



**Universidad de Valladolid**

FACULTAD DE EDUCACIÓN Y TRABAJO SOCIAL

TRABAJO DE FIN DE GRADO

**LAS TIC'S EN LA RENOVACIÓN DE LA ENSEÑANZA  
DE LAS CIENCIAS SOCIALES.**

**CREACIÓN DE UNA WEBQUEST PARA LA  
ENSEÑANZA DE LA PREHISTORIA.**

Presentado por **JENNIFER CALVO ÁLVAREZ** para optar al Grado en Educación Primaria por la Universidad de Valladolid

Tutelado por: **MARÍA SÁNCHEZ AGUSTÍ**

Curso 2016-17

## **RESUMEN**

En este Trabajo de Fin de Grado se expone una programación didáctica para alumnos de 4º de Primaria sobre la enseñanza de la Prehistoria a través de las nuevas tecnologías, más concretamente, mediante el uso de una Webquest.

En dicha programación aparecen una serie de actividades lúdicas y dinámicas que pretenden conseguir el buen aprendizaje por parte de los alumnos de una manera diferente a la tradicional. Asimismo, se pretende introducir las nuevas tecnologías en el aula y que los alumnos conozcan el buen uso de las mismas, y aprendan la cantidad de posibilidades que ofrecen.

### **Palabras clave**

Historia | prehistoria | enseñanza | webquest | nuevas tecnologías | programación didáctica |

## **ABSTRACT**

In this End-of-Grade Paper, a didactic program is presented for 4th grade students on the teaching of Prehistory through new technologies, more concretely, through the use of a Webquest.

In this program there are a series of playful and dynamic activities that seek to achieve good learning by students in a different way than traditional. Also, it is intended to introduce new technologies in the classroom and that students know the good use of them, and learn the amount of possibilities they offer.

### **Key words**

History | prehistory | teaching | webquest | new technologies | educational programming |

# ÍNDICE

1.	INTRODUCCIÓN .....	3
2.	OBJETIVOS .....	4
3.	JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO .....	6
4.	FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES .....	10
4.1.	EL VALOR EDUCATIVO DE LA HISTORIA.....	10
4.2.	EL TIEMPO HISTÓRICO .....	12
4.3.	LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y LA EDUCACIÓN .....	14
5.	PROPUESTA DIDÁCTICA. DISEÑO .....	18
5.1.	INTRODUCCIÓN .....	21
	• MARCO NORMATIVO .....	22
5.2.	CONTEXTO DEL AULA .....	22
5.3.	OBJETIVOS .....	25
5.4.	CONTENIDOS.....	26
5.5.	COMPETENCIAS BÁSICAS .....	27
5.6.	METODOLOGÍA.....	29
5.7.	DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA .....	30
5.9.	EVALUACIÓN .....	38
6.	CONSIDERACIONES FINALES.....	39
7.	REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	41

# 1. INTRODUCCIÓN

Con este trabajo se pretende, principalmente, demostrar que se han adquirido las competencias profesionales establecidas en la Orden Ministerial ECI/3857/2007 de 27 de diciembre para el título del Grado de Educación Primaria, a través de un estudio sobre la inclusión y el impacto educativo de las tecnologías de la información y la comunicación en la enseñanza de la historia en Educación Primaria. Consideramos que la utilización en el aula de estrategias de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de las nuevas tecnologías, contribuirá a que los alumnos desarrollen de forma adecuada y con mayor facilidad su conocimiento histórico. Mediante estas nuevas tecnologías, más concretamente el uso de una Webquest, se llevará a cabo una programación de aula sobre La Prehistoria.

Con esta unidad sobre Ciencias Sociales se pretende, además, trabajar otras áreas educativas, con lo que el uso de la Webquest no se limita a los contenidos de un área específica, y los alumnos pueden desarrollar de esta forma más conocimientos y habilidades educativas transversalmente.

El diseño de la Unidad está planteado para trabajar con un grupo del segundo Ciclo de Educación Primaria, más concretamente para el 4º curso, puesto que en el mismo, según la normativa de enseñanzas mínimas, se plantea el contenido histórico de la Prehistoria.

La utilización de las TIC en el aula puede ser una estrategia muy efectiva para trabajar con los alumnos de manera que aprendan jugando; cómo tratar la inabarcable información contenida en internet, y cómo manejarla de forma correcta.

La elección de la Webquest para el desarrollo de la unidad se basa en que es una plataforma poco utilizada y de la que se puede extraer un uso funcional muy interesante para la enseñanza en el aula. Además, es una forma de conocer y trabajar esta plataforma y poder sacar el máximo partido conociéndola poco a poco. El trabajo se basa en una serie de actividades programadas en una Unidad y en la propia Webquest, donde los alumnos llevarán a cabo el aprendizaje.

## 2. OBJETIVOS

A continuación se presentan los objetivos que se pretende conseguir con el trabajo, los cuales se dividirán en dos perspectivas. Primeramente se exponen los objetivos desde la perspectiva de los procesos de enseñanza, que son aquellos relacionados con mi formación, y después, los objetivos desde la perspectiva de los procesos de aprendizaje de los alumnos.

En cuanto a los objetivos relacionados con mi formación, se exponen los siguientes:

- Utilizar de manera correcta y ordenada los conocimientos adquiridos a lo largo del título para la buena realización de la Intervención Didáctica propuesta en este trabajo.
- Analizar y seleccionar las estrategias de enseñanza- aprendizaje que mejor se adapten para el desarrollo de la propuesta didáctica a llevar a cabo.
- Manejar de forma correcta las nuevas tecnologías y el tratamiento de la información para poder así, transmitírselo a los alumnos de la misma forma.
- Conocer los posibles problemas del aula para adaptar el trabajo y la unidad, y poder solventarlos de forma concisa y con buenos resultados.
- Crear actividades que permitan dar respuesta a la heterogeneidad del alumnado: multiculturalidad, alumnos a.c.n.e.e., etc
- Formular propuestas y actividades lúdicas que se adapten al desarrollo de los alumnos del aula y que puedan tratarse y ejecutarse de la mejor manera posible y obteniendo el mejor resultado.
- Conectar todas las áreas de conocimiento a través de actividades con la intención de que los alumnos obtengan el conocimiento de forma transversal.

Los objetivos en relación con el proceso de aprendizaje por parte de los alumnos se enumeran a continuación:

- Aprender de forma lúdica y novedosa (mediante el uso de las nuevas tecnologías) las formas de vida existentes durante la Prehistoria.
- Conocer las diversas etapas en que se divide el período estudiado a partir de actividades dinámicas expuestas en la plataforma digital.
- Utilizar de manera correcta las nuevas tecnologías, la plataforma digital y el contenido que en ella, y en Internet, aparece.

- Comprender, a través de actividades y juegos actuales, la importancia de los hechos pasados, y de cómo éstos se han ido modificando a lo largo de la historia.
- Interpretar parte de la Historia mediante diversas áreas de conocimiento y actividades.

### 3. JUSTIFICACIÓN DEL TEMA ELEGIDO

La elección del tema para el desarrollo de este trabajo se justifica por varias razones, entre las cuales la principal es la utilización de las nuevas tecnologías en la enseñanza de una materia, la historia, tradicionalmente asociada a metodologías transmisivas ligadas a contenido memorístico. Consideramos que las TIC son una buena herramienta de enseñanza- aprendizaje, que se puede utilizar en el aula y que es apta para todas las edades que comprende la Educación Primaria. Además, de esta forma, se enseña transversalmente mediante el correcto uso de las TICs, la investigación concisa y segura por Internet, el buen uso de los recursos digitales y el aprendizaje lúdico.

Otra razón que justifica la elección del tema es que, dentro de las ciencias sociales, el tema de la Prehistoria permite conocer culturas y formas de vida, de una sociedad que nada tiene que ver con la sociedad actual, y por ese motivo, es una buena manera de mostrar a los alumnos la evolución a lo largo de los años, además de hacerles tomar conciencia y hacerles partícipes en cierto modo, del cambio que ha experimentado, y seguirá experimentando la vida humana. Parece interesante utilizar las nuevas tecnologías para transmitir a los alumnos cómo se vivía hace tantos años, de forma que se aprecie el cambio radical, pero que a la vez, se ha producido tan lentamente con el paso de los años.

En consecuencia, a lo largo de este Trabajo Fin de Grado y su puesta en práctica, se pretende mostrar la adquisición de las competencias establecidas para los Títulos de Grado en el Real Decreto 1393/2007, de 29 de Octubre por el que se establece la ordenación de las enseñanzas universitarias, como se detalla a continuación.

*1. Que los estudiantes hayan demostrado poseer y comprender conocimientos en un área de estudio –la Educación- que parte de la base de la educación secundaria general, y se suele encontrar a un nivel que, si bien se apoya en libros de texto avanzados, incluye también algunos aspectos que implican conocimientos procedentes de la vanguardia de su campo de estudio.*

Con referencia a la primera de las competencias que aparecen en el Grado de Educación Primaria, se puede decir que está desarrollada en este proyecto, puesto que en él se muestra terminología utilizada en Educación, que se ha ido adquiriendo a lo largo del título, además de que se exponen de forma clara objetivos, contenidos, criterios de evaluación, etc., así como se estudian las características psicológicas y pedagógicas del posible alumnado al que

se dirige la unidad didáctica. También se han utilizado diferentes estrategias de enseñanza-aprendizaje, destacando que éste es un trabajo fundamentado en las disciplinas que se han cursado en el grado durante los cuatro años de estudio.

*2. Que los estudiantes sepan aplicar sus conocimientos a su trabajo o vocación de una forma profesional y posean las competencias que suelen demostrarse por medio de la elaboración y defensa de argumentos y la resolución de problemas dentro de su área de estudio –la Educación–.*

En cuanto a la segunda competencia del grado, se pide que los alumnos puedan planificar, organizar, analizar críticamente, integrar información y conocimientos básicos, y además trabajar en grupo y cooperar con otros profesionales. Este trabajo aporta estas características, puesto que, además de planificar y organizar una unidad para alumnos de 4º de primaria, se han integrado los conocimientos adquiridos, la búsqueda de información, el desarrollo de actividades en grupo y cooperación a través de las actividades que se exponen para el alumnado.

Por lo tanto, con este proyecto se muestran las capacidades y habilidades para una buena planificación y organización, así como se integran los conocimientos necesarios, y adquiridos en el grado, para solucionar los posibles problemas que se presenten en el aula, a la hora de trabajar con los alumnos, o entre el alumnado, sin olvidar la adaptación de los contenidos para aquellos alumnos que posean necesidades educativas especiales.

*3. Que los estudiantes tengan la capacidad de reunir e interpretar datos esenciales (normalmente dentro de su área de estudio) para emitir juicios que incluyan una reflexión sobre temas esenciales de índole social, científica o ética.*

En relación con la tercera competencia, que expone que los futuros profesionales deben poseer la capacidad de interpretar los datos que se obtienen a partir de la práctica educativa, hay que mencionar que este trabajo la desarrolla de manera que, mediante el uso de una plataforma digital se busca el máximo rendimiento por parte de los alumnos, utilizando una estrategia de enseñanza-aprendizaje innovadora y actual, al tratarse de nuevas tecnologías. Además, se tiene en cuenta el contexto educativo, en este caso creado por la autora del trabajo, para la buena práctica educativa, el correcto desarrollo de los conocimientos por parte del alumnado, y obtener así, un buen rendimiento académico.

En cuanto a la capacidad del tratamiento de la información, se muestra que se tiene en cuenta esta práctica educativa al tratarse de una unidad en la que la plataforma digital, y por tanto, la enseñanza de dicha unidad, se basan en la búsqueda guiada de información por

parte de los alumnos, para completar y llevar a cabo de la forma más correcta posible la unidad didáctica. Por tanto, es necesario que el futuro docente, muestre con anterioridad su capacidad de búsqueda y tratamiento de información.

*4. Que los estudiantes puedan transmitir información, ideas, problemas y soluciones a un público tanto especializado como no especializado.*

En la cuarta competencia, se hace referencia a las habilidades que debe poseer el futuro profesional, entre las que destacan habilidades de comunicación oral y escrita, habilidades de comunicación a través de Internet y habilidades interpersonales. Con este trabajo se desarrollan de manera concreta todas estas habilidades, puesto que primeramente es necesario transmitir las tareas que se pretenden hacer, de forma oral a los alumnos, y escrita a través de la Webquest planteada en este trabajo. En cuanto a las habilidades de comunicación a través de Internet, hay que resaltar el uso de la plataforma y el tratamiento de la información que en ella aparece, puesto que son el eje principal de la tarea expuesta y, además, una forma de comunicación precisa. Por último, se desarrollan habilidades interpersonales en lo que se refiere al trabajo con otras personas, a la colaboración entre profesionales, y además, se fomenta esta habilidad entre los alumnos al utilizar también actividades para ellos en las que deben de participar e integrarse y trabajar en pequeños grupos.

*5. Que los estudiantes hayan desarrollado aquellas habilidades de aprendizaje necesarias para emprender estudios posteriores con un alto grado de autonomía.*

Con la quinta competencia se pretende que los alumnos hayan creado habilidades de aprendizaje que les sirvan para poder emprender estudios posteriores con autonomía.

Con este trabajo esta competencia está siendo favorecida, en primer lugar, debido a las estrategias y habilidades que el alumno posee para el aprendizaje autónomo, así como para el aprendizaje continuo a lo largo de la vida, ya que es necesario seguir aprendiendo para poder transmitir, tanto en este trabajo como en el trabajo de aula a los alumnos, nuestros conocimientos, capacidades y habilidades que se poseen.

En segundo lugar, se demuestra la comprensión, la capacidad de investigación y de iniciativa que se pide para poder superar con éxito el Grado al que se opta, de manera que se expone todo lo aprendido de una forma resumida, pero concreta y concisa.

De esta forma, y con estas habilidades, es importante mostrar la capacidad para fomentar la iniciativa, la creatividad y una actitud innovadora a lo largo de la profesión, para que así mismo, los alumnos puedan conseguir estas habilidades.

*6. Que los estudiantes desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, compromiso que debe potenciar la idea de educación integral, con actitudes críticas y responsables; garantizando la igualdad efectiva de mujeres y hombres, la igualdad de oportunidades, la accesibilidad universal de las personas con discapacidad y los valores propios de una cultura de la paz y de los valores democráticos.*

Por último, la sexta competencia del Grado de Educación Primaria pide que los alumnos desarrollen un compromiso ético en su configuración como profesionales, a la vez que potencien la educación integral. A lo largo del trabajo y de la propuesta docente que se expone a continuación se muestra el compromiso que el futuro profesional adquiere, y a través del cual pretende transmitir valores, consiguiendo igualdad entre hombres y mujeres, entre culturas y la integración y accesibilidad universal.

En la propuesta didáctica se exponen casos de integración, además de igualdad entre personas y accesibilidad de alumnos con necesidades educativas especiales. El tratamiento de la atención a la diversidad ha sido clave a lo largo de los cuatro años en que se basa el Grado de Educación Primaria, puesto que hoy en día es necesaria la integración en el aula, la igualdad, y la educación en valores sociales, lo que conlleva a su vez la adaptabilidad de los alumnos al mundo actual.

Con las estrategias de enseñanza aprendizaje que se llevan a cabo en este proyecto es de elevada importancia resaltar el compromiso del futuro profesional en lo que se refiere a la capacidad y habilidad que éste posee para la eliminación de barreras, de la discriminación racial y contra la mujer, y de cualquier otro problema social que afectan directa o indirectamente a los alumnos como personas de la sociedad actual.

En el estudio de las mejores estrategias de enseñanza aprendizaje y en la investigación para llevar a cabo las actividades más acertadas y correctas para el desarrollo de la Unidad didáctica, la Prehistoria a través de las nuevas tecnologías, se pretende mostrar el cambio de sociedad, al igual que se mostrarán las dificultades y las soluciones a éstas de años antiguos y su evolución a lo largo de la historia. Por este motivo, la competencia de compromiso ético queda desarrollada al intentar cumplir con la educación integral, actitudes críticas y fomentando la igualdad entre los alumnos.

## **4. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA Y ANTECEDENTES**

Toda intervención educativa en el aula, cualquiera que sea la etapa educativa a la que se dirija, debe estar fundamentada y avalada por la teoría didáctica de la temática elegida, así como por su idoneidad para la formación de los futuros ciudadanos. En este caso, la elección del tema nos lleva a reflexionar sobre diferentes aspectos educativos de las Ciencias sociales, la Historia en concreto, por una parte, y la enseñanza a través de las nuevas tecnologías, por otra.

Según la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León (BOCYL de 20 de junio de 2014), “las Ciencias Sociales integran diversas disciplinas que estudian a las personas como seres sociales y su realidad en sus aspectos geográficos, sociológicos, económicos e históricos. La finalidad de las Ciencias Sociales en esta etapa es desarrollar capacidades en los niños y niñas que les permitan tanto interpretar la realidad que les rodea como intervenir en ella, así como aprender a vivir en sociedad, conociendo los mecanismos fundamentales de la democracia y respetando las reglas de la vida colectiva”.

### **4.1. EL VALOR EDUCATIVO DE LA HISTORIA**

Desde comienzos de la educación moderna, entendiéndola como tal una formación dirigida a amplias capas de la población, a principios del siglo XIX. La Historia ha estado presente en los sucesivos currículos escolares de la Educación Primaria. En ningún momento se ha puesto en duda su finalidad, formar a los futuros ciudadanos de un país, aunque sí han sido cuestionados sus contenidos y sus métodos de enseñanza, muchas veces en paralelo a los propios cambios epistemológicos de la ciencia histórica.

García Ruiz y Jiménez López (2010), nos brindan un buen resumen de las diferentes concepciones que grandes historiadores como Pirenne, Michelet, Bloch, Braudel o Febvre, nos muestran de esta disciplina, la historia, desde diferentes teorías y enfoques, demostrando que el conocimiento histórico no es algo estático ni inamovible, sino una ciencia interpretativa que integra perspectivas diferenciadas.

Algunas de las ideas de estos autores han tenido gran repercusión en el tipo de historia que se enseña. Así, para Block, la historia no es más que un constante cambio en el ser humano, introduciendo una de las variables más importantes del pensamiento histórico, la comprensión del cambio y la continuidad. Podemos señalar también a Braudel, quien establece la idea de los tres tiempos de la historia, tiempo corto, tiempo medio y tiempo largo, de tanta proyección en la enseñanza de la disciplina.

Para H. White, el término Historia es aplicado a los conocimientos del pasado, al registro de estos acontecimientos que constituye un proceso temporal del pasado, presente, así como los del futuro, y a los relatos sistemáticamente ordenados de los acontecimientos atestiguados por la investigación”. (1992:159)

Si bien, como hemos señalado anteriormente, la presencia de la historia en el currículo no ha sido cuestionada, sí lo ha sido la forma en que esta se presenta. El debate entre los partidarios de que estos contenidos constituyan un área curricular específica, como sucede en Reino Unido, y los que opinan que esta disciplina debe proyectarse en el ámbito escolar de manera conjunta con el resto de ciencias sociales, continúa en nuestros días.

Actualmente, en España, es esta última opción la predominante, de manera que en el currículo LOMCE, los contenidos históricos se integran en un área denominada “Ciencias Sociales”, que ha venido a sustituir a la asignatura de “Conocimiento del Medio natural, social y cultural, de mayor interdisciplinariedad que la actual, dado que no solo se integraban contenidos sociales sino también naturales.

En cualquier caso, sea a cual sea, la opción curricular elegida, las ciencias sociales ocupan un lugar privilegiado en el currículo escolar, debido a que la principal preocupación es el estudio de la humanidad y la sociedad en su conjunto, en un proceso de formación que propicia el desarrollo de habilidades propias y un conjunto de conocimientos necesarios para la inserción adecuada en el medio social.

En ciencias sociales, como en historia, no existen verdades definitivas, por lo que la presentación de los contenidos no puede ser dogmática.

El tratamiento en la escuela de las ciencias sociales, y por ende el de la historia, debe estar orientado por el principio de la relevancia del conocimiento, por la dimensión social que éste tiene, los intereses de los alumnos y por su desarrollo.

Dentro del constructivismo, la afirmación de Ausubel (en *La enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales*, de Alegría Alegría, J.; Muñoz Labraña, C.; Wilhelm, R.W.) en la que expresa que “el factor más importante que influye en el aprendizaje es lo que el alumno ya sabe”, se ha convertido en un lema. Obtenemos de aquí que, el aprendizaje como tal es una construcción personal que el alumno crea a partir de sus conocimientos. Este proceso ocurre gracias a otras personas que asumen la responsabilidad de averiguar los elementos requeridos para iniciar la intervención y propiciar y lograr aprendizajes.

Para Hernández Cardona (2002), la historia se concibe de forma abierta, sin una opción explícita de un determinado paradigma y recogiendo las más diversas aportaciones. Se entiende desde una visión totalizadora que debe ocuparse de la evolución-transformación en el tiempo de diversos objetos de estudio. Las estrategias constructivistas deben estar presentes en el planteamiento de la enseñanza-aprendizaje de la historia: entender el aprendizaje como un proceso de construcción, favorecer un aprendizaje significativo y tener en cuenta los preconceptos de los alumnos. “Lo que identifica al área de ciencias sociales, historia y geografía, no es un estructurante disciplinar sino la coherencia de los conceptos propuestos en función de unos objetivos establecidos a partir de criterios sociológicos, psicológicos y epistemológico-disciplinares”.

Para Pluckrose (1991), la enseñanza de la historia hace posible la demostración y confirmación de que la cultura no posee una única fuente, sino muchas; que el lenguaje y costumbres no se han desarrollado aislados; que toda sociedad responde y se adapta a elementos sobre los que no posee control alguno. Por tanto, los estudios sobre Historia en la escuela primaria deben diseñarse desarrollando y ampliando la comprensión del alumno mediante actividades que estimulen la conciencia de la indagación histórica.

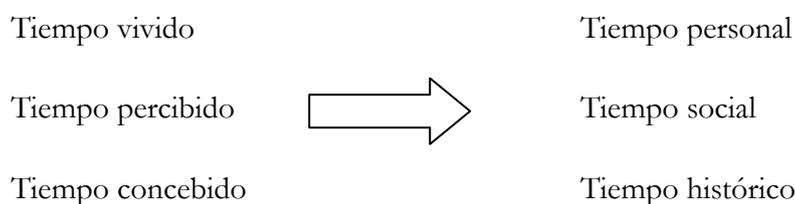
## **4.2. EL TIEMPO HISTÓRICO**

La comprensión de los contenidos históricos lleva aparejada el manejo de las nociones temporales, puesto que tiempo e historia constituyen un binomio inseparable. En consecuencia, enseñar historia en edades tempranas implica por parte del profesorado de Educación Primaria una especial atención a la forma en que sus estudiantes, niños y niñas entre 6 y 12 años, entienden y manejan conceptos temporales como la duración, la sucesión y simultaneidad, los ritmos, la cronología...

La adquisición de la noción temporal es compleja para el alumnado de Educación Primaria. La comprensión del tiempo como algo continuo es un aspecto de aparición relativamente tardía, pero fundamental en el desarrollo de los conceptos de tiempo, y no sólo en relación con la Historia. Piaget dice al respecto que:

“Comprender el tiempo es liberarse del presente: no sólo anticipar el porvenir en función de regularidades inconscientemente establecidas en el pasado, sino desenvolver una sucesión de estados ninguno de los cuales es similar a los otros, y cuya conexión sólo puede establecerse por un movimiento de próximo en próximo, sin fijación ni reposo”.

La primera gran obra sobre la percepción del tiempo y la construcción de las nociones temporales en la infancia es la de Piaget (1978). Organizó una teoría global del concepto del tiempo en el aprendizaje humano a partir de tres estadios que corresponden:



El tiempo vivido se corresponde con las experiencias personales de carácter vivencial (tiempo personal). El tiempo percibido se corresponde con las experiencias situadas externamente, es decir, las duraciones representadas en espacios. Y, por último, el tiempo concebido se corresponde con las experiencias mentales que prescindan de referencias concretas (tiempo histórico, tiempo en matemáticas).

La teoría piagetiana de la comprensión temporal ha tenido un efecto no demasiado positivo sobre la enseñanza de la historia en la infancia, haciendo que, ante las dificultades para manejar aspectos temporales como la cronología, se retrasara su enseñanza hasta la adolescencia.

Frente a ello, aparecen voces críticas como la de Antonio Calvani, que afirma que los niños llegan a la escuela con un cierto sentido o idea de la Historia. Concluye sosteniendo que la incapacidad de comprensión de la Historia no es más que una carencia en la información que poseen.

Otros autores advierten que los niños y niñas muestran más interés por la vida de grandes personajes históricos, las biografías, las leyendas y el origen de todo. Las actividades que son más convenientes para la enseñanza de la noción del tiempo, son aquellas que permiten

al niño observar y percibir los hechos históricos, acudiendo a los lugares históricos del entorno del alumno o a través de la visualización de imágenes, videos, documentales, etc.

Trepat y Comes (1998) afirman que, en el segundo ciclo de Educación Primaria, por lo que respecta al aprendizaje del tiempo, los alumnos saben relacionar órdenes de sucesión y duración a la vez que coordinan espacio y tiempo con el concepto de velocidad. Los alumnos aprenden la sucesión en siglos y el antes y después de Cristo. Los alumnos son capaces de trasladar el conocimiento de las etapas de la historia (primeros cazadores, primeros agricultores...) a nombres de la periodización (Prehistoria, Edad Antigua...).

Todas estas consideraciones deben ser tenidas en cuenta por los maestros y maestras a la hora de realizar sus programaciones, porque está claro que se puede y debe enseñar historia en primaria, pero hay que tener muy en cuenta las dificultades que tienen en esta etapa los estudiantes.

Según Trepat (1998), saber enseñar el tiempo cronológico supone tener la capacidad de elaborar, programar y llevar a cabo unas actividades mediante las cuales el alumno construya los conceptos de temporalidad. De esta manera, se va desarrollando la idea de que el tiempo es una magnitud continua y lineal: pasado-presente-futuro. El tiempo cronológico va ligado al tiempo histórico.

"La enseñanza del tiempo histórico tendría por finalidad construir, a través del aprendizaje de la historia y mediante actividades programadas, el sentido de la diversidad temporal propia del conocimiento histórico actual" (Trepat, 1998, p. 48), es decir, el concepto de tiempo histórico aparece de manera implícita, durante la realización de las actividades que trabajan los acontecimientos históricos.

### **4.3. LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS Y LA EDUCACIÓN**

La introducción generalizada de las Nuevas Tecnologías de la información y la comunicación en todos los ámbitos de nuestras vidas está produciendo un cambio significativo en nuestra manera de trabajar, de relacionarnos y de aprender.

Las nuevas tecnologías se plantean como un hecho trascendente y apremiante. Primeramente, porque derivan de una aceleración en los cambios y avances científico-técnicos, y en segundo lugar, porque provocan cambios de todo tipo en las estructuras

sociales, laborales, económicas e individuales. Esta situación trae consigo la creación de nuevos entornos de comunicación no conocidos hasta la actualidad. Se modifican los clásicos roles de receptor y transmisor de información y el conocimiento contextualizado se construye en la interacción que la máquina y el sujeto establecen. El acceso y tratamiento de la información sin barreras espacio-temporales y sin condicionamientos trae aparejado el surgimiento de un nuevo concepto de mediación educativa que afecta al modelo de relación entre el individuo, la cultura y la enseñanza. (Martínez Sánchez, 1996).

Según Vázquez Gómez (1987), para que las Nuevas Tecnologías de la información se apliquen en educación es necesario que se cumplan ciertos requisitos básicos, como contar con una adecuada fundamentación en modelos antropológicos, culturales y educativos que favorezcan una intervención didáctica apropiada, además de una adecuada formación para los educadores.

Las nuevas tecnologías aportan un nuevo reto al sistema educativo, que consiste en pasar de un modelo unidireccional de formación, a modelos más abiertos y flexibles.

Se exigen nuevos modelos de estructuras organizativas en las escuelas que determinen no sólo el tipo de información transmitida, valores y filosofía del hecho educativo, sino también cómo los materiales se integran en el proceso de enseñanza-aprendizaje, las funciones que se les atribuyen y los espacios que se les concede.

Para Martín Laborda (2005), la aparición de las nuevas tecnologías ha sido la causa de la llamada “Revolución Digital, y ha conseguido que los cambios y las transformaciones de lo que hoy se llama “Tecnologías de la información y la comunicación” (TIC) se hayan producido muy rápidamente en todos los ámbitos de la sociedad.

Estas nuevas tecnologías han producido cambios en lo que se refiere al escenario educativo. Martín Laborda (2005), considera que, en la situación social en la que nos encontramos, se exige un nuevo sistema educativo que dé respuesta a la nueva “Sociedad de la Información”.

El nuevo modelo de enseñanza, implica muchas transformaciones, que, para Martín Laborda se centran en:

- Cambios en el proceso educativo; la velocidad a la que se producen las innovaciones y los cambios tecnológicos exige actualizar constantemente los conocimientos.

- Cambio en el objeto de la enseñanza; el esquema tradicional del profesor que enseña y el alumno que aprende o reproduce lo que le ha enseñado el profesor, ya no es suficiente.
- Cambio en los objetivos educativos; es necesario potenciar desde muy pronto las habilidades para que los alumnos aprovechen al máximo las posibilidades de las TIC. El nuevo objetivo consiste en dotar a los alumnos de las capacidades y conocimientos necesarios.
- Cambio en los centros escolares; la mayoría de los centros ha optado por incluir las nuevas tecnologías para formar en TIC a los alumnos utilizando un aula de informática. Además, el centro cobra un papel importante a la hora de formar a los docentes para que éstos transmitan la correcta utilización de las TIC.
- Cambio en las formas pedagógicas; el rol del profesor cambia, pero no pierde importancia. Partiendo de su propia formación, enseña la cantidad de posibilidades que ofrecen las TIC. Así mismo, el rol del alumno también cambia, debe enfrentarse, de la mano del docente, a la nueva manera de aprender.
- Cambio en los contenidos didácticos; los nuevos contenidos educativos creados con recursos tecnológicos, permiten presentar la información de otra forma. Se hacen más dinámicos, atractivos y más variados.

En cuanto a la elección de la Webquest como plataforma digital en la que se desarrolla la programación didáctica, he tenido en cuenta el uso minoritario que se da en la red, ya que los blogs y las Wikis están más extendidas. No obstante, me parece buena elección trabajar con una plataforma menos conocida, ya que cuenta con los mismos recursos que otras plataformas y se pueden obtener buenos resultados con ella. La Webquest tiene un manejo sencillo y atractivo, por lo que los alumnos no tendrán problema para adaptarse a esta forma de aprender.

La Webquest es, definida según sus creadores Bernie Dodge y Tom March (1995), “una actividad de investigación en la que la información con la que interactúan proviene total o parcialmente de recursos de Internet”. El objetivo principal de una Webquest es que los alumnos resuelvan un problema o proyecto final que se les plantea a través de un escenario o tarea.

Además, mediante el uso de esta plataforma, las tareas se presentan de forma atractiva y factible para los alumnos, y a su vez, se consigue que la búsqueda y tratamiento de la

información se convierta en un contenido y conocimiento afianzado para ellos. Mediante la información que se les muestra, se les pide que analicen, sintetizen, y trabajen en grupo con sus compañeros para poder exponer de forma clara las ideas y conocimientos que han adquirido.

Una característica básica que diferencia a la Webquest de otras plataformas y de otras estrategias de enseñanza-aprendizaje, es que se divide en secciones en las que se presenta de forma ordenada y concisa la tarea a resolver por parte de los alumnos. La estructura que normalmente define una Webquest es la siguiente:

#### Introducción – Tarea – Recursos – Proceso – Evaluación

En la Introducción se explica cómo se va a trabajar y cuál es la finalidad u objetivo final que se pretende conseguir con el uso de esta plataforma.

En el apartado de Tarea, se expondrán ordenadamente, las tareas que los alumnos deberán ir resolviendo a lo largo de la unidad. En el caso particular de nuestra Webquest “Cuarto Prehistórico”, se expondrán varias tareas, que se corresponderán con los diferentes días en los que se llevará a cabo la Unidad Didáctica, además de la tarea final con la que se cerrará el aprendizaje de dicha unidad.

El apartado de Recursos es en el que se muestran y exponen los recursos, páginas web, manuales, etc., que los alumnos deberán consultar para completar las tareas. En el caso de nuestra Webquest, los recursos aparecerán ordenados por actividades, correspondiéndose con las diferentes actividades de las sesiones de la Unidad Didáctica.

En cuanto al apartado de Proceso, se incluye aquí el modo de realización de las actividades, es decir, las instrucciones para completar el aprendizaje. Deberá aparecer aquí “qué hay que hacer” y “en qué orden”. Ayudará que se exponga en una lista numerada.

Por último, en el apartado de Evaluación, se expondrá concretamente cómo se evaluará y calificará el trabajo que realicen los alumnos.

## **5. PROPUESTA DIDÁCTICA. DISEÑO**

Se expone a continuación el desarrollo de la Unidad Didáctica creada.



“CUARTO PREHISTÓRICO”

## ÍNDICE:

### 5.1. INTRODUCCIÓN

- MARCO NORMATIVO

### 5.2. CONTEXTO DEL AULA

### 5.3. OBJETIVOS

### 5.4. CONTENIDOS

### 5.5. COMPETENCIAS BÁSICAS

### 5.6. METODOLOGÍA

### 5.7. DESARROLLO DE LA UNIDAD

### 5.8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

### 5.9. EVALUACIÓN

## 5.1. INTRODUCCIÓN

En la unidad que se desarrolla a continuación se tratará la Prehistoria, contenido de Ciencias Sociales, para alumnos de 4º de Educación Primaria del C.E.I.P. Federico García Lorca.

Como estrategia de enseñanza – aprendizaje principal para desarrollar este tema, se ha elegido el uso de una Webquest, a través de la cual se desarrollarán una serie de actividades dinámicas que favorecerán el aprendizaje de los alumnos. Además del uso de la Webquest, otras estrategias de enseñanza- aprendizaje son las actividades lúdicas, juegos, y uso de las nuevas tecnologías para que los alumnos afiancen conocimientos de una forma más divertida.

La Webquest creada, consta de una serie de apartados en los que se desarrolla la Unidad que se va a exponer aquí.

En primer lugar aparece la Introducción, en la que se explica el funcionamiento de la plataforma y en qué consiste su uso. En segundo lugar aparece la Tarea, apartado en el que se exponen, ordenadamente, las actividades que deberán ir realizando los alumnos, hasta llegar a una tarea final. El siguiente apartado es el de Recursos, en el que aparecen las páginas y enlaces web que los alumnos podrán consultar para resolver las actividades propuestas en el apartado anterior. A su vez, se exponen aquí cómo hay que realizar las tareas y en qué orden. Por último, el apartado de Evaluación es el que expone cómo se va a evaluar la unidad y los criterios utilizados.

Esta Unidad se compone de dos contenidos principales, subdivididos a su vez, en etapas de las que constan.

- Edad de Piedra:
  - Paleolítico
  - Neolítico
  
- Edad de los metales:
  - Edad del cobre
  - Edad del bronce
  - Edad del hierro

A partir de estas subdivisiones, se explicarán las características de la época, modos de vida de las poblaciones, instrumentos básicos que utilizaban, etc., utilizando para ello la plataforma Webquest creada, que aparece en el siguiente enlace:

<http://webquest.carm.es/majwq/wq/ver/86824>

Esta unidad consta de 7 sesiones, desarrolladas en, aproximadamente, tres semanas del calendario escolar, en el área de Ciencias Sociales y, por lo tanto, en 7 horas lectivas aproximadamente, además de trabajar la unidad en otras áreas de forma transversal. Se pretende realizar en el Segundo Trimestre, coincidiendo con las programaciones habituales en los centros.

El uso de las TIC, y de la plataforma digital con la que se trabaja en esta programación, es importante como estrategia de enseñanza- aprendizaje, ya que es una forma diferente de explicar y transmitir los conocimientos y contenidos a los alumnos. El centro en el que se pretende llevar a cabo esta unidad cuenta con el Programa Red XXI (Aula 2.0), por el que cada uno de los alumnos tiene un mini ordenador portátil con el que trabajar en el aula, y gracias a los cuales se nos permite utilizar la plataforma diseñada para esta unidad.

- **MARCO NORMATIVO**

- LOMCE: Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
- Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.
- Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

## **5.2. CONTEXTO DEL AULA**

El aula en el que se va a llevar a cabo el desarrollo de esta unidad es la de 4º A de Educación Primaria, ubicada en el CEIP Federico García Lorca, de Valladolid, pero podrá aplicarse en cualquier contexto educativo de Educación Primaria siempre que se cuenten con recursos tecnológicos semejantes.

El aula está formado por 21 alumnos, de 9-10 años, con diferentes personalidades y habilidades que los identifican a cada uno de ellos. .

Entre dichos alumnos, contamos con una alumna TDAH, debido a que desarrolla un trastorno de hiperactividad. Esta alumna cuenta con ayuda más individualizada por parte del profesor, y es necesario tener en cuenta ciertos aspectos a la hora de impartir las clases debido al déficit de atención, que se mostrarán más adelante. Las actividades y contenidos de esta unidad se adaptarán a sus necesidades para el buen desarrollo y aprendizaje de los conocimientos que se van a impartir.

La colocación del aula, la forma en la que está distribuida, también es importante a la hora de analizar el contexto. En el aula de 4º de Educación Primaria, las mesas están dispuestas en el centro, ocupando la mayor parte del espacio, y colocadas en filas, de dos en dos, de tal forma que todas miren al principio de la clase, donde están colocadas las pizarras, la tradicional y la digital. Al frente, al lado de las ventanas y mirando hacia los alumnos, se encuentra la mesa del docente. Al fondo del aula encontramos una serie de armarios en los que se guardan los portátiles individuales del programa Red XXI, y unos armarios destinados al almacenamiento de material didáctico, además de contar con varios corchos en los que se cuelgan actividades a destacar de la clase, informaciones diversas y noticias periodísticas. En un lateral (el derecho desde la mesa del profesor) se encuentran los ventanales con vistas al patio, y en el otro lateral se encuentran los percheros, lugar donde los alumnos depositan sus pertenencias y ropas.

Es necesario destacar en este punto que, debido a las propuestas educativas que se realizan en relación con la alumna TDAH, dicha alumna ocupará la mesa más cercana a la pizarra, es decir, se sentará en las mesas centrales en primera fila. De esta forma se creará un ambiente que le facilite una mejor atención.

En este punto, podemos mencionar también la etapa evolutiva en la que se encuentran los alumnos. Es decir, podemos citar brevemente las características en relación con el aspecto cognitivo y psicosocial que presentan, según las teorías de varios autores destacados en el ámbito de la Educación, entre otros.

Encontramos una serie de autores que describen el desarrollo evolutivo de los alumnos a partir de diferentes modelos y teorías.

En primer lugar encontramos a Piaget y la teoría cognitiva. Esta teoría cognitiva se centra en el estudio de los procesos del pensamiento.

Piaget suponía que los niños tienen, a cada edad, capacidad para resolver determinados problemas. Comenzó estudiando los errores de los niños, dándose cuenta de que cometían los mismos errores en las mismas edades, y así estableció una secuencia evolutiva en el proceso cognitivo.

Según Piaget, el crecimiento cognitivo se lleva a cabo a partir de dos procesos:

- Organización, que consiste en estructurar las ideas para que tengan sentido.
- Adaptación, que es la adecuación de las ideas para incluir nuevas formas de pensar.

Se logra mediante dos mecanismos:

- Asimilación, o incorporación de nuevas ideas al esquema.
- Acomodación, la nueva información queda integrada en la estructura cognitiva.

Además, establece los siguientes períodos en el desarrollo evolutivo.

- Primer período, de 0 a 2 años: Período sensorio-motor
- Segundo período, de 2 a 6 años: Período preoperacional.
- Tercer período, de 7 a 11 años: período de las operaciones concretas.

El niño puede aplicar la lógica, aplicar principios. No conoce intuitivamente, sino racionalmente, aunque no conoce aún las abstracciones. Piensa únicamente en la operación concreta que realiza. Este período se corresponde con la etapa escolar.

- Cuarto período, a partir de los 12 años: período de las operaciones formales.

Otra teoría importante que podemos mencionar es la Teoría Psicosocial de Erikson.

Erik Erikson entiende que el sujeto, a medida que va pasando por diferentes etapas, va creando y desarrollando su consciencia mediante la interacción social.

Cada una de las etapas vitales, según Erikson, da lugar al desarrollo de una serie de competencias. Si en cada una de las etapas, el sujeto ha logrado la competencia correspondiente a ese momento, experimentará la “fuerza del ego”.

Otro rasgo fundamental de la teoría de Erikson, es que cada etapa se ve influenciada por un conflicto que permite el desarrollo individual.

En esta teoría nos encontramos con 8 estadios psicosociales, de los cuales nos centraremos en el que se corresponde con la edad de los alumnos a los que se dirige la Unidad que estamos planteando.

1. Confianza Vs desconfianza (Desde el nacimiento hasta los 18 meses de vida).
2. Autonomía Vs vergüenza y duda. (de 18 meses hasta 3 años).
3. Iniciativa Vs culpa (de 3 a 5 años).
4. Laboriosidad Vs inferioridad (6-7 a 12 años).

Los sujetos muestran interés por el funcionamiento de las cosas y llevan a cabo actividades por sí mismos utilizando sus conocimientos. Es importante la estimulación positiva ofrecida en la escuela, en casa o por el grupo de iguales.

Si se producen fracasos, el niño puede padecer cierta sensación de inferioridad.

5. Exploración de la identidad Vs difusión de identidad (adolescencia).
6. Intimidad vs aislamiento (de 20 a 40 años).
7. Generatividad vs estancamiento (de 40 a 60 años).
8. Integridad del yo vs desesperación (a partir de 60 años).

Por último, se puede analizar también la situación respecto al curso en el que se encuentran los alumnos cuando lleven a cabo esta unidad. Al tratarse del segundo cuatrimestre, de cuarto curso, los alumnos se conocen, han trabajado juntos desde el curso anterior, y además, ya han formado relaciones y grupos de amistades. Por este motivo, el ambiente en el aula es bastante bueno, sin grandes problemas y, aunque pueda resultar una clase con alumnos habladores, será fácil atraer su atención para la vuelta a la normalidad. En cuanto al modo de trabajo en el aula se puede decir que, principalmente por encontrarse en el segundo trimestre, la forma de trabajar y realizar las actividades, explicaciones y demás métodos didácticos, ya están formados y por ese motivo, resulta más fácil llevar a cabo la sesión. Los alumnos tienen asignadas tareas, conocen su función dentro del aula y además saben la importancia que tiene participar en las clases y aportar ideas, opiniones, o preguntar dudas.

### 5.3. OBJETIVOS

■ Objetivos didácticos:

- Conocer diferentes etapas de la Prehistoria, características y formas de vida.

- Diferenciar características de cada una de las etapas en que se subdividen la época estudiada.
- Utilizar de forma correcta las nuevas tecnologías, con el fin de obtener un aprendizaje lúdico, no tradicional de la Prehistoria.
- Aprender a trabajar en pequeños grupos dentro y fuera del aula, para el beneficio de su propio aprendizaje y desarrollo.
- Trabajar la información obtenida en Internet con rigurosidad.
- Aceptar y valorar el trabajo del resto de compañeros.
- Proponer ideas de mejora para la plataforma Webquest, a partir de la que se trabaja.
- Participar activamente en el trabajo diario en el aula, tanto con los compañeros como con el tutor.
- Cuidar los ordenadores utilizados en el aula.
- Diferenciar etapas de la época tratada en la unidad.
- Recoger información de las sesiones para organizar las ideas clave.
- Resumir datos e información más importante para plasmarlo en un ejercicio resumen que puedan utilizar para su estudio y comprensión.
- Visualizar y comprender los diferentes videos expuestos en la plataforma Webquest a lo largo de la unidad.

## **5.4. CONTENIDOS**

### CONTENIDOS CONCEPTUALES

Los contenidos que se adecúan a esta unidad se corresponden con el Bloque 4, del Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León, y se muestran a continuación.

### BLOQUE 4. LAS HUELLAS DEL TIEMPO

- Las edades de la Historia.
- La Península Ibérica en la Prehistoria. Edad de Piedra: Paleolítico y Neolítico. Edad de los metales. Datación y características de la vida, invenciones significativas. Manifestaciones artísticas de la Prehistoria.

- Yacimientos arqueológicos: Atapuerca.

## **5.5. COMPETENCIAS BÁSICAS**

En este apartado se desarrollan las diferentes competencias básicas que se corresponden con las actividades que se mostrarán a continuación y que son el desarrollo de esta unidad.

- Competencia en Comunicación lingüística.

Competencia principal en el desarrollo del aprendizaje de los alumnos, ya que es necesaria, y se lleva a cabo, tanto en el lenguaje oral como en el escrito. A lo largo de la unidad los alumnos deberán expresarse correctamente, en ejercicios orales que se realicen de forma grupal, y por escrito, en la mayoría de las actividades, tanto en el libro de texto como en las actividades adjuntas de la unidad.

- Competencia en el conocimiento y la interacción con el medio físico.

A lo largo de la unidad, los alumnos conocerán las formas de vida de la época prehistórica, las características de los hombres prehistóricos y las armas y útiles de aquella época, por lo que crearán un conocimiento con formas de vida diferentes a la actual, dándose cuenta de los cambios que se han producido a lo largo del tiempo. De esta forma podrán analizar cambios en las culturas, en las formas de vida, y en las poblaciones, cómo el medio ha cambiado y los hombres se han adaptado a estos cambios.

- Competencia digital.

Esta unidad se basa en la utilización de una plataforma digital como es la Webquest, por lo que la competencia digital es primordial en el desarrollo del aprendizaje de los alumnos. Éstos obtendrán habilidades para el manejo, búsqueda, proceso y comunicación de la información que se vayan encontrando en las diferentes sesiones aportadas en la Webquest. A través de esta competencia se pretende que los alumnos obtengan el máximo rendimiento de las nuevas tecnologías y lo apliquen para que su conocimiento y aprendizaje se desarrolle completamente.

- Competencias sociales y cívicas.

Mediante el conocimiento de la realidad actual en la que vivimos, y estudiando y comprendiendo otras formas de vida antiguas, los alumnos tomarán contacto con la sociedad de la que son parte. Éstos irán aprendiendo a desenvolverse, a tomar decisiones, y a ejercer los derechos que poseen.

Forma parte de esta competencia que los alumnos conozcan y comprendan los valores de la sociedad actual, y que de esta forma, actúen adecuadamente en la ciudadanía, empezando por el aula, su casa, y su entorno más directo.

- Conciencia y expresiones culturales.

En lo que se refiere a esta competencia, se logra puesto que los alumnos conocerán, a través de fotografías y vídeos, una serie de pinturas y obras prehistóricas, a partir de las cuales visualizarán las formas de vida antiguas y cómo se ha conservado ese arte con el paso del tiempo. Además, se trabajarán de forma transversal en el área de Educación Plástica, los contenidos referentes a las pinturas y los utensilios de la Prehistoria, de forma que los alumnos entren en contacto directo con aquellos tiempos pasados.

Hay que destacar también que los alumnos entrarán a formar parte de la cultura de los hombres prehistóricos al aprender y conocer cómo vivían, a qué se dedicaban y los descubrimientos que nos aportaron. De esta forma, la cultura y el arte se relacionan en un área de conocimiento.

- Competencia para aprender a aprender.

Aprender a aprender nos indica que es necesario obtener un aprendizaje y seguir construyéndolo de forma más eficaz y autónoma.

Para el desarrollo de esta competencia los alumnos adquieren conciencia de sus propias capacidades (emocionales, intelectuales...) y las estrategias más adecuadas para desarrollarlas, además de ser importante la confianza en uno mismo y la capacidad que querer seguir aprendiendo.

Es necesario que los alumnos obtengan conciencia de que conocerse a sí mismos, querer aprender, participar en el aula, aportar ideas, tener autonomía, etc., es muy importante para su desarrollo.

- Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.

El desarrollo de los alumnos, tanto personal como a nivel de conocimientos, pasa por que ellos se vayan creando, que participen, que demuestren que tienen la capacidad y la habilidad de expresarse, de mostrar sus opiniones, y de ser autónomos.

Es importante que, a lo largo de la unidad, los alumnos participen y trabajen para el completo aprendizaje propio y que además, ayuden al trabajo de los demás.

## **5.6. METODOLOGÍA**

La metodología utilizada para el desarrollo de esta unidad se basa en una estrategia de enseñanza- aprendizaje principal, que es el uso de una Webquest para la enseñanza de la Prehistoria.

A partir de ahí, se crearon las actividades, recursos y modos de trabajo pensados para que el aprendizaje de los alumnos sea funcional, para que aprendan de forma lúdica y además trabajen en grupo, fomentando así el trabajo cooperativo y colaborativo entre alumnos.

Se ha intentado crear una serie de actividades que, mediante la repetición de los contenidos obtenidos de diferentes canales, ya sean vídeos o lecturas de presentaciones on-line, aporten a los alumnos los contenidos y conocimientos necesarios para conocer y aprender lo que esta unidad pretende, y que dicho aprendizaje sea integral y significativo.

En la plataforma digital creada, se utilizan páginas webs, blogs y otras Webquest para el completo aprendizaje y desarrollo por parte de los alumnos, lo que supone que, además de aprender, puedan jugar y desarrollar otras habilidades paralelas, como la búsqueda de información, la síntesis de conocimientos y la realización de vídeos.

El uso de la Webquest fomenta la utilización en el aula de las nuevas tecnologías, así como las actividades lúdicas, la búsqueda de información y la síntesis de los recursos que se encuentran. Además, es una estrategia metodológica que intenta crear motivación e interés en los alumnos para que los contenidos les resulten más atractivos y puedan desarrollar un aprendizaje más completo en el que ellos mismos sean protagonistas.

El trabajo en grupo, la realización de actividades lúdicas y juegos, etc., suponen otras estrategias de enseñanza- aprendizaje que permiten que el trabajo con los alumnos sea más eficaz, y que éstos, por consiguiente, obtengan y afiancen los conocimientos de una mejor forma, al sentirse motivados frente a las nuevas propuestas de enseñanza.

## 5.7. DESARROLLO DE LA UNIDAD DIDÁCTICA

A continuación se expone el desarrollo de la Unidad Didáctica en que se basa el trabajo final para optar al Grado en Educación Primaria.

La unidad consta de 8 sesiones, las cuales se expondrán y llevarán a cabo en la plataforma Webquest que se indica a continuación:

<http://webquest.carm.es/majwq/wq/ver/86824>

### PRIMERA SESIÓN: “¿QUÉ ES LA PREHISTORIA?”

¿QUÉ ES LA PREHISTORIA?
Conocer el tema a desarrollar
Lluvia de ideas
Conocimiento de la Webquest
Explicación teórica: Prehistoria
Actividad 1:”Pregúntame”
Actividad 2: Vídeo

En esta primera sesión, los alumnos entrarán en contacto con el tema, conocerán qué conocimientos van a adquirir a lo largo de la unidad, y aportarán ideas sobre qué contenidos se van a tratar.

En primer lugar, se realizará una lluvia de ideas por parte de los alumnos, en la que aportarán sus conocimientos previos y mencionarán los contenidos que ellos creen que se van a explicar.

A continuación, se expondrá la plataforma digital con la que se va a trabajar durante la unidad, y se explicará su uso y utilización correcta para obtener el máximo rendimiento.

A partir de ese momento, los alumnos conocerán rápidamente cómo se va a desarrollar el tema y cómo se plantean las actividades a realizar en las 7 sesiones.

Con ayuda de la Webquest y una serie de recursos que se mencionan a continuación, se lleva a cabo la explicación teórica sobre qué es la Prehistoria, y las edades en las que ésta se divide.

#### ACTIVIDAD 1: “PREGÚNTAME”

Los alumnos deberán realizar la primera tarea que aparece en la Webquest, en la que, con ayuda de las páginas de Internet que aparecen en el apartado RECURSOS, deberán completar y contestar las preguntas siguientes:

- ¿Qué es la Prehistoria?
- ¿Qué período de tiempo abarcó la Prehistoria?
- ¿En qué etapas se subdivide la Prehistoria?
- Características generales de esta etapa.

Con estas preguntas los alumnos desarrollarán habilidades comunicativas de forma escrita, además de mejorar su ortografía, y habilidad de síntesis, además de mejorar su capacidad de búsqueda de información.

#### ACTIVIDAD 2:

A continuación, cuando hayan acabado la tarea propuesta, se les mostrará un video resumen de la Prehistoria que aparece reflejado también en la Webquest. De esta forma, encontramos una forma de explicación no tradicional, a través de la cual se pretende crear interés en los alumnos.

<https://www.youtube.com/watch?v=-W92Uqbmjao>

#### ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

Como medida principal de atención a la diversidad se cuenta con el apoyo individualizado del tutor a la alumna TDAH. Además, al estar sentada junto a un compañero éste le ayudará a centrar su atención en las actividades y en la Webquest, con la que además podrá aprender de manera lúdica.

### **SEGUNDA SESIÓN: “EDAD DE PIEDRA”**

“Edad de Piedra”
Etapas de la Prehistoria
Actividad 3: “Aprendemos jugando”
Vídeo

En esta sesión se pretende enfocar y centrar la atención y conocimiento en el estudio de una de las edades en las que se subdivide la Prehistoria.

De esta forma, se mostrarán las páginas que aparecen como recursos en la plataforma digital, y que sirven a su vez para realizar la explicación teórica por parte del profesor a los alumnos.

### ACTIVIDAD 3: APRENDEMOS JUGANDO

Después, los alumnos podrán acceder desde sus ordenadores (Aula 2.0, Programa Red XXI) a la plataforma, en la que, en el apartado de RECURSOS, encontrarán unos juegos con los que afianzarán los conocimientos explicados.

El juego consiste en relacionar una serie de características con su etapa de la Edad de Piedra, Neolítico o Paleolítico. De esta forma se pretende que los alumnos puedan afianzar los conocimientos adquiridos de una forma más dinámica.

Para terminar la sesión se expondrá un vídeo divertido en el que se explica de forma breve el tema que se lleva a cabo en esta unidad. Es interesante para los alumnos porque pueden comparar y a la vez, incrementar los conocimientos si hay algo que no se ha mencionado en nuestra clase.

<https://www.youtube.com/watch?v=UE2y4DFuCK8>

### **TERCERA SESIÓN: “RECORDANDO QUE ES GERUNDIO”**

“Recordando, que es gerundio”
Actividad 4: “Volvemos a preguntar”
Actividad 5: “Trabajamos en grupo”

Como en la primera sesión, los alumnos deberán completar las siguientes preguntas, atendiendo a las explicaciones recibidas el día anterior. Las preguntas tienen sus respuestas en las páginas que aparecen como recursos de la Actividad 3, y los alumnos deberán sintetizar y plasmar brevemente su contenido.

### ACTIVIDAD 4: “VOLVEMOS A PREGUNTAR”

- ¿Cuánto dura la Edad de Piedra?
- ¿Qué etapas forman parte de la Edad de Piedra?
- Características del Paleolítico
- ¿Cómo era el Neolítico?

- ¿Existe algún descubrimiento importante en esta época?
- ¿Cómo vivían los hombres de esta época?

#### ACTIVIDAD 5: “TRABAJAMOS EN GRUPO”

Una vez trabajadas las preguntas anteriores, los alumnos, organizados en grupos de 5 alumnos cada uno, deberán crear un esquema resumen o mapa conceptual en el que resuman brevemente pero de forma concisa, aquellos rasgos más importantes de lo estudiado.

Para la realización de este esquema contarán con recursos expuestos para las actividades anteriores, los cuales aparecen en la plataforma digital que deberán consultar.

### CUARTA SESIÓN: “EDAD DE LOS METALES”.

“Edad de los metales”.
Actividad 6: “Nosotros preguntamos”
Actividad 7:”Esquema”

En esta sesión, los alumnos trabajarán de nuevo en grupos, pero no formados de la misma manera que anteriormente, para que así puedan trabajar todos con todos y aprendan de todos sus compañeros.

#### ACTIVIDAD 6: “NOSOTROS PREGUNTAMOS”

Creación de preguntas como las realizadas en las sesiones anteriores. Esta vez los alumnos deberán ser los que creen las preguntas que ellos consideren más adecuadas para el buen aprendizaje de los conocimientos tratados en esta sesión.

Para el desarrollo de la actividad, los alumnos deberán entrar en la Webquest de la unidad, en la que encontrarán la tarea a realizar y los recursos que podrán utilizar.

Realizarán la tarea en grupos de 5, y más tarde se pondrán en común las preguntas de los 4 grupos formados, de manera que a la vez que se formulan las preguntas se vayan respondiendo entre todos.

#### ACTIVIDAD 7: “ESQUEMA”

Realización de un esquema/ mapa conceptual sobre las características de los hombres que vivieron a lo largo de la edad de los metales. Trabajo individual, pero consultando los recursos expuestos en la Webquest.

#### ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD:

A través del trabajo en grupo en el que se basa esta sesión, la alumna TDAH podrá integrarse en el aprendizaje al ser sus propios compañeros quienes le ayuden a realizar correctamente las actividades y quienes tratarán de que complete su conocimiento mediante la aportación de ideas, y que le ayuden a que ella misma participe, dé ideas y proponga preguntas sobre cómo les resultaría más fácil la comprensión de los contenidos.

Por parte del maestro se le prestará la atención individualizada que necesite, así como ayuda con la plataforma digital si así lo requiere.

### **QUINTA SESIÓN: “ARTE RUPESTRE”**

“Arte rupestre”
Actividad 8: “Utilizamos Internet”
Actividad 9: “Enseñamos nuestra búsqueda”
Tarea final: “Somos actores”

En esta sesión se hablará sobre el arte que nos dejaron los hombres prehistóricos, sobre cómo se ha conservado a lo largo del tiempo y sobre qué nos ha mostrado ese arte de hace tantos siglos.

Para ello, se consultarán las página web de Atapuerca y Altamira (aparece el enlace en la Webquest), ya que son un referente en España, y a través de las cuales se muestra y explica lo que en ellas se encuentra.

#### ACTIVIDAD 8: “UTILIZAMOS INTERNET”

Tras la explicación del arte prehistórico, los alumnos, por grupos, deberán buscar en internet (utilizando el buscador Google, introduciendo un patrón de búsqueda: “imágenes arte rupestre España”) tres imágenes de diferentes lugares.

Estas imágenes les servirán para realizar la siguiente actividad.

## ▣ ACTIVIDAD 9: “ENSEÑAMOS NUESTRA BÚSQUEDA”

A continuación, los alumnos deberán realizar una pequeña exposición sobre qué es el arte rupestre, explicar las imágenes que han encontrado anteriormente y dónde se encuentran esas pinturas.

Los grupos estarán formados por 5 alumnos cada uno, por lo que serán 4 grupos.

Antes de concluir esta sesión, se explicará, mediante la plataforma digital, la tarea final.

## ▣ TAREA FINAL: “SOMOS ACTORES”

La tarea final consiste en la grabación de un vídeo, por grupos, en el que los alumnos deberán contar brevemente, y utilizando todos los recursos que crean convenientes (utensilios prehistóricos, pinturas rupestres, vasijas de arcilla, etc., que se han realizado en el aula), una etapa de la prehistoria. El vídeo será de formato libre, es decir, los alumnos elegirán cómo hacerlo y qué explicar en él, pero deberán trabajar en grupo y participar todos los integrantes.

Para la realización de dicho vídeo se les dejará una cámara de vídeo por grupo, propiedad del centro escolar, y dichos vídeos se mostrarán como evaluación en la Webquest de la unidad. Además, dispondrán de una sesión de Conocimiento del Medio para que planteen qué van a contar en la grabación, y podrán utilizar cualquier parte del centro (gimnasio, patio, aula de 6º, pasillos...) para llevarlo a cabo. Además podrán realizarlo en esa misma sesión o aprovechar los horarios de lectura, y los recreos. En la última sesión de esta unidad se visualizarán los vídeos de los 4 grupos y se comentarán todos ellos.

## ▣ ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

Para la realización de la tarea final, la alumna TDAH, participará de igual forma que el resto de sus compañeros, ayudada por éstos.

El trabajo en grupo y la atención individualizada son las principales medidas de atención a la diversidad, puesto que la alumna se integra perfectamente con sus compañeros, y el trabajo del maestro es facilitar todo lo posible el aprendizaje: Mediante la atención individualizada y los toques de atención del tutor, la alumna obtendrá los conocimientos impartidos.

## **SEXTA SESIÓN: “SE RUEDA... GRABANDO”.**

“Se rueda... Grabando”
------------------------

Formación de un guión para la grabación del vídeo, distribución de los contenidos aprendidos...
---

En esta sesión, los alumnos podrán utilizar el tiempo para repasar lo estudiado en la unidad y tendrán que formar el guión o explicar qué van a contar en él y como se distribuyen los papeles. Se aportarán ideas por parte del profesor ayudándoles. Por ejemplo, que expongan cómo sería la vida de los hombres prehistóricos, diferenciando entre la vida paleolítica (cómo cazaban, cómo recolectaban alimentos, cómo trataban las piedras, cómo pintaban en las cuevas...), la vida neolítica (cómo labraban la tierra, cómo realizaban las vasijas de cerámica, cómo construían dólmenes...), y la vida en la edad de los metales (cómo fabricaban armas, joyas, utensilios...).

### **SÉPTIMA SESIÓN: “ALUMNOS PREHISTÓRICOS”.**

“Alumnos prehistóricos”
-------------------------

Exposición en el aula de los vídeos creados por los alumnos.
--

Comentario por parte de los alumnos mostrando las opiniones sobre los vídeos y la Unidad Didáctica.
---

Para finalizar la unidad, se expondrán en el aula los vídeos que han creado los alumnos, y al finalizar las visualizaciones, se comentarán todos ellos. Los alumnos deberán ser críticos, y aportar ideas de mejora o aplaudir el trabajo de los compañeros.

Los vídeos realizados se expondrán en la Webquest, para que quede constancia de la tarea final que han realizado.

### **5.8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD.**

Según la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León., se define atención a la diversidad como “el conjunto de actuaciones y medidas educativas que garantizan la mejor respuesta educativa a las necesidades y diferencias de todos y cada uno de los alumnos en un entorno inclusivo”.

Para el desarrollo de esta unidad, se ha tenido en cuenta la presencia en el aula de una alumna con déficit de atención e hiperactividad.

Es necesario incluir medidas de atención a la diversidad, de tal forma que la integración de todo el alumnado se vea cumplida, y fomentando así la igualdad, la integración y la accesibilidad.

Las medidas principales de atención a la diversidad se dirigirán a realizar adaptaciones ambientales y metodológicas, aplicables al mismo tiempo a todo el grupo.

En lo que se refiere a las adaptaciones ambientales podemos destacar la situación del pupitre del alumno TDAH. Dicha situación será en primera fila, en un lugar donde poder tener vigilado y atendido al alumno, lejos de distracciones (ventanas, por ejemplo), y junto a compañeros de los que se pueda ayudar. De esta forma se facilita el proceso de atención, concentración y el seguimiento de su trabajo por parte del profesor.

En cuanto a las adaptaciones metodológicas, podemos seleccionar las más útiles para el buen desarrollo de la clase.

- Tener una relación positiva entre el profesor y el alumno. El alumno necesita más apoyos positivos, elogios y ánimos.
- Hacer partícipe de la clase al alumno: animarle a participar, comentar, resolver problemas en la pizarra, preguntarle habitualmente. De esta forma se conseguirá que el alumno esté más atento y tenga una mayor motivación.
- Mostrar interés cuando el alumno trabaja en su mesa. Acudir más habitualmente a su mesa, preguntarle si tiene dudas y animarle a que siga trabajando.
- Acordar señas o consignas con el alumno que le hagan volver a centrarse en la tarea o explicación, ya sea un chasquido de dedos o un suave toque en el hombro.
- Supervisar de manera especial los exámenes, ofrecerle más tiempo.
- Explicar los contenidos académicos de forma dinámica, mediante actividades motivadoras y haciendo partícipes a los alumnos.
- Asignar deberes y tareas de forma clara y concisa, fragmentando las actividades largas, y en una cantidad justa.

En resumen, se necesita supervisar, recordar, animar, incentivar, motivar, estimular y premiar.

En este caso particular, la alumna cuenta con las medidas de atención individualizada necesarias para que su atención esté centrada en el desarrollo de la unidad. Además, al trabajar conjuntamente con sus compañeros, se crea un ambiente de trabajo más distendido y dinámico que le ayudará a trabajar mejor y con buenos resultados. El uso de la Webquest

es un aliciente puesto que, al “trastear” en Internet y mediante actividades dinámicas, ayuda a que todos los alumnos logren un aprendizaje completo y efectivo.

## **5.9. EVALUACIÓN**

La evaluación para esta Unidad Didáctica se lleva a cabo sobre todo mediante la observación por parte del tutor/maestro. A través de la observación, y tras la realización de las actividades, el maestro tomará nota de los contenidos que no queden aprendidos por parte de los alumnos, así como de los contenidos que mejor se aprenden y de qué forma.

A parte de la observación, la unidad será evaluada mediante las actividades que se van proponiendo a lo largo de la unidad y que se han expuesto y desarrollado en la plataforma Webquest de la que se basa este proyecto educativo.

El criterio de evaluación que se corresponde con esta unidad, según la ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación primaria en la Comunidad de Castilla y León, es el siguiente:

Identificar aspectos básicos de la Prehistoria: cronología, características, formas de vida y avances más significativos.

Dicho criterio se proyecta en seis estándares de aprendizaje de obligada atención para los profesores:

- 3.1. Explica la diferencia de los dos períodos en los que se divide la Prehistoria (Paleolítico y Neolítico) y describe las características básicas de las formas de vida en estas dos épocas.
- 3.2. Describe las principales características de la Prehistoria en la Península Ibérica.
- 3.3. Define los siguientes términos o conceptos: Prehistoria, nómada, recolección, pinturas rupestres y arqueología.
- 3.4 Explica y valora la importancia de la escritura, la agricultura y la ganadería, como descubrimientos que cambiaron profundamente las sociedades humanas.
- 3.5. Describe las características de un yacimiento arqueológico.
- 3.6. Conoce la relevancia de los yacimientos de Atapuerca.

En atención a ellos nos proponemos a finalizar la unidad.

## 6. CONSIDERACIONES FINALES

Este trabajo no ha podido ser llevado al aula, puesto que ha sido realizado tras la finalización de la asignatura de Practicum. Por este motivo no se ha podido comprobar la aceptación, por parte de los alumnos, del estudio de la Historia a través de las nuevas tecnologías.

Como remate final de este trabajo hay que destacar la utilización de las nuevas tecnologías, tanto para la búsqueda de información y recursos para el aprendizaje y trabajo de los alumnos, como la para la realización del mismo por parte de la autora.

Se entiende, al finalizar este trabajo, y tras investigar el uso de las nuevas tecnologías en la educación, que el docente debe formarse en el uso de las tecnologías, puesto que es el principal transmisor del buen uso de las mismas. Sin formación, creatividad y búsqueda de nuevas formas de enseñanza, el cambio en la educación no se produciría, quedándose así, anclados en el pasado. Es necesario el cambio de los centros y del currículo para la integración de las nuevas tecnologías, que van cobrando cada vez más un papel relevante en la educación.

Del mismo modo, los alumnos deben adaptarse a las nuevas formas de enseñanza, para lo cual, el papel más fundamental es el del maestro. Los alumnos, una vez se adecúen al uso de las tecnologías en el aula, conocerán y aprenderán los conocimientos de una forma más lúdica, divertida y diferente.

Actualmente, el uso de las TIC está muy extendido, al ser una novedosa forma de enseñar y aprender. No obstante, son necesarios nociones básicas y recursos que ayuden al buen funcionamiento y uso de las mismas.

A lo largo de este trabajo se han investigado páginas, y más páginas, de Internet con la intención de proporcionar unos recursos adecuados para la correcta enseñanza de la Prehistoria en el aula, además de crear una Webquest propia a través de la cual se va a realizar el trabajo de aula.

De acuerdo con esto, es necesario destacar que las TICs son muy útiles y eficaces siempre que se trabaje de forma correcta, lo que se pretende conseguir con esta propuesta.

Para finalizar, me gustaría aportar una frase célebre que, en mi opinión, es significativa de la propuesta mostrada anteriormente, y deja constancia de lo que se pretende conseguir, que los alumnos aprendan involucrándose en la unidad.

*“Dime y lo olvido; enséñame y lo recuerdo; involúcrame y lo aprendo”.*

Benjamin Franklin

## 7. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALEGRÍA ALEGRÍA, J.; MUÑOZ LABRAÑA, C. Y WILHELM, R.W. (2004). La enseñanza y aprendizaje de las Ciencias Sociales. Ed. Facultad de educación Universidad de Concepción. Concepción.
DÍAZ, D. (2012). Jugando con la Historia en Educación primaria. (Diaz2012.pdf)
"Entender y atender al alumnado con déficit de atención e hiperactividad (TDAH) en las aulas". Departamento de Educación del Gobierno de Navarra (Servicio de Igualdad de Oportunidades, Participación educativa y Atención al Profesorado. CREENA)
Etapas del desarrollo evolutivo.pdf
FELIU TORRUELLA, M. Y HERNÁNDEZ CARDONA, F. XAVIER (2011). 12 ideas clave. Enseñar y aprender historia. Ed. Grao. Barcelona
GARCÍA RUIZ, A.L. y JIMÉNEZ LÓPEZ, J.A.(2010) El valor formativo y la enseñanza de la historia. Granada.
HERNÁNDEZ CARDONA, F. XAVIER (2002). Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia. Ed. Grao. Barcelona
MARTÍN LABORDA, R. (2005). Las nuevas tecnologías en la educación. Fundación AUNA.
RODRÍGUEZ RATIA, F. (2004) Las Ciencias Sociales en el currículo de Educación Primaria.
SANTISTEBAN FERNÁNDEZ. A y PAGÉS BLANCH, J. (2006). La enseñanza de la historia en la educación primaria.
TDAH en el aula: Guía para Docentes. Fundación CADAH.
Trepat, C.A., Comes, P. (1998). El tiempo y el espacio en la didáctica de las ciencias sociales. Barcelona: Ed. Grao. Barcelona
Pluckrose, H. (1991). Enseñanza y aprendizaje de la historia. Ediciones Morata S.L. Madrid

### DISPOSICIONES LEGALES

Decreto 26/2016, de 21 de julio, por el que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.

LOMCE: Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa.
ORDEN EDU/519/2014, de 17 de junio, por la que se estable el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la Educación Primaria en la Comunidad de Castilla y León.
Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

## WEBGRAFÍA

<a href="https://depsicologia.com/la-teoria-del-desarrollo-psicosocial-de-erikson/">https://depsicologia.com/la-teoria-del-desarrollo-psicosocial-de-erikson/</a>
<a href="http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14002984/helvia/aula/archivos/repositorio/1500/1656/html/internet_apl_educat/webquests.html">http://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/14002984/helvia/aula/archivos/repositorio/1500/1656/html/internet_apl_educat/webquests.html</a>
<a href="http://llpengage.eu/es/index.php/inicio/recursos-de-formacion/modulo-4/5-erikson-las-etapas-del-desarrollo-psicosocial/">http://llpengage.eu/es/index.php/inicio/recursos-de-formacion/modulo-4/5-erikson-las-etapas-del-desarrollo-psicosocial/</a>
<a href="http://www.monografias.com/trabajos76/teoria-cognitiva-piaget/teoria-cognitiva-piaget2.shtml">http://www.monografias.com/trabajos76/teoria-cognitiva-piaget/teoria-cognitiva-piaget2.shtml</a>
<a href="https://psicologiyamente.net/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget">https://psicologiyamente.net/desarrollo/etapas-desarrollo-cognitivo-jean-piaget</a>
<a href="https://psicologiyamente.net/desarrollo/teoria-del-desarrollo-psicosocial-erikson">https://psicologiyamente.net/desarrollo/teoria-del-desarrollo-psicosocial-erikson</a>
<a href="https://www.unrc.edu.ar/publicar/cde/Elstein.htm">https://www.unrc.edu.ar/publicar/cde/Elstein.htm</a>