(2), 29–42. <https://doi.org/10.17979/arec.2018.2.2.4524>

Ibáñez-Martín, J. A. (Ed.). (2026). *Revista Española de Pedagogía*, 84(293).
<https://revistas.unir.net/index.php/rep>

Kapp, K. M. (s.f.). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*.
https://books.google.com/books/about/The_Gamification_of_Learning_and_Instruc.html?hl=es&id=GLr81qqtELcC

Kapp, K. M., & Kapp, J. (2012). *The gamification of learning and instruction*. Pfeiffer.

Piaget, J. (1968). *Los estadios del desarrollo intelectual del niño y del adolescente*. Editorial Revolucionaria.

Piaget, J., & Vygotsky, L. (2012). *Teorías del aprendizaje*. Materia.

Sánchez, L., & Ramírez, C. (2021). Avances en la investigación sobre la implementación del aula invertida en primaria. *Etic@net*, 21(1), 45–60.

Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.
https://ateneu.xtec.cat/wiki/form/wikiexport/media/cursos/tic/s1x1/modul_3/conectivismo.pdf

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

Vygotsky, L. S. (1987). *The collected works of L. S. Vygotsky*. Plenum Press.

MARCO LEGISLATIVO

Decreto 23/2023, de 22 de marzo, del Consejo de Gobierno, por el que se regula la atención educativa a las diferencias individuales del alumnado en la Comunidad de Madrid. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, núm. 70, 24 de marzo de 2023.

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. Publicado en el Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid (BOCM), Num.169,18 de julio 2022, pp.15-126.

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. Publicada en el Boletín Oficial del Estado (BOE) Num.340, 30 de diciembre de 2020, pp.122868 – 122953.

Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Publicado en el Boletín Oficial del Estado (BOE) Num.52, 02 de marzo de 2022, pp.24386 – 24504.

ORDEN 130/2023, de 23 de enero, de la Vicepresidencia, Consejería de Educación y Universidades, por la que se regulan aspectos de organización y funcionamiento, evaluación y autonomía pedagógica en la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. Publicado en Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid (BOCM), Num.25, 23 de enero de 2023, pp.82 – 100.

Orden 5958/2010, de 7 de diciembre, de la Consejería de Educación, por la que se regulan los colegios públicos bilingües de la Comunidad de Madrid. Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid, núm. 17, 21 de enero de 2011.

ANEXO

UNIDAD DIDACTICA DESARROLLADA

Misterios bajo la arena: reconstruimos la vida en el Antiguo Egipto

JUSTIFICACIÓN Y CONTEXTO

Contexto significativo de aprendizaje

La situación de aprendizaje se desarrolla en un grupo de 4.º de Educación Primaria caracterizado por su curiosidad, motivación y buen nivel lector, lo que facilita el trabajo con fuentes digitales, textos adaptados y actividades de investigación. Se implementa en un centro, un colegio bilingüe, con recursos tecnológicos y metodologías activas

lo que permite plantear propuestas que integran el uso de tabletas, rincones de aprendizaje y dinámicas cooperativas.

El Antiguo Egipto constituye un contenido especialmente significativo para el alumnado, ya que conecta con elementos presentes en su vida cotidiana: películas, videojuegos, museos, exposiciones, mitos y símbolos que reconocen fácilmente. Además, su ubicación en Madrid facilita la relación con el entorno cultural, ya que la ciudad ofrece espacios como el Museo Arqueológico Nacional, donde pueden observar piezas reales de esta civilización.

La propuesta se vincula también con su entorno social e histórico, ya que permite reflexionar sobre cómo las sociedades del pasado influyen en la organización, creencias y formas de vida actuales. El alumnado comprende que estudiar una civilización antigua no es un ejercicio aislado, sino una forma de interpretar el presente y valorar el patrimonio cultural.

Sentido educativo de la situación

Aprender sobre el Antiguo Egipto resulta relevante porque permite al alumnado comprender cómo se construyen las sociedades, cómo se organizan y qué valores, creencias y conocimientos las sostienen. A través del mito de Osiris e Isis, los estudiantes descubren la relación entre religión, poder y vida cotidiana, desarrollando una mirada crítica hacia las formas de organización social.

Esta situación de aprendizaje contribuye al desarrollo competencial, ya que integra la búsqueda y análisis de información, el uso responsable de fuentes digitales, la interpretación de textos y la cooperación. Además, fomenta la alfabetización histórica, la comprensión del patrimonio y la capacidad de establecer conexiones entre pasado y presente.

No se trata de memorizar datos, sino de investigar, interpretar y reconstruir cómo vivían los egipcios, qué les preocupaba y cómo explicaban el mundo. De este modo, el alumnado desarrolla pensamiento crítico, habilidades de investigación y actitudes de respeto hacia otras culturas.

RETO O PREGUNTA GUÍA

- ¿Por qué crees que una civilización tan antigua sigue despertando tanta admiración?
- ¿Qué habilidades crees que necesitarías para convertirte en un explorador del Antiguo Egipto?, ¿En qué escalón de la pirámide social te gustaría estar?

Estas preguntas invitan a investigar, comparar, debatir y tomar decisiones. No tiene una única respuesta correcta y exige comprender la sociedad egipcia desde múltiples perspectivas: social, religiosa, arquitectónica y simbólica.

VINCULACIÓN CURRICULAR

Competencias específicas del área

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.
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.

Criterios de evaluación asociados

- 1.3. Proteger el patrimonio natural y cultural y valorarlo, adoptando conductas respetuosas para su disfrute y proponiendo acciones para su conservación y mejora.
- 3.1 Identificar hechos desde la Prehistoria hasta la Edad Antigua, empleando las nociones de causalidad, simultaneidad y sucesión.
- 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.

Saberes básicos implicados.

A. Sociedades y territorios

2. Sociedades en el tiempo

- El patrimonio natural y cultural. Los espacios protegidos, culturales y naturales. Su uso, cuidado y conservación.

→ La acción de mujeres y hombres como sujetos en la historia. Interpretación del papel de los individuos y de los distintos grupos sociales: relaciones, conflictos, creencias y condicionantes en cada época histórica.

3. Alfabetización cívica.

→ Compromisos y normas para la vida en sociedad.

→ Las costumbres, tradiciones y manifestaciones de diferentes culturas del entorno. Respeto por la diversidad. La cultura de paz y no violencia en libertad.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

- Comprender el significado del mito de Osiris e Isis y relacionarlo con la visión egipcia de la vida, la muerte y el poder.
- Investigar aspectos clave de la civilización egipcia utilizando fuentes digitales seguras.
- Analizar la organización social, política y religiosa del Antiguo Egipto.
- Interpretar elementos del patrimonio egipcio y valorar su importancia cultural.
- Comunicar información histórica mediante producciones escritas, visuales y orales.
- Participar activamente en tareas cooperativas, mostrando responsabilidad y respeto.
- Aplicar estrategias de pensamiento crítico para comparar pasado y presente.

METODOLOGÍA

Enfoque metodológico general

La metodología de esta unidad didáctica se apoya en un enfoque activo, significativo y competencial que busca que el alumnado se sienta parte del proceso de aprendizaje desde el primer momento. La narrativa de Nuba, integrada de forma sutil pero constante, actúa como hilo conductor que da sentido a las actividades y permite que los estudiantes conecten emocionalmente con los contenidos. Esta dimensión narrativa no es un simple recurso motivador, sino una herramienta pedagógica que favorece la curiosidad, la implicación y la comprensión profunda de los fenómenos históricos.

El ambiente de aprendizaje que se pretende crear es dinámico porque se alternan momentos de investigación, reflexión, creación y juego; cooperativo porque gran parte del trabajo se realiza en equipo, fomentando la interacción social y el aprendizaje entre iguales; y flexible porque se combinan tareas individuales y grupales, permitiendo que cada alumno encuentre su espacio y ritmo dentro de la propuesta. Para ello, cada miembro de los grupos cooperativos será responsable de cumplir con parte del trabajo, para garantizar esto en ciertas actividades se implementarán tarjetas de rol fomentando de la misma forma las habilidades interpersonales del alumnado. A pesar de esta flexibilidad, el proceso está cuidadosamente estructurado: el docente guía el ritmo de las actividades, anticipa las necesidades del grupo y organiza los tiempos de forma que cada fase tenga un propósito claro.

Este enfoque se fundamenta en principios constructivistas que entienden el aprendizaje como un proceso activo y social. La idea de Ausubel (2001) de que el aprendizaje es significativo cuando se relaciona con los conocimientos previos del alumnado se refleja en la lectura inicial del mito de Osiris e Isis, que actúa como puerta de entrada a la civilización egipcia. Del mismo modo, la perspectiva de Dewey (1938) sobre el aprendizaje experiencial se materializa en actividades donde los estudiantes manipulan, investigan, comparan y crean. La influencia de Vygotsky (1987) también está presente en la importancia que se otorga a la interacción social, al trabajo cooperativo y al acompañamiento del docente dentro de la zona de desarrollo próximo.

En conjunto, este enfoque metodológico busca que el alumnado no memorice datos aislados, sino que comprenda cómo vivían los egipcios, qué creían, cómo se organizaban y por qué su legado sigue siendo relevante hoy. La unidad avanza desde la exploración inicial hasta la aplicación práctica mediante una gamificación final, lo que permite que los estudiantes transfieran lo aprendido a situaciones nuevas y retadoras.

Metodologías activas empleadas

La unidad combina diferentes metodologías activas que se complementan entre sí y permiten atender a la diversidad del aula, fomentar la motivación y garantizar un

aprendizaje profundo. El Aprendizaje Basado en Retos (ABR) estructura la secuencia de actividades, ya que cada situación de aprendizaje parte de una pregunta abierta que invita a investigar, debatir y tomar decisiones. Este enfoque favorece que los estudiantes se enfrenten a problemas reales y significativos, desarrollando competencias cognitivas y sociales.

Los rincones de investigación permiten que el alumnado explore distintos aspectos del Antiguo Egipto de manera autónoma y cooperativa. Cada rincón ofrece materiales, fuentes digitales y preguntas guía que ayudan a los estudiantes a construir conocimiento de forma gradual. Esta metodología facilita la atención a diferentes ritmos de aprendizaje y promueve la responsabilidad individual dentro del trabajo en equipo.

La lectura comprensiva y el análisis de textos se trabajan especialmente a través del mito de Osiris e Isis, que actúa como detonante de la unidad. A partir de esta lectura, los estudiantes interpretan símbolos, identifican ideas clave y relacionan el mito con la organización social y religiosa de la civilización egipcia. Este proceso favorece la comprensión lectora y el pensamiento crítico.

El uso guiado de fuentes digitales es fundamental para que el alumnado aprenda a buscar información de manera segura, contrastar datos y seleccionar evidencias relevantes. Aunque la tecnología no está presente en todas las sesiones, su uso es intencional y significativo, especialmente en las actividades de investigación. Esta aproximación responde a la idea de Siemens (2004) de que el aprendizaje en la era digital implica saber conectar información y recursos de forma crítica.

Finalmente, la gamificación se introduce en la segunda situación de aprendizaje como una forma de consolidar los conocimientos adquiridos. La narrativa, los retos y la dinámica de juego permiten que el alumnado se sienta retado, motivado y acompañado. La gamificación no se utiliza como un elemento lúdico aislado, sino como una estrategia pedagógica que favorece la implicación emocional, la cooperación y la resolución de problemas, tal y como señalan Kapp y Kapp (2012).

Rol del docente y del alumnado

El rol del docente en esta unidad se concibe como el de un guía que acompaña al alumnado en su proceso de descubrimiento. Su función no es transmitir información de manera directa, sino organizar el aprendizaje de forma que los estudiantes puedan hacerse preguntas, plantear hipótesis y buscar respuestas por sí mismos. El docente observa, orienta, ofrece apoyos ajustados y crea un clima de aula seguro donde los alumnos se sientan acompañados, apreciados y capaces de participar sin miedo a equivocarse.

Además, el docente actúa como mediador entre los estudiantes, fomentando la cooperación y ayudando a resolver conflictos cuando surgen. Su papel también incluye diseñar experiencias que despierten la curiosidad, estructurar los tiempos y garantizar que todos los alumnos puedan participar de manera equitativa. Durante la gamificación, el docente mantiene un equilibrio entre permitir que los equipos tomen decisiones autónomas y ofrecer pistas o apoyos cuando el reto lo requiere.

El alumnado, por su parte, asume un papel activo y protagonista. Investiga, contrasta información, debate, crea y toma decisiones fundamentadas. Se espera que los estudiantes trabajen de forma cooperativa, asumiendo roles que les permitan desarrollar habilidades sociales y comunicativas. Las tarjetas de rol facilitan esta organización y ayudan a que cada alumno se sienta responsable de una parte del proceso. Al mismo tiempo, se fomenta la autonomía, ya que los estudiantes deben gestionar su tiempo, seleccionar información relevante y justificar sus elecciones.

Durante la gamificación, el alumnado se enfrenta a retos que requieren creatividad, pensamiento crítico y cooperación. Se busca que se sientan retados, pero siempre dentro de un clima de competitividad sana, donde el objetivo principal no es ganar, sino aprender juntos. En todo momento, se pretende que los estudiantes se sientan seguros, acompañados y valorados, lo que favorece su participación y su confianza para intervenir y compartir sus ideas.

SECUENCIA DE ACTIVIDADES

Previo a la iniciación de actividad en el aula, se enviará a los alumnos este enlace (<https://www.cuentautor.com/es/cuentos-para-dormir/isis-y-osiris/>) por el cual podrán

acceder al mito de Isis y Osiris en casa. Tendrán como actividad asociada un cuestionario de preguntas cuya pregunta final será elaborar cuatro dudas que les haya surgido al escuchar el cuento. Todos los materiales necesarios para la realización de las actividades se encuentran recogidos en el apéndice 1

Sesión 1. Activación y lectura del mito de Osiris e Isis

En esta sesión nos centraremos en trabajar, comprender, comentar y reflexionar el mito de Osiris e Isis a través del hilo conductor de Nuba y el Árbol del Tiempo. En esta sesión habrá actividades individuales y grupales.

Actividad 1 (Introducción): Introducción Nuba

Tiempo 10 minutos.

Para dar comienzo a esta Unidad Didáctica, el docente trabajará en las dudas surgidas con la actividad realizada en casa. Seguidamente, mostrará la imagen de Nuba, la cual, aparece sosteniendo un papiro antiguo que, según explica, ha encontrado entre las arenas del desierto. Para activar los conocimientos previos del alumnado, la docente realizará unas preguntas relacionadas con la imagen y pedirá al alumnado que utilicen la metodología “Veo, pienso, me pregunto”

- ¿Qué podéis ver en la imagen?
- ¿Qué os sugiere esta imagen?
- ¿Qué preguntas os realizáis con esta imagen?

Una vez comentadas oralmente en gran grupo, las respuestas, comenzaremos con la segunda actividad.

Actividad 2: Lectura del mito de Osiris e Isis.

Tiempo 20 minutos.

La profesora comienza a leer el mito de Osiris e Isis que nos ha hecho llegar Nuba, pero esta confiesa que hay unas partes del texto que se han desgastado por culpa de la arena. Pide ayuda a la clase para poder entender el mensaje oculto. Esto servirá para contextualizar la unidad y motivar a los alumnos fomentando su curiosidad.

Se realiza la lectura cooperativa del mito en voz alta, lo que enriquece el debate sobre el mismo para que el alumnado pueda alternar momentos de reflexión y pequeñas pausas para comentar las ideas principales. El alumnado reflexiona sobre el

significado del relato, la relación entre mito, religión y poder, y la importancia que estas historias tenían para los egipcios.

- ¿Qué creéis que son Horus, Isis y Osiris, faraones o dioses?
- ¿Sabéis explicar el significado de estas palabras: sobrenatural, súbdito y despechado?
- Seth actúa movido por la envidia, ¿Qué consecuencias tiene este sentimiento en el mito?
- Los dioses ponen fin al conflicto, ¿qué creéis que nos dice esto sobre cómo los egipcios entendían el orden y la armonía?

Actividad 3: Reflexión final y creación de grupos.

Tiempo 15 minutos.

Al finalizar la reflexión y el debate, la profesora plantea el reto inicial: ayudar a Nuba a descifrar los apartados que faltan del texto. Los grupos los realizará el docente de manera previa a la sesión garantizando así la participación, teniendo en cuenta las habilidades del alumnado buscando favorecer el trabajo cooperativo en cada grupo. La docente proporcionará a cada alumno una hoja del diario para que recojan los aprendizajes y las reflexiones que han realizado de forma individual el alumnado.

Sesiones 2 y 3. Investigación por rincones cooperativos

Durante estas dos sesiones, la docente organiza la clase, tal y como se ha mencionado anteriormente, en grupos cooperativos de cinco alumnos (30 estudiantes en total), de manera que cada equipo pueda rotar por los diferentes rincones de aprendizaje.

Actividad 1 (Introducción): Recordamos el mito y el reto.

Tiempo 5 minutos.

Comenzamos la sesión realizando una activación de conocimientos previos y recordando el mito y el reto que Nuba nos propuso en la sesión anterior. Después de esta activación de conocimientos los alumnos se organizan en grupos los grupos marcados por el docente.

Actividad 2: Rincones del Antiguo Egipto.

Tiempo 35 minutos.

Cada rincón aborda un aspecto fundamental del Antiguo Egipto y está diseñado para que los alumnos investiguen, analicen información y elaboren pequeñas conclusiones. Cada rincón dura un tiempo aproximado de 10 minutos por lo que cada día los grupos pasarán por 3 rincones, los cuales tienen un título motivador que conecta con la narrativa de la unidad:

Rincón 1. “Un día en el Nilo: así vivían los egipcios”. Los alumnos descubren cómo era la vida cotidiana: alimentación, vivienda, oficios, vestimenta y costumbres.

Rincón 2. “Los dioses que lo ven todo”. Se exploran las principales divinidades egipcias, sus funciones y su relación con el mito de Osiris e Isis.

Rincón 3. “Gigantes de piedra: ¿cómo construyeron sus monumentos?”. Los estudiantes descubren cómo se levantaron pirámides, templos y tumbas, analizando herramientas, materiales y técnicas.

Rincón 4. “El lenguaje del faraón: secretos de los jeroglíficos”. Se trabaja la escritura jeroglífica, su estructura y su función. Los alumnos intentan descifrar pequeños mensajes.

Rincón 5. “¿Quién manda aquí? La pirámide social”. Los estudiantes analizan información sobre la organización social y reflexionan sobre las diferencias entre los distintos grupos.

Rincón 6. “El regalo del Nilo: agricultura y transporte”. Se analiza la importancia del río, las crecidas, los cultivos y los medios de transporte fluvial.

Rincón 7. “Guardianes del Más Allá: crea tu máscara funeraria”. Cada alumno diseña y pinta su propia máscara funeraria, que servirá como portada del tema en su diario de aprendizaje.

Durante estas sesiones, el docente acompaña a los grupos, orienta la búsqueda de información y asegura que todos los estudiantes participen activamente. Los equipos completan fichas de investigación que les servirán para la puesta en común posterior.

Actividad 3: Recogida y cierre de la sesión.

Tiempo 5 minutos

Los alumnos recogen los materiales de cada rincón, limpian las mesas en caso de que las hubieran manchado y colocan la clase en su disposición natural.

Sesión 4. Cierre de rincones, reflexión y evaluación

Esta sesión se utiliza para que los grupos que no hayan podido completar todos los rincones tengan tiempo de hacerlo. Una vez finalizada la investigación, se vuelve al mensaje jeroglífico del papiro de Nuba. Con la información recopilada, los alumnos responden a la pregunta del reto: ¿Por qué crees que una civilización tan antigua sigue despertando tanta admiración?

Actividad 1: Finalización de los rincones.

Tiempo 15 minutos.

Al comienzo de esta cuarta sesión los alumnos contarán con tiempo extra para acabar de realizar todos los rincones ya que, como por cada día pasan por 3 rincones a todos los grupos les faltará uno por hacer.

Actividad 2: Descifrar el mensaje.

Tiempo 15 minutos

Una vez finalizada la investigación, se vuelve al mensaje borrado por la arena del papiro de Nuba. Con la información recopilada, los alumnos responden a la pregunta del reto: ¿Por qué crees que una civilización tan antigua sigue despertando tanta admiración? Por grupos, los alumnos recogen toda la información obtenida en los rincones y la ponen en común para dar respuesta a la pregunta inicial del reto de forma creativa y cooperativa, teniendo en cuenta lo que han aprendido durante los rincones.

Actividad 3: Reflexión final y cierre de la sesión.

Tiempo 15 minutos.

Cada grupo expone y argumenta su respuesta a la pregunta "¿Por qué crees que una civilización tan antigua sigue despertando tanta admiración?" A continuación, los estudiantes completan la autoevaluación utilizando la rúbrica diseñada para esta unidad. Este momento permite que reflexionen sobre su propio proceso, su participación en el equipo y los aprendizajes adquiridos. Este tiempo también permite al docente realizar la evaluación de la Situación de aprendizaje.

Sesión 5. Inicio de la gamificación: “Reconstruimos la Llave de la Vida”

Nuba regresa al aula para explicar que la Llave de la Vida, símbolo esencial de la cultura egipcia, se ha fragmentado en varias piezas. Para recuperarlas, los equipos deberán superar una serie de retos relacionados con los contenidos trabajados en los rincones. Cada reto superado les permitirá obtener un fragmento de la llave.

Actividad 1: Introducción de la narrativa de Nuba.

Tiempo 10 minutos.

La docente realizará unas preguntas para activar los conocimientos adquiridos a lo largo de las sesiones previas. Algunas de las preguntas que la profesora puede realizar son las siguientes:

- De entre todos los dioses que hemos conocido, ¿cuál crees que sería el más útil para acompañarte en una misión importante?
- Pensando en la sociedad egipcia, ¿quién crees que sería el responsable de proteger un objeto tan poderoso como la llave de la vida?
- Si encuentras un mensaje cifrado con jeroglíficos, ¿qué símbolos puedes reconocer alguno?, ¿te ves capaz de descifrar el mensaje?
- ¿Qué medio de transporte utilizaban los egipcios?, ¿utilizarías otro diferente?

Los alumnos observan el video de presentación para la gamificación.

Actividad 2: Gamificación por equipos

Tiempo 30 minutos

Para esta actividad el docente organizará 5 grupos de 6 alumnos. Los equipos reciben un mapa del Nilo que marca las diferentes “paradas” del recorrido, 5 en total. Seguidamente la gamificación comenzará a través de un video introductorio. (Apéndice 2). Durante esta sesión cada grupo comienza a resolver los primeros retos: descifrar jeroglíficos, identificar dioses y ordenar la pirámide social. El ambiente es dinámico y cooperativo, y cada equipo avanza a su ritmo mientras el docente acompaña y orienta. Cada parada tiene una duración aproximada de 10 minutos por lo que a lo largo de esta sesión cada grupo participa en 3 paradas.

Actividad 3: Recogida y cierre de sesión.

Tiempo 5 minutos.

Los alumnos recogen el material, guardan las piezas conseguidas y el mapa de los retos en la carpeta de grupo.

Sesión 6. Finalización de la gamificación y puesta en común

En esta última sesión, los equipos completan los retos restantes; resolver enigmas sobre monumentos y buscar los secretos que esconden las tumbas de los faraones para poder superar la prueba final cooperativa, en la que deben reconstruir la Llave de la Vida uniendo todas las piezas obtenidas. Una vez completada, cada grupo presenta su recorrido, explica las decisiones tomadas y comparte las dificultades y estrategias que han utilizado.

Actividad 1: Finalización de la gamificación.

Tiempo: 20 minutos

Al comienzo de la sesión, los equipos se enfrentan a los retos finales de la misión. Solo cuando consigan superar todas las pruebas y recopilar todas las piezas de la Llave de la Vida podrán finalizar su aventura como exploradores del Niño.

Actividad 2: Reflexión grupal sobre la gamificación

Tiempo 15 minutos

Para cerrar la actividad, se plantea la reflexión final del reto:

- Después de haber reconstruido la llave de la vida, ¿qué parte del viaje te ha hecho sentir más explorador?
- ¿Qué habilidades crees que necesitarías para convertirte en un explorador del Antiguo Egipto?
- ¿En qué escalón de la pirámide social te gustaría estar y por qué?
- Si pudieras llevarte un solo conocimiento del Antiguo Egipto para utilizarlo en tu vida, ¿cuál elegirías y para qué lo utilizarías?

Actividad 3: Autoevaluación final.

Tiempo 10 minutos

El alumnado completa la ficha de autoevaluación de la SA2 (apéndice 5), lo que les permite tomar conciencia de su propio proceso de aprendizaje y valorar su participación en la gamificación. Por otro lado, entregan su diario de aprendizaje al

docente y a través de la rúbrica del diario de aprendizaje (apéndice 6) realizará la evaluación individual del trabajo de cada alumno. Por último, el docente utilizará la rúbrica de evaluación (apéndice 7) para la situación de aprendizaje 2 para evaluar el trabajo del alumnado en esta segunda situación de aprendizaje.

PRODUCTO FINAL

El producto final consiste en la reconstrucción cooperativa de la Llave de la Vida, un símbolo esencial del Antiguo Egipto que los alumnos deben recuperar superando los distintos retos de la gamificación. Cada fragmento de la llave se obtiene al resolver un desafío relacionado con los contenidos trabajados: jeroglíficos, dioses, pirámide social, monumentos y ritos funerarios.

ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD E INCLUSIÓN (DUA)

Principios DUA aplicados

La unidad didáctica se ha diseñado teniendo en cuenta los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje, con el objetivo de garantizar que todos los alumnos puedan participar, comprender y expresarse de manera significativa. Para ello, se ofrecen múltiples formas de representación, de acción y expresión, y de implicación.

En cuanto a la representación, los contenidos se presentan a través de diferentes formatos: narraciones orales como el mito de Osiris e Isis, imágenes, vídeos breves, mapas, textos adaptados y recursos digitales. Esta variedad permite que cada alumno acceda a la información desde su estilo de aprendizaje y facilita la comprensión de conceptos abstractos como la religión, la organización social o la función del Nilo en la vida egipcia.

Respecto a la acción y expresión, los estudiantes pueden demostrar lo que han aprendido mediante producciones diversas: fichas de investigación, explicaciones orales, creación de mensajes jeroglíficos, resolución de retos cooperativos o participación en la gamificación final. Esta flexibilidad permite que cada alumno encuentre una forma de expresarse en la que se sienta seguro y competente.

En relación con la implicación, se busca que el alumnado se sienta motivado y emocionalmente conectado con la propuesta. La narrativa de Nuba, los retos, la gamificación y el trabajo cooperativo favorecen que los estudiantes se involucren activamente. Además, se ofrecen opciones de elección dentro de los rincones de investigación, lo que aumenta la autonomía y el sentido de pertenencia al proceso.

Medidas ordinarias

Las medidas ordinarias de atención a la diversidad se integran de manera natural en la dinámica de la unidad. Las tareas se adaptan en complejidad y extensión cuando es necesario, permitiendo que todos los alumnos puedan participar sin sentirse sobrepasados. Se utilizan apoyos visuales como esquemas, imágenes, líneas del tiempo o tarjetas de vocabulario, que facilitan la comprensión de los contenidos históricos.

Asimismo, se plantean diferentes niveles de profundización en las actividades de investigación, de modo que los estudiantes con mayor autonomía puedan ampliar información, mientras que aquellos que lo necesiten disponen de materiales más guiados. El trabajo cooperativo también actúa como medida inclusiva, ya que permite que los alumnos se apoyen entre sí y aprendan de manera conjunta, asumiendo roles que se ajustan a sus fortalezas.

Medidas específicas.

En la elaboración de las actividades, se han tenido en cuenta las medidas específicas de los alumnos referidos anteriormente en el apartado de atención a la diversidad.

En caso de que algún otro alumno requiera medidas específicas, se aplicarán de acuerdo con las orientaciones del equipo docente y del departamento de orientación. Estas medidas pueden incluir adaptaciones de acceso, tiempos ampliados, apoyos individualizados o materiales complementarios. El objetivo es garantizar que todos los estudiantes puedan participar en igualdad de condiciones y avanzar en su proceso de aprendizaje.

EVALUACIÓN DEL APRENDIZAJE

Enfoque de la evaluación

La evaluación se concibe como un proceso continuo, formativo y competencial. No se limita a comprobar si el alumnado recuerda determinados contenidos, sino que se centra en observar cómo investiga, cómo coopera, cómo interpreta la información y cómo aplica lo aprendido en situaciones nuevas. La evaluación acompaña al alumnado durante todo el proceso, ofreciendo retroalimentación constante que le permite mejorar y tomar conciencia de sus avances.

Este enfoque responde a la necesidad de valorar no solo el producto final, sino también el camino recorrido: la participación en los rincones, la calidad de las preguntas que formulan, la capacidad para contrastar fuentes o la implicación en la gamificación. La evaluación se convierte así en una herramienta para aprender, no solo para calificar.

Instrumentos de evaluación

Para recoger información sobre el progreso del alumnado se utilizan diferentes instrumentos que permiten obtener una visión amplia y equilibrada de su aprendizaje. Las rúbricas ayudan a valorar la calidad de las investigaciones, la claridad de las explicaciones y la participación en el trabajo cooperativo. Las listas de cotejo permiten comprobar si se han alcanzado determinados criterios de manera clara y objetiva.

La observación sistemática es fundamental en esta unidad, ya que muchas de las competencias se manifiestan en la interacción diaria: cómo se organizan los equipos, cómo resuelven conflictos, cómo formulan hipótesis o cómo afrontan los retos de la gamificación. Finalmente, el diario de aprendizaje permite que los estudiantes reflexionen sobre lo que han descubierto, las dificultades encontradas y las estrategias que han utilizado, favoreciendo la metacognición.

Evaluación del proceso y del producto

El proceso se evalúa a través de la participación activa, la calidad de las preguntas, la implicación en los rincones de investigación y la capacidad para trabajar en equipo. El producto final, tanto el dossier de investigación como la reconstrucción de la Llave

de la Vida, se valora teniendo en cuenta la coherencia, la creatividad, la precisión histórica y la capacidad para comunicar lo aprendido.

Ambas dimensiones, proceso y producto, son igual de importantes, ya que reflejan no solo lo que el alumnado sabe, sino cómo ha llegado a saberlo.

Autoevaluación y coevaluación

La autoevaluación y la coevaluación forman parte esencial de esta unidad. Los estudiantes reflexionan sobre su propio trabajo, identifican sus fortalezas y aspectos a mejorar, y valoran la contribución de sus compañeros dentro del equipo. Este ejercicio favorece la responsabilidad, la empatía y la toma de conciencia sobre el propio aprendizaje, elementos fundamentales para desarrollar la competencia de aprender a aprender.

TEMPORALIZACIÓN

SESIÓN	ACTIVIDAD PRINCIPAL	DESCRIPCIÓN	TIEMPO ESTIMADO
1	Actividades de activación y lectura del mito.	Aparición de Nuba, lectura del mito de Osiris e Isis, identificación del mensaje en jeroglíficos y planteamiento del reto.	10 min introducción Nuba
			20 min lectura y diálogo
			15 min reflexión final
2	Rincones cooperativos.	Inicio de la rotación por los 7 rincones temáticos.	5 min organización
			35 min rotación (2-3 rincones)
			5 min cierre
3	Rincones cooperativos.	Continuación de la rotación por los rincones restantes.	5 min inicio
			35 min rotación (2-3 rincones)
			5 min cierre
4	Cierre de rincones y evaluación.	Finalización de rincones, respuesta al reto inicial y realización de autoevaluación y coevaluación.	15 min completar rincones
			15 min responder al reto
			15 min auto/coevaluación
5	Inicio de la gamificación.		10 min narrativa de Nuba
			30 min retos 1-3

		Presentación de la Llave de la Vida fragmentada y resolución de los primeros retos.	5 min cierre
6	Finalizar la gamificación y reflexión.	Finalización de retos,	20 min finalización de la gamificación
		reconstrucción de la Llave de la Vida, puesta en común y reflexión final.	15 min reflexión grupal sobre la gamificación
			10 min autoevaluación SA2

RECURSOS DIDÁCTICOS

Los recursos utilizados en esta unidad combinan materiales tradicionales y herramientas digitales. Entre los recursos materiales se incluyen cartulinas, rotuladores, tarjetas de rol, fichas de investigación, mapas, imágenes y materiales manipulativos para los rincones. Los recursos digitales se emplean principalmente para la búsqueda de información, utilizando páginas seguras y adaptadas a la edad del alumnado.

Las fuentes de información se seleccionan cuidadosamente para garantizar su accesibilidad y fiabilidad. Se utilizan textos breves, vídeos explicativos y recursos interactivos que permiten que los estudiantes comprendan conceptos complejos de manera sencilla y visual.

TRANSVERSALIDAD Y VALORES

Esta programación didáctica contribuye de manera directa a los principales planes y proyectos educativos del centro, integrando valores, competencias y hábitos que forman parte de la identidad del colegio. El hilo conductor de Nuba y el Árbol del Tiempo facilita esta integración, ya que cada hoja restaurada simboliza también un avance en diferentes ámbitos de la formación del alumnado.

El uso de las TIC está presente a lo largo de la unidad como herramienta habitual de investigación, consulta y creación. Los alumnos trabajan con dispositivos por parejas, lo que favorece la cooperación y el uso responsable de la tecnología. Además, se fomenta el pensamiento crítico ante la información digital y la importancia de la seguridad en línea.

La programación refuerza el PAT mediante actividades cooperativas, dinámicas de grupo y momentos de reflexión que favorecen la convivencia, la comunicación y el desarrollo personal. La narrativa de Nuba ayuda a trabajar valores como la empatía, la responsabilidad y el respeto, esenciales para el bienestar emocional del alumnado. A través del estudio de las civilizaciones y de la metáfora del Árbol del Tiempo, los alumnos reflexionan sobre el cuidado del entorno, la importancia de los recursos naturales y la necesidad de actuar de manera sostenible. Se vinculan contenidos con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, especialmente los relacionados con el medio ambiente y la convivencia.

La unidad incorpora actividades que permiten identificar emociones, regularlas y expresarlas de forma adecuada. El trabajo cooperativo, las rutinas de inicio y cierre y la narrativa favorecen la autoestima, la empatía y la resolución pacífica de conflictos, en coherencia con el plan de salud emocional del centro.

La lectura está presente de forma transversal mediante mitos, textos informativos, fragmentos históricos y pequeñas investigaciones. La historia de Nuba despierta la curiosidad y motiva al alumnado a leer para avanzar en la narrativa, reforzando la comprensión lectora y el gusto por la lectura.

REFLEXIÓN FINAL

Esta unidad didáctica ofrece al alumnado la oportunidad de acercarse al Antiguo Egipto de una forma activa, significativa y motivadora. A través de la investigación, la narrativa y la gamificación, los estudiantes no solo adquieren conocimientos históricos, sino que desarrollan competencias esenciales como la cooperación, la autonomía, la comunicación y el pensamiento crítico.

El valor educativo de esta propuesta radica en que permite comprender el pasado para interpretar mejor el presente, fomenta el respeto hacia otras culturas y despierta la curiosidad por el patrimonio histórico. Además, contribuye de manera directa al perfil de salida del alumnado, ya que promueve la capacidad de aprender de forma autónoma, trabajar en equipo, utilizar fuentes digitales de manera responsable y comunicar información de forma clara y creativa.

APÉNDICES

Apéndice 1. Recursos materiales para las situaciones de aprendizaje.

<https://canva.link/jwx37nm4bn4kwoq>

Apéndice 2. Video gamificación.

<https://canva.link/2vkq8357e5cj6z3>

Apéndice 3. Evaluación y autoevaluación para los docentes y el alumnado

<https://canva.link/a8vx12au03i2556>