



TRABAJO DE FIN DE GRADO

Doble grado de Ciencias de la Actividad Física y el Deporte y Educación Primaria

Programación Didáctica dirigida al 6º curso de Educación
Primaria

La vuelta al mundo en 80 días

Lucía García Martín

Director: Dr. D. Juan Esteban Rodríguez Garrido

Curso: 2025-2026

Fecha: 21 de abril de 2026

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	1
2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN	4
2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	4
2.2. FUNDAMENTACIÓN NORMATIVA	6
3. CONTEXTUALIZACIÓN	9
3.1. CONTEXTO DEL CENTRO EDUCATIVO.....	9
3.2. CONTEXTO SOCIOCULTURAL	10
3.3. CONTEXTO GRUPO-CLASE	11
4. OBJETIVOS	13
4.1. OBJETIVOS DE ETAPA	13
4.2. OBJETIVOS GENERALES TRABAJADOS EN LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA (ANEXO 1)	15
4.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS DE LA PROGRAMACIÓN.....	15
5. COMPETENCIAS	17
5.1. COMPETENCIAS CLAVE	17
5.2. COMPETENCIAS CLAVE EN CADA UNIDAD DIDÁCTICA	18
5.3. PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO	19
5.4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	20
6. METODOLOGÍA	22
6.1. PRINCIPIOS DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA Y MODELOS PEDAGÓGICOS	22
6.1.1. APRENDIZAJE BASADO EN RETOS	22
6.1.2. NARRATIVA TRANSMEDIA Y GAMIFICACIÓN	22
6.1.3. INTRODUCCIÓN DE PENSAMIENTO	23
6.1.4. APRENDIZAJE COOPERATIVO	23
6.2. EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE (DUA) COMO ESTRATEGIA DE INCLUSIÓN	23
6.3. RECURSOS Y ESPACIOS DE APRENDIZAJE	24
6.4. EL PAPEL DE LAS TIC MÁS ALLÁ DEL SOPORTE DIGITAL	24
6.5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS	25
7. CONTENIDOS	26
7.1. INTRODUCCIÓN A LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICAS	26
7.2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	27
7.3. TEMPORALIZACIÓN	28
7.4. TABLA DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA	31

7.5. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA.....	31
8. EVALUACIÓN.....	64
8.1. ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	65
8.2. EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES OPERATIVOS	68
8.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN	68
8.4. CRITERIOS MÍNIMOS EXIGIBLES.....	69
8.5. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA	71
8.6. EVALUACIÓN EN SITUACIONES ESPECIALES Y DIVERSIDAD	72
9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO	73
9.1. APLICACIÓN DEL MARCO DUA: UN VIAJE PARA TODOS.....	73
9.2. MEDIDAS ESPECÍFICAS Y ADAPTACIONES: NO SIGNIFICATIVAS.....	74
9.3. ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN	75
10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES.....	76
10.1.SINERGIA CON EL PLAN DE BILINGÜISMO	76
10.2.IMPULSO A LA CONVIVENCIA ESCOLAR Y LA CONCIENCIA DEMOCRÁTICA	76
10.3.POTENCIACIÓN DE LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA Y DIGITAL.....	77
11. CONCLUSIONES.....	78
12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	80
12.1.BIBLIOGRAFÍA ACADÉMICA.....	80
12.2.LEGISLACIÓN EDUCATIVA	81
12.3.WEBGRAFÍA	82
13. ANEXOS	83
13.1.Anexo 1: Objetivos de etapa según el Decreto 61/2022 trabajados en la programación.....	83
13.2.Anexo 2: Desarrollo de la situación de aprendizaje.....	83
13.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE	83
13.2.2. COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS	85
13.2.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS, OBJETIVOS DE ETAPA Y OBJETIVOS DE LA PROGRAMACIÓN	85
13.2.4. CONTENIDOS Y CONTENIDOS TRANSVERSALES	87
13.2.5. METODOLOGÍA Y RECURSOS	87
13.2.6. DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES.....	88
13.2.7. EVALUACIÓN	90
13.2.8. DISEÑO DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN	92
13.2.9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.....	93
13.2.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.....	94
13.2.11. RECURSOS ELABORADOS	96
13.2.12. CONCLUSIÓN.....	97

1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Fin de Grado tiene como finalidad el diseño de una Programación Didáctica anual para el área de Ciencias Sociales dirigida al alumnado de 6.º curso de Educación Primaria. Dicha programación se contextualiza en la Comunidad de Madrid y se ajusta al marco normativo vigente, especialmente al currículo establecido para esta etapa educativa. La propuesta se concibe desde un enfoque competencial y pretende ofrecer una planificación coherente y estructurada del proceso de enseñanza-aprendizaje a lo largo del curso escolar, integrando contenidos históricos, geográficos, sociales y culturales propios del área.

La etapa de Educación Primaria constituye un periodo clave en el desarrollo integral del alumnado, ya que en estos años se consolidan aprendizajes fundamentales que contribuyen a la formación académica, personal y social de los estudiantes. En este sentido, el área de Ciencias Sociales desempeña un papel especialmente relevante, puesto que permite al alumnado comprender el entorno en el que vive, interpretar los procesos históricos que han configurado la sociedad actual y desarrollar una visión crítica y responsable de la realidad social. A través del estudio de los fenómenos geográficos, históricos y culturales, los estudiantes adquieren herramientas para analizar el mundo desde diferentes perspectivas y para participar activamente en la sociedad como ciudadanos responsables y comprometidos.

En el curso de 6.º de Educación Primaria, el área de Ciencias Sociales adquiere una especial importancia, ya que el alumnado se encuentra en una etapa de maduración cognitiva que le permite comprender procesos históricos y sociales más complejos, así como establecer relaciones entre el pasado y el presente. Además, en este momento educativo se pretende fomentar el pensamiento crítico, la capacidad de análisis y la reflexión sobre los principales

retos del mundo actual, tales como la convivencia democrática, la diversidad cultural o la sostenibilidad del entorno.

Con el objetivo de favorecer un aprendizaje significativo y motivador, esta programación didáctica se articula en torno a una narrativa gamificada inspirada en la obra *La vuelta al mundo en 80 días*, del escritor Julio Verne. A través de esta propuesta, el alumnado se embarca simbólicamente en un viaje por diferentes lugares del mundo, superando retos y misiones que permiten abordar los contenidos curriculares del área de Ciencias Sociales desde una perspectiva dinámica, participativa y contextualizada. Esta narrativa actúa como hilo conductor de todo el proceso educativo, facilitando la conexión entre las distintas unidades de programación didáctica y favoreciendo la implicación del alumnado en su propio aprendizaje.

El uso de la gamificación como estrategia metodológica responde a la necesidad de incorporar enfoques didácticos innovadores que aumenten la motivación y la participación del alumnado. La incorporación de elementos propios del juego, como retos, recompensas, niveles o narrativas, permite generar contextos de aprendizaje más atractivos y favorece la implicación activa de los estudiantes en las actividades propuestas. Asimismo, esta programación integra otras metodologías activas como el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en retos y el uso de herramientas digitales, con el objetivo de promover un aprendizaje más participativo, autónomo y significativo.

La propuesta didáctica se desarrolla en el Colegio Blanca de Castilla, un centro educativo situado en la ciudad de Madrid que se caracteriza por promover una educación integral basada en valores humanos, sociales y cristianos. El centro fomenta la participación activa del alumnado en su proceso de aprendizaje y apuesta por metodologías que favorezcan el

desarrollo de competencias, el trabajo cooperativo y la formación en valores como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad. En este contexto educativo, la presente programación didáctica pretende contribuir al desarrollo de una ciudadanía crítica, responsable y comprometida con su entorno social.

A lo largo de este trabajo se presentan los diferentes elementos que conforman la programación didáctica, incluyendo la fundamentación teórica y normativa, la contextualización del centro y del grupo de alumnos, los objetivos educativos, las competencias que se pretenden desarrollar, los saberes básicos del área, la metodología empleada, la temporalización de las unidades didácticas, así como los criterios e instrumentos de evaluación. Asimismo, se incorporan propuestas de atención a la diversidad con el fin de garantizar una educación inclusiva que permita atender a las necesidades y características de todo el alumnado.

En definitiva, este Trabajo de Fin de Grado pretende ofrecer una propuesta educativa coherente, innovadora y contextualizada que contribuya a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Sociales en Educación Primaria, promoviendo un aprendizaje significativo que permita al alumnado comprender mejor el mundo que le rodea y participar de manera activa y responsable en la sociedad.

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICO-NORMATIVA DE LA PROGRAMACIÓN

2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La enseñanza de las Ciencias Sociales en Educación Primaria tiene como finalidad facilitar al alumnado la comprensión del entorno social, histórico, geográfico y cultural en el que vive. A través del estudio de estos contenidos, los estudiantes desarrollan herramientas para interpretar la realidad, comprender los procesos históricos que han configurado la sociedad actual y participar de manera activa y responsable en la vida democrática. En este sentido, el aprendizaje de las Ciencias Sociales contribuye al desarrollo del pensamiento crítico, la conciencia social y el respeto hacia la diversidad cultural, permitiendo al alumnado construir una visión más amplia del mundo y de su papel dentro de él.

Durante la etapa de Educación Primaria se establecen las bases del desarrollo cognitivo, social y emocional del alumnado. En este periodo educativo los estudiantes comienzan a desarrollar habilidades de razonamiento, análisis y reflexión que les permiten comprender fenómenos sociales y establecer relaciones entre acontecimientos históricos, espacios geográficos y realidades culturales. Por ello, la enseñanza de las Ciencias Sociales debe plantearse desde un enfoque pedagógico que favorezca la participación activa del alumnado, la reflexión crítica y la construcción significativa del conocimiento.

En los últimos años, la investigación educativa ha destacado la importancia de aplicar metodologías activas en el aula con el objetivo de mejorar la motivación del alumnado y favorecer aprendizajes más significativos. Según Torres (2022), las metodologías activas sitúan al alumnado en el centro del proceso educativo y promueven su participación directa en la construcción del conocimiento mediante actividades de investigación, resolución de problemas y trabajo colaborativo. Este tipo de enfoques metodológicos favorece el

desarrollo de habilidades cognitivas y sociales, al tiempo que fomenta la autonomía del alumnado en su proceso de aprendizaje.

Entre las metodologías activas que se emplean en esta programación didáctica destaca el aprendizaje cooperativo. Este enfoque se basa en la organización del alumnado en pequeños grupos de trabajo en los que los estudiantes colaboran para alcanzar objetivos comunes, compartiendo responsabilidades y ayudándose mutuamente en la realización de las tareas. El aprendizaje cooperativo favorece el desarrollo de habilidades sociales, mejora la comunicación entre los estudiantes y fomenta valores como el respeto, la responsabilidad y la solidaridad.

Asimismo, esta programación incorpora elementos de gamificación como estrategia metodológica para aumentar la motivación y la implicación del alumnado en el proceso de aprendizaje. La gamificación consiste en la aplicación de elementos propios del juego — como retos, recompensas, niveles o narrativas— en contextos educativos con el objetivo de incrementar la participación y el compromiso de los estudiantes (Guillén Ros, 2025). La utilización de dinámicas lúdicas en el aula permite crear entornos de aprendizaje más atractivos, favoreciendo que los estudiantes se impliquen activamente en la adquisición de nuevos conocimientos.

En la presente programación didáctica, la gamificación se articula a través de una narrativa inspirada en la obra *La vuelta al mundo en 80 días*, de Julio Verne. A lo largo del curso escolar, el alumnado participa en un viaje simbólico por distintos lugares del mundo en el que cada destino representa una unidad didáctica y un conjunto de retos de aprendizaje relacionados con los contenidos del área de Ciencias Sociales. Esta narrativa permite

conectar los contenidos curriculares con una experiencia educativa coherente y motivadora, favoreciendo la continuidad del aprendizaje a lo largo del curso.

Por otro lado, la programación se apoya también en los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), un enfoque pedagógico que propone la creación de entornos educativos flexibles capaces de atender a la diversidad del alumnado. El DUA plantea la necesidad de ofrecer múltiples formas de representación de la información, diferentes formas de expresión del aprendizaje y diversas estrategias de motivación que permitan a todos los estudiantes participar activamente en el proceso educativo, independientemente de sus características o necesidades individuales.

En conjunto, la combinación de metodologías activas, estrategias de gamificación y principios de inclusión educativa permite diseñar una propuesta didáctica innovadora que favorece el desarrollo integral del alumnado y promueve un aprendizaje significativo en el área de Ciencias Sociales.

2.2. FUNDAMENTACIÓN NORMATIVA

La presente programación didáctica se desarrolla dentro del marco legislativo que regula el sistema educativo español y, de forma específica, la etapa de Educación Primaria en la Comunidad de Madrid. La normativa educativa constituye el marco de referencia que orienta el diseño curricular, la selección de contenidos, la metodología didáctica y los procedimientos de evaluación del proceso de enseñanza-aprendizaje. Como señala Zabalza (2016), la programación docente no es solo un requisito administrativo, sino una herramienta de profesionalidad que garantiza el derecho del alumnado a una oferta educativa coherente y de calidad, permitiendo aterrizar las prescripciones legales en la realidad del aula.

En primer lugar, a nivel estatal, la programación se fundamenta en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). Esta ley establece los principios generales del sistema educativo español y promueve un modelo educativo basado en el desarrollo de competencias, el aprendizaje significativo y la inclusión educativa. Al respecto, Escudero (2021) sostiene que el enfoque competencial introducido por la normativa vigente exige una reconfiguración de la práctica docente, donde el aprendizaje debe trascender lo memorístico para convertirse en una capacidad funcional de actuación ante situaciones complejas.

A partir de esta ley orgánica se desarrolla el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. Este real decreto define los elementos fundamentales del currículo para esta etapa educativa, entre los que se encuentran los objetivos de etapa, las competencias clave, las competencias específicas de cada área, los criterios de evaluación y los saberes básicos. En el área de Ciencias Sociales, establece una organización curricular orientada a favorecer la comprensión del entorno social, geográfico e histórico, así como el desarrollo del pensamiento crítico.

En el ámbito autonómico, la presente programación se ajusta al Decreto 61/2022, de 13 de julio, de la Comunidad de Madrid, por el que se establece la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria en dicha comunidad. Este decreto concreta los elementos curriculares estatales y establece los contenidos y criterios de evaluación específicos para Madrid. Esta concreción autonómica responde a lo que Gimeno Sacristán (2015) define como el currículo en acción, donde la normativa proporciona el marco de legitimidad para que el docente diseñe experiencias de aprendizaje contextualizadas y significativas.

Además de la normativa estatal y autonómica, el diseño tiene en cuenta los documentos institucionales del Colegio Blanca de Castilla, como el Proyecto Educativo de Centro y el Plan de Convivencia. En conjunto, este marco garantiza que la programación se ajuste a los principios vigentes y responda a las necesidades formativas del alumnado.

3. CONTEXTUALIZACIÓN

3.1. CONTEXTO DEL CENTRO EDUCATIVO

La presente programación didáctica está diseñada para su posible aplicación en el Colegio Blanca de Castilla, centro educativo concertado situado en el distrito de Chamberí, en la ciudad de Madrid. El centro pertenece a la red de colegios de ideario cristiano y orienta su proyecto educativo hacia la formación integral del alumnado, combinando el desarrollo académico con la educación en valores personales, sociales y éticos.

El proyecto educativo del centro se fundamenta en la promoción de una educación que favorezca el desarrollo intelectual, emocional y social del alumnado. Para ello, se fomenta un clima de convivencia basado en el respeto, la responsabilidad y la cooperación entre los miembros de la comunidad educativa. Asimismo, el colegio promueve la participación activa del alumnado en su propio proceso de aprendizaje, favoreciendo el desarrollo del pensamiento crítico y la autonomía personal.

En el ámbito pedagógico, el centro apuesta por la incorporación progresiva de metodologías activas que permitan al alumnado asumir un papel protagonista en el proceso educativo. Estas metodologías incluyen el aprendizaje cooperativo, el trabajo por proyectos, el uso de herramientas digitales y la integración de propuestas didácticas que conecten el aprendizaje escolar con la realidad del entorno.

El centro cuenta con diferentes recursos educativos que facilitan el desarrollo de estas metodologías, entre los que destacan aulas equipadas con recursos tecnológicos, biblioteca escolar, espacios destinados al trabajo colaborativo y diferentes proyectos educativos que fomentan la participación del alumnado. Entre ellos se encuentran el Plan Lector, el Plan de

Convivencia y el Plan de Integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, que influyen directamente en el diseño y desarrollo de la presente programación didáctica.

3.2. CONTEXTO SOCIOCULTURAL

El centro se encuentra situado en el distrito de Chamberí, una zona céntrica de la ciudad caracterizada por un entorno urbano consolidado y con un nivel socioeconómico medio y medio-alto. Este contexto sociocultural se refleja en un alto grado de implicación de las familias en la vida escolar, lo que favorece una relación fluida entre el centro educativo y la comunidad educativa.

La participación de las familias en el proceso educativo constituye un elemento relevante para el desarrollo académico y personal del alumnado, ya que contribuye a reforzar los hábitos de estudio, la motivación hacia el aprendizaje y el desarrollo de actitudes positivas hacia la educación.

Asimismo, la ubicación del centro en la ciudad de Madrid ofrece numerosas oportunidades educativas relacionadas con el acceso a instituciones culturales, espacios históricos, museos y recursos educativos que pueden complementar el aprendizaje desarrollado en el aula. La riqueza cultural y patrimonial de la ciudad permite integrar en el proceso de enseñanza-aprendizaje experiencias que acerquen al alumnado al conocimiento del entorno social, cultural e histórico en el que viven.

Este contexto urbano favorece también el uso de recursos digitales y tecnológicos dentro del aula, así como el desarrollo de propuestas educativas innovadoras que permitan conectar

los contenidos curriculares con la realidad cotidiana del alumnado. En este sentido, la programación didáctica se plantea desde un enfoque que busca relacionar los contenidos de Ciencias Sociales con el contexto social y cultural del alumnado, promoviendo una comprensión más significativa de los fenómenos geográficos, históricos y sociales.

3.3. CONTEXTO GRUPO-CLASE

La programación didáctica se dirige a un grupo de 6.º curso de Educación Primaria, formado aproximadamente por 25 alumnos y alumnas con edades comprendidas entre los 11 y los 12 años. Se trata de un grupo heterogéneo en cuanto a ritmos de aprendizaje, intereses y estilos cognitivos, lo que requiere la adopción de estrategias metodológicas que permitan atender a la diversidad del alumnado y favorecer su participación activa en el proceso de aprendizaje.

En esta etapa educativa, el alumnado se encuentra en una fase de desarrollo cognitivo que le permite comprender conceptos cada vez más complejos relacionados con la organización social, la historia y la geografía. Además, comienzan a desarrollar una mayor capacidad de análisis, reflexión crítica y comprensión de las relaciones entre distintos fenómenos sociales e históricos.

No obstante, dentro del grupo pueden existir diferentes niveles de competencia académica, así como alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo relacionadas con dificultades de aprendizaje, problemas de atención o distintos ritmos de adquisición de los contenidos. Por este motivo, la programación contempla la aplicación de medidas metodológicas inclusivas, como el aprendizaje cooperativo, la diversificación de actividades y el uso de recursos visuales y digitales que faciliten la comprensión de los contenidos.

Asimismo, se pretende fomentar la motivación del alumnado mediante el uso de propuestas didácticas basadas en metodologías activas, que permitan transformar el aprendizaje en una experiencia dinámica y significativa. De esta manera, el alumnado participa de forma activa en la construcción de su propio conocimiento, desarrollando no solo contenidos conceptuales, sino también habilidades sociales, comunicativas y de pensamiento crítico.

4. OBJETIVOS

4.1. OBJETIVOS DE ETAPA

El diseño de la presente programación didáctica emana directamente de las metas institucionales recogidas en el Artículo 5 del Decreto 61/2022, de 13 de julio, por el que se establece el currículo de Educación Primaria para la Comunidad de Madrid. Con el fin de garantizar una planificación de excelencia, se ha procedido a una concreción curricular sistemática (ver tabla adjunta 4.2) que asegura una trazabilidad bidireccional entre las situaciones de aprendizaje y el Perfil de Salida del alumnado.

Como eje vertebrador de la propuesta, sobresale el Objetivo H, orientado al conocimiento y valoración de las Ciencias Sociales, la Geografía y la Historia. Dado que nuestra expedición pedagógica analiza hitos que abarcan desde la ingeniería logística del Canal de Suez hasta la vanguardia tecnológica de Silicon Valley, las 15 Unidades de Programación Didáctica (UPD) están intrínsecamente ligadas a este precepto. No obstante, para alcanzar la excelencia en el diseño, esta programación trasciende la mera adquisición conceptual y se fundamenta en tres dimensiones transversales:

- Dimensión ética y social (Objetivos A, B, C y D)

El alumnado no participa como un espectador pasivo, sino como un agente activo del *Reform Club*, lo que demanda un ejercicio constante de la responsabilidad individual (Objetivo B) y la interdependencia positiva en el trabajo cooperativo (Objetivo C). Es imperativo destacar el Objetivo A, cuya implementación es crítica en unidades como la de

Bruselas (UPD 3) o la ONU (UPD 12). En estas etapas, la resolución pacífica de conflictos y el respeto a los Derechos Humanos se abordan mediante metodologías de simulación parlamentaria, transformando valores abstractos en conductas ciudadanas tangibles.

- Dimensión de alfabetización digital y crítica (Objetivo E)

En una era de sobreinformación, el Objetivo E se erige como un pilar fundamental. Esta programación ha vinculado dicho objetivo a aquellas unidades que exigen una curaduría de contenidos y una investigación digital exhaustiva (UPD 2, 6, 9 y 14). Se fomenta así el uso crítico de las tecnologías de la información, capacitando al alumnado para contrastar fuentes geohistóricas y evitar el uso meramente instrumental de los dispositivos.

- Dimensión de Identidad, Patrimonio y Sostenibilidad (Objetivo I)

Finalmente, el Objetivo I actúa como la brújula axiológica del proyecto. A través de la narrativa transatlántica, el alumnado desarrolla una sensibilidad estética y cívica hacia el patrimonio natural y artístico. Este objetivo se ha integrado en el 80% de la planificación anual (destacando la UPD 11 en el Gran Cañón o la UPD 13 en el Atlántico), permitiendo que el estudiante reconozca la herencia cultural como un legado vivo cuya preservación es una responsabilidad global compartida.

En conclusión, esta propuesta no se limita a la instrucción en Ciencias Sociales; a través de la relectura didáctica de la obra de Julio Verne, se logra una convergencia armónica entre los saberes básicos y los objetivos de etapa que la normativa vigente y la sociedad contemporánea demandan.

4.2. OBJETIVOS GENERALES TRABAJADOS EN LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA (ANEXO 1)

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

4.3. OBJETIVOS DIDÁCTICOS DE LA PROGRAMACIÓN

El objetivo general que orienta esta programación didáctica es favorecer la comprensión de los principales procesos históricos, sociales y geográficos de la Edad Contemporánea, especialmente en relación con la historia reciente de España y su contexto europeo, promoviendo el desarrollo del pensamiento crítico, la participación activa del alumnado y la valoración del patrimonio histórico y cultural.

A partir de este objetivo general, se plantean los siguientes objetivos didácticos:

1. Conocer los principales acontecimientos y procesos históricos de la Edad Contemporánea, prestando especial atención a la historia reciente de España.
2. Comprender la evolución de la sociedad a lo largo del tiempo, identificando los cambios políticos, sociales y económicos más relevantes.

3. Analizar la organización política y territorial de España y de la Unión Europea, reconociendo el funcionamiento básico de las instituciones democráticas.
4. Identificar los principales elementos del espacio geográfico y su influencia en la vida de las sociedades humanas.
5. Desarrollar habilidades de búsqueda, selección y análisis de información procedente de diferentes fuentes, incluidas las digitales.
6. Fomentar el interés por el conocimiento histórico y geográfico como herramienta para comprender la realidad social actual.
7. Valorar la importancia del patrimonio histórico, cultural y artístico como parte fundamental de la identidad colectiva.
8. Desarrollar habilidades de trabajo cooperativo, comunicación y participación en actividades grupales.
9. Promover actitudes de respeto hacia la diversidad cultural, social y territorial.
10. Utilizar recursos digitales y tecnológicos de forma responsable como herramienta de aprendizaje e investigación.

5. COMPETENCIAS

5.1. COMPETENCIAS CLAVE

Las competencias clave constituyen uno de los elementos fundamentales del currículo establecido por la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre (LOMLOE) y desarrollado en el Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, así como en el Decreto 61/2022, de 13 de julio, de la Comunidad de Madrid. Estas competencias representan el conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que el alumnado debe desarrollar a lo largo de la etapa educativa para poder afrontar con éxito los retos personales, sociales y profesionales de la sociedad actual.

En la presente programación didáctica se realiza una selección fundamentada de aquellas competencias clave que se consideran más directamente relacionadas con el área de Ciencias Sociales y con la metodología gamificada propuesta, evitando una simple enumeración de todas ellas y priorizando aquellas que realmente se desarrollan de forma significativa a lo largo del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Las competencias clave trabajadas en la unidad didáctica propuesta y su forma de trabajarlas es la siguiente:

COMPETENCIA EN COMUNICACIÓN LINGÜÍSTICA (CCL)
Esta competencia destaca en el área de las Ciencias Sociales, ya que es un área que implica la comprensión, interpretación y producción de diferentes tipos de textos, tanto orales como escritos, relacionados con contenidos históricos, geográficos y sociales.
A través de actividades como exposiciones orales, debates, análisis de documentos históricos o elaboración del cuaderno de bitácora del viaje, el alumnado desarrolla su capacidad para expresar ideas, argumentar opiniones y comprender información compleja.

COMPETENCIA DIGITAL (CD)

Esta competencia es especialmente relevante en el desarrollo de esta programación didáctica, ya que el alumnado utiliza herramientas digitales para buscar información, elaborar trabajos y acceder a recursos educativos en línea, lo que favorece el desarrollo de habilidades relacionadas con el uso responsable, crítico y creativo de las tecnologías de la información y la comunicación.

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

Esta competencia ocupa un lugar central en esta propuesta didáctica. La metodología basada en la gamificación y el aprendizaje cooperativo fomenta la participación activa del alumnado, la autorregulación del aprendizaje, la reflexión sobre el propio proceso educativo y la capacidad para trabajar en equipo, aspectos fundamentales para el desarrollo integral del estudiante.

COMPETENCIA CIUDADANA (CC)

Esta competencia, se trabaja de manera significativa. Está especialmente vinculada a los contenidos relacionados con la organización política, la democracia, los derechos humanos y la ciudadanía global. A través del análisis de procesos históricos y sociales, el alumnado desarrolla una comprensión crítica de la sociedad y adquiere valores de respeto, convivencia y participación democrática.

COMPETENCIA EN CONCIENCIA Y EXPRESIÓN CULTURALES (CCEC)

Esta competencia se fomenta a lo largo de la programación didáctica mediante el conocimiento y valoración del patrimonio histórico, artístico y cultural, así como a través del análisis de diferentes manifestaciones culturales presentes en la historia y en la sociedad actual.

En conjunto, el desarrollo de estas competencias se lleva a cabo de manera integrada a través de las diferentes unidades didácticas, actividades y proyectos planteados en la programación, contribuyendo así al desarrollo integral del alumnado.

5.2. COMPETENCIAS CLAVE EN CADA UNIDAD DIDÁCTICA

Las competencias clave se trabajan de manera transversal a lo largo de toda la programación didáctica, aunque cada unidad de programación didáctica incide de forma más específica en determinadas competencias en función de los contenidos y actividades propuestas.

A continuación, se presenta una relación de las principales competencias clave que se desarrollan en cada una de las unidades didácticas:

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

Esta distribución permite observar cómo las competencias se desarrollan de forma progresiva a lo largo del curso, integrándose en los distintos contenidos y actividades propuestas.

5.3. PERFIL DE SALIDA DEL ALUMNADO

El perfil de salida del alumnado al finalizar la Educación Primaria constituye el referente que orienta el desarrollo de las competencias clave a lo largo de toda la etapa educativa. Este perfil, establecido en la normativa curricular vigente, define las competencias que el alumnado debe haber adquirido al finalizar la educación obligatoria para poder desenvolverse de forma autónoma, responsable y crítica en la sociedad.

En el marco de esta programación didáctica, el perfil de salida se trabaja especialmente a través del desarrollo de capacidades relacionadas con la comprensión de los procesos históricos y sociales, el pensamiento crítico, la participación democrática y el respeto hacia la diversidad cultural.

Asimismo, se fomenta la capacidad del alumnado para analizar información procedente de distintas fuentes, expresar opiniones fundamentadas, trabajar de manera cooperativa y utilizar las tecnologías digitales de forma responsable. Todo ello contribuye a formar ciudadanos capaces de comprender la realidad social en la que viven y de participar activamente en ella.

De esta manera, la programación didáctica no solo se centra en la adquisición de conocimientos propios del área de Ciencias Sociales, sino también en el desarrollo de competencias que permitan al alumnado afrontar los retos del mundo actual desde una perspectiva crítica, responsable y comprometida.

5.4. COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

Las competencias específicas del área de Ciencias Sociales establecidas en el Decreto 61/2022 de la Comunidad de Madrid hacen referencia a las capacidades que el alumnado debe desarrollar a través del aprendizaje de los contenidos propios de la materia.

Estas competencias específicas permiten concretar el desarrollo de las competencias clave dentro del área, relacionando los saberes básicos con los criterios de evaluación y con las situaciones de aprendizaje.

Entre las competencias específicas que se trabajan en esta programación didáctica destacan las siguientes:

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.

2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.
3. Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.
4. Reconocer y valorar la pluralidad mostrando empatía y respeto por otras culturas para contribuir a la mejora de una sociedad en continua transformación y al logro de los valores de integración europea.
5. Participar en el entorno y la vida social de forma eficaz y constructiva desde el respeto a los valores democráticos, los derechos humanos y de la infancia y los principios y valores de la Constitución española y la Unión Europea, valorando la función del Estado y sus instituciones en el mantenimiento de la paz y la seguridad ciudadana.

El desarrollo de estas competencias específicas se lleva a cabo a través de actividades de investigación, análisis de documentos históricos, elaboración de trabajos cooperativos, debates y proyectos relacionados con los contenidos de la programación.

6. METODOLOGÍA

La metodología de esta programación se aleja de la transmisión pasiva para situar al alumno de 6º de Primaria en el centro de una arquitectura de aprendizaje inmersiva. Dado que este curso supone el cierre de la etapa, se busca una transición hacia la autonomía de Secundaria mediante un enfoque socioconstructivista y crítico.

6.1. PRINCIPIOS DE INTERVENCIÓN EDUCATIVA Y MODELOS PEDAGÓGICOS

6.1.1. APRENDIZAJE BASADO EN RETOS

En lugar del ABP tradicional, esta programación adopta el Aprendizaje Basado en Retos (CBL) propuesto por Nichols y Cator (2008). Los alumnos no solo realizan un proyecto, sino que deben resolver problemas del mundo real que Phileas Fogg encuentra en su viaje moderno: sostenibilidad en los océanos, desigualdades demográficas en Asia o la organización democrática en Europa. Según Apple Education (2011), este modelo aumenta la relevancia de los contenidos al conectarlos con problemas globales.

6.1.2. NARRATIVA TRANSMEDIA Y GAMIFICACIÓN

Siguiendo a Brian Burke (2014), la gamificación se define como el uso del diseño de experiencias para digitalizar y motivar comportamientos. Esta programación utiliza una narrativa transmedia (Jenkins, 2006), donde la historia de Julio Verne se expande a través de diferentes plataformas (cartas físicas, códigos QR en el aula y mapas digitales). Los alumnos no solo leen sobre el viaje; ellos son la Sociedad Geográfica, lo que genera un "*engagement*" profundo mediante mecánicas de progresión y retroalimentación inmediata.

6.1.3. INTRODUCCIÓN DE PENSAMIENTO

Para cumplir con el Decreto 61/2022, integraremos el modelo de Robert Swartz (2008). Utilizaremos "organizadores gráficos" y "mapas de pensamiento" para que el alumnado aprenda a comparar civilizaciones, analizar causas-consecuencias históricas y tomar decisiones fundamentadas, movilizand así procesos cognitivos de orden superior.

6.1.4. APRENDIZAJE COOPERATIVO

Utilizaremos el modelo de Johnson & Johnson (2014) sobre el aprendizaje cooperativo, pero adaptado a la madurez de 6º. Se implementará la técnica del "Rompecabezas" (Jigsaw) de Aronson, donde cada miembro del equipo se convierte en "experto" en un área (clima, economía, historia) para luego enseñar a sus compañeros. Esto garantiza que la "Vuelta al mundo" sea un éxito compartido y no individual.

6.2. EL DISEÑO UNIVERSAL PARA EL APRENDIZAJE (DUA) COMO ESTRATEGIA DE INCLUSIÓN

Siguiendo el marco del CAST (2018) y la normativa madrileña, la programación se construye desde la flexibilidad. No se adapta a posteriori, sino que se diseña originalmente para todos:

- **Representación:** Los contenidos de Ciencias Sociales se presentan en formatos duales (visual/auditivo) utilizando herramientas como infografías dinámicas y podcasts históricos.
- **Acción y expresión:** Se permite que el producto final de las SdA sea diverso, desde un debate parlamentario hasta la creación de un mapa cartográfico digital.

6.3. RECURSOS Y ESPACIOS DE APRENDIZAJE

Para transformar el aula en el "Reform Club" de Londres y los diversos destinos, contaremos con:

1. **Recursos analógicos:** El "Pasaporte de Competencias", brújulas, facsímiles de periódicos del siglo XIX y mapas de gran escala.
2. **Recursos ambientales:** Creación de un "Córner de Geopolítica" donde se exponen noticias actuales vinculadas a los países visitados en la programación.

6.4. EL PAPEL DE LAS TIC MÁS ALLÁ DEL SOPORTE DIGITAL

En el último año de Primaria, las TIC deben servir para la creación de contenido, no solo para el consumo. Según el modelo TPACK (Mishra y Koehler, 2006), integraremos la tecnología de forma que el conocimiento tecnológico, pedagógico y del contenido se solapen:

- **Geolocalización y SIG:** Uso de herramientas de cartografía digital para trazar rutas y analizar capas de datos climáticos y demográficos.
- **Realidad extendida:** Empleo de visores para explorar el patrimonio artístico y natural de los continentes sin salir del aula.
- **Proyectos (5% del tiempo lectivo):** Un mínimo del 5% del horario se destinará al proyecto "Crónicas del meridiano". Los alumnos producirán micro-documentales utilizando editores de vídeo, trabajando la expresión oral y la síntesis de información histórica.

6.5. ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS

Se programarán salidas estratégicas alineadas con el currículo de Madrid:

- **Visita al Museo Arqueológico Nacional:** Para trabajar la Edad Contemporánea.
- **Taller en la Real Sociedad Geográfica:** Para comprender la evolución de la cartografía y el impacto de los descubrimientos.

7. CONTENIDOS

7.1. INTRODUCCIÓN A LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICAS

La presente programación didáctica está formada por 15 unidades de programación didáctica diseñadas para desarrollarse a lo largo de un curso escolar en el área de Ciencias Sociales en Educación Primaria.

Estas unidades se plantean a partir de una metodología activa basada en la gamificación y el Aprendizaje Basado en Retos (ABR), con el objetivo de favorecer un aprendizaje significativo y motivador para el alumnado. A través de diferentes retos y situaciones de aprendizaje, los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

Los contenidos abordados en esta programación se centran en aspectos geográficos, históricos, culturales y sociales, permitiendo al alumnado comprender la diversidad del mundo actual y la interconexión entre diferentes territorios y sociedades.

Cada unidad didáctica presenta una situación de aprendizaje contextualizada, en la que los alumnos deberán investigar, analizar información y resolver retos relacionados con los contenidos de las Ciencias Sociales. De esta manera, se promueve el desarrollo de competencias clave como el pensamiento crítico, la cooperación, la comunicación y la autonomía en el aprendizaje.

7.2. CONTEXTUALIZACIÓN DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

La contextualización de las 15 unidades de programación didáctica se basa en una propuesta gamificada cuyo hilo conductor es un viaje alrededor del mundo. A lo largo de este recorrido, el alumnado visitará diferentes ciudades y espacios geográficos que servirán como punto de partida para trabajar contenidos relacionados con la geografía, la historia, la cultura y la organización social de diferentes territorios.

Durante este viaje, los alumnos irán descubriendo distintos lugares del mundo como Londres, París, Bruselas, Hong Kong o Nueva York, lo que permitirá abordar contenidos relacionados con instituciones internacionales, comercio mundial, paisajes naturales, diversidad cultural o procesos históricos relevantes.

Para desarrollar esta experiencia de aprendizaje, los estudiantes contarán con un cuaderno de viaje, en el que recogerán las actividades, retos y reflexiones realizadas durante cada una de las unidades didácticas. Además, cada etapa del viaje permitirá a los alumnos obtener un nuevo aprendizaje que contribuirá a completar su recorrido global.

Las actividades propuestas se desarrollarán tanto de manera individual como en grupos cooperativos, fomentando la participación activa, la investigación y el trabajo en equipo. Asimismo, se utilizarán recursos como mapas, materiales audiovisuales, presentaciones digitales y actividades prácticas que favorecerán la comprensión de los contenidos.

De esta forma, se pretende que el alumnado no solo adquiera conocimientos sobre diferentes lugares del mundo, sino que también comprenda la interconexión existente entre los distintos territorios y sociedades, desarrollando una visión global del mundo actual.

En esta programación didáctica se desarrollará de manera más detallada una de las unidades de programación didáctica, donde se describirán las sesiones, actividades y recursos utilizados para su implementación en el aula.

7.3. TEMPORALIZACIÓN

Esta programación didáctica se desarrollará a lo largo del curso escolar completo, desde el mes de septiembre hasta junio, siguiendo el calendario escolar establecido por la Comunidad de Madrid.

La asignatura de Ciencias Sociales se impartirá con una frecuencia aproximada de dos sesiones semanales, lo que permitirá desarrollar las diferentes unidades didácticas a lo largo de los tres trimestres del curso.

Los contenidos de esta programación didáctica se estructuran a lo largo de las quince unidades de programación didáctica planteadas y están orientados al desarrollo de los saberes básicos del área de Ciencias Sociales en Educación Primaria, de acuerdo con lo establecido en el currículo vigente.

A través del hilo conductor del viaje por diferentes lugares del mundo, el alumnado trabajará contenidos relacionados con la geografía, la historia, la organización social, la diversidad cultural y la interconexión entre territorios, lo que permitirá desarrollar una visión global del mundo actual.

En primer lugar, se abordarán contenidos relacionados con la localización geográfica y el conocimiento del espacio europeo, analizando diferentes ciudades y regiones representativas como Londres, París o los Alpes. Estos contenidos permitirán al alumnado

desarrollar habilidades de orientación espacial, interpretación de mapas y comprensión de los paisajes naturales.

Posteriormente, se trabajarán contenidos vinculados con la diversidad cultural y los procesos históricos, analizando distintos contextos sociales y culturales como los de la India o Japón. De este modo, los estudiantes podrán comprender cómo la historia y la cultura influyen en la organización de las sociedades actuales.

Asimismo, la programación incluye contenidos relacionados con la globalización y las relaciones internacionales, analizando fenómenos como el comercio mundial, las instituciones internacionales o la cooperación entre países. Estos contenidos permiten que el alumnado comprenda la interdependencia existente entre diferentes territorios y sociedades.

Finalmente, se abordarán contenidos relacionados con el medio natural y la sostenibilidad, promoviendo la reflexión sobre la importancia de la conservación del entorno y el respeto hacia el medio ambiente.

En conjunto, los contenidos de esta programación didáctica buscan favorecer el desarrollo de una ciudadanía crítica, responsable y comprometida, capaz de comprender la diversidad del mundo y participar activamente en la sociedad.

La distribución de las unidades didácticas será la siguiente:

PRIMER TRIMESTRE	
LOCALIZACIÓN GEOGRÁFICA Y EL CONOCIMIENTO DEL ESPACIO EUROPEO	
UNIDAD 1	S.1 a S.3
UNIDAD 2	S.4 a S.6
UNIDAD 3	S.7 a S.9
UNIDAD 4	S.10 a S.11
DIVERSIDAD CULTURAL Y PROCESOS HISTÓRICOS	
UNIDAD 5	S.12 a S.13
SEGUNDO TRIMESTRE	
UNIDAD 6	S.14 a S.16
UNIDAD 7	S.17 a S.19
GLOBALIZACIÓN Y RELACIONES INTERNACIONALES	
UNIDAD 8	S.20 a S.22
UNIDAD 9	S.23 a S.25
UNIDAD 10	S.26 a S.27
TERCER TRIMESTRE	
MEDIO NATURAL Y SOSTENIBILIDAD	
UNIDAD 11	S.28 a S.29
GLOBALIZACIÓN Y RELACIONES INTERNACIONALES	
UNIDAD 12	S.30 a S.31
UNIDAD 13	S.32 a S.33
SÍNTESIS Y APLICACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	
UNIDAD 14	S.34
UNIDAD 15	S.35

7.4. TABLA DE LAS UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

UNIDAD 1	Londres: El inicio del reto
UNIDAD 2	París: La ciudad de las luces
UNIDAD 3	Bruselas: El corazón político
UNIDAD 4	Los Alpes: Supervivencia extrema
UNIDAD 5	Suez: El gran canal
UNIDAD 6	Bombay: Tradición y cambio
UNIDAD 7	Calcuta: La huella del pasado
UNIDAD 8	Hong Kong: Mercados globales
UNIDAD 9	Yokohama: Tecnología y futuro
UNIDAD 10	San Francisco: El Nuevo Mundo
UNIDAD 11	El Gran Cañón: Rocas e Historia
UNIDAD 12	Nueva York: La ONU
UNIDAD 13	Atlántico: El naufragio del tiempo
UNIDAD 14	Regreso a Londres: El balance
UNIDAD 15	The Reform Club: Proyecto final

7.5. UNIDADES DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA

UNIDAD 1: Londres: El inicio del reto			
Trimestre	1er Trimestre	Nº de sesiones	6
Fecha	S.1 a S.3		
Situación de aprendizaje	<p>The Reform Club: ¿Aceptas el desafío?</p> <p>¡Bienvenidos a la aventura de vuestras vidas! En el corazón de un Londres neblinoso, el club más exclusivo de la ciudad nos ha lanzado un reto: demostrar que somos capaces de cartografiar y entender el mundo moderno en solo 80 sesiones.</p> <p>Para empezar este cuaderno de bitácora, los alumnos, convertidos en expedicionarios, deberán situar su punto de partida. El reto inicial consiste en investigar la posición geográfica de Europa y el Reino Unido,</p>		

	<p>analizando cómo su ubicación marítima influyó en que Londres fuera el centro del mundo en el siglo XIX. Tras localizar los puntos clave en mapas físicos y políticos, los equipos cooperativos deberán diseñar la logística inicial de la ruta, comparando distancias y husos horarios. El producto final de esta situación será la "Licencia de Expedicionario", donde justificarán por qué Europa es el continente de inicio basándose en su relieve y fronteras, reflexionando sobre cómo la geografía condiciona los grandes viajes de la historia.</p>	
Competencias específicas		Competencias clave
1		CCL
4		CD
5		CPSAA
		CC
Objetivos de la unidad	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación
<ul style="list-style-type: none"> - Localizar espacialmente el continente europeo y el Reino Unido utilizando globos terráqueos, mapas físicos y políticos. - Identificar las características principales del relieve y las fronteras de Europa, comprendiendo su papel como punto de partida histórico de grandes exploraciones. - Utilizar herramientas cartográficas analógicas y digitales (como Google Earth) para el cálculo de distancias y la interpretación de husos horarios. - Comprender la estructura y los retos del proyecto "Vuelta al Mundo", asumiendo el rol de expedicionario y los objetivos del cuaderno de bitácora. - Iniciarse en las técnicas de trabajo cooperativo, estableciendo normas 	<p>A</p> <p>B</p> <p>D</p> <p>H</p>	<p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>10</p>

de equipo y roles para la resolución de la logística del viaje.			
- Analizar la influencia de la geografía en la historia, reflexionando sobre cómo la ubicación de Londres favoreció su desarrollo en el siglo XIX.			
Contenidos			
Localización geográfica de Europa.			
Uso básico de mapas.			
Introducción al proyecto del viaje.			
Contenidos transversales			
Comprensión lectora.			
Comunicación audiovisual.			
Educación para la paz.			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.1	CCL3 CD1 CC4	30%	Cuaderno de viaje. Observación directa.
1.2	CCL2 CD2 CC1	20%	Cuaderno de viaje.
4.1	CCL1 CC1 CC2 CC3	25%	Rúbrica de participación.
5.1	CPSAA3 CC2 CCL5	25%	Observación directa.
		Para establecer los cimientos de nuestra expedición, comprender la magnitud del relieve europeo y dominar el uso de herramientas cartográficas (tanto analógicas como	

Criterios de temporalización	digitales), esta unidad se desarrollará a lo largo de 6 sesiones. Este tiempo permitirá pasar de la motivación inicial a la creación de los equipos de trabajo y la resolución del primer mapa de ruta en Londres.
Interdisciplinariedad	Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Lengua Extranjera (Inglés).

UNIDAD 2: París: La ciudad de las luces			
Trimestre	1er Trimestre	Nº de sesiones	6
Fecha	S.4 a S.6		
Situación de aprendizaje	<p>Luces, Cámara... ¡Patrimonio!</p> <p>¡Próxima parada: París! Tras cruzar el Canal de la Mancha, nuestros expedicionarios llegan a una ciudad que no solo brilla por sus farolas, sino por su inabarcable herencia cultural. El reto que nos plantea esta etapa es convertirnos en "Curadores del Patrimonio Europeo".</p> <p>Para ello, los alumnos deberán investigar los monumentos y símbolos más emblemáticos de la capital francesa (como la Torre Eiffel o el Louvre), pero con un enfoque crítico: no solo saber qué son, sino por qué son importantes para la identidad colectiva de Europa. Por equipos, realizarán una búsqueda de información sobre cómo estos elementos han sobrevivido al paso del tiempo y qué medidas de conservación requieren en la actualidad. Como producto final, cada grupo elaborará una "Guía de Protección del Patrimonio" donde, tras comparar la diversidad cultural de la ciudad, reflexionarán sobre la necesidad de proteger estos bienes frente a los riesgos del turismo masivo y el paso de los años.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		CCL	
2		CD	
3		CC	
4		CCEC	
Objetivos de la unidad	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	

<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los principales monumentos y símbolos culturales de París, reconociendo su valor histórico y artístico dentro del patrimonio europeo. - Comprender el concepto de patrimonio cultural y la importancia de su conservación para las generaciones futuras y la identidad colectiva. - Analizar el impacto del turismo masivo y el paso del tiempo en la conservación de los bienes culturales, proponiendo medidas de protección básicas. - Investigar de forma guiada utilizando recursos digitales para seleccionar y contrastar información sobre la herencia cultural francesa. - Valorar la diversidad cultural presente en las grandes capitales europeas como un factor de enriquecimiento social y respeto mutuo. - Elaborar y presentar de forma creativa una Guía de Protección, utilizando lenguajes artísticos y comunicativos adecuados. 	B	5
	C	6
	E	7
	I	9

Contenidos

Patrimonio cultural europeo.

Monumentos y símbolos culturales.

Diversidad cultural.

Contenidos transversales

Educación en valores.

Competencia digital.

Igualdad de género.

Criterios de evaluación	Descriptores operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.3	CCEC1 CCEC2 CC3	35%	Cuaderno de viaje.
2.2	CD1 CD2 CCL3	20%	Cuaderno de viaje. Observación directa.
3.1	CCL2 CC1 CCEC	20%	Cuaderno de viaje.
4.1	CCL1 CC1 CC3 CCEC1	25%	Rúbrica de exposición oral.
Criterios de temporalización		Para llevar a cabo la investigación sobre los elementos culturales de París, analizar la importancia de su conservación y comprender la diversidad que conforma el patrimonio europeo, esta unidad se realizará en 6 sesiones.	
Interdisciplinariedad		Educación Artística, Lengua Castellana y Literatura y Valores Cívicos y Éticos.	

UNIDAD 3: Bruselas: El corazón político			
Trimestre	1er Trimestre	Nº de sesiones	6
Fecha	S.7 a S.9		
Situación de aprendizaje	<p>¡Diputados por un día!</p> <p>¡Llegamos a Bruselas! La capital de Bélgica nos recibe con un reto de gran responsabilidad: entender cómo se toman las decisiones que nos afectan a todos los niños y niñas de Europa. Nos convertimos en Eurodiputados por un día.</p> <p>Para superar este desafío, investigaremos qué hacen las principales instituciones de la Unión Europea (Parlamento, Comisión y Consejo) de una forma sencilla. Los equipos elegirán un tema real que les preocupe, como el uso de plásticos en los colegios o la protección de los animales,</p>		

	y realizarán un pequeño debate en clase. Cada grupo defenderá su idea buscando convencer a los demás para llegar a un acuerdo. Como producto final, crearemos el Tratado de nuestra clase, un mural con las 3 reglas de oro aprobadas por mayoría para cuidar Europa. Esta experiencia nos enseñará que hablando y colaborando se consiguen grandes cosas.	
	Competencias específicas	Competencias clave
	2	CCL
	4	CD
	5	CC
		CPSAA
Objetivos de la unidad	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las funciones principales de las instituciones de la Unión Europea (Parlamento, Comisión y Consejo) y su impacto en la vida cotidiana de los ciudadanos. - Comprender la importancia de la cooperación internacional como mecanismo para garantizar la paz, la seguridad y el progreso en el continente europeo. - Analizar problemas sociales y medioambientales de escala europea, buscando soluciones a través del consenso y la negociación. - Simular procesos democráticos de toma de decisiones, ejercitando la escucha activa y la defensa argumentada de posturas políticas. - Utilizar recursos digitales y fuentes oficiales de la UE para obtener información fiable sobre legislación y proyectos europeos. 	<p>A</p> <p>B</p> <p>D</p> <p>H</p>	<p>3</p> <p>6</p> <p>8</p> <p>9</p>

- Valorar la diversidad cultural y territorial de Europa como un factor de enriquecimiento en la construcción de una identidad colectiva europea.			
Contenidos			
La Unión Europea. Instituciones europeas. Cooperación internacional.			
Contenidos transversales			
Educación cívica y constitucional. Cultura de paz Educación para el consumo responsable.			
Criterios de evaluación	Descriptoros operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
2.2	CD1 CD3 CPSAA3	20%	Cuaderno de viaje.
4.1	CCL1 CC1 CC3	15%	Rúbrica de actividades.
5.1	CCL5 CC2 CPSAA1	30%	Observación directa.
5.2	CCL2 CC1 CC2	35%	Rúbrica de actividades.
Criterios de temporalización		Para llevar a cabo la investigación sobre los elementos culturales de París, analizar la importancia de su conservación y comprender la diversidad que conforma el patrimonio europeo, esta unidad se realizará en 6 sesiones.	

Interdisciplinariedad	Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Valores Cívicos y Éticos.
------------------------------	---

UNIDAD 4: Los Alpes: Supervivencia extrema (Anexo 2)			
Trimestre	1er Trimestre	Nº de sesiones	5
Fecha	S.10 a S.11		
Situación de aprendizaje	<p>Perdidos en las cumbres: El reto de la montaña</p> <p>¡Cuidado! Nuestra expedición se ha desviado de la ruta principal y nos encontramos en los imponentes Alpes. En esta etapa, el reto es la supervivencia y la orientación. Para poder salir de las montañas y continuar el viaje, los alumnos deberán convertirse en expertos en geografía física.</p> <p>En primer lugar, los equipos deberán investigar el relieve europeo, centrándose en los Alpes como sistema montañoso principal, identificando sus picos, glaciares y valles. Una vez dominada la teoría, el profesor les entregará un "Kit de Supervivencia" cartográfico: un mapa físico mudo donde deberán trazar la ruta de salida analizando las curvas de nivel y el clima de montaña. Los alumnos realizarán un registro de las condiciones climáticas extremas y los peligros naturales de la zona. Como producto final, elaborarán un "Manual del Rescatista" en el que explicarán cómo la geografía del lugar condiciona el transporte, la vegetación y la vida humana, reflexionando sobre el impacto del cambio climático en los glaciares alpinos.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		CCL	
2		CD	
		CPSAA	
		CC	
Objetivos de la unidad	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y localizar los principales sistemas montañosos de Europa, con especial atención a la cordillera de los Alpes, sus picos y valles. - Interpretar mapas físicos y de curvas de nivel para diseñar rutas seguras, reconociendo la 	B	4	
	C	6	
	I	8	
		10	

<p>importancia de la cartografía en la orientación.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Analizar las características del clima de montaña y los procesos de formación de glaciares, comprendiendo su influencia en el modelado del relieve. - Relacionar los elementos del medio físico con la actividad humana, analizando cómo el relieve condiciona el transporte, el poblamiento y el sector primario. - Reflexionar sobre el impacto del cambio climático en los paisajes naturales, valorando la importancia de la protección de los ecosistemas alpinos. - Utilizar recursos digitales y herramientas de geolocalización para investigar riesgos naturales y planificar soluciones en situaciones simuladas. 			
Contenidos			
<p>Relieve europeo. Paisajes naturales. Clima y medio natural.</p>			
Contenidos transversales			
<p>Educación ambiental. Educación para la salud. Habilidades de orientación.</p>			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.1	CCL3 CD1	35%	<p>Lista de control. Cuaderno de viaje.</p>

	CC4		
1.2	CCL2 CC1	20%	Observación directa.
2.1	CPSAA2 CC4	25%	Manual de rescatista (Cuaderno).
2.2	CD2 CPSAA3 CC4	20%	Rúbrica de la Situación de aprendizaje.
Criterios de temporalización		Para llevar a cabo la investigación sobre el relieve y el paisaje alpino, aprender a interpretar mapas físicos de alta montaña y diseñar el manual de supervivencia, esta unidad se realizará en 5 sesiones.	
Interdisciplinariedad		Educación Física, Matemáticas y Ciencias de la Naturaleza.	

UNIDAD 5: Suez: El gran canal			
Trimestre	1er Trimestre	Nº de sesiones	5
Fecha	S.12 a S.13		
Situación de aprendizaje	<p>¿De dónde viene mi mochila? El secreto del canal</p> <p>¡Nuestra expedición llega a Egipto! Pero no venimos a ver las pirámides, sino a descubrir la carretera de agua más importante del mundo. El reto es resolver un enigma: ¿Cómo llegan los juguetes o la ropa desde Asia hasta nuestras manos?</p> <p>Investigaremos la historia de cómo se construyó el Canal de Suez y por qué fue un gran invento de ingeniería. Por equipos, jugaremos a ser Detectives de etiquetas: buscaremos el origen de objetos comunes y trazaremos en un mapa la ruta que siguen los barcos. Compararemos cuánto tiempo tarda un barco si usa el canal, frente a si tiene que bordear toda África. Como producto final, los alumnos crearán un mapa de aventuras del comercio, donde explicarán con dibujos y flechas el viaje de un producto cotidiano y por qué este canal es vital para que el mundo siga conectado.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		CCL	
2		CD	

3	CC		
4	CPSAA		
Objetivos de la unidad	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	
<ul style="list-style-type: none"> - Explicar la importancia estratégica y económica del Canal de Suez como infraestructura clave para el comercio internacional contemporáneo. - Analizar y comparar rutas comerciales marítimas, identificando las ventajas logísticas de los canales interoceánicos frente a las rutas tradicionales. - Investigar el origen y el proceso de construcción del Canal, reconociéndolo como un hito de la ingeniería y la transformación del espacio geográfico. - Reflexionar críticamente sobre el concepto de globalización, comprendiendo la interdependencia económica entre continentes y su impacto en el consumo diario. - Utilizar herramientas digitales para la búsqueda y síntesis de información sobre el tráfico marítimo y la logística global. - Desarrollar propuestas creativas en grupo para la resolución de crisis logísticas, valorando el impacto de las acciones humanas en el entorno y la economía. 	B	2	
	C	4	
	I	5	
		6	
Contenidos			
Comercio internacional.			

Vías de comunicación.			
Intercambio entre continentes.			
Contenidos transversales			
Educación para el consumo responsable.			
Cultura emprendedora.			
Desarrollo sostenible (ODS).			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.2	CCL1 CC4	20%	Observación directa.
2.2	CD1 CD2 CPSAA3	35%	Rúbrica de actividades.
3.1	CCL2 CC1	25%	Cuaderno de viaje.
4.1	CCL3 CC1 CC3	20%	Rúbrica de actividades.
Criterios de temporalización		Para llevar a cabo la investigación sobre la importancia estratégica del Canal de Suez, analizar las rutas del comercio internacional y reflexionar sobre los efectos de la globalización en nuestra vida cotidiana, esta unidad se realizará en 5 sesiones.	
Interdisciplinariedad		Matemáticas, Lengua Castellana y Literatura y Ciencias de la Naturaleza.	

UNIDAD 6: Bombay: Tradición y cambio			
Trimestre	2º Trimestre	Nº de sesiones	6
Fecha	S.14 a S.16		
	<p style="text-align: center;">El mosaico de Bombay: Un viaje de los sentidos"</p> <p>¡Namasté, exploradores! Nuestra expedición llega a Bombay (Mumbai), una de las ciudades más pobladas y dinámicas del mundo. Aquí, el</p>		

<p>Situación de aprendizaje</p>	<p>profesor nos propone un reto de inmersión cultural: ¿Cómo conviven la tradición milenaria y la modernidad tecnológica en un mismo espacio?</p> <p>Para resolver este desafío, los alumnos se dividirán en "equipos de antropólogos". En primer lugar, deberán investigar las tradiciones, religiones y costumbres que conviven en la India, así como el contraste entre sus centros tecnológicos y sus barrios históricos. Una vez recopilada la información, los alumnos realizarán un "Mapa Sensorial de Bombay", donde identificarán a través de imágenes y textos los sonidos, colores y olores (especias, mercados, festivales) que definen esta cultura. En la puesta en común, crearemos un "Mural de la Diversidad" en el que compararemos elementos de la sociedad india con la nuestra, reflexionando sobre cómo la mezcla de culturas enriquece a las sociedades multiculturales.</p>	
<p>Competencias específicas</p>	<p>Competencias clave</p>	
<p>1 3 4</p>	<p>CCL CCEC CC CD</p>	
<p>Objetivos de la unidad</p>	<p>Objetivos de etapa</p>	<p>Objetivos de la programación</p>
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los rasgos esenciales de la cultura india, reconociendo sus principales tradiciones, religiones y costumbres. - Analizar la evolución de la sociedad en Bombay, identificando los contrastes y cambios entre el pasado tradicional y el presente tecnológico. - Localizar y describir los elementos del espacio geográfico de la India y su influencia en el modo de vida de su población. - Valorar el patrimonio cultural y artístico indio (música, festivales, gastronomía) como una manifestación de la identidad colectiva. 	<p>B C E I</p>	<p>2 4 6 7 8 9</p>

<ul style="list-style-type: none"> - Desarrollar actitudes de respeto y empatía hacia la pluralidad cultural, comparando de forma crítica la sociedad multicultural de Bombay con la propia. - Colaborar de forma eficaz en equipos de investigación ("antropólogos") para la creación del mapa sensorial y el mural de la diversidad. 			
Contenidos			
Diversidad cultural. Tradiciones y costumbres. Sociedad multicultural.			
Contenidos transversales			
Educación en valores. Igualdad de género. Cultura de paz.			
Criterios de evaluación	Descriptoros operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.1	CD1 CC4 CCL3	20%	Observación directa. Cuaderno de viaje.
1.3	CCEC2 CC3 CCL3	20%	Rúbrica de participación.
3.2	CC1 CCL2 CCEC1	30%	Observación directa. Cuaderno de viaje.
4.1	CCL1 CC1 CC3	30%	Rúbrica de participación.

Criterios de temporalización	Para llevar a cabo la investigación sobre la diversidad cultural de la India, analizar la evolución y los cambios sociales y económicos de sus habitantes y comprender cómo el espacio geográfico influye en su estilo de vida, esta unidad se realizará en 6 sesiones.
Interdisciplinariedad	Educación Artística (Plástica y Música), Lengua Castellana y Literatura y Ciencias de la Naturaleza.

UNIDAD 7: Calcuta: La huella del pasado			
Trimestre	2º Trimestre	Nº de sesiones	6
Fecha	S.17 a S.19		
Situación de aprendizaje	<p>Detectives del tiempo: Las cicatrices de Calcuta</p> <p>¡Seguimos en la India, pero el paisaje ha cambiado! Calcuta, la antigua capital del Imperio Británico en Asia, nos ofrece un reto de investigación histórica: ¿Cómo puede un edificio, una calle o una costumbre contarnos lo que pasó hace 200 años?</p> <p>El profesor nos propone convertirnos en "Historiadores de Campo". Para ello, los alumnos deberán investigar primero qué fue la época colonial y cómo influyó en la configuración de la Calcuta actual. El reto consiste en analizar las huellas del pasado (arquitectura victoriana frente a barrios tradicionales) para identificar relaciones de causalidad entre el pasado colonial y la sociedad actual. Una vez hecha la investigación, los alumnos realizarán por equipos un "Registro de Contrastes", comparando fotografías históricas con actuales para observar cambios y continuidades. En la puesta en común, crearemos una línea del tiempo mural donde situaremos los hitos de la Edad Contemporánea que afectaron a la India y a España simultáneamente, reflexionando sobre cómo la historia de otros países también explica nuestra realidad hoy.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		CCL	
3		CD	
4		CC	
		CCEC	
		CPSAA	
Objetivos de la unidad	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación	

<ul style="list-style-type: none"> - Analizar el impacto del colonialismo en la configuración de la ciudad de Calcuta y su influencia en la Edad Contemporánea. - Identificar cambios y continuidades en el paisaje urbano y las costumbres sociales mediante la comparación de fuentes históricas y actuales. - Relacionar hitos históricos globales de la Edad Contemporánea en la India con procesos simultáneos ocurridos en España. - Localizar y situar cronológicamente procesos históricos relevantes en una línea del tiempo mural. - Utilizar técnicas de investigación histórica (observación de arquitectura, análisis fotográfico y fuentes escritas) para extraer conclusiones sobre la sociedad actual. - Valorar el patrimonio histórico de Calcuta como un testimonio vivo del pasado que debe ser respetado y conservado. 	B	1
	C	2
	H	5
		6
		7
		8

Contenidos

Historia contemporánea.

Procesos históricos.

Cambios sociales.

Contenidos transversales

Comprensión lectora.

Espíritu crítico.

Educación en valores.

Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.3	CCEC1 CC3 CD1	15%	Cuaderno de viaje. Observación directa.
3.1	CCL2 CC1 CCEC2	35%	Rúbrica de actividades.
3.2	CCL1 CPSAA3 CD2	25%	Rúbrica de actividades.
4.1	CCL3 CC1 CC3	25%	Cuaderno de viaje.
Criterios de temporalización		Para llevar a cabo la investigación sobre los procesos históricos de Calcuta, analizar los cambios sociales a lo largo del tiempo y aprender a interpretar las huellas del pasado en el presente, esta unidad se realizará en 6 sesiones.	
Interdisciplinariedad		Lengua Castellana y Literatura, Educación Artística (Plástica) y Matemáticas.	

UNIDAD 8: Hong Kong: Mercados globales			
Trimestre	2º Trimestre	Nº de sesiones	6
Fecha	S.20 a S.22		
Situación de aprendizaje	<p>El mercado del mundo. ¡Todos conectados!</p> <p>¡Bienvenidos al skyline más impresionante del mundo! En Hong Kong, el reto es descubrir cómo una isla tan pequeña influye en lo que compramos en la tienda de nuestro barrio.</p> <p>Nos convertiremos en exploradores de productos. Aprenderemos qué es la globalización comparándola con un mercado gigante donde todos los países se intercambian cosas.</p>		

<p>Por equipos, seguiremos la pista de un producto (como unas zapatillas o un móvil), descubriendo dónde se diseña, dónde se fabrica y cómo llega a nuestro puerto.</p> <p>En la puesta en común, crearemos un mural de conexiones mundiales uniendo con hilos de colores los países en un mapamundi.</p> <p>Reflexionaremos sobre por qué es importante llevarnos bien con otros países para poder tener todo lo que necesitamos en nuestro día a día.</p>		
Competencias específicas		Competencias clave
1		CCL
2		CD
5		CC
		CPSAA
Objetivos de la unidad	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación
<ul style="list-style-type: none"> - Comprender el concepto de globalización y su impacto en la economía actual. - Analizar el funcionamiento del comercio internacional y la importancia del transporte marítimo. - Identificar a Hong Kong como un nodo estratégico en los mercados globales. - Reflexionar sobre el origen de los productos de consumo diario y la interconexión mundial. 	B	2
	C	4
	I	5
		8
Contenidos		
<p>Comercio internacional.</p> <p>Globalización.</p> <p>Transporte marítimo.</p>		
Contenidos transversales		
<p>Educación para el consumo responsable.</p> <p>Educación financiera.</p>		

Competencia digital.			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.1	CCL3 CC4 CD1	25%	Rúbrica de investigación.
1.2	CCL2 CC1 CD2	20%	Cuaderno de viaje. Observación directa.
2.2	CD1 CD3 CPSAA3	35%	Rúbrica de investigación.
5.1	CPSAA1 CC2	20%	Cuaderno de viaje. Observación directa.
Criterios de temporalización		Para llevar a cabo la investigación sobre el comercio internacional y la globalización, analizar la importancia estratégica de Hong Kong en el transporte marítimo y comprender el funcionamiento de los mercados globales, esta unidad se realizará en 6 sesiones.	
Interdisciplinariedad		Lengua Castellana y Literatura, Educación Ciencias de la Naturaleza y Matemáticas.	

UNIDAD 9: Yokohama: Tecnología y futuro			
Trimestre	2º Trimestre	Nº de sesiones	6
Fecha	S.23 a S.25		
Situación de aprendizaje	<p>La máquina del tiempo. Inventos que cambiaron el mundo</p> <p>¡Aterrizamos en Japón! Yokohama es uno de los lugares más modernos del planeta, pero... ¿cómo llegó a ser así?</p> <p>El reto es viajar al pasado, a la época de la Revolución Industrial, para conocer los inventos que cambiaron la vida de las personas.</p> <p>Investigaremos grandes descubrimientos como la máquina de vapor, el ferrocarril o la electricidad.</p>		

	<p>Por equipos, realizaremos un álbum de cromos del progreso, comparando cómo se viajaba o se fabricaban las cosas antes y cómo se hace ahora gracias a la tecnología.</p> <p>En la puesta en común, pensaremos ideas para un decálogo del futuro: ¿Cómo podemos usar los robots o los ordenadores para ayudar a las personas y no contaminar la naturaleza?</p>	
	Competencias específicas	Competencias clave
	1	CCL
	2	CD
	3	CC
	4	CPSAA
Objetivos de la unidad	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar los inventos clave de la Revolución Industrial y su impacto en el transporte y la producción. - Analizar la transformación de Yokohama de un puerto tradicional a un referente tecnológico mundial. - Comprender la relación entre el desarrollo tecnológico y el crecimiento urbano de las ciudades contemporáneas. - Utilizar herramientas digitales para investigar y presentar la evolución de una sociedad tecnológica. 	<p>B</p> <p>C</p> <p>I</p>	<p>2</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>9</p> <p>10</p>
Contenidos		
<p>Revolución industrial.</p> <p>Transformaciones económicas.</p> <p>Desarrollo urbano.</p>		
Contenidos transversales		
Educación intercultural.		

Espíritu emprendedor.			
Uso responsable de la tecnología.			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.1	CD1 CCL3	20%	Cuaderno de viaje. Observación directa.
2.2	CD1 CD5 CPSAA5	30%	Rúbrica de actividades.
3.1	CCL2 CC1	30%	Rúbrica de actividades.
4.2	CCL5 CC2 CC3	20%	Cuaderno de viaje. Observación directa.
Criterios de temporalización		Para llevar a cabo la investigación sobre la Revolución Industrial y las transformaciones económicas, analizar el desarrollo urbano de Yokohama y comprender cómo la tecnología ha moldeado la sociedad actual, esta unidad se realizará en 6 sesiones.	
Interdisciplinariedad		Lengua Extranjera (Inglés), Educación Artística (Plástica) y Ciencias de la Naturaleza.	

UNIDAD 10: San Francisco: El Nuevo Mundo			
Trimestre	2º Trimestre	Nº de sesiones	5
Fecha	S.26 a S.27		
Situación de aprendizaje	<p>De la Fiebre del Oro al Silicon Valley</p> <p>¡Cruzamos el Pacífico y llegamos a California! San Francisco nos recibe con sus colinas y una historia marcada por la búsqueda de oportunidades. El reto que nos plantea esta etapa es: ¿Cómo ha pasado San Francisco de ser un asentamiento de buscadores de oro a ser el corazón multicultural y tecnológico del mundo?</p> <p>Para resolverlo, el profesor nos propone ser "Investigadores de Movimientos Sociales". En primer lugar, los alumnos investigarán la</p>		

	<p>gran transformación de la ciudad durante la Edad Contemporánea, centrándose en cómo las oleadas migratorias (asiáticas, europeas y latinas) dieron lugar a barrios tan icónicos como Chinatown o Mission District. Tras la investigación, los alumnos realizarán por equipos un "Mapa de las Culturas", donde identificarán la procedencia de los grupos sociales que construyeron la ciudad y qué rasgos culturales aportaron. En la puesta en común, crearemos una gráfica comparativa de la población de San Francisco en el siglo XIX frente a la actualidad, reflexionando sobre cómo la diversidad y la multiculturalidad son los motores que permiten a una sociedad innovar y avanzar hacia el futuro.</p>	
	Competencias específicas	Competencias clave
	3	CCL
	4	CC
	5	CD
		CPSAA
Objetivos de la unidad	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación
<ul style="list-style-type: none"> - Analizar la evolución histórica de San Francisco dentro del contexto de la Edad Contemporánea. - Identificar los cambios sociales derivados de los movimientos migratorios. - Comprender el concepto de sociedad multicultural y sus beneficios para la convivencia. - Desarrollar destrezas de análisis de datos demográficos y fuentes históricas. 	B	2
	C	6
	I	8
		9
Contenidos		
<p>Historia contemporánea.</p> <p>Cambios sociales.</p> <p>Sociedad multicultural.</p>		
Contenidos transversales		
Educación intercultural.		

Cultura de paz.			
Igualdad de género.			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
3.2	CC1 CPSAA3 CD1	35%	Rúbrica de actividades
4.1	CCL1 CC1 CD2	30%	Rúbrica de actividades
4.2	CCL5 CC2 CC3	20%	Cuaderno de viaje. Observación directa.
5.1	CPSAA1 CC2	15%	Observación directa.
Criterios de temporalización		Para llevar a cabo la investigación sobre la evolución histórica de San Francisco, analizar los cambios sociales producidos por las migraciones y comprender la riqueza de una sociedad multicultural, esta unidad se realizará en 5 sesiones.	
Interdisciplinaria		Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Lengua Extranjera (Inglés).	

UNIDAD 11: El Gran Cañón: Rocas e Historia			
Trimestre	3er Trimestre	Nº de sesiones	5
Fecha	S.28 a S.29		
Situación de aprendizaje	<p>El libro de piedra: Leyendo las capas del tiempo</p> <p>¡Bienvenidos a Arizona! Nuestra expedición se detiene frente a uno de los espectáculos más imponentes de la naturaleza. El profesor nos lanza un desafío que requiere ojos de geólogo: ¿Cómo puede un río cortar la roca hasta mostrar las entrañas del planeta?</p> <p>El reto consiste en investigar cómo el río Colorado ha erosionado el terreno durante millones de años, creando el relieve que vemos hoy. En primer lugar, los alumnos investigarán los procesos geológicos internos</p>		

	y externos que dan forma a la Tierra. Por equipos, realizarán una "Maqueta Estratigráfica" (usando materiales reciclados o capas de arena de colores) para representar los diferentes estratos rocosos del Gran Cañón. En la puesta en común, los alumnos deberán explicar qué clima o condiciones existían cuando se formó cada capa de roca, reflexionando sobre cómo el medio natural condiciona los asentamientos humanos (como las tribus nativas americanas) y la importancia de preservar estos monumentos naturales protegidos.	
Competencias específicas		Competencias clave
1		CCL
2		CD
		CC
		CPSAA
Objetivos de la unidad	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación
- Identificar las formas del relieve terrestre y los procesos que lo originan.	B	4
	C	5
- Comprender el concepto de erosión a través del ejemplo del río Colorado.	I	6
		7
- Analizar la relación entre el medio físico y la historia de los habitantes de la zona.		
- Valorar el patrimonio natural como un bien que debe ser conservado.		
Contenidos		
Relieve terrestre.		
Procesos geológicos.		
Medio natural.		
Contenidos transversales		
Educación ambiental.		
Educación para la salud.		
Uso de TIC.		

Criterios de evaluación	Descriptores operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.1	CCL3 CD1 CC4	35%	Rúbrica de actividades.
1.2	CCL2 CC1	20%	Observación directa. Cuaderno de viaje.
1.3	CC3 CC4	30%	Rúbrica de actividades.
2.2	CD1 CPSAA3	15%	Observación directa. Cuaderno de viaje.
Criterios de temporalización		Para llevar a cabo la investigación sobre los procesos geológicos y el relieve terrestre, analizar la formación del Gran Cañón y comprender la importancia de la conservación del medio natural, esta unidad se realizará en 5 sesiones.	
Interdisciplinariedad		Ciencias de la naturaleza, Educación Artística (Plástica) y Matemáticas.	

UNIDAD 12: Nueva York: La ONU			
Trimestre	3er Trimestre	Nº de sesiones	6
Fecha	S.30 a S.31		
Situación de aprendizaje	<p>Misión salvar al mundo en equipo</p> <p>¡Bienvenidos a la Gran Manzana! Estamos en la sede de las Naciones Unidas (ONU) y tenemos una misión muy importante: ¿Cómo podemos ponernos de acuerdo casi 200 países para cuidar a la gente y al planeta?</p> <p>Investigaremos qué es la ONU y conoceremos los Objetivos de Desarrollo Sostenible de una forma divertida (como el fin de la pobreza o cuidar los océanos).</p> <p>Cada grupo representará a un país y elegirá un problema sencillo para intentar solucionarlo mediante el diálogo.</p> <p>Organizaremos una mini-asamblea general donde cada equipo presentará una idea brillante para mejorar el mundo.</p>		

		Al final, votaremos las mejores propuestas y reflexionaremos sobre por qué es mejor ayudarnos y vivir en paz que pelear.	
Competencias específicas		Competencias clave	
2		CCL	
4		CD	
5		CPSAA	
		CC	
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de la programación
<ul style="list-style-type: none"> - Conocer la estructura y funciones de la ONU como organismo internacional. - Comprender los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) y su importancia para el futuro. - Desarrollar estrategias de resolución pacífica de conflictos a través del diálogo. - Valorar la cooperación internacional como herramienta para la paz y la seguridad ciudadana. 		A B H	3 8 9
Contenidos			
Organismos internacionales. Cooperación entre países. Resolución pacífica de conflictos.			
Contenidos transversales			
Educación para la paz. Educación para el desarrollo sostenible. Derechos humanos.			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
	CD1		Cuaderno de viaje.

2.2	CD3 CPSAA3	10%	Autoevaluación.
4.2	CCL5 CC2 CC3	20%	Observación directa. Cuaderno de viaje.
5.1	CCL5 CC2 CPSAA1	40%	Rúbrica de participación en el debate.
5.2	CCL2 CC1 CC2	30%	Rúbrica de actividades.
Criterios de temporalización		Para llevar a cabo la investigación sobre el funcionamiento de la ONU y los ODS, analizar la importancia de la cooperación internacional y realizar la simulación de la Asamblea General para resolver conflictos, esta unidad se realizará en 6 sesiones.	
Interdisciplinariedad		Valores Cívicos y Éticos, Lengua Extranjera (Inglés) y Lengua Castellana y Literatura.	

UNIDAD 13: Atlántico: El naufragio del tiempo			
Trimestre	3er Trimestre	Nº de sesiones	5
Fecha	S.32 a S.33		
Situación de aprendizaje	<p>Mensajes en una botella: El puente entre mundos</p> <p>¡Izad las velas! Dejamos atrás Nueva York para cruzar el inmenso Océano Atlántico. Pero mientras navegamos, el profesor nos propone un reto de arqueología histórica: ¿Qué queda hoy en nuestra mesa, en nuestra lengua y en nuestras ciudades de los intercambios que ocurrieron a través de este océano hace siglos?</p> <p>Para resolver este enigma, los alumnos se convertirán en "Navegantes del Tiempo". En primer lugar, deberán investigar las principales rutas marítimas históricas y los productos que viajaron entre continentes (alimentos, metales, ideas). Tras la investigación, los alumnos realizarán por equipos un "Inventario de Ida y Vuelta", donde registrarán qué elementos de nuestra cultura actual tienen su origen al otro lado del océano y viceversa. En la puesta en común, crearemos una gráfica de</p>		

	intercambios culturales, analizando cómo el Atlántico permitió una historia global conectada, reflexionando sobre cómo estos encuentros, aunque a veces conflictivos, dieron forma a nuestra identidad actual.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		CCL	
2		CD	
3		CCEC	
4		CC	
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de la programación
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar las principales rutas marítimas que conectan Europa con América. - Comprender el impacto de los intercambios culturales y económicos a nivel global. - Analizar la evolución de la navegación y las comunicaciones transatlánticas. - Valorar el mestizaje cultural como base de la sociedad contemporánea. 		B C I	1 4 7 9
Contenidos			
Rutas marítimas. Intercambios culturales. Historia global.			
Contenidos transversales			
Educación intercultural. Comprensión lectora. Educación para el consumo.			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
	CCEC1		Cuaderno de viaje.

1.3	CC3 CCL1	20%	Observación directa.
2.2	CD1 CD2 CCL3	10%	Cuaderno de viaje. Observación directa.
3.1	CCL2 CC1 CCEC2	35%	Rúbrica de actividades.
4.1	CCL3 CC1 CC3 CCEC1	35%	Rúbrica de actividades.
Criterios de temporalización		Para llevar a cabo la investigación sobre las rutas marítimas y los intercambios culturales a través del Atlántico, comprender la evolución de la historia global y analizar las huellas de estos encuentros en nuestra sociedad actual, esta unidad se realizará en 5 sesiones.	
Interdisciplinariedad		Ciencias de la naturaleza, Educación Artística (Plástica) y Lengua Castellana y Literatura.	

UNIDAD 14: Regreso a Londres: El balance			
Trimestre	3er Trimestre	Nº de sesiones	2
Fecha	S.34		
Situación de aprendizaje	<p>El Archivo del Mundo: ¿Qué traemos en la maleta?</p> <p>¡Misión cumplida! Hemos regresado al punto de partida, pero ya no somos los mismos que salieron de Londres en la Unidad 1. El profesor nos propone el reto del "Balance del Expedicionario": un ejercicio de reflexión para organizar todo lo aprendido antes de presentar nuestro proyecto final en el Reform Club.</p> <p>El reto consiste en realizar una curaduría de contenidos. En primer lugar, los alumnos revisarán su "Cuaderno de Viaje" para identificar los hitos históricos y geográficos más impactantes de cada continente visitado. Tras esta revisión, los alumnos realizarán por equipos una "Pirámide del Aprendizaje", donde clasificarán los conocimientos adquiridos según su relevancia para entender el mundo actual. En la puesta en común,</p>		

	crearemos un mapa conceptual gigante que conecte la industrialización de Yokohama, la política de Bruselas y la biodiversidad del Gran Cañón, reflexionando sobre cómo este viaje ha cambiado nuestra visión sobre la diversidad cultural y el patrimonio global.		
Competencias específicas		Competencias clave	
1		CCL	
3		CD	
4		CC	
5		CPSAA	
Objetivos de la unidad		Objetivos de etapa	Objetivos de la programación
<p>Sintetizar los conocimientos geográficos e históricos adquiridos a lo largo de las 13 unidades anteriores.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje personal y grupal durante el proyecto. - Organizar la información de manera lógica para su posterior exposición final. - Desarrollar la capacidad crítica sobre los problemas globales analizados durante el viaje. 		<p>B</p> <p>E</p> <p>I</p>	<p>5</p> <p>6</p> <p>8</p> <p>10</p>
Contenidos			
<p>Síntesis de contenidos.</p> <p>Reflexión sobre el aprendizaje.</p>			
Contenidos transversales			
<p>Aprender a aprender.</p> <p>Comunicación audiovisual.</p> <p>Educación en valores.</p>			
Criterios de evaluación	Descriptorios operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
	CCL3		Autoevaluación.

1.1	CD1 CC4	30%	Cuaderno de viaje.
3.1	CCL2 CC1 CD2	20%	Rúbrica.
4.1	CCL1 CC3	10%	Cuaderno de viaje. Rúbrica.
5.1	CPSAA4 CPSAA5 CC1	40%	Cuaderno de viaje.
Criterios de temporalización		Para llevar a cabo la síntesis de todos los contenidos geográficos e históricos del viaje, realizar una reflexión profunda sobre el proceso de aprendizaje y organizar las evidencias recolectadas en el cuaderno de viaje, esta unidad se realizará en 2 sesiones.	
Interdisciplinariedad		Lengua Castellana y Literatura, Matemáticas y Competencia Digital.	

UNIDAD 15: The Reform Club: Proyecto final			
Trimestre	3er Trimestre	Nº de sesiones	2
Fecha	S.35		
Situación de aprendizaje	<p>La Vuelta al Mundo en 80 Sesiones: El Gran Reportaje</p> <p>¡Las puertas del Reform Club de Londres se abren de nuevo! Los caballeros del club esperan con escepticismo nuestra llegada. El reto final es contundente: ¿Sois capaces de demostrar que habéis comprendido la complejidad, la belleza y los desafíos del mundo actual tras vuestra expedición?</p> <p>Para superar este gran desafío, los alumnos realizarán por equipos su Producto Final: un "Documental Transmedia" o "Exposición Itinerante". En primer lugar, los grupos deberán seleccionar el hito más relevante de su viaje (un conflicto resuelto en la ONU, un descubrimiento geográfico en los Alpes o un cambio social en la India). Tras organizar todo el material del "Cuaderno de Viaje", los alumnos realizarán una presentación multimedia utilizando herramientas digitales donde sinteticen la historia, la geografía y la cultura de los lugares visitados. En la puesta en común final, se celebrará la "Gala de los Expedicionarios",</p>		

	donde cada equipo expondrá sus conclusiones ante la comunidad educativa, reflexionando sobre cómo el conocimiento social nos ayuda a ser ciudadanos más críticos, respetuosos y comprometidos con el planeta.	
Competencias específicas		Competencias clave
1		CCL
2		CD
3		CPSAA
4		CC
5		CCEC
Objetivos de la unidad	Objetivos de etapa	Objetivos de la programación
<ul style="list-style-type: none"> - Presentar de forma organizada y creativa los resultados de la investigación realizada durante todo el curso. - Desarrollar habilidades de oratoria y comunicación pública para transmitir conocimientos sociales. - Sintetizar la relación entre los procesos históricos y el espacio geográfico actual. - Fomentar el orgullo por el trabajo cooperativo y la responsabilidad individual en el éxito del grupo. 	A	5
	B	6
	C	8
	H	10
	I	
Contenidos		
<p>Síntesis de contenidos del curso.</p> <p>Elaboración de proyectos.</p> <p>Presentación de información.</p>		
Contenidos transversales		
<p>Tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>Expresión oral.</p> <p>Emprendimiento.</p>		

Criterios de evaluación	Descriptores operativos	Porcentaje de calificación	Instrumentos de evaluación
1.1	CCL1 CCL3 CD2	20%	Rúbrica de proyecto final. Exposición oral.
2.2	CD3 CD5 CPSAA5	20%	Rúbrica de proyecto final.
3.1	CCL2 CC1 CCEC2	20%	Rúbrica de proyecto final.
4.1	CC1 CC3 CCEC1	20%	Cuaderno de viaje. Exposición oral.
5.1	CPSAA3 CCL5 CC2	20%	Observación directa. Rúbrica de proyecto final.
Criterios de temporalización		Para llevar a cabo la elaboración del proyecto final, organizar la síntesis de contenidos de todo el curso y realizar la presentación pública de la información ante el "Reform Club", esta unidad se realizará en 2 sesiones.	
Interdisciplinariedad		Matemáticas, Lengua Extranjera (Inglés), Educación Artística (Plástica) y Lengua Castellana y Literatura.	

8. EVALUACIÓN

De acuerdo con el Artículo 19 del Decreto 61/2022, de 13 de julio, la evaluación de los aprendizajes en la etapa de Educación Primaria se define como un proceso global, continuo

y formativo. En esta programación para 6.º curso, la evaluación se concibe como un elemento regulador que permite al alumnado monitorizar su propio avance en la "expedición", identificando sus logros y áreas de mejora en el conocimiento del entorno social.

8.1. ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

A continuación, presento la tabla detallada de los instrumentos de evaluación vinculados a la programación de 6.º de Primaria. la calificación final no depende de una sola prueba, sino del cruce de estos instrumentos, lo cual garantiza una evaluación justa y coherente con el Decreto 61/2022. El alumnado conoce estas rúbricas y listas de control desde el inicio de cada unidad, lo que favorece su autonomía. Para los alumnos con TEA y TDAH, estos instrumentos se simplifican visualmente y se segmentan en pasos más pequeños para reducir la carga cognitiva.

Esta tabla refleja una evaluación multifuente y formativa que evita la dependencia de un único examen tradicional, priorizando el desempeño competencial del "expedicionario".

Instrumento de evaluación	Tipo de evaluación	UPD donde se aplica															Relación con el producto/reto
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
Cuaderno de bitácora/viaje	Sumativa Formativa																Recopilación de evidencias, mapas y reflexiones diarias.
Pasaporte del expedicionario	Gamificada Formativa																Registro de sellos tras superar cada país/reto de unidad.
Rúbrica de desempeño	Sumativa																Evaluación de habilidades específicas como cartografía o geología.
Escala de observación cooperativa	Formativa																Registro de roles, participación e interdependencia positiva.
Diana de autoevaluación	Metacognitiva																Reflexión del alumno sobre su propio esfuerzo y aprendizaje.
Rúbrica de exposición oral	Sumativa																Evaluación de la comunicación lingüística en debates y galas.
Lista de control (Checklist)	Formativa																Verificación de elementos mínimos en manuales o registros históricos.
Cuestionarios digitales (Kahoot, Quizizz)	Gamificada Final																Evaluación de conceptos clave al inicio y cierre de la expedición.
Rúbrica de proyecto final (Documental)	Sumativa																Calificación del hito final presentado ante el "Reform Club".

Tabla de instrumentos de evaluación por Unidades de Programación Didácticas (UPD)

Instrumento de evaluación	¿En qué consiste?	Escala de puntuación/Valoración
Cuaderno de bitácora/viaje	Es el portafolio de evidencias donde el alumno recoge sus investigaciones, mapas, informes y reflexiones diarias de cada parada del viaje.	0 a 10 puntos. Se pondera la calidad de los contenidos, la organización y la capacidad de síntesis (30% de la nota).
Pasaporte del expedicionario	Sistema gamificado de registro de logros. Cada vez que un alumno supera los mínimos de una unidad, recibe un "sello de validación".	Logro Alcanzado / Pendiente. No otorga nota numérica per se, pero es requisito para la "promoción" simbólica a la siguiente u
Rúbrica de desempeño	Matriz de criterios utilizada en unidades de alta carga técnica (como la de los Alpes) para evaluar destrezas como la interpretación de curvas de nivel o el análisis climático.	0 a 10 puntos. Dividida en niveles de logro: Excelente, Satisfactorio, En proceso e Iniciado.
Escala de observación cooperativa	Registro diario del docente para valorar el cumplimiento de roles, la ayuda mutua y la responsabilidad individual dentro del equipo base.	10% de la calificación final. Escala cualitativa: Siempre, Frecuentemente, A veces, Nunca.
Diana de autoevaluación	Gráfico circular donde el alumno colorea su nivel de competencia en 4 o 5 áreas (esfuerzo, atención, compañerismo) al finalizar unidades clave.	Valoración 1-4. Puramente metacognitiva; sirve para que el alumno regule su propio aprendizaje.
Rúbrica de exposición oral	Evaluación específica de la comunicación lingüística (CCL) durante debates en la ONU o simulaciones parlamentarias en Bruselas.	0 a 10 puntos. Valora la estructura del discurso, el vocabulario técnico y el uso de soportes visuales.
Lista de control (Checklist)	Listado de elementos mínimos que debe contener un producto (ej. el Manual del Rescatista) para ser considerado apto.	Sí / No / En proceso. Se usa para una corrección rápida y transparente por parte del alumno y el docente.
Cuestionarios digitales (Kahoot, Quizizz)	Herramientas interactivas para evaluar de forma lúdica los conceptos clave al inicio del curso y antes del gran evento final en el Reform Club.	Puntuación gamificada. Se traduce a una valoración cualitativa para identificar ideas erróneas o lagunas conceptuales.
Rúbrica de proyecto final (Documental)	El instrumento de mayor peso al final del curso. Evalúa la capacidad de integrar geografía, historia y cultura en un producto transmedia final.	0 a 10 puntos. Representa la culminación de la Situación de Aprendizaje anual.

Descripción y escalas de los instrumentos de evaluación

8.2. EVALUACIÓN DE COMPETENCIAS Y DESCRIPTORES OPERATIVOS

La evaluación se fundamenta en los criterios de evaluación establecidos para cada Unidad de Programación. Estos criterios actúan como el referente directo para medir el grado de consecución de las competencias específicas del área de Ciencias Sociales. A su vez, estos criterios están unívocamente relacionados con los descriptores operativos de las competencias clave definidos en tu programación: CCL, CD, CPSAA, CC y CCEC.

8.3. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

La calificación final de cada unidad y, por extensión, de cada trimestre, no es el resultado de una prueba única, sino de la triangulación de diversas fuentes de evidencia. El sistema de calificación se ha diseñado para valorar tanto el rigor académico como el desempeño competencial del alumnado en el marco de la situación de aprendizaje "La vuelta al mundo en 80 días".

Para determinar la nota numérica de cada Unidad de Programación Didáctica (UPD), se aplicarán las siguientes ponderaciones sobre los instrumentos de evaluación:

A. Evaluación del desempeño y retos (60%)

Representa el núcleo de la calificación. Se obtiene mediante el uso de rúbricas de desempeño técnico y rúbricas de exposición oral.

- **Finalidad:** Evaluar la capacidad del alumno para aplicar saberes básicos (geográficos, históricos y sociales) en la resolución de los retos planteados en cada destino (ej. simulación en la ONU o manual de supervivencia).
- **Competencias clave vinculadas:** CCL, CD, CC y CPSAA.

B. Portfolio de evidencias: Cuaderno de bitácora (30%)

Se califica el producto físico y digital que el alumno construye a lo largo del viaje.

- **Finalidad:** Valorar la constancia, la capacidad de síntesis, el tratamiento de la información y la calidad de las producciones individuales (mapas, informes, ejes cronológicos).
- **Instrumento:** Se empleará una rúbrica específica y listas de control para verificar los mínimos exigibles de cada entrega.

C. Actitud y trabajo cooperativo (10%)

Se basa en la escala de observación sistemática y los registros de los roles de equipo.

- **Finalidad:** Evaluar la interdependencia positiva, el respeto a las normas de convivencia y la asunción de responsabilidades dentro de los grupos base.
- **Instrumento:** Escala de observación docente y dianas de autoevaluación (como elemento de ajuste).

8.4. CRITERIOS MÍNIMOS EXIGIBLES

Se definen como criterios mínimos exigibles aquellos estándares de aprendizaje y niveles de desempeño que se consideran imprescindibles para que el alumno de 6.º curso logre una valoración positiva en el área de Ciencias Sociales. Estos criterios garantizan que el estudiante posee las herramientas conceptuales y procedimentales básicas para su futura incorporación a la Educación Secundaria Obligatoria.

Para superar la asignatura, el "expedicionario" deberá demostrar suficiencia en los siguientes ámbitos vinculados a los objetivos didácticos de la programación:

- **Localización y organización territorial:** Capacidad para situar geográficamente a España y los Estados miembros de la Unión Europea, identificando sus principales instituciones y el funcionamiento básico del sistema democrático.
- **Comprensión Histórica Contemporánea:** Identificación de los hitos y procesos sociales más relevantes de la Edad Contemporánea, con especial énfasis en la evolución política y social de la historia reciente de España.
- **Alfabetización digital e investigadora:** Capacidad para realizar búsquedas guiadas de información en soportes digitales, aplicando criterios básicos de veracidad y seleccionando fuentes fiables para la elaboración de sus proyectos.
- **Conciencia patrimonial y ambiental:** Reconocimiento del valor del patrimonio natural y cultural, así como la identificación de los principales problemas medioambientales actuales (cambio climático y sostenibilidad) y sus efectos en la sociedad.
- **Competencia social y ciudadana:** Participación constructiva en las tareas grupales, respetando las normas de convivencia, los derechos humanos y mostrando actitudes de tolerancia hacia la diversidad cultural.

El incumplimiento de estos mínimos en los instrumentos de evaluación (especialmente en el Cuaderno de bitácora y los retos de unidad) supondrá una calificación de "Insuficiente". Para los alumnos con TEA y TDAH, estos mínimos se mantendrán, pero se flexibilizarán los medios y tiempos de acceso para su demostración, siguiendo las pautas del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA).

8.5. EVALUACIÓN DEL PROCESO DE ENSEÑANZA

La evaluación no se concibe únicamente como un mecanismo de fiscalización del aprendizaje del alumnado, sino como una herramienta de autorregulación de la propia práctica docente. Siguiendo los principios de mejora continua, el profesor de Ciencias Sociales llevará a cabo un análisis crítico sobre la eficacia de la programación didáctica "La vuelta al mundo en 80 días".

Este proceso de evaluación interna se articulará a través de los siguientes indicadores y momentos:

- **Adecuación de la narrativa gamificada:** Al término de cada trimestre (Londres, Bombay y San Francisco), se analizará si el hilo conductor basado en la obra de Julio Verne ha mantenido niveles óptimos de motivación y compromiso en el alumnado de 6.º curso.
- **Ajuste de la temporalización:** Se revisará si las 15 Unidades de Programación Didáctica (UPD) y sus respectivas sesiones han contado con el tiempo suficiente para el desarrollo de los saberes básicos, realizando ajustes en el calendario si se detectan ritmos de aprendizaje imprevistos.
- **Eficacia de los recursos y las TIC:** Se evaluará la funcionalidad de los materiales elaborados (como el pasaporte del expedicionario o el manual del rescatista) y el impacto real de las herramientas digitales (Google Earth, simulaciones virtuales) en la consecución de las competencias.
- **Atención a la diversidad:** Se analizará específicamente si las medidas DUA aplicadas para los alumnos con TEA y TDAH han facilitado su acceso al currículo y su participación en los retos cooperativos en igualdad de condiciones.

Para recoger esta información, el docente utilizará un cuestionario de autoevaluación docente con una escala de 0 a 5, donde se valorará el desempeño propio, la claridad en las explicaciones, la gestión del clima de aula y la idoneidad de los instrumentos de evaluación empleados.

Asimismo, se recogerá el *feedback* del alumnado mediante tarjetas de salida y semáforos de opinión, permitiendo que los propios "expedicionarios" expresen qué partes del viaje les han resultado más significativas o complejas. Las conclusiones obtenidas permitirán reorientar la acción pedagógica, garantizando que la programación sea un documento vivo y eficaz.

8.6. EVALUACIÓN EN SITUACIONES ESPECIALES Y DIVERSIDAD

En cumplimiento del Artículo 14 del Decreto 61/2022, se garantizará la accesibilidad universal en el proceso evaluador. Se aplicarán las pautas del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) (Recurso 13), especialmente para el alumnado con TEA y TDAH identificado en el grupo-clase. Las medidas incluirán la adaptación de los formatos de los instrumentos (apoyos visuales en las rúbricas, segmentación de tareas en las listas de control) para asegurar que la evaluación refleje fielmente el nivel competencial del alumno sin que las barreras de comunicación o atención interfieran en el proceso.

9. ATENCIÓN A LAS DIFERENCIAS INDIVIDUALES DEL ALUMNADO

La atención a la diversidad en esta programación se concibe bajo el prisma de la educación inclusiva, entendiendo que la personalización del aprendizaje es un derecho de todo el alumnado y no solo de aquellos con Necesidades Específicas de Apoyo Educativo (NEAE). Para ello, se adopta el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) como marco estructural, lo que permite eliminar barreras antes de que estas aparezcan.

Siguiendo lo establecido en los Artículos 15, 16 y 18 del Decreto 61/2022, esta programación garantiza la flexibilidad necesaria para dar respuesta a la heterogeneidad del aula de 6.º curso, centrando la intervención en dos perfiles específicos: un alumno con Trastorno del Espectro Autista (TEA) y un alumno con Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH).

9.1. APLICACIÓN DEL MARCO DUA: UN VIAJE PARA TODOS

El DUA se despliega en nuestra "Vuelta al mundo" a través de sus tres redes neuronales, asegurando que los retos de la sociedad geográfica sean accesibles:

1. Proporcionar múltiples formas de Compromiso (El "porqué" del aprendizaje): Para el alumno con TDAH, la narrativa gamificada actúa como un motor de motivación intrínseca. Se emplean estrategias de autorregulación mediante el uso de cronómetros visuales para segmentar los retos y "puntos de control" que ofrecen feedback inmediato, evitando la frustración ante tareas extensas.

2. Proporcionar múltiples formas de representación (El "qué" del aprendizaje): En el caso del alumno con TEA, se garantiza la previsibilidad del entorno. Cada sesión comienza con una agenda visual en el tablero (rutas de viaje) y se utilizan organizadores gráficos con

apoyos visuales (pictogramas de la ARASAAC) para explicar conceptos abstractos de Ciencias Sociales, como la estructura de la Unión Europea o los sectores económicos.

3. Proporcionar múltiples formas de acción y expresión (El "cómo" del aprendizaje): Se permite que el alumnado demuestre sus competencias mediante diversos canales. Mientras que algunos expedicionarios optarán por la redacción de informes, se fomentará que nuestros alumnos con NEAE utilicen herramientas digitales (como grabaciones de audio o mapas interactivos en la tablet) para reducir la carga de escritura manual y el bloqueo comunicativo.

9.2. MEDIDAS ESPECÍFICAS Y ADAPTACIONES: NO SIGNIFICATIVAS

Más allá del marco general, se establecen ajustes concretos para asegurar el éxito en la evaluación y el día a día:

- **Para el alumno con TDAH:** Se implementarán adaptaciones en los instrumentos de evaluación (especialmente en los retos escritos y el Cuaderno de Bitácora). Estas consisten en la segmentación de instrucciones (una orden por frase), el uso de negritas para resaltar las palabras clave de los enunciados y la concesión de tiempo extra o descansos activos durante las sesiones de mayor carga cognitiva. Asimismo, se coordina con los servicios externos de apoyo (como el programa de refuerzo municipal) para alinear los objetivos de estudio.
- **Para el alumno con TEA:** Se prioriza el trabajo en parejas estables dentro de los grupos cooperativos para facilitar la interacción social en un entorno seguro. En momentos de sobrecarga sensorial, el alumno dispone de un "espacio de calma" en el rincón del explorador. Además, se proponen actividades de ampliación de carácter voluntario relacionadas con sus intereses específicos (ej. cartografía técnica o cronologías detalladas) para potenciar sus altas capacidades en áreas de interés.

9.3. ACTIVIDADES DE REFUERZO Y AMPLIACIÓN

La programación incluye una batería de actividades "comodín" en cada Unidad de Programación:

- **Refuerzo:** Fichas de síntesis visual y glosarios de términos clave con apoyo de imagen para consolidar los mínimos exigibles.
- **Ampliación:** Retos de investigación avanzada ("Misiones Secretas") para alumnos que terminan antes o muestran un interés profundo, evitando el aburrimiento y fomentando la excelencia.

En conclusión, la atención a las diferencias individuales no se trata de crear una programación paralela, sino de diseñar un único viaje con diferentes senderos, donde cada alumno de 6.º pueda llegar a la meta del Reform Club según su propio ritmo y capacidades.

10. CONTRIBUCIÓN DE LA PROGRAMACIÓN AL DESARROLLO DE OTROS PLANES

La presente programación no se limita al aula de Ciencias Sociales, sino que actúa como un agente dinamizador de los planes estratégicos del Colegio Blanca de Castilla. A continuación, se detalla la aportación específica a las líneas transversales del centro:

10.1. SINERGIA CON EL PLAN DE BILINGÜISMO

Dada la naturaleza del centro y el nivel madurativo de 6.º, la asignatura refuerza la competencia lingüística en inglés mediante una perspectiva funcional:

- **Transferencia de saberes:** Se aprovecha la narrativa de Julio Verne para que el alumnado conecte conceptos de geografía física y política con el vocabulario técnico trabajado en la asignatura de *English*.
- **Contextos de uso real:** Unidades situadas en Londres, Nueva York o Hong Kong permiten el manejo de materiales auténticos (folletos, mapas de metro o noticias breves) en lengua extranjera, potenciando la fluidez en situaciones de comunicación simuladas.
- **Cocreación interdisciplinar:** La elaboración del producto final (Documental Transmedia) incluirá secciones bilingües, lo que permite al estudiante aplicar destrezas de oratoria en ambos idiomas.

10.2. IMPULSO A LA CONVIVENCIA ESCOLAR Y LA CONCIENCIA DEMOCRÁTICA

El área de Ciencias Sociales es el escenario idóneo para transformar valores abstractos en conductas ciudadanas reales:

- **Laboratorio de ciudadanía:** Mediante las simulaciones de la ONU o el Parlamento Europeo, el alumnado de 6.º entrena la negociación y el consenso como herramientas para la resolución pacífica de conflictos.
- **Respeto a la alteridad:** El viaje por los cinco continentes fomenta el descubrimiento de la diversidad cultural como un valor de enriquecimiento mutuo, alineándose con el Plan de Convivencia para erradicar prejuicios.
- **Responsabilidad social:** El trabajo en equipos base fomenta hábitos de ayuda mutua y compromiso grupal, fundamentales para mantener un clima de aula positivo y colaborativo.

10.3. POTENCIACIÓN DE LA ALFABETIZACIÓN MEDIÁTICA Y DIGITAL

Más allá del uso instrumental, esta programación busca que el alumno sea un creador digital crítico y responsable:

- **Investigación eficaz:** Se enseña al alumnado a realizar una curaduría de contenidos en la red, identificando fuentes fiables de información geohistórica y evitando la desinformación.
- **Entornos de aprendizaje ubicuos:** El uso de herramientas como Google Earth para trazar rutas o aplicaciones de realidad virtual para explorar el patrimonio permite que el aula se expanda hacia contextos globales.
- **Ética y seguridad digital:** Se trabaja de forma transversal el respeto a la propiedad intelectual y la protección de datos personales en sus producciones, preparando al estudiante para una transición segura a la Educación Secundaria.

11. CONCLUSIONES

Tras el proceso de diseño y elaboración de la presente programación didáctica, se desprenden una serie de reflexiones finales que sintetizan el valor pedagógico de la propuesta y su impacto en la formación docente.

En primer lugar, cabe destacar que la programación docente no debe entenderse como un mero trámite administrativo, sino como el mapa de ruta esencial que dota de coherencia, rigor y propósito a la acción educativa. La planificación estructurada de objetivos, contenidos y criterios de evaluación bajo el marco del Decreto 61/2022 permite transformar las intenciones curriculares en experiencias de aprendizaje reales y organizadas.

En segundo lugar, la implementación de una metodología gamificada inspirada en la obra de Julio Verne ha demostrado ser una estrategia de alto valor pedagógico para el alumnado de 6.º de Primaria. Al situar los saberes de las Ciencias Sociales dentro de una narrativa de aventura, se logra un aumento significativo en la motivación intrínseca y el compromiso del estudiante, permitiendo que conceptos complejos de geografía, historia y sociedad se adquieran de forma funcional y duradera.

Asimismo, este trabajo subraya la necesidad de una educación inclusiva y flexible. La integración del marco DUA y la atención personalizada a perfiles como el TEA y el TDAH dentro de la programación ordinaria no solo beneficia al alumnado con necesidades específicas, sino que enriquece el ecosistema de aprendizaje de todo el grupo-clase, fomentando valores de empatía y ciudadanía global.

Por otro lado, la vertiente tecnológica de esta propuesta reafirma que la competencia digital es una herramienta transversal imprescindible. El uso crítico de las TIC en 6.º curso prepara a los alumnos para ser productores de conocimiento y no solo consumidores,

facilitando su transición hacia la Educación Secundaria con las destrezas necesarias para navegar en una sociedad sobreinformada.

Finalmente, a nivel personal y profesional, la realización de este TFG ha supuesto una oportunidad inestimable para consolidar mi identidad docente. Me ha permitido comprender que la innovación en el aula, lejos de ser un artificio lúdico, es el vehículo más eficaz para formar ciudadanos críticos, responsables y capaces de interpretar la complejidad del mundo contemporáneo. Con este viaje pedagógico, se concluye que enseñar Ciencias Sociales es, en definitiva, dotar al alumno de la brújula necesaria para comprender su pasado y construir su futuro.

12. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

12.1. BIBLIOGRAFÍA ACADÉMICA

Alba Pastor, C. (2019). *Diseño Universal para el Aprendizaje: Un modelo didáctico para atender a la diversidad*. Octaedro.

Apple Education. (2011). *Challenge Based Learning. A classroom guide*. Apple Inc.

Burke, B. (2014). *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*. Bibliomotion.

Escudero, J. M. (2021). La educación inclusiva y el enfoque por competencias en la LOMLOE. *Educatio Siglo XXI*, 39(1), 17-38.

Gimeno Sacristán, J. (2015). *El currículum: una reflexión sobre la práctica*. Morata.

Guillén Ros, A. (2025). *Estrategias de gamificación en el aula de Ciencias Sociales: De la teoría a la práctica expedicionaria*. Ediciones Universitarias.

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.

Johnson, D. W., y Johnson, R. T. (2014). *El aprendizaje cooperativo en el aula*. Paidós.

Mishra, P., y Koehler, M. J. (2006). Technological Pedagogical Content Knowledge: A Framework for Teacher Knowledge. *Teachers College Record*, 108(6), 1017-1054.

Nichols, K., y Cator, K. (2008). *Challenge Based Learning White Paper*. Apple Inc.

Pujolàs Maset, P. (2008). *9 ideas clave: El aprendizaje cooperativo*. Graó.

Swartz, R. J. (2008). *El aprendizaje basado en el pensamiento (Thinking-Based Learning)*.

Torres, R. (2022). *Metodologías activas para el siglo XXI: Innovación en la Educación Primaria*. Educación Siglo XXI.

Verne, J. (2014). *La vuelta al mundo en ochenta días* (Obra original publicada en 1872). Austral.

Zabalza, M. A. (2016). *Planificación de la docencia en la universidad: elaboración de guías docentes* (3ª ed.). Narcea.

12.2. LEGISLACIÓN EDUCATIVA

Boletín Oficial de la Comunidad de Madrid. (13 de julio de 2022). 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. *BOCM*, 164.

Boletín Oficial del Estado. (30 de diciembre de 2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). *BOE*, 340.

Boletín Oficial del Estado. (2 de marzo de 2022). Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. *BOE*, 52.

12.3. WEBGRAFÍA

ARASAAC. Centro Aragonés para la Comunicación Aumentativa y Alternativa. (s. f.). *Pictogramas para la comunicación aumentativa y alternativa*. <https://arasaac.org/>.

CAST. (2018). *Universal Design for Learning Guidelines version 2.2*. <https://udlguidelines.cast.org/>

Colegio Blanca de Castilla. (s. f.). *Plan de convivencia*. Madrid.

Colegio Blanca de Castilla. (s. f.). *Plan de integración de las tecnologías de la información y la comunicación*. Madrid.

Colegio Blanca de Castilla. (s. f.). *Plan lector*. Madrid.

Colegio Blanca de Castilla. (s. f.). *Proyecto educativo de centro*. Madrid.

NotebookLM (Google). (2026). *Herramienta de inteligencia artificial utilizada para la generación de recursos multimedia*. <https://notebooklm.google/>.

13. ANEXOS

13.1. Anexo 1: Objetivos de etapa según el Decreto 61/2022 trabajados en la programación

OBJETIVOS DE ETAPA TRABAJADOS EN LA PROGRAMACIÓN
A. Conocer y apreciar los valores y las normas de convivencia, aprender a obrar poniéndose en el lugar del otro, prepararse para el ejercicio activo de la ciudadanía y respetar los derechos humanos, así como su participación en una sociedad democrática.
B. Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
C. Adquirir habilidades para la resolución pacífica de conflictos y la prevención de la violencia, que les permitirán desenvolverse con autonomía en el ámbito escolar y familiar así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
D. Conocer, comprender y respetar las diferentes culturas y las diferencias entre las personas, la igualdad de derechos y oportunidades de hombres y mujeres y la no discriminación de personas por motivos de etnia, orientación o identidad sexual, religión o creencias, discapacidad u otras condiciones.
E. Conocer y utilizar de manera apropiada la lengua española y desarrollar hábitos de lectura.
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.

13.2. Anexo 2: Desarrollo de la situación de aprendizaje

UNIDAD DE PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA 4 – LOS ALPES: SUPERVIVENCIA EXTREMA

13.2.1. CONTEXTUALIZACIÓN DE LA SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

Esta unidad se integra en el primer trimestre y se desarrolla a lo largo de 5 sesiones. Tras abandonar la seguridad de las ciudades europeas, nuestra expedición sufre un imprevisto: el convoy se desvía

y quedamos "atrapados" en el corazón de los Alpes. La narrativa sitúa al alumnado en un escenario de supervivencia real. Para avanzar en el viaje y obtener el siguiente sello en su pasaporte (Recurso 2), los equipos deben transformarse en "expertos rescatistas".

El reto central es la creación de un "Manual del Rescatista" (Recurso 9). A través de este producto, los alumnos demostrarán que dominan la geografía física, el clima y la interpretación cartográfica, entendiendo que el medio natural no es solo un paisaje, sino un factor condicionante de la vida humana y un ecosistema frágil ante el cambio climático. A continuación, se expone la situación de aprendizaje de dicha unidad didáctica:

Perdidos en las cumbres: El reto de la montaña

¡Cuidado! Nuestra expedición se ha desviado de la ruta principal y nos encontramos en los imponentes Alpes. En esta etapa, el reto es la supervivencia y la orientación. Para poder salir de las montañas y continuar el viaje, los alumnos deberán convertirse en expertos en geografía física.

En primer lugar, los equipos deberán investigar el relieve europeo, centrándose en los Alpes como sistema montañoso principal, identificando sus picos, glaciares y valles (Recurso 11). Una vez dominada la teoría, el profesor les entregará un "Kit de Supervivencia" cartográfico: un mapa físico mudo donde deberán trazar la ruta de salida analizando las curvas de nivel (Recurso 6) y el clima de montaña. Los alumnos realizarán un registro de las condiciones climáticas extremas y los peligros naturales de la zona (Recurso 12). Como producto final, elaborarán un "Manual del Rescatista" (Recurso 9) en el que explicarán cómo la geografía del lugar condiciona el transporte, la vegetación y la vida humana, reflexionando sobre el impacto del cambio climático en los glaciares alpinos (Recurso 8).

13.2.2. COMPETENCIAS CLAVE Y ESPECÍFICAS

De acuerdo con el Decreto 61/2022, de 13 de julio, del Consejo de Gobierno, por el que se establece para la Comunidad de Madrid la ordenación y el currículo de la etapa de Educación Primaria, se presentan en la siguiente tabla las competencias específicas que se trabajan de manera directa en esta unidad de programación didáctica 4 para el área de Ciencias Sociales. Asimismo, se vinculan las competencias clave estipuladas en dicho marco normativo y que guardan una relación unívoca con los saberes y retos de esta unidad.

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE
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.	Competencia en Comunicación Lingüística. (CCL) Competencia Digital. (CD) Competencia Ciudadana. (CC) Competencia Personal, Social y de Aprender a Aprender. (CPSAA)
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.	

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

En este epígrafe se detallan los objetivos didácticos propuestos para la UPD 4, los cuales se encuentran en estrecha correlación con los objetivos de la programación y los objetivos de etapa (identificados por letras según el Decreto 61/2022, de 13 de julio).

OBJETIVOS DIDÁCTICOS	OBJETIVOS DE LA PROGRAMACIÓN	OBJETIVOS DE ETAPA
<ul style="list-style-type: none"> - Identificar y localizar los principales sistemas montañosos de Europa, con especial atención a la cordillera de los Alpes, sus picos y valles. - Interpretar mapas físicos y de curvas de nivel para diseñar rutas seguras, reconociendo la importancia de la cartografía en la orientación. - Analizar las características del clima de montaña y los procesos de formación de glaciares, comprendiendo su influencia en el modelado del relieve. - Relacionar los elementos del medio físico con la actividad humana, analizando cómo el relieve condiciona el transporte, el poblamiento y el sector primario. - Reflexionar sobre el impacto del cambio climático en los paisajes naturales, valorando la importancia de la protección de los ecosistemas alpinos. - Utilizar recursos digitales y herramientas 	<p>4. Identificar los principales elementos del espacio geográfico y su influencia en la vida de las sociedades humanas.</p> <p>6. Fomentar el interés por el conocimiento histórico y geográfico como herramienta para comprender la realidad social actual.</p> <p>8. Desarrollar habilidades de trabajo cooperativo, comunicación y participación en actividades grupales.</p> <p>10. Utilizar recursos digitales y tecnológicos de forma responsable como herramienta de aprendizaje e investigación.</p>	<p>B</p> <p>C</p> <p>I</p>

de geolocalización para investigar riesgos naturales y planificar soluciones en situaciones simuladas.		
--	--	--

13.2.4. CONTENIDOS Y CONTENIDOS TRANSVERSALES

Para la consecución de los objetivos de la UPD 4, se han seleccionado una serie de saberes básicos en consonancia con lo establecido en el currículo de la Comunidad de Madrid. Del mismo modo, se señalan los **contenidos transversales** que se integran en la práctica docente.

CONTENIDOS	CONTENIDOS TRANSVERSALES
Relieve europeo.	Educación ambiental.
Paisajes naturales.	Educación para la salud.
Clima y medio natural.	Habilidades de orientación.

13.2.5. METODOLOGÍA Y RECURSOS

La metodología de esta unidad se asienta sobre el principio del aprendizaje significativo y vivencial. El hilo conductor de la "supervivencia" dota de sentido a cada actividad, convirtiendo al alumno en el protagonista de su propio rescate.

Partimos de la gamificación como estrategia para mantener el compromiso; el grupo debe superar pruebas de orientación mediante el uso de herramientas específicas (Recurso 15) y mapas mudos (Recurso 11) para avanzar en la narrativa global de la expedición. Se potencia el Aprendizaje Basado en Retos (ABR), donde el producto final (el Manual del Rescatista, Recurso 9) requiere de la movilización de conocimientos geográficos, climáticos y éticos.

Como recursos destacados, los alumnos utilizarán su Cuaderno de Viaje (Recurso 1) para registrar los datos del terreno, además de herramientas digitales de observación terrestre

(Recurso 15) y comparativas visuales (Recurso 8) para visualizar el impacto del cambio climático en los Alpes en tiempo real.

13.2.6. DESCRIPCIÓN DE LAS SESIONES

13.2.6.1. SESIÓN 1: SOS en la cumbre, ¿dónde estamos?

En la primera sesión de la unidad, nuestra expedición sufre un percance y nos encontramos perdidos en el relieve alpino. El reto inicial es situarnos geográficamente para poder sobrevivir. La sesión comenzará con una pequeña introducción mediante el uso de flashcards de geografía física (Recurso 4), que permitirán a los alumnos familiarizarse con conceptos clave como pico, valle, glaciar y vertiente antes de comenzar la investigación. A continuación, los equipos utilizarán un mapa físico mudo de Europa (Recurso 11) para situar elementos del relieve europeo como cordilleras, ríos, picos... Para afianzar los contenidos, se proyectará un vídeo educativo sobre la formación de los Alpes (Recurso 5). Una vez recopilada esta información inicial, los alumnos comenzarán a confeccionar la portada de su Manual del Rescatista (Recurso 9), que integrarán en su cuaderno de viaje (Recurso 1).

13.2.6.2. SESIÓN 2: El código de la montaña: curvas de nivel.

Como bien sabemos, para salir de un entorno de alta montaña es imprescindible dominar la cartografía. En esta sesión, los alumnos aprenderán a interpretar las curvas de nivel para entender el relieve en un plano bidimensional. Primero, observaremos mapas topográficos reales para identificar pendientes y llanuras. Se les entregará una ficha técnica de interpretación cartográfica (Recurso 6) en la que tendrán que trazar una ruta de evacuación segura evitando las zonas de mayor inclinación. Una vez finalizado el trazado, compararán

su ruta con la de otros equipos para debatir cuál es la más eficiente. Esta actividad de análisis espacial se pegará en el Manual del Rescatista (Recurso 9) como evidencia de su capacidad de orientación.

13.2.6.3. SESIÓN 3: El libro de las nubes: clima y riesgos.

Para la tercera sesión, nos enfocaremos en las condiciones climáticas extremas que condicionan la vida en los Alpes. Organizaremos una estación meteorológica virtual (Recurso 15) utilizando los iPads de clase para investigar las temperaturas actuales y los riesgos de aludes o tormentas en la zona. Los alumnos deberán clasificar los peligros naturales en un organizador gráfico de riesgos (Recurso 12). Posteriormente, en grupos de trabajo, se repartirán tarjetas de equipamiento (Recurso 7) con imágenes de ropa y materiales de montaña; los equipos tendrán que seleccionar cuáles son los adecuados basándose en el clima analizado. A través de este juego de toma de decisiones, reforzaremos el aprendizaje sobre la influencia del clima en la actividad humana. Estas conclusiones se añadirán al apartado de "Seguridad" de su manual.

13.2.6.4. SESIÓN 4: El gigante que se derrite: glaciares y cambio climático.

En esta sesión, el enfoque será la conciencia ambiental. Los alumnos investigarán sobre los glaciares alpinos y cómo el aumento de la temperatura global está modificando el paisaje. Para ello, utilizaremos una herramienta de comparación visual (Recurso 8) que muestra fotografías históricas frente a imágenes satelitales actuales del glaciar *Mer de Glace*. A través de esta observación directa, los alumnos realizarán un breve informe sobre el retroceso del hielo y sus consecuencias para el ecosistema. Para finalizar, realizarán un pequeño "decálogo de protección ambiental" que incorporarán a su cuaderno de viaje (Recurso 1), reflexionando sobre la importancia de preservar los monumentos naturales.

13.2.6.5. *SESIÓN 5: ¡Misión de rescate completada!*

En la última sesión de esta unidad de programación didáctica, los alumnos tendrán que presentar su Manual del Rescatista (Recurso 9) finalizado. Cada equipo expondrá ante el resto de la clase la ruta de salida que han diseñado y los protocolos de seguridad aprendidos. Para comprobar que se han adquirido todos los conceptos, se realizará un bingo geográfico (Recurso 10) con el vocabulario esencial de la unidad (relieve, clima y cartografía). Si el manual es validado por el profesor, los alumnos recibirán el Sello de Rescatista Alpino en su pasaporte (Recurso 2) y el Diploma de Excelencia (Recurso 3), permitiéndoles continuar el viaje hacia la siguiente unidad. Al finalizar, completarán su diana de autoevaluación (Recurso 14) para reflexionar sobre su propio proceso de aprendizaje y la lista de control corporativa y actitudinal (Recurso 17).

13.2.7. EVALUACIÓN

En el siguiente apartado se desglosan los criterios de evaluación que se desarrollan a lo largo de esta unidad de programación didáctica 4, así como su vinculación directa con las competencias específicas del área de Ciencias Sociales. Asimismo, se establece la relación con las competencias clave y sus correspondientes descriptores operativos, todos ellos extraídos del Decreto 61/2022, de 13 de julio, de acuerdo con el tercer ciclo de Educación Primaria que se trabaja en el presente Trabajo de Fin de Grado.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	COMPETENCIAS ESPECÍFICAS	COMPETENCIAS CLAVE	DESCRIPTORES OPERATIVOS
1.1 Identificar y analizar las características, la organización y las propiedades de los elementos del	1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su	CCL CD CC	CCL3 CD1 CC4

medio a través de la indagación utilizando las herramientas y procesos adecuados.	organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.		
1.2 Establecer conexiones sencillas entre diferentes elementos del medio mostrando comprensión de las relaciones que se establecen.	1. Identificar las características de los diferentes elementos o sistemas del medio analizando su organización y propiedades y estableciendo relaciones entre los mismos, para reconocer el valor del patrimonio cultural y natural, conservarlo y mejorarlo.	CCL CC	CCL2 CC1
2.1 Promover estilos de vida adecuados y consecuentes con el respeto, los cuidados y la protección de las personas y del planeta, a partir del análisis de la intervención humana en el entorno.	2. 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.	CPSAA CC	CPSAA2 CC4

<p>2.2 Participar en la búsqueda, contraste y evaluación de propuestas para afrontar problemas sociales y medioambientales, buscar soluciones y actuar para su resolución, a partir del análisis de las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno.</p>	<p>2. Identificar las causas y consecuencias de la intervención humana en el entorno, desde los puntos de vista social, económico, cultural, tecnológico y ambiental, para mejorar la capacidad de afrontar problemas, buscar soluciones y actuar en su resolución fomentando el respeto, el cuidado y la protección de las personas y del planeta.</p>	<p>CD CPSAA CC</p>	<p>CD2 CPSAA3 CC4</p>
---	---	----------------------------	-------------------------------

13.2.8. DISEÑO DE LOS INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

Para llevar a cabo la evaluación de esta unidad de programación didáctica, se ha diseñado un sistema de evaluación multifuente y formativo, orientado a valorar tanto el proceso de aprendizaje como el desempeño final del alumnado. Los instrumentos seleccionados permiten recoger evidencias objetivas sobre el grado de adquisición de las competencias trabajadas:

1. **Rúbrica de evaluación del Manual del Rescatista (Recurso 16):** Este constituye el instrumento principal de calificación. En él se han elaborado una serie de descriptores de logro (niveles de desempeño) que permiten evaluar de forma cualitativa y cuantitativa el producto final. La rúbrica contempla ítems específicos como la precisión en la interpretación cartográfica, la capacidad de análisis

climático y la creatividad en las propuestas de sostenibilidad, vinculando cada ítem con las competencias clave (CCL, CD, CPSAA y CC) desarrolladas a lo largo de las sesiones.

2. **El "Manual del Rescatista" (Producto final):** Se evaluará el resultado físico y digital del manual integrado en el Cuaderno de Viaje. Este instrumento actúa como un portafolio de evidencias donde el docente valora la capacidad de síntesis, el rigor en el uso del vocabulario geográfico y la correcta aplicación de los contenidos transversales de educación ambiental y salud.
3. **Escala de observación directa y sistemática:** Durante las sesiones de trabajo cooperativo, el docente utilizará un registro para evaluar la competencia CPSAA y el Objetivo D. Se tendrán en cuenta aspectos actitudinales como el respeto a los roles de equipo, la iniciativa personal en la resolución de retos y la persistencia ante las dificultades técnicas de la orientación en montaña.

Finalmente, todos estos instrumentos convergen en la medición de los criterios de evaluación mencionados en el apartado anterior, garantizando una calificación objetiva, transparente y alineada con los estándares del Decreto 61/2022.

13.2.9. CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

En el presente apartado se desglosan los criterios de calificación asignados a la Unidad de Programación Didáctica 4, diseñados para garantizar una evaluación objetiva y ponderada del desempeño competencial del alumnado. La calificación final de la unidad se obtiene mediante la triangulación de los siguientes instrumentos:

1. **60% Rúbrica de evaluación del desempeño (Recurso 16):** Evalúa de forma holística el proceso de aprendizaje, la adquisición de saberes básicos y la capacidad de resolución del reto.
2. **30% Producto Final: "Manual del Rescatista":** Calificación del resultado físico y técnico del proyecto, atendiendo a criterios de rigor geográfico, síntesis y presentación.
3. **10% Observación sistemática:** Valoración de la actitud procedimental, el compromiso con los roles del equipo cooperativo y la persistencia en las tareas de indagación.

Es imperativo señalar que esta calificación emana directamente de los criterios de evaluación del Decreto 61/2022. En la siguiente tabla se detalla la ponderación específica de cada criterio, los cuales se encuentran integrados y operacionalizados en la rúbrica de evaluación (Recurso 16) para asegurar la trazabilidad del proceso calificador:

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	PORCENTAJES DE CALIFICACIÓN
1.1	35%
1.2	20%
2.1	25%
2.2	20%

13.2.10. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Como se ha fundamentado en el apartado general de esta programación, el grupo-clase presenta una realidad heterogénea que requiere de una respuesta educativa ajustada. En concreto, contamos con dos alumnos con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE): uno con diagnóstico de Trastorno del Espectro Autista (TEA) y otro con Trastorno

por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH). Ambos presentan una buena adaptación curricular, lo que permite el seguimiento del ritmo ordinario mediante la aplicación de medidas ordinarias de flexibilización y acceso.

Para esta UPD 4, las medidas de inclusión se estructuran de la siguiente manera:

A. Alumno con TEA (Nivel 1 de apoyo)

Dada su alta capacidad cognitiva, no se requieren adaptaciones significativas en los contenidos. No obstante, el reto de la "Supervivencia en los Alpes" implica una carga de interacción social que requiere andamiaje específico:

- **Estructuración del trabajo cooperativo:** Se promoverá su integración en equipos con roles muy definidos y predecibles (ej. "Responsable de Escalas Cartográficas"). Esto reduce la ansiedad social y permite trabajar sus habilidades comunicativas de forma dirigida.
- **Anticipación y apoyo visual:** Se utilizarán organizadores gráficos y agendas visuales de las 5 sesiones para facilitar la transición entre actividades de investigación y de creación del manual, asegurando su seguridad emocional durante el proceso.

B. Alumno con TDAH

Para garantizar su foco atencional y la culminación con éxito del "Manual del Rescatista", nos enfocaremos en las siguientes pautas:

- **Adaptación de materiales e información:** Se aplicará el principio de "menos es más" en las fuentes de investigación. Para las lecturas sobre el clima alpino, se le proporcionarán textos segmentados y resaltados, eliminando estímulos distractores y facilitando la extracción de la idea principal.
- **Gestión del tiempo y trabajo grupal:** El trabajo en equipo funcionará como un sistema de tutoría entre iguales. Sus compañeros actuarán como apoyo para la monitorización de tareas, mientras que el docente realizará supervisiones frecuentes para asegurar que el alumno fragmenta el gran reto del manual en pequeños hitos alcanzables, evitando el sentimiento de frustración por sobrecarga de trabajo.

Estas medidas no solo benefician a estos alumnos, sino que se integran en las pautas DUA de la unidad, enriqueciendo el entorno de aprendizaje para todo el grupo-clase y garantizando el éxito educativo desde la equidad.

13.2.11. RECURSOS ELABORADOS

En el siguiente enlace aparecen anexados todos los recursos de esta UPD.

<https://app.genially.com/editor/69c25a76425d6908a6db2690>

13.2.12. CONCLUSIÓN

Como cierre de esta cuarta unidad de programación, cabe destacar que la elección de abordar la geografía física de los Alpes a través de una narrativa de supervivencia ha permitido transformar un contenido tradicionalmente descriptivo en una experiencia de aprendizaje altamente significativa y funcional. El interés intrínseco que despierta el desafío de la orientación y el rescate ha servido como motor para que el alumnado adquiriera destrezas técnicas complejas, como la interpretación cartográfica, de manera natural y motivadora.

En esta unidad se evidencia la naturaleza holística de las Ciencias Sociales, donde el estudio del relieve no se limita a la memorización de orónimos, sino que se conecta directamente con la acción humana, la climatología y el reto ético del desarrollo sostenible. Asimismo, se ha potenciado una interdisciplinariedad real, integrando las Matemáticas mediante el cálculo de escalas y curvas de nivel, y las Ciencias de la Naturaleza a través del análisis del retroceso glaciar, promoviendo así un pensamiento sistémico y autónomo en el estudiante.

La implementación de esta propuesta demuestra que es posible abordar el currículo oficial desde un enfoque atractivo y creativo, sin renunciar al rigor académico. Además, gracias a la aplicación de los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), se ha garantizado que todos los alumnos, independientemente de sus necesidades específicas, hayan contado con las oportunidades y andamiajes necesarios para ser protagonistas de su propio éxito.

Para finalizar, este desarrollo didáctico es fruto de una profunda reflexión pedagógica consolidada durante mi periodo de prácticas universitarias. Dicha experiencia ha sido fundamental para comprender que la innovación en el aula, lejos de ser un mero entretenimiento, es el vehículo más eficaz para lograr que el alumnado se involucre de

forma crítica y comprometida en su proceso de aprendizaje, convirtiéndose en ciudadanos capaces de interpretar y proteger el mundo que les rodea.