



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Grado en Maestro en Educación Primaria

**Proyecto de intervención educativa de
implementación de la metodología AICLE
en el aula de Ciencias Sociales de 4º de
Educación Primaria**

Trabajo fin de estudio presentado por:	Olga Pérez López
Tipo de trabajo:	Proyecto de Intervención Educativa
Área:	Didáctica de la Lengua Inglesa
Director/a:	Sidoní López Pérez
Fecha:	31/01/2022

Resumen

El principal objetivo de este Trabajo Fin de Estudio es demostrar que el empleo de la metodología Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE, de aquí en adelante) proporciona al alumnado de Educación Primaria multitud de beneficios, no solo a nivel intelectual, sino también en su desarrollo integral, que es una de las principales finalidades de la LOMLOE (BOE, 340, de 30 de diciembre de 2020).

Para lograr dicho objetivo, se ha diseñado un proyecto de intervención educativa para el alumnado de 4º curso de Educación Primaria en el que se utiliza dicha metodología, abogando así por su implantación en todos los centros educativos europeos de Educación Primaria. Para ello se han revisado los trabajos de investigación que promovieron la implantación de dicha metodología en el sistema educativo europeo, así como las características de la misma y la aplicación de esta en el aula de Educación Primaria. Asimismo, se ha atendido a cada uno de los elementos curriculares, que han dotado de rigor académico y formal al trabajo. Además, se han cumplido los objetivos propuestos y se han extraído las conclusiones resultantes de este trabajo.

Palabras clave:

Aprendizaje Basado en Proyectos, Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras,
4 Ces, Educación Bilingüe.

Agradecimientos

En primer lugar, me gustaría agradecer a aquellas personas que siempre creyeron en mí y tenían plena confianza, incluso, más que yo, en que lograría cumplir mi tan ansiado sueño de convertirme en docente de Educación Primaria con mi potencial, mi esfuerzo y mi trabajo: Selena Stefania Bucurescu, Borja Zamorano y *Юлия Блудова* (Julia Bludova). No obstante, no habría podido finalizar el Grado en Maestro en Educación Primaria sin su apoyo y su confianza, porque siempre estuvieron ahí apoyándome. Es más, Selena Stefania Bucurescu fue quien me animó a matricularme en la Universidad Internacional de la Rioja para que pudiese finalizar dicho Grado. Claro está, sin ella no habría podido hacer realidad este sueño.

Ahora bien, cuando me embarqué en esta aventura, nadie podría imaginarse que una pandemia mundial se interpondría entre mi tan añorado y deseado sueño y yo para impedir que lo alcanzase, pues me encontraba a más de 6.000 kilómetros de distancia de España, realizando mi labor como docente universitaria en Brasil. Sin embargo, no me rendí, porque en el cielo había personas que debían sentirse orgullosas de mí: mi primo José Carlos Sanz, mi abuelo Matías López, mi abuela Eusebia Labrada y mi tío Adoración López. Quien me conoce sabe que soy una persona resiliente, perseverante, valiente y luchadora que se crece ante las adversidades, por consiguiente, se convirtió en un reto más que debía superar. Gracias a Dios, hoy puedo aseverar con mucho orgullo que lo he logrado.

Asimismo, solo tengo palabras de agradecimiento hacia todos mis profesores, mi tutor Eduardo Rubio y, sobre todo, mi directora del Trabajo Fin de Estudio, Sidoní López Pérez, pues, todos ellos, de una forma u otra, han contribuido a que este sueño se cumpla.

Por último, me gustaría dedicar este trabajo a todas las personas que cito en este apartado y, especialmente, a mi tío Modesto López, que ha luchado una gran batalla contra el cáncer.

¡Muchas Gracias!

Olga.

Índice de contenidos

1.	Introducción	8
2.	Objetivos del trabajo	9
2.1.	Objetivo general	9
2.2.	Objetivos específicos.....	9
3.	Marco teórico	10
3.1.	Contexto educativo europeo para la implantación de la metodología AICLE	10
3.2.	Definición y conceptualización de la metodología AICLE	10
3.2.1.	Contenidos de materia	12
3.2.2.	Contenido cognitivo	12
3.2.3.	Contenidos de comunicación	13
3.2.4.	Contenidos de cultura	14
3.3.	Características de la metodología AICLE	14
3.4.	Papel del docente y del alumnado	15
3.5.	Metodología AICLE en Educación Primaria	16
3.6.	Ventajas y desventajas de la metodología AICLE	17
3.7.	Ciencias Sociales.....	19
4.	Contextualización	20
4.1.	Características del entorno	20
4.2.	Descripción del centro.....	20
4.3.	Características del alumnado	21
5.	Propuesta de proyecto de intervención educativa.....	22
5.1.	Introducción	22
5.2.	Justificación	22
5.3.	Referencias legislativas	22

Proyecto de intervención educativa de implementación de la metodología AICLE en el aula Ciencias Sociales en 4º de Educación Primaria

5.4. Objetivos del proyecto	23
5.4.1. Objetivo general del proyecto	23
5.4.2. Objetivos específicos del proyecto.....	23
5.5. Contenidos que se abordan	23
5.6. Metodología	25
5.7. Sesiones y actividades.....	26
5.8. Planificación Temporal	33
5.9. Medidas de atención a la diversidad.....	34
5.10. Sistema de evaluación.....	35
5.10.1. Criterios de evaluación	36
5.10.2. Instrumentos de evaluación	36
6. Conclusiones.....	37
7. Consideraciones finales.....	39
8. Referencias bibliográficas	40
9. Anexos	45
Anexo 1. Rúbrica de evaluación	45
Anexo 2. Escala de estimación de autoevaluación del docente	46
Anexo 3. Escala de estimación de autoevaluación del alumno	47
Anexo 4. Diapositivas del <i>Genially Prehistory</i>	48
Anexo 5. Diapositivas del <i>Genially Dinosaurs</i>	50
Anexo 6. Actividad interactiva del Paleolítico.....	52
Anexo 7. Actividad interactiva de las diferencias entre el Paleolítico y el Neolítico	53
Anexo 8. Actividad interactiva de las pinturas rupestres	54
Anexo 9. Ficha de percusión corporal.....	55
Anexo 10. Actividad de la Edad de los Metales	56

Anexo 11. Actividad sobre los instrumentos de la Prehistoria 57

Anexo 12. *Kahoot* de la Prehistoria..... 58

Anexo 13. Ejemplo de una actividad del editor gráfico en línea *¡Pinta como un prehistórico!*

Índice de tablas

Tabla 1. Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales del proyecto.....	23
Tabla 2. Competencias Básicas trabajadas en el proyecto.....	24
Tabla 3. Distribución de las sesiones y el área	26
Tabla 4. Sesión 1	26
Tabla 5. Sesión 2	27
Tabla 6. Sesión 3	28
Tabla 7. Sesión 4	29
Tabla 8. Sesión 5	31
Tabla 9. Sesión 6	32
Tabla 10. Calendario de las sesiones	34
Tabla 11. Criterios de evaluación y resultados de aprendizaje ..	35
Tabla 12. Criterios de evaluación que cumple cada objetivo y su resultado de aprendizaje ..	36

1. Introducción

Debido a que vivimos en una sociedad plurilingüe y multicultural, cada vez es más difícil no dar prioridad a la enseñanza de lenguas extranjeras. No obstante, el aprendizaje de lenguas extranjeras es un área que cada vez cobra más relevancia en Educación Primaria.

La Unión Europea está compuesta por 27 países y en cada uno de ellos se habla una lengua diferente. De ahí que, si queremos desenvolvernos en esta sociedad, sea necesario que sepamos comunicarnos en diversas lenguas. No obstante, dada la diversidad lingüística y cultural de nuestra sociedad, es esencial que formemos a alumnos que se conviertan en ciudadanos que se respeten mutuamente y posean diversos valores lingüísticos y culturales. Por todo ello, la enseñanza de la Lengua Inglesa desempeña un papel fundamental en la Educación Primaria. Es más, se ha convertido en un aspecto fundamental y común en la enseñanza obligatoria de dicha etapa educativa en el ámbito europeo, motivo por el cual han surgido y se han puesto en práctica metodologías que mejoren la enseñanza de la Lengua Inglesa, como la que se va a analizar en este Trabajo Fin de Estudio: la AICLE.

Ahora bien, si hubiese que destacar un defecto de dicha metodología, sería la carencia de material para trabajar en el aula de Educación Primaria. De ahí que cobre vital importancia este trabajo, donde se presenta un proyecto de intervención educativa aplicando esta metodología a fin de que sea empleado en la materia de Ciencias Sociales con alumnos de 4º curso de Educación Primaria.

Este trabajo se divide en cinco partes: en la primera parte se exponen los objetivos del mismo; en la segunda, se aborda el marco teórico; en la tercera, se contextualiza el centro educativo donde el proyecto de intervención educativa se llevaría a cabo y, más concretamente, el grupo con el que se realizaría; en la cuarta, se presenta el proyecto a través de distintos apartados; y, en la quinta, se plantean las conclusiones finales.

2. Objetivos del trabajo

Los objetivos de este Trabajo Fin de Estudio se dividen en un objetivo general y 5 específicos, los cuales se exponen a continuación:

2.1. Objetivo general

El objetivo principal consiste en diseñar un proyecto de intervención educativa acerca de la Prehistoria mediante la implementación de la metodología AICLE a fin de que sea llevado cabo en un aula de 4º curso de Educación Primaria en la materia de Ciencias Sociales.

2.2. Objetivos específicos

Los objetivos específicos son los siguientes:

- Demostrar la eficacia de la metodología AICLE como respuesta educativa innovadora mediante la información recopilada basada en la evidencia a fin de incentivar su implantación en el aula de Educación Primaria.
- Proporcionar material empleando la metodología AICLE para obtener excelentes resultados académicos por parte del alumnado, tanto en Lengua Inglesa, como en las materias curriculares trabajadas, mediante la transversalidad de la materia Ciencias Sociales.
- Diseñar actividades mediante las cuales los alumnos construyan su propio conocimiento y un pensamiento crítico sobre la Prehistoria a fin de que adquieran conocimientos acerca de la historia universal.
- Formar integralmente a los alumnos, utilizando como herramienta de aprendizaje la Lengua Inglesa, para que se conviertan en ciudadanos que sean capaces de desenvolverse, no solo en el contexto educativo, sino en todos los contextos que surjan a lo largo de su vida en el mundo globalizado y plurilingüe en el que viven.
- Verificar lo enriquecedor que es un Aprendizaje Basado en Proyectos interdisciplinar para fomentar su uso en Educación Primaria.

3. Marco teórico

En primer lugar, se ha tratado cómo era el contexto educativo de Europa para que se implantase la metodología AICLE en Educación Primaria para, posteriormente, abordar los aspectos más relevantes de dicha metodología, así como las ventajas y los inconvenientes del empleo de la misma.

3.1. Contexto educativo europeo para la implantación de la metodología AICLE

A fin de crear una unión política, social y económica, la Unión Europea percibe que es preciso fomentar el bilingüismo desde el ámbito educativo, por lo tanto, la Comisión Europea instituye el *Programa Integral de Aprendizajes de Lenguas Extranjeras*, que permite la enseñanza de lenguas extranjeras en el ámbito escolar de toda Europa (Universidad Internacional de la Rioja, 2020). Dicho programa se incluyó dentro del *Plan de Acción Inmediata 2010-2011* de España (Consejo de Ministros, 2010). Es más, España se impuso afrontar este objetivo educativo durante la década de 2010 y 2020. Aunque el plazo impuesto por la Comisión Europea haya finalizado, no se ha implantado por completo, al menos, en nuestro país, razón por la cual la Ministra de Educación Isabel Celaá propuso la LOMLOE (BOE, 340, de 30 de diciembre de 2020), ley en favor al bilingüismo. En este programa se emplea, principalmente, la metodología AICLE. Se aplica a la enseñanza de español, alemán, inglés y francés en el sistema educativo europeo, por consiguiente, el bilingüismo se está instituyendo, de manera paulatina, en todos los centros educativos de la Unión Europea. De ahí que la metodología AICLE se esté implantando cada más en las escuelas europeas y, por tanto, se esté convirtiendo en una de las metodologías más empleadas en la última década. No obstante, Coyle (2007, p. 545) informaba que, de acuerdo con la encuesta realizada por Eurydice, ya se empleaba en 30 países europeos y existían 216 programas de esta metodología en 2006. Actualmente, es una de las metodologías más investigadas y analizadas dada su eficacia en el aula de Educación Primaria.

3.2. Definición y conceptualización de la metodología AICLE

El Aprendizaje Integrado de Contenidos y Lenguas Extranjeras (AICLE), conocido como *Content and Language Integrated Learning* (CLIL), consiste en una metodología “en la que una lengua extranjera se utiliza como herramienta en el aprendizaje de una asignatura no lingüística en

la que tanto la lengua como la asignatura tienen un papel conjunto”¹ (Marsh, 2002, citado en Coyle, 2007, p. 545). Es más, Coyle (2007, p. 549) menciona la doble finalidad de esta metodología: por un lado, enseñar la lengua extranjera; y, por otro, transmitir contenidos curriculares. Como Swain (1998, citado en Coyle, 2007, p. 549) asegura que, para que el proceso enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera sea efectivo, se debe integrar el lenguaje, el conocimiento del tema abordado y las habilidades del pensamiento. De ahí que el docente deba guiar al alumno para que el aprendizaje de las funciones de la lengua sea progresivo, pues una lengua se aprende a través del procesamiento del lenguaje, es decir, mediante su uso (Kelly, 2005, citado en Coyle, 2007, p. 549). Asimismo, el alumno debe comprender la forma del lenguaje, relacionándola con el significado del tema que se aborda en el aula.

La metodología AICLE surgió en la década de los años 90 del siglo XX. Aunque Marsh la denominase y la descubriese en 1994, Coyle elaboró el marco conceptual sobre el que se sustenta en 1999 (Coyle, 2007, p. 549), incluyendo las denominadas 4 Ces, que hacen referencia a los siguientes conceptos: contenido, comunicación, cognición y cultura. Para ello se basó en los estudios de Mohan acerca de la estructura del conocimiento (Coyle, 2007, p. 549). Es más, Coyle (2007, p. 550) manifiesta que estos conceptos están estrechamente interrelacionados, por consiguiente, el rendimiento educativo positivo del alumno nace cuando el contenido, la comunicación, la cognición y la cultura están presentes al mismo tiempo en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De ahí que solo se consiga la práctica adecuada de esta metodología de esta manera.

En resumen, las 4 Ces se conciben como el pilar sobre el cual se sustenta dicha metodología, motivo por el cual se abordan, más ampliamente, cada uno de ellos a continuación.

¹ Cita original: “A foreign language is used as a tool in the learning of a non-language subject in which both language and the subject have a joint role”.

3.2.1. Contenidos de materia

El contenido de materia no solo es “adquirir conocimiento y habilidades, sino que los alumnos construyan su propio conocimiento y desarrollen habilidades que son relevantes y apropiadas”² (Lantolf, 2000; Vygotsky, 1978, citado en Coyle, 2007, p. 550).

3.2.2. Contenido cognitivo

El contenido cognitivo consiste en “permitir que el alumno construya un entendimiento del contenido de la materia”³ (Met, 1998, citado en Coyle, 2007, p. 550).

A la hora de determinar las habilidades del pensamiento del alumnado en la metodología AICLE, se toma como referencia la Taxonomía de Bloom (Coyle, 2007, p. 551). Como se requiere un procesamiento de conocimiento mayor para algunas habilidades del pensamiento que para otras, Bloom las clasificó en orden ascendente desde la más simple a la más compleja de la siguiente manera: el conocimiento, la comprensión, la aplicación, el análisis, la síntesis y la evaluación. El conocimiento, la comprensión y la aplicación son de orden inferior y el resto de orden superior, denominadas *Lower Order Thinking Skills (LOTS)* y *Higher Order Thinking Skills (HOTS)*, respectivamente, en inglés. Esto no significa que los aprendientes deban ir adquiriendo estas habilidades del pensamiento desde el nivel inferior hasta el superior, sino que pueden emplear habilidades del pensamiento que estén dispuestas en cualquier nivel taxonómico (Wilson, 2001, pp. 2-4).

Cada uno de estos tipos del pensamiento tienen relación con verbos que determinan la acción que el alumno realiza en cada actividad, por consiguiente, permiten determinar los objetivos que debe alcanzar, ayudando así a la mejora del aprendizaje. El recuerdo se corresponde con definir, memorizar, repetir o reproducir; la comprensión, con explicar, identificar, seleccionar, parafrasear o reconocer; la aplicación, con elegir, dramatizar, operar, interpretar, resolver o escribir; el análisis, con valorar, contrastar, diferenciar, examinar o cuestionar; la evaluación, con razonar, juzgar, seleccionar, valorar o evaluar; y, la creación, con construir, crear, diseñar, formular o desarrollar (Wilson, 2001, pp. 2-3).

² Cita original: “Subject matter is about much more than acquiring knowledge and skills. It is about the learner constructing his/her own knowledge and developing skills which are relevant and appropriate”.

³ Cita original: “To enable the learner to construct and understanding of the subject matter”.

Wilson (2001, pp. 2-4) asevera que Anderson y Krathwohl establecieron otra clasificación de las habilidades del pensamiento, basándose en la Taxonomía de Bloom. Por un lado, modificaron la habilidad de *síntesis* por la de *crear* y la ubicaron en un orden superior al que se encontraba en la Taxonomía de Bloom. Asimismo, sustituyeron los sustantivos por verbos a fin de indicar la acción ejecutada en cada nivel taxonómico: recordar, comprender, aplicar, analizar, evaluar y crear.

Además, la Taxonomía de Bloom está dividida en 3 niveles de conocimiento: el fáctico, el conceptual y el procedimental. Sin embargo, Anderson y Krathwohl agregaron un nuevo nivel de conocimiento a los 3 que Bloom ya había establecido: el metacognitivo (Wilson, 2001, p. 5).

Persaud (2021) expone que el modo como se debe aplicar la Taxonomía de Bloom es el siguiente: A fin de señalar, de manera medible y precisa, los objetivos que los alumnos deben alcanzar, el docente debe plantearles unas cuestiones para averiguar el grado de comprensión, conocimiento y análisis del tema que se vaya a tratar en el aula. Gracias a la información obtenida, marca los objetivos y diseña unas actividades que se correspondan con los objetivos que deben lograr. Para definir esos objetivos, debe emplear los verbos que Bloom indicó. Asimismo, Persaud (2021) sostiene que la Taxonomía de Bloom proporciona las herramientas necesarias para planificar las estrategias de evaluación de cada una de las habilidades del pensamiento. Además, asevera que el objetivo que la Taxonomía de Bloom persigue es que los alumnos perfeccionen sus habilidades del pensamiento, construyendo aprendizajes significativos, es decir, que sean capaces de extrapolar sus conocimientos a otros contextos fuera del contexto educativo.

3.2.3. Contenidos de comunicación

La adquisición de los contenidos de comunicación “incluye el aprendizaje de la lengua destino como asignatura en paralelo a su uso como vehículo para el aprendizaje de contenidos”⁴ (Coyle, 2007, p. 552). Es más, Coyle (2007, p. 553) los clasifica en 3 tipos:

⁴ Cita original: “CLIL includes the learning of the target language as a subject in parallel to it being used as a vehicle for content learning”.

- Lenguaje de aprendizaje: Los alumnos deben analizar la Lengua Inglesa para que aprendan los conceptos y las habilidades referentes al tema que se abordará (Coyle, p. 553).
- Lenguaje para el aprendizaje, que consiste en aquel que los alumnos necesitan para usar la Lengua Inglesa en un contexto de aprendizaje (Coyle, p. 553).
- Lenguaje a través del aprendizaje, que se refiere a aquel que los alumnos necesitan para comunicarse, tanto con el docente, como con sus compañeros, demostrando así la importancia del componente sociocultural del aprendizaje (Vygotsky, 1978, citado en Coyle, 2007, p. 554).

3.2.4. Contenidos de cultura

Los contenidos de cultura se definen como los referentes a la valoración y la muestra de interés y respeto hacia la cultura por parte de los alumnos (Coyle, 2007, p. 550). Es más, Brown (1980, citado en Coyle, 2007, p. 550) resalta que “la cultura es realmente una parte integral de la interacción entre el lenguaje y el pensamiento. Los patrones culturales, las costumbres y las formas de vida se expresan en el idioma”⁵. Ahora bien, Coyle (2007, p. 550) subraya que, aunque la cultura constituya el principal componente de la metodología AICLE, apenas ha sido estudiada. No obstante, el aprendizaje y la comprensión intercultural originan el proceso de enseñanza-aprendizaje en la metodología AICLE (Coyle, 2007, p. 550).

3.3. Características de la metodología AICLE

Mehisto et al. (2008, pp. 29-30) señalan las siguientes características de la metodología AICLE:

- El enfoque de esta metodología es múltiple, puesto que hace referencia a varias áreas desde el uso de una lengua extranjera.
- Permite integrar diversas materias, temas y proyectos que, aunque no estén recogidos en el currículo, deben tratarse transversalmente en el ámbito educativo.
- Establece una enseñanza innovadora, porque busca la motivación por parte del alumnado como forma de acceso al aprendizaje significativo.
- Se caracteriza por ser un aprendizaje activo, donde el alumno tiene mayor protagonismo en su aprendizaje.

⁵ Cita original: “Culture is really an integral part of the interaction between language and thought. Cultural patterns, customs, and ways of life are expressed in language”.

- Facilita el trabajo de forma cooperativa, así como la autoevaluación del alumno a fin de que este sea consciente de su propio progreso.
- Se basa en el andamiaje.

3.4. Papel del docente y del alumnado

En cuanto al rol del docente, Mehisto et al. (2008, p. 139) sostienen que, cuando se emplea esta metodología, se espera que el alumno aprenda a través de acciones que aún no ha adquirido, por consiguiente, necesita la ayuda del docente. No obstante, Mehisto et al. (2008, p. 121) proponen que, tomando como referencia el andamiaje de Bruner, el docente se convierta en el guía del alumno a fin de asegurarse de que ha entendido las instrucciones, orientarlo en la búsqueda de soluciones, facilitarle los recursos que necesite y reforzar la interacción con sus compañeros. Es más, el alumno debe ser quien evalúe su propio progreso.

Con respecto al papel del alumno, Wolff (2009, citado en Álvarez, 2019, p. 12) asevera que “en AICLE los roles separados del estudiante como estudiante de una lengua extranjera y el estudiante de una asignatura de contenido se fusionan en un solo rol”⁶. En contraste con otras metodologías que solo pretenden el aprendizaje de la lengua meta, esta tiene como protagonista al alumno, quien emplea la Lengua Inglesa de manera autónoma en el proceso de aprendizaje. Desempeña un papel activo, por lo tanto, es necesario que se encuentre predisposto y motivado y conozca metodologías activas e innovadoras (centros de formación, innovación y recursos educativos, 2020, pp. 13). Para ello, se deben emplear diferentes tipos de actividades en un entorno seguro y acogedor, donde pueda participar, proponer sus ideas y opinar libremente, concibiendo el error como una oportunidad de aprendizaje. De ahí que, para que el docente descubra qué conocimientos los alumnos poseen acerca del tema que se va a abordar, Meshito et al. (2008, p. 33) propongan que los alumnos realicen un juego, debatan o lean un breve texto que contenga información específica sobre el asunto que se tratará en clase. En contraste, Meshito et al. (2008, p. 33) recomiendan que, a fin de que construyan su propio conocimiento y un pensamiento crítico, compararen sus ideas acerca de un texto con la de sus compañeros, compitan entre sí, realicen y presenten trabajos grupales y complementen la información aportada por los otros grupos para que

⁶ Cita original: “in CLIL the separate roles of the learner as a foreign language learner and a content subject learner merge into one role”.

tengan una visión global del tema. Por su parte, el docente debe lanzar preguntas para que los alumnos respondan de forma crítica y constructiva y cerciorarse si se alcanzaron los objetivos y, por tanto, cumplieron los criterios de evaluación. Asimismo, Meshito et al. (2008, p. 33) aconsejan la creación de diversos agrupamientos, la cooperación y el uso de las Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento (TAC, de aquí en adelante), que facilitan la motivación, durante todo el proceso de enseñanza-aprendizaje, pues son necesarias para que los alumnos puedan investigar y crear (Centro de Formación, Innovación y Recursos para el profesorado, 2020, pp. 11-13). Teniendo en cuenta la teoría del andamiaje de Vygotsky, los centros de formación, innovación y recursos educativos (2020, pp. 5-6) certifican que, para que los alumnos construyan su propio conocimiento, deben ser ellos mismos quienes elaboren el material sobre las rutinas. No obstante, los centros de formación, innovación y recursos educativos (2020, pp. 5-6) sugieren que elaboren un calendario donde aparezcan las fechas de cumpleaños de los compañeros y las efemérides y carteles con las reglas de clase, las frases necesarias en Lengua Inglesa en el aula, la labor asignada a cada alumno en clase y el tiempo atmosférico. A fin de crear una rutina, el docente debe preguntar qué día es, qué tiempo hace o si es el cumpleaños de algún compañero en todas las jornadas lectivas.

3.5. Metodología AICLE en Educación Primaria

Con respecto a la disposición del aula, Mehisto et al. (2008, p. 43) aseveran que el aula en la cual se lleve a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje se debe diseñar de tal forma, que contribuya a que los aprendizajes sean adquiridos de forma efectiva, práctica y segura. Mehisto et al. (2008, p.36) mencionan la necesidad de disponer de asientos flexibles, que favorezcan el trabajo mediante distintos tipos de agrupamientos, así como la interacción entre los alumnos. No obstante, los centros de formación, innovación y recursos educativos (2020, p. 10) exponen que el aula debería constar de 6 espacios para destinar cada uno de ellos a una finalidad diferente: investigar, crear, presentar, interactuar, desarrollar e intercambiar ideas, motivo por el cual estos espacios deben estar provistos con los recursos necesarios para realizar dichas actividades. Asimismo, Mehisto et al. (2008, p. 43) señalan como imprescindible el consenso de unas normas con los alumnos para favorecer su cumplimiento, por lo tanto, se obtendría un clima favorecedor para el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a los recursos materiales, Mehisto (2012, p. 17) revela que es posible obtener información y conocimiento a través de estos: por un lado, el docente puede averiguar si el

alumnado ha alcanzado los objetivos propuestos; por otro lado, el alumno construye su propio conocimiento mediante la elaboración de estos materiales. Ahora bien, es importante tener en cuenta qué recursos favorecen el desarrollo de las habilidades de aprendizaje del alumnado. No obstante, para que el docente seleccione estos recursos correctamente, Mehisto (2012, pp. 17-25) especifica los siguientes criterios:

- Las intenciones y el proceso de aprendizaje tienen que servir para que las actividades fomenten un lenguaje específico y su estructuración.
- Deben fomentar la interacción entre los alumnos, así como el razonamiento por parte de los discentes.
- Lo más adecuado sería que fuesen autoevaluables.
- Deben contribuir a la creación de un clima escolar adecuado.
- Tienen que fomentar el pensamiento crítico.
- Han de propiciar un aprendizaje cooperativo, donde se empleen técnicas de resolución de conflictos.
- Tienen que propiciar un aprendizaje significativo.

Por su parte, los centros de formación, innovación y recursos educativos (2017, p. 8) apuntan que la mejor manera de introducir estos recursos en el aula es que sean materiales u objetos cotidianos y manipulables, pues contribuyen a que los alumnos vinculen su aprendizaje con situaciones cotidianas. De ahí que Mehisto et al. (2008, p. 33) planteen que el empleo de textos periodísticos, correos electrónicos, cartas, calendarios, etiquetas, carteles, anuncios o *tickets* sea adecuado para trabajar en el aula mediante esta metodología.

3.6. Ventajas y desventajas de la metodología AICLE

Ruiz (2008, p. 61) y Pavesi et al. (2001, p. 85-86) señalan la multitud de ventajas del empleo de esta metodología:

- Propicia la motivación del alumno, puesto que aprende técnicas de resolución de problemas mediante el uso de la Lengua Inglesa, dotándole de mayor autonomía.
- Hay una mayor efectividad cuando se quieren conseguir un aprendizaje desde el razonamiento, es decir, desde el aprendizaje significativo.

- Debido a que la enseñanza de la Lengua Inglesa está enfocada en contextos que el alumnado conoce o ha vivido, como situaciones cotidianas, puede comprender los contenidos con mayor facilidad.

- Hay una mayor presencia de la lengua inglesa en el aula y, por tanto, el alumnado se encuentra más familiarizado con la misma.

- Permite una preparación para una sociedad plurilingüe, que cada vez se encuentra más globalizada.

- Propicia el uso de diferentes recursos específicos y metodologías activas, que tienen en cuenta distintos agrupamientos de los alumnos, por consiguiente, la predisposición de los alumnos hacia el aprendizaje es mayor.

- Cuando el docente tiene la suficiente formación sobre esta metodología, se encuentra más involucrado y motivado en el proceso de enseñanza, porque es consciente de los beneficios que conlleva.

- Debido a que se pueden trabajar diversas áreas y materias curriculares mediante el empleo de la Lengua Inglesa como herramienta de aprendizaje, la coordinación entre los docentes es mayor.

- Sustituye al modelo tradicional de aprendizaje, basado en la memorización.

- El alumnado adquiere mayor participación y protagonismo.

- Aporta mayor cooperación entre los alumnos.

Sin embargo, Ruiz (2008, p. 62) y Custodio (2019, p. 25) coinciden en que la principal desventaja de la práctica de esta metodología es la falta de formación del docente. Incluso, Custodio (2019, p. 25) y Ruiz (2010, p. 62) manifiestan que el docente debe someterse a una formación permanente. Ruiz (2008, p. 62) subraya que, a fin de que esta metodología sea útil y efectiva, debería haber una relación estrecha entre los profesores de la Lengua Inglesa y los profesores de las materias curriculares, por lo tanto, sería necesario que todos los profesores del centro educativo dominen dicha lengua y los profesores de inglés dominen las materias curriculares que imparten, lo cual no siempre ocurre. Asimismo, Ruiz (2008, p. 62) ratifica que, debido a que el alumnado está acostumbrado a relacionar la Lengua Inglesa con un área específica, puede ser complicado establecer una nueva rutina, lo cual puede requerir un esfuerzo extra por parte de toda la comunidad educativa. Sin embargo, no toda la comunidad educativa está dispuesta a hacerlo.

Además, esta metodología y, más concretamente, la enseñanza bilingüe han sido objetos de crítica, porque los resultados obtenidos por parte del alumnado en algunas materias, como Conocimiento del Medio, no han sido tan favorables como se esperaba (Sanmartín, 2013), motivo por el cual más de 89 centros educativos de Educación Primaria y Secundaria de Castilla-La Mancha, Castilla y León y Navarra han abandonado el programa bilingüe (Torres, 2013).

3.7. Ciencias Sociales

De acuerdo con Santisteban (2011), “la enseñanza de las Ciencias Sociales debe orientarse hacia la formación del pensamiento social y el desarrollo de capacidades para pensar cómo solucionar los problemas sociales” (p. 96). No obstante, la metodología AICLE contribuye a cumplir esta finalidad.

En el Real Decreto 126/2014 (BOE, 52, de 1 de marzo de 2014) y el Decreto 54/2014 (DOCM, 132, 11 de julio de 2014) se instituye la organización de los contenidos de Ciencias Sociales, dividiéndolos en 4 bloques: el bloque 1. Contenidos comunes, el bloque 2. El mundo en el que vivimos, el bloque 3. Vivir en sociedad y el bloque 4. Las huellas del tiempo. Este proyecto de intervención educativa trata un contenido del bloque 4. Las huellas del tiempo, concretamente, la Prehistoria.

Conforme el artículo 8 y al anexo III del Decreto 54/2014 (DOCM, 132, 11 de julio de 2014), la carga lectiva de esta materia es de 3 horas semanales en 4º curso de Educación Primaria. Se ha seleccionado un contenido de Ciencias Sociales para la realización de este proyecto de intervención educativa, porque se considera una materia interdisciplinar, es decir, se pueden trabajar contenidos de otras materias curriculares de manera transversal.

Es más, este proyecto de intervención educativa refutaría la conjetura de Álvarez (2019, p. 21) de que la implantación de esta metodología es complicada en la materia de Historia. Según dicha investigadora, es necesario que “los aprendientes ya tengan un alto dominio de la L2” (Álvarez, 2019, p. 22). Sin embargo, este proyecto está dirigido a alumnos cuyo nivel lingüístico de Lengua Inglesa es básico (A2) según el *Marco Común Europeo de Referencias de Lenguas* (MCERL, de aquí en adelante) (Instituto Cervantes, 2002) y cuyo correspondiente curricular es 4º de Educación Primaria. Ahora bien, cabe destacar que intervienen diversas materias que no requieren un alto dominio verbal de la Lengua Inglesa, como Educación Plástica, Educación Musical y Educación Física, sino que implican dominar más destrezas prácticas que lingüísticas.

4. Contextualización

4.1. Características del entorno

El centro escolar seleccionado para la implementación de la metodología AICLE pertenece a un barrio del sur de Ciudad Real, El Larache, que está ubicado en una zona muy próxima al centro de la ciudad. La particularidad de este centro educativo es que se construyó dentro del parque de Gasset. Está constituido por pabellones yuxtapuestos separados por patios que se conectan mediante pasillos transversales. Consta de 2 plantas. En la planta baja se ubican la entrada, la conserjería, los despachos del equipo directivo, 2 tramos de escaleras de acceso a la 1^a planta, 6 aulas de Educación Infantil, la sala de tutoría de Educación Infantil, la biblioteca, el aula de música, la sala de la Asociación de Madres y Padres de Alumnos (AMPA, de aquí en adelante), una sala de usos múltiples, 2 vestuarios, el comedor, 2 aseos para los profesores, otros 2 para los alumnos y 3 almacenes. En contraste, en la 1^a planta hay 3 salas para las tutorías de Educación Primaria, el aula de Pedagogía Terapéutica, el aula de Audición y Lenguaje, el Aula de Orientación, el despacho de idiomas, el aula de informática, 12 aulas de Educación Primaria, 2 aseos para los alumnos y otros 2 para los profesores. En el exterior se encuentran el recreo de Educación Infantil, la pista polideportiva, el pabellón deportivo, un almacén, la sala del generador y la de la caldera.

4.2. Descripción del centro

Este colegio es de titularidad pública y ofrece los niveles de Educación Infantil y Educación Primaria. Se inauguró en el curso académico 2006-2007, pues se necesitó construir un nuevo edificio sobre el patio de recreo y las pistas deportivas del antiguo colegio debido a las insuficiencias físicas del mismo. Se caracteriza por ser un colegio bilingüe, puesto que se imparten las materias en castellano e inglés. Los órganos de gobierno están formados por el equipo directivo y el claustro de profesores, que se encargan de la coordinación docente y pedagógica. Los órganos de participación en el control y la gestión son el claustro de profesores, la AMPA y el consejo escolar (el equipo directivo, los profesores, los padres, un miembro de la AMPA y otro del ayuntamiento). El claustro consta de 29 profesores: 7 tutores de Educación Infantil, 1 profesor de apoyo, 11 tutores de Educación Primaria, 3 profesoras de inglés, 2 profesores de Educación Física, 1 profesora de música, 1 especialista de Audición y

Lenguaje, 1 profesora de religión, 1 orientadora y 1 trabajadora social. Además, el centro cuenta con 1 conserje, 5 limpiadoras, 2 administrativas y el personal del comedor.

A fin de mejorar la calidad educativa, el centro se encuentra adscrito a proyectos educativos relacionados con el conocimiento y el aprovechamiento didáctico del entorno, el plan de lectura y el empleo de las Nuevas Tecnologías en el ámbito educativo. Podemos citar, como ejemplo, los siguientes: *Leyendo con los árboles*, *Investigación Aulas 2.0*, *Desde el Arte*, *Descubriendo aplicaciones didácticas con la PDI en Educación Infantil y Educación Primaria y el proyecto interdisciplinar de investigación sobre el Primer Centenario del Parque de Gasset*. Este centro, cuya enseñanza es integradora, ofrece una educación de calidad, potencia la conversación en Lengua Inglesa, fomenta la utilización de las TAC, la participación de los alumnos en programas culturales y la cooperación de los padres en la educación de sus hijos y concede gran importancia a la función tutorial y al respeto por otras culturas y lenguas.

4.3. Características del alumnado

El proyecto de intervención educativa que se expone a continuación está dirigido a un grupo de 12 alumnos de 9 años, cuyo correspondiente curricular es 4º curso de Educación Primaria, donde hay Alumnado Con Necesidades Educativas Especiales (ACNEE): un alumno presenta una discapacidad visual leve y daltonismo; y, otro, discapacidad motora en la motricidad fina y gruesa. Su nivel lingüístico en Lengua Inglesa es básico (A2) según el MCERL (Instituto Cervantes, 2002). Es un grupo heterogéneo religiosa, cultural y lingüísticamente, pero también en lo que se refiere a las necesidades, los intereses y las características de los alumnos. Está constituido por 5 niños y 7 niñas, que se caracterizan por ser tranquilos y respetuosos con el profesorado. Dada la ubicación del centro educativo, los alumnos pertenecen a familias de clase media, tanto a nivel económico, como sociocultural. De ahí que no se encuentren casos de alumnos con familias problemáticas por una situación de marginación, ni les afecten los problemas a los que se enfrenta la juventud, tales como las drogas, la violencia o el desarraigo social. Se transmite un ambiente de buena convivencia, donde priman virtudes, como la cordialidad, el compañerismo, el respeto por los compañeros y la igualdad. Se realizan muchas actividades grupales, por lo tanto, los alumnos adquieren y desarrollan la inteligencia interpersonal.

5. Propuesta de proyecto de intervención educativa

5.1. Introducción

El proyecto de intervención educativa que se ha diseñado se titula *Cavemen*, donde se plantean actividades vinculadas a la Prehistoria. Se ha escogido este tema, puesto que a los alumnos de una edad tan temprana les atrae mucho. Al tratar un tema de su interés, es más fácil motivarlos y, por tanto, conseguir que participen y se impliquen en las actividades realizadas. No obstante, los alumnos adoptan roles de personajes de la Prehistoria.

5.2. Justificación

En primer lugar, cabe destacar que las modificaciones del currículo y la organización de las materias y sus objetivos impuestas por la LOMLOE (BOE, 340, de 30 de diciembre de 2020) no entrarán vigor en 4º de Educación Primaria hasta el curso académico 2023/2024 (FeSP-UGT Castilla-La Mancha, 2021), por consiguiente, para la justificación legal de este proyecto, se ha tenido en cuenta la Ley Orgánica 2/2006 (BOE, 106, de 4 de mayo de 2006) y el Real Decreto 126/2014 (BOE, 52, de 1 de marzo de 2014), en cuyo octavo artículo se instituyeron 3 bloques de asignaturas: troncales, específicas y de libre configuración. La materia de Ciencias Sociales pertenece al primer grupo.

Los objetivos de Educación Primaria se instauran en el séptimo artículo del Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria, y el quinto artículo del Decreto 54/2014, de 10 de julio de 2014, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma Castilla-La Mancha (DOCM, 132, 11 de julio de 2014): “h) conocer los aspectos fundamentales de las Ciencias de la Naturaleza, las Ciencias Sociales, la Geografía, la Historia y la Cultura”.

5.3. Referencias legislativas

Este proyecto de intervención educativa se ha elaborado conforme a la siguiente legislación:

- Ley Orgánica 3/2020 (BOE, 340, de 30 de diciembre de 2020).
- Ley Orgánica 8/2013 (BOE, 295, 10 de diciembre de 2013).
- Ley Orgánica 2/2006 (BOE, 106, de 4 de mayo de 2006).
- Real Decreto 126/2014 (BOE, 52, de 1 de marzo de 2014).
- Orden ECD/65/2015 (BOE, 738, 29 de enero de 2015).

- Decreto 54/2014 (DOCM, 132, de 11 de julio de 2014).
- Corrección de Errores del Decreto 54/2014 (DOCM, 149, de 5 de agosto de 2014).
- Resolución de 11/03/2015 (DOCM, 55, de 20 de marzo de 2014).
- Orden de 05/08/2014 (DOCM, 156, de 14 de agosto de 2014).
- Orden de 27/07/2015 (DOCM, 147, de 29 de julio de 2015).

5.4. Objetivos del proyecto

Después de la realización de este proyecto, los alumnos serán capaces de:

5.4.1. Objetivo general del proyecto

1. Analizar la forma de vida y la cultura del hombre prehistórico mediante la metodología AICLE.

5.4.2. Objetivos específicos del proyecto

2. Señalar cronológicamente los límites temporales de la Prehistoria.
3. Diferenciar el tiempo cronológico del tiempo histórico.
4. Incrementar el vocabulario específico sobre la Prehistoria y las estructuras gramaticales mediante el uso de la Lengua Inglesa.
5. Describir las principales características de cada etapa de la Prehistoria.
6. Identificar los descubrimientos y los inventos de cada etapa de la Prehistoria.
7. Emplear las TAC para demostrar sus habilidades y sus conocimientos sobre la Prehistoria.
8. Trabajar en equipo e individualmente.
9. Valorar las manifestaciones artístico-culturales del patrimonio prehistórico de la Humanidad mediante la realización y la contemplación de pinturas rupestres y el modelado de la Venus de Willendorf.

5.5. Contenidos que se abordan

Los contenidos que se abordan en este proyecto pertenecen al Bloque 4. Las huellas del tiempo. Se clasifican en conceptuales, procedimentales y actitudinales, los cuales se exponen a continuación:

Tabla 1. Contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales del proyecto

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
--------------	-----------------	---------------

• Las etapas de la Prehistoria.	• El análisis de la forma de vida y la cultura del hombre prehistórico mediante la metodología AICLE.	• La valoración las manifestaciones artístico-culturales del patrimonio prehistórico de la Humanidad mediante la realización y la contemplación de pinturas rupestres y el modelado de la Venus de Willendorf.
• Las características de cada etapa de la Prehistoria. • La forma de vida del hombre Paleolítico, Neolítico y de la Edad de los Metales. • Los descubrimientos y los inventos de cada etapa de la Prehistoria.	• La señalización cronológica de los límites temporales de la Prehistoria. • La diferenciación del tiempo cronológico del tiempo histórico. • El incremento del vocabulario específico sobre la Prehistoria y las estructuras gramaticales mediante el uso de la Lengua Inglesa. • La descripción de las principales características de cada etapa de la Prehistoria. • La identificación de los descubrimientos y los inventos de cada etapa de la Prehistoria. • El empleo las TAC para demostrar sus habilidades y sus conocimientos sobre la Prehistoria. • El trabajo en equipo e individualmente.	

Fuente: Elaboración propia.

En este proyecto se trabajarían todas las Competencias Básicas que se recogen en el Real Decreto 126/2014 (BOE, 52, de 1 de marzo de 2014). No obstante, se especifica de qué manera el alumnado ha desarrollado cada una de ellas en la siguiente tabla:

Tabla 2. Competencias Básicas trabajadas en el proyecto

Competencia lingüística	<ul style="list-style-type: none"> Comprende las instrucciones del docente. Se comunica con los compañeros. Desarrolla la capacidad lingüística: la comprensiva y la expresiva. Trabaja la fonética.
Competencia matemática	<ul style="list-style-type: none"> Mide su traje de hombre prehistórico. Sabe cuántas figuras aparecen en las pinturas rupestres.
Competencia conocimiento e interacción con el mundo	<ul style="list-style-type: none"> Interactúa con sus compañeros y el guía del museo. Visita un museo de paleontología y arqueología.
Tratamiento de la información y competencia digital	<ul style="list-style-type: none"> Emplea las TAC para demostrar sus conocimientos de la Prehistoria.
Competencia social y ciudadana	<ul style="list-style-type: none"> Participa de forma cooperativa. Respeto y se relaciona con sus compañeros. Cumple las normas. Participa en actividades grupales.
Competencia cultural y artística	<ul style="list-style-type: none"> Emplea el lenguaje visual y las técnicas plásticas. Reconoce las manifestaciones artístico-culturales de la Prehistoria. Dibuja pinturas rupestres y modela la Venus de Willendorf. Identifica los descubrimientos y los inventos de la Prehistoria.
Competencia aprender a aprender	<ul style="list-style-type: none"> Analiza situaciones problemáticas. Revisa el trabajo realizado para mejorarlo. Memoriza los conceptos.
Competencia autonomía e iniciativa personal	<ul style="list-style-type: none"> Toma decisiones. Acepta la responsabilidad de realizar las actividades planteadas. Desarrolla su autonomía.
Competencia emocional	<ul style="list-style-type: none"> Representa sus emociones a través del arte rupestre.

Fuente: Elaboración propia.

5.6. Metodología

La metodología AICLE permite el empleo de otras metodologías activas, por consiguiente, también se utiliza el Aprendizaje Basado en Proyectos y la gamificación en este proyecto.

Por un lado, se emplea el Aprendizaje Basado en Proyectos, es decir, las actividades que se presentan en las sesiones forman parte de un mismo proyecto educativo interdisciplinar, cuyo hilo conductor o cuya temática común es la Prehistoria. En otras palabras, se enseña un contenido de Ciencias Sociales de una manera transversal, porque, al mismo tiempo que los alumnos aprenden sobre la Prehistoria, adquieren conocimientos o desarrollan habilidades de otras materias curriculares, tales como Educación Plástica, Conocimiento del Medio, Educación Física, Matemáticas, Lengua Inglesa y Educación Musical. Podemos citar, como ejemplo, que practican técnicas plásticas, como el soplado y el modelado, mediante la realización de pinturas rupestres y el modelado de Venus de Willendorf en la sesión 4. Asimismo, cuando los alumnos confeccionan sus trajes de hombre paleolítico, emplean conocimientos de Matemáticas y habilidades de Educación Plástica. Además, cuando estudian los dinosaurios, aprenden contenidos de Conocimiento del Medio, como las partes y el ciclo vital, nutritivo y reproductivo de estos animales prehistóricos. Es más, desarrollan sus habilidades motrices en la actividad titulada cazadores y mamuts, donde aprenden que, además de recolectar frutos y pescar, el hombre paleolítico cazaba para alimentarse. En la sesión 4 se les propone como actividad de ampliación que lean el libro *The First Drawing*, de Mordicai Gerstein (2013), en casa para que mejoren su comprensión lectora en Lengua Inglesa. Por otro lado, se utiliza la gamificación, es decir, los alumnos demuestran sus habilidades tecnológicas y sus conocimientos sobre la Prehistoria mediante las TAC.

Asimismo, se emplea el modelo constructivista basado en un aprendizaje significativo. Para ello se tiene en cuenta el conocimiento previo del alumno, quien es el protagonista en el proceso de aprendizaje. Se plantea al alumno un problema que tiene que resolver, o bien individualmente, o bien cooperativamente, mientras que el docente lo orienta para que el mismo descubra cómo debe solucionarlo. El alumno marca su propio ritmo a la hora de la realización de cada actividad. Aunque se determina una duración concreta para la realización de cada actividad, se es flexible en el tiempo, pues, dada la dificultad de cada actividad, existe la posibilidad de que haya alumnos que necesiten mayor cantidad de tiempo para realizarlas. Además, se elabora una serie de actividades donde se emplea el trabajo cooperativo a fin de

que los alumnos desarrollen estrategias interpersonales, como el compañerismo, el respeto y la igualdad de género. Los alumnos se agrupan de diferentes maneras, dependiendo de cada actividad, para favorecer la interacción, la integración y la participación de todos ellos.

5.7. Sesiones y actividades

En este apartado se explican, más ampliamente, las sesiones realizadas. En la tabla 3 se especifica el título de cada sesión, el número de las actividades y el área abordada.

Tabla 3. Distribución de las sesiones y el área

Distribución de las sesiones y el área		
Sesión	Actividad	Área
Sesión 1. El Paleolítico	Actividad 1	Ciencias Sociales
Sesión 2. Nos convertimos en neolíticos	Actividad 2	Ciencias Sociales
Sesión 3. Los dinosaurios	Actividad 3	Ciencias Sociales
Sesión 4. Los pintores rupestres	Actividad 4	Ciencias Sociales
Sesión 5. Descubrimos la Edad de los Metales	Actividad 5	Ciencias Sociales
Sesión 6. ¡Nos vamos de excursión!	Actividad 6	Ciencias Sociales

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 4. Sesión 1

Título	Nivel lingüístico según el MCERL	Correspondencia curricular	Temporalización					
El Paleolítico	A2	4º curso de Educación Primaria	50 minutos					
Justificación								
Se trabaja un contenido de Ciencias Sociales de manera interdisciplinar, porque, al mismo tiempo que los alumnos aprenden sobre el Paleolítico, desarrollan contenidos de Educación Física y Educación Plástica.								
<table border="1"> <thead> <tr> <th>Objetivo General</th> <th>Criterios de Evaluación</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Describir la forma de vida del hombre del Paleolítico mediante la metodología AICLE.</td> <td>1. Describe la forma de vida del hombre del Paleolítico mediante la metodología AICLE.</td></tr> <tr> <td colspan="2"> Objetivos Específicos <ul style="list-style-type: none"> 2. Identificar los inventos y los descubrimientos del Paleolítico. 3. Confeccionar una vestimenta del hombre del Paleolítico. 4. Construir una cueva con papel continuo en grupo. 5. Desarrollar las habilidades motrices a través del juego. </td></tr> </tbody> </table>			Objetivo General	Criterios de Evaluación	1. Describir la forma de vida del hombre del Paleolítico mediante la metodología AICLE.	1. Describe la forma de vida del hombre del Paleolítico mediante la metodología AICLE.	Objetivos Específicos <ul style="list-style-type: none"> 2. Identificar los inventos y los descubrimientos del Paleolítico. 3. Confeccionar una vestimenta del hombre del Paleolítico. 4. Construir una cueva con papel continuo en grupo. 5. Desarrollar las habilidades motrices a través del juego. 	
Objetivo General	Criterios de Evaluación							
1. Describir la forma de vida del hombre del Paleolítico mediante la metodología AICLE.	1. Describe la forma de vida del hombre del Paleolítico mediante la metodología AICLE.							
Objetivos Específicos <ul style="list-style-type: none"> 2. Identificar los inventos y los descubrimientos del Paleolítico. 3. Confeccionar una vestimenta del hombre del Paleolítico. 4. Construir una cueva con papel continuo en grupo. 5. Desarrollar las habilidades motrices a través del juego. 								
Contenidos de la materia. Bloque 4. Las huellas del tiempo								
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales						
<ul style="list-style-type: none"> • La Prehistoria. • El Paleolítico. • Nómadas. • La caza. • La pesca. • La recolección de frutos. 	<ul style="list-style-type: none"> • La descripción de la forma de vida del hombre del Paleolítico mediante la metodología AICLE. • La confección de una vestimenta del hombre del Paleolítico. • La construcción de una cueva con papel continuo en grupo. • La identificación de los inventos y los descubrimientos del Paleolítico. • El desarrollo de las habilidades motrices a través del juego. • La utilización de las TAC para adquirir conocimientos del Paleolítico. 	<ul style="list-style-type: none"> • La actitud creativa y positiva en la realización de las actividades. • La valoración del patrimonio histórico-cultural del Paleolítico. 						
Contenidos culturales	Contenidos cognitivos	De orden superior						
<ul style="list-style-type: none"> • La cultura del Paleolítico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Analizar las características del Paleolítico. • Comprender los conceptos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar y aplicar el vocabulario. • Relaciona y sintetizar la información. • Memorizar los descubrimientos y los inventos del Paleolítico. • Valorar los descubrimientos del hombre del Paleolítico. 						
Contenidos comunicativos								
Lenguaje a través del aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lengua de aprendizaje						
<ul style="list-style-type: none"> • Describir la forma de vida del hombre del Paleolítico. • Citar los descubrimientos y los inventos de Paleolítico. 	<i>Simple past: hunted, fished, collect...</i> <i>it was, they were...</i>	<i>Prehistory, Paleolithic, nomads, fruits, animal skins, fire, tools, bones, cave</i>						
Preactividad								
<ul style="list-style-type: none"> • Una lluvia de ideas de la Prehistoria. 								

Actividades		
<ul style="list-style-type: none"> La visualización de la parte del Paleolítico del <i>Genially Prehistory</i> de Pérez (2021). La visualización del video del Paleolítico de Happy Learning English (2016). La realización de la actividad interactiva de LaTeacherÁlex (s.f.a), que se expone en el Anexo 6. La confección por parte de los alumnos de su vestimenta como el hombre del Paleolítico. El docente divide la clase en grupos. Cada grupo construye su propia cueva con papel continuo. 		
Posactividad		
<p>La realización de una actividad titulada los cazadores y los mamuts: La clase se divide en dos grupos: los cazadores y los mamuts. Los alumnos se pintan la cara como cazadores o mamuts según al grupo que se le haya asignado. El gimnasio se divide en 3 partes: una central, donde se ubican los mamuts; y, dos zonas externas, donde se sitúan los cazadores. Los cazadores lanzan balones contra los mamuts para cazarlos. Cada mamut cazado formará parte del grupo de los cazadores.</p>		
Evaluación de supervisión, formativa y cuantitativa		
Medios	Técnicas	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> El cuaderno del alumno. La presentación oral de las manualidades. La autoevaluación a través de la escala de estimación (Anexo 3). Un examen en la última sesión: <ul style="list-style-type: none"> Un Kahoot. La realización de una línea del tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> La observación directa del alumno. La revisión del registro en el cuaderno. 	<ul style="list-style-type: none"> La ficha de observación de la realización de las actividades. La rúbrica (Anexo 1).
Metodología		
<ul style="list-style-type: none"> La técnica metodológica de la lluvia de ideas. El método expositivo con el <i>Genially Prehistory</i>. La metodología de la gamificación. El modelo constructivista en la actividad realizada. 		
Atención a la diversidad		
<p>El docente adapta el material para el alumno con discapacidad motora en la motricidad fina, colocando un soporte en sus materiales para que le sea más fácil utilizarlos. Asimismo, emplea un código con texturas para que el alumno daltónico diferencie los colores. Primero, el alumno con discapacidad de motricidad formará parte del grupo de los cazadores y, cuando pertenezca del grupo de los mamuts, se le deberá dar más tiempo que al resto de los compañeros para que corra.</p>		
Recursos materiales	Agrupamientos y la organización del espacio	
Tableta, Pizarra Digital Interactiva (PDI, de aquí en adelante), bolsas de plástico, pegamento, papel continuo cartulinas y pinturas para la cara.	Los alumnos se sientan en semicírculo frente a la PDI en la preactividad y las actividades de visualización de videos y el <i>Genially</i> . Se organizan en grupos en las actividades de la confección de su traje de hombre del Paleolítico y la construcción de una cueva. La posactividad se realiza en grupos en el gimnasio.	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5. Sesión 2

Título	Nivel lingüístico según el MCERL	Correspondencia curricular	Temporalización
Nos convertimos en neolíticos	A2	4º curso de Educación Primaria	50 minutos
Justificación			
Mediante esta actividad pretendemos trabajar el contenido de manera interdisciplinar, porque, al mismo tiempo que los alumnos aprenden sobre el Neolítico, adquieren conocimientos de Conocimiento del Medio.			
Objetivo General		Criterios de Evaluación	
1.Describir la forma de vida del hombre neolítico mediante la metodología AICLE.		1.Describe la forma de vida del hombre neolítico mediante la metodología AICLE.	
Objetivos Específicos		2.Identifica los inventos y los descubrimientos del Neolítico en inglés.	
2. Identificar los inventos y los descubrimientos del Neolítico en inglés.		3.Construye herramientas, armas y ruedas con materiales reciclables.	
3.Construir herramientas, armas y ruedas con materiales reciclables.		4.Clasificar las frutas y verduras del huerto en inglés.	
4.Clasificar las frutas y verduras del huerto en inglés.		5.Recoge y planta verduras y frutas en el huerto con utensilios agrícolas del Neolítico.	
Contenidos de la materia. Bloque 4. Las huellas del tiempo			
Conceptuales	Procedimentales		Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> El Neolítico. Sedentarios. Poblados. La agricultura. La ganadería. La rueda. 	<ul style="list-style-type: none"> La descripción de la forma de vida del hombre del Neolítico mediante la metodología AICLE. La identificación de los inventos y los descubrimientos del Neolítico en inglés. La construcción de herramientas, armas y ruedas con materiales reciclables. La recogida y la plantación de verduras y frutas en el huerto con utensilios agrícolas. 		<ul style="list-style-type: none"> La actitud creativa y positiva en la realización de las actividades. La valoración de la herencia histórica-cultural del Neolítico.

Contenidos culturales	Contenidos cognitivos			
	De orden inferior	De orden superior		
Los inventos y los descubrimientos del Neolítico.	<ul style="list-style-type: none"> Comprender los conceptos. Analizar las características del Neolítico. 	<ul style="list-style-type: none"> Explicar y aplicar el vocabulario. Relaciona y sintetizar la información. Memorizar los descubrimientos y los inventos del Neolítico. Valorar los descubrimientos del hombre neolítico. 		
Contenidos comunicativos				
Lenguaje a través del aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lengua de aprendizaje		
<ul style="list-style-type: none"> Describir la forma de vida del hombre del Neolítico. Citar las herramientas descubiertas en el Neolítico. 	<i>Simple past: made, took of...</i>	<i>Neolithic, sedentary, farmers, huts, village, wheel, sail, plough...</i>		
Preactividad				
<ul style="list-style-type: none"> Una lluvia de ideas del Neolítico. 				
Actividades				
<ul style="list-style-type: none"> La visualización de la parte del Neolítico del <i>Genially</i> de Pérez (2021) y el video del Neolítico de <i>Smile and Learn – English</i> (2020a). La realización de la actividad interactiva de TeacherJulia_emh (s.f.), que aparece en el anexo 7. El taller de construcción de herramientas, armas y ruedas con materiales reciclables. 				
Posactividad				
<ul style="list-style-type: none"> La recogida y la plantación de verduras y frutas en el huerto con utensilios agrícolas. 				
Evaluación de supervisión, formativa y cuantitativa				
Medios	Técnicas	Instrumentos		
<ul style="list-style-type: none"> El cuaderno del alumno. La realización de las actividades. La autoevaluación a través de la escala de estimación (Anexo 3). Un examen en la última sesión: <ul style="list-style-type: none"> Un Kahoot. La realización de una línea del tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> La observación directa del alumno. La revisión del registro en el cuaderno. 	<ul style="list-style-type: none"> La ficha de observación de la realización de las actividades. La rúbrica (Anexo 1). 		
Metodología				
<ul style="list-style-type: none"> La técnica metodológica de la lluvia de ideas. El método expositivo con el <i>Genially Prehistory</i>. La metodología de la gamificación. El modelo constructivista en la actividad realizada. 				
Atención a la diversidad				
<p>El docente adapta el material del alumno con discapacidad motora en la motricidad fina, colocando un soporte en sus materiales para que le sea más fácil utilizarlos. Asimismo, emplea un código con texturas para que el alumno daltónico diferencie los colores.</p>				
Recursos materiales	Agrupamientos y la organización del espacio			
Tabletas, PDI, pegamento, cartulinas, cartón, cuerdas, herramientas agrícolas y semillas.	Los alumnos se sientan en semicírculo enfrente de la PDI en la preactividad y para la visualización del <i>Genially</i> . Cada alumno realiza la actividad interactiva de manera individual con su tableta. Se organizan en grupo durante el taller de construcción de herramientas, armas y ruedas y la posactividad.			

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6. Sesión 3

Título	Nivel lingüístico según el MCERL	Correspondencia curricular	Temporalización
Los dinosaurios	A2	4º curso de Educación Primaria	50 minutos
Justificación			
Se enseñan el contenido de Ciencias Sociales de la Prehistoria de manera interdisciplinar, pues los alumnos también aprenden contenidos de Conocimiento del Medio, tales como el ciclo vital, nutritivo y reproductivo de dichos animales prehistóricos. Asimismo, se trabaja la Educación Musical, aprendiendo canciones en inglés.			
Objetivo General		Criterios de Evaluación	
1. Describir los dinosaurios según sus características a través de la metodología AICLE.		1. Describe los dinosaurios según sus características a través de la metodología AICLE.	
Objetivos Específicos		<ul style="list-style-type: none"> 2. Indica el tipo de dinosaurio por el lugar donde viven. 3. Identifica las partes de los dinosaurios en inglés. 4. Explica el ciclo vital de los dinosaurios. 5. Clasifica los dinosaurios según su nutrición y su reproducción. 6. Determina si el dinosaurio es vertebrado o invertebrado. 	
Contenidos de la materia. Bloque 4. Las huellas del tiempo			
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	

• Los dinosaurios.	• La descripción de los dinosaurios según sus características a través de la metodología AICLE.	• Una actitud motivadora ante la realización del trabajo grupal.
• Herbívoros.	• La indicación del tipo del tipo de dinosaurio por el lugar donde vive.	

Contenidos culturales	Contenidos cognitivos	
	De orden inferior	De orden superior
• Los animales que se han extinguido. • La evolución de los animales.	• Conocer los dinosaurios. • Comprender los conceptos. • Analizar las características de los dinosaurios. • Comparar los animales de la prehistoria con los actuales.	• Explicar y aplicar el vocabulario. • Relaciona y sintetizar la información. • Memorizar los tipos de dinosaurios. • Valorar los animales prehistóricos.

Contenidos comunicativos		
Lenguaje a través del aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lengua de aprendizaje
• Describir los dinosaurios. • Clasificar los dinosaurios según su nutrición y su reproducción. • Explicar el ciclo vital de los dinosaurios.	Simple past: had, walked, jumped, stomped, skipped, swam and fed.	• Dinosaurs, rex tyrants, mammoths... • Vertebrates: mammals, reptiles amphibians, fish and birds. • Herbivores, carnivores and omnivores. • Characteristics of vertebrates: skin, gills, fin, spinal cord, scale, lungs, beak, wings, feather legs, hair, whiskers, trunk, tusk, horn and hooves. • Numbers.

Preactividad
• La visualización del Genially sobre los dinosaurios de Pérez (2021).
Actividades

Posactividad
• El aprendizaje de las canciones 10 Little dinosaurs de Super Simple Songs – Canciones infantiles en inglés (2017) con la percusión corporal del Anexo 9 y Tyrannosaurus-Rex de Pinkfong Baby Shark – Kid's Songs & Stories (2018), aprendiendo la coreografía.

Evaluación de supervisión, formativa y cuantitativa	Medios	Técnicas	Instrumentos
➤ El cuaderno del alumno. ➤ La presentación oral de las manualidades. ➤ La autoevaluación a través de la escala de estimación (Anexo 3). ➤ Un examen en la última sesión: • Un Kahoot. • La realización de una línea del tiempo.	➤ La observación directa del alumno. ➤ La revisión del registro en el cuaderno.	➤ La ficha de observación de la realización de las actividades. ➤ La rúbrica (Anexo 1).	

Metodología
• La metodología pedagógico-musical de Orff-Schulwerk en la canción 10 Little dinosaurs, porque el alumnado utiliza su cuerpo como instrumento de percusión para aprender la canción de la posactividad, empleando los gestos del Anexo 8.
• La metodología pedagógico-musical de Dalcroze en la canción Tyrannosaurus-Rex, porque el alumnado aprende la coreografía de la canción mediante los movimientos del cuerpo.

Atención a la diversidad	
• El docente adapta el material del alumno con discapacidad motora en la motricidad fina, colocando un soporte en sus materiales para que le sea más fácil utilizarlos. Asimismo, emplea un código con texturas para que el alumno daltónico diferencie los colores. • El docente ayuda al alumno con discapacidad motora a aprender la coreografía y la percusión corporal de las canciones.	Recursos materiales

Recursos materiales	Agrupamientos y la organización del espacio
La PDI, tabletas, altavoces, lápices de colores y cartulinas.	Los alumnos se sientan en semicírculo frente a la PDI en la preactividad. Se organizan en grupo en la actividad. Todo el grupo realiza la posactividad de pie enfrente de la PDI.

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7. Sesión 4

Título	Nivel lingüístico según el MCERL	Correspondencia curricular	Temporalización
Los pintores rupestres	A2	4º de Educación Primaria	50 minutos
Justificación			

Mediante esta actividad se trabaja el contenido de Ciencias Sociales acerca del arte rupestre de manera interdisciplinar, porque se practican técnicas plásticas de Educación Artística, concretamente, de Plástica.

Objetivo General	Criterios de Evaluación
1. Analizar las manifestaciones artístico-culturales de la Prehistoria mediante la metodología AICLE.	1. Analiza las manifestaciones artístico-culturales de la Prehistoria mediante la metodología AICLE.
Objetivos Específicos	
2. Asociar el arte rupestre con la vida y la cultura del hombre prehistórico.	2. Asocia el arte rupestre con la vida y la cultura del hombre prehistórico.
3. Realizar pinturas rupestres.	3. Realiza pinturas rupestres.
4. Emplear los temas, las técnicas y los colores del arte rupestre en sus pinturas.	4. Emplea los temas, las técnicas y los colores del arte rupestre en sus pinturas.
5. Describir la pintura rupestre realizada en inglés.	5. Describe la pintura rupestre realizada en inglés.
6. Distinguir los colores en inglés.	6. Distingue los colores en inglés.
7. Modelar una venus paleolítica, tomando como modelo la Venus Willendorf.	7. Modela una venus paleolítica, tomando como modelo la Venus Willendorf.
8. Utilizar las TAC para adquirir conocimientos de la Prehistoria.	8. Utiliza las TAC para adquirir conocimientos de la Prehistoria.
9. Valorar el patrimonio histórico-artístico de la Prehistoria.	9. Valora el patrimonio histórico-artístico de la Prehistoria.

Contenidos de la materia. Bloque 4. Las huellas del tiempo

Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales
<ul style="list-style-type: none"> • El arte rupestre. • Las técnicas plásticas: el soplado, el modelado.... • La venus paleolítica. 	<ul style="list-style-type: none"> • El análisis de las manifestaciones artístico-culturales de la Prehistoria mediante la metodología AICLE. • La asociación del arte rupestre con la vida y la cultura del hombre prehistórico. • El empleo de los temas, las técnicas y los colores del arte rupestre en sus pinturas. • La descripción de la pintura rupestre realizada en inglés. • La distinción de los colores en inglés. • El modelado de una venus paleolítica, tomando como modelo la Venus de Willendorf. • La utilización de las TAC para realizar pinturas rupestres. 	<ul style="list-style-type: none"> • La actitud creativa en la creación de los dibujos y las manualidades referente al arte rupestre. • La valoración del patrimonio histórico-artístico de la Prehistoria.
Contenidos culturales	Contenidos cognitivos	
De orden inferior		De orden superior
<ul style="list-style-type: none"> • La cultura del Paleolítico y el Neolítico. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender los conceptos. • Analizar las características de las pinturas rupestres. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar y aplicar el vocabulario. • Relaciona y sintetizar la información. • Memorizar las escenas representadas en las pinturas rupestres. • Valorar las manifestaciones histórico-artísticas de la Prehistoria.

Contenidos comunicativos

Lenguaje a través del aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lengua de aprendizaje
<ul style="list-style-type: none"> • Citar los colores que emplea. • Describir la escena de la pintura rupestre. • Explicar cómo ha realizado la pintura rupestre y la venus paleolítica. • Señalar la técnica plástica empleada. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Imperative.</i> • <i>Simple past: It was, they were, painted, blew, modelled and cut.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Colors: red, blue, green, black, white...</i> • <i>Paintings, rock painters, cave, living place...</i> • <i>Plastic techniques: blowing, modeling and stone carving; and artistic language.</i> • <i>Materials: clay, plasticine, hand paint...</i>

Preactividad

- Una lluvia de ideas sobre las pinturas rupestres.

Actividades

- La visualización del video de TED-ED (2017).
- La realización de la ficha interactiva de Montalbán (s.f.).
- La visualización el video del Paleolítico de Miss Teresa Art (2020) para aprender a dibujar una pintura rupestre.
- La realización por parte del alumnado de un mural con pinturas rupestres que representen la forma de vida del hombre paleolítico en el papel continuo colocado en la cueva construida en la 1ª sesión.
- La realización del modelado de una venus paleolítica, tomando como referencia la Venus Willendorf.
- La presentación oral de cada alumno de sus trabajos ante sus compañeros en inglés.

Posactividad

- Los alumnos realizan pinturas rupestres digitalmente mediante el editor gráfico *¡Pinta como un prehistórico!* de Salinas y Egea (s.f.).

Actividad complementaria

Los alumnos leen *The First Drawing*, de Mordicai Gerstein (2013) en casa.

Evaluación de supervisión, formativa y cuantitativa

Medios	Técnicas	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> ➤ El cuaderno del alumno. ➤ La presentación oral de las manualidades. ➤ La autoevaluación a través de la escala de estimación (Anexo 3). ➤ Un examen en la última sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Un Kahoot. • La realización de una línea del tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La observación directa del alumno. ➤ La revisión del registro en el cuaderno. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La ficha de observación de la realización de las actividades. ➤ La rúbrica (Anexo 1).
Metodología		
<ul style="list-style-type: none"> • El modelo constructivista. • La metodología de la gamificación. 		
Atención a la diversidad		
<p>El docente adapta el material del alumno con discapacidad motora en la motricidad fina, colocando un soporte en sus materiales para que le sea más fácil utilizarlos. Asimismo, emplea un código con texturas para que el alumno daltónico diferencie los colores.</p>		
Recursos materiales		
Papel continuo, café, colorante, pimentón, carboncillos, cepillos de dientes, 20 pajitas, 20 palitos, plastilina o arcilla, cartón, cuerda, vaciadores, palos de modelar, alambres, tizas, ceras, tabletas y PDI.	<p>Los alumnos se sientan en semicírculo frente a la PDI en la preactividad y la visualización de los videos. Se organizan en grupos en la actividad del mural. Realizan de manera individualmente el modelo de la venus paleolítica y la posactividad.</p>	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8. Sesión 5

Título	Nivel lingüístico según el MCERL	Correspondencia curricular	Temporalización
Descubrimos la Edad de los Metales	A2	4º curso de Educación Primaria	50 minutos
Justificación			
<p>En esta sesión, además de adquirir conocimientos de Ciencias Sociales, se trabajan contenidos y se practica habilidades de Educación Plástica y Educación Musical.</p>			
Objetivo General		Criterios de Evaluación	
<p>1. Describir la forma de vida del hombre de la Edad de los Metales mediante la metodología AICLE.</p>		<p>1. Describe la forma de vida del hombre de la Edad de los Metales mediante la metodología AICLE.</p>	
Objetivos Específicos		<p>2. Identifica los inventos y los descubrimientos de la Edad de los Metales en inglés.</p> <p>3. Indicar los metales descubiertos en la Edad de los Metales.</p> <p>4. Construir herramientas e instrumento musical prehistórico con material reciclable.</p> <p>5. Diseñar una aldea de la Edad de los Metales con <i>City Creator</i>.</p> <p>6. Emplear las TAC para demostrar los conocimientos adquiridos sobre la Edad de los Metales.</p> <p>7. Valorar la herencia histórico-cultural de la Edad de los Metales.</p>	
Contenidos de la materia. Bloque 4. Las huellas del tiempo			
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<ul style="list-style-type: none"> • La Edad de los Metales. • Los metales. • Cobre. • Bronce. • Hierro. 	<ul style="list-style-type: none"> • La descripción de la forma de vida del hombre de la Edad de los Metales mediante la metodología AICLE. • La identificación de los inventos y los descubrimientos de la Edad de los Metales en inglés. • La construcción de herramientas y un instrumento musical prehistórico con material reciclado. • El diseño de una aldea de la Edad de los Metales con <i>City Creator</i>. • El empleo de las TAC para demostrar los conocimientos adquiridos sobre la Edad de los Metales. 	<ul style="list-style-type: none"> • La actitud creativa y positiva en la realización de las herramientas. • La valoración del patrimonio histórico-cultural de la Edad de los Metales. 	
Contenidos culturales	Contenidos cognitivos	De orden inferior	
<ul style="list-style-type: none"> • La cultura de la Edad de los Metales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender los conceptos. • Analizar las características de la Edad de los Metales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Explicar y aplicar el vocabulario. • Relaciona y sintetizar la información. • Memorizar los metales descubiertos. • Valorar los descubrimientos de la Edad de los Metales. 	
Contenidos comunicativos			
Lenguaje a través del aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lengua de aprendizaje	
<ul style="list-style-type: none"> • Analiza la forma de vida del hombre de la Edad de los Metales. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Simple past: played, constructed, it was, they were...</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Metal Age, tools, bronze, iron, pottery, loom, livestock, crop...</i> 	

• Describir cómo construye las herramientas. • Nombrar los metales descubiertos.	• <i>Musical instruments.</i>	
Preactividad		
• La visualización de la parte de la Edad de los Metales del <i>Genially Prehistory</i> de Pérez (2021a).		
Actividades		
<ul style="list-style-type: none"> La visualización el video de la Edad de los Metales de Smile and Learn – English (2020b). La realización de la actividad interactiva sobre la Edad de los Metales de LaTeacherÁlex (s.f.b). El taller de construcción de herramientas con material reciclado. El diseño de una aldea de la Edad de los Metales con la página web <i>City Creatro</i>. 		
Posactividad		
<ul style="list-style-type: none"> La realización de la primera actividad de la ficha interactiva sobre la música en la prehistoria de Almunuera (s.f.). La construcción de un instrumento musical prehistórico con material reciclado. 		
Evaluación de supervisión, formativa y cuantitativa		
Medios	Técnicas	Instrumentos
<ul style="list-style-type: none"> El cuaderno del alumno. La presentación oral de las manualidades. La autoevaluación a través de la escala de estimación (Anexo 3). Un examen en la última sesión: <ul style="list-style-type: none"> Un Kahoot. La realización de una línea del tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> La observación directa del alumno. La revisión del registro en el cuaderno. 	<ul style="list-style-type: none"> La ficha de observación de la realización de las actividades. La rúbrica (Anexo 1).
Metodología		
<ul style="list-style-type: none"> El modelo constructivista en la actividad realizada de construcción de instrumentos musicales prehistóricos y la reconstrucción de una aldea de la Edad de los Metales con la página web <i>City Creator</i>. El método expositivo con el <i>Genially Prehistory</i>. La metodología de la gamificación. 		
Atención a la diversidad		
El docente adapta el material del alumno con discapacidad motora en la motricidad fina, colocando un soporte en sus materiales para que le sea más fácil utilizarlos. Asimismo, emplea un código con texturas para que el alumno daltónico pueda diferenciar los colores.		
Recursos materiales		
PDI, bolsas de plástico, pegamento, cartulinas y cuerdas.	Los alumnos se sientan en semicírculo frente a la PDI en la preactividad y la visualización del video. Se organizan en grupo en el taller de construcción de herramientas e individualmente en la actividad interactiva, la reconstrucción de una aldea de la Edad de los Metales y la construcción de un instrumento musical prehistórico con material reciclado.	

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9. Sesión 6

Título	Nivel lingüístico según el MCERL	Correspondencia curricular	Temporalización
¡Nos vamos de excursión!	A2	4º curso de Educación Primaria	3 horas
Justificación			
Se trabajan, interdisciplinariamente, las materias de Ciencias Sociales, Educación Artística y Conocimiento del Medio, porque los alumnos visitan un museo, donde contemplarán fósiles, esqueletos de dinosaurios y manifestaciones artísticas de la Prehistoria.			
Objetivo General		Criterios de Evaluación	
1. Analizar el patrimonio histórico-artístico mediante la metodología AICLE.		1. Analiza el patrimonio histórico-artístico mediante la metodología AICLE.	
Objetivos Específicos		2. Asocia el arte rupestre con la vida y la cultura del hombre prehistórico.	
2. Asociar el arte rupestre con la vida y la cultura del hombre prehistórico.		3. Realiza un fósil.	
3. Realizar un fósil.		4. Utiliza las TAC para desarrollar habilidades histórico-artísticas de la Prehistoria.	
4. Utilizar las TAC para desarrollar habilidades histórico-artísticas de la Prehistoria.		5. Valora el patrimonio histórico-artístico de la Prehistoria.	
Contenidos de la materia. Bloque 4. Las huellas del tiempo			
Conceptuales	Procedimentales	Actitudinales	
<ul style="list-style-type: none"> El arte rupestre. Los fósiles. Los dinosaurios. 	<ul style="list-style-type: none"> El análisis del patrimonio histórico-artístico de la Prehistoria mediante la metodología AICLE. La asociación del arte rupestre con la vida y la cultura del hombre prehistórico. La realización de un fósil. 	<ul style="list-style-type: none"> La valoración del patrimonio histórico-artístico de la Prehistoria. 	

<ul style="list-style-type: none"> • La utilización de las TAC para desarrollar habilidades histórico-artísticas de la Prehistoria. 						
Contenidos culturales	Contenidos cognitivos <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center; background-color: #ADD8E6;">De orden inferior</th> <th style="text-align: center; background-color: #ADD8E6;">De orden superior</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> • Las manifestaciones artísticas. • Los fósiles. • Los dinosaurios. </td><td> <ul style="list-style-type: none"> • Comprender los conceptos. • Analizar las características de los dinosaurios del museo. <ul style="list-style-type: none"> • Explicar y aplicar el vocabulario. • Relaciona y sintetizar la información aprendida en el aula con la del museo. • Memorizar los vestigios del museo. • Valorar el patrimonio histórico-artístico de la Prehistoria. </td></tr> </tbody> </table>		De orden inferior	De orden superior	<ul style="list-style-type: none"> • Las manifestaciones artísticas. • Los fósiles. • Los dinosaurios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender los conceptos. • Analizar las características de los dinosaurios del museo. <ul style="list-style-type: none"> • Explicar y aplicar el vocabulario. • Relaciona y sintetizar la información aprendida en el aula con la del museo. • Memorizar los vestigios del museo. • Valorar el patrimonio histórico-artístico de la Prehistoria.
De orden inferior	De orden superior					
<ul style="list-style-type: none"> • Las manifestaciones artísticas. • Los fósiles. • Los dinosaurios. 	<ul style="list-style-type: none"> • Comprender los conceptos. • Analizar las características de los dinosaurios del museo. <ul style="list-style-type: none"> • Explicar y aplicar el vocabulario. • Relaciona y sintetizar la información aprendida en el aula con la del museo. • Memorizar los vestigios del museo. • Valorar el patrimonio histórico-artístico de la Prehistoria. 					
Lenguaje a través del aprendizaje	Lenguaje para el aprendizaje	Lengua de aprendizaje				
<ul style="list-style-type: none"> • Expresa lo aprendido en la excursión. • Explica cómo realiza el fósil. 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Imperative.</i> • <i>Simple past: It was, they were, painted, blew, modelled and cut.</i> 	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Cave painting, sacred rituals, bison, fossils, dinosaurs skeletons</i> • <i>Colors: red, blue, green, black, white...</i> 				
Actividad antes de la visita al museo						
<ul style="list-style-type: none"> • El docente muestra la página web del museo para que el alumno lo conozca virtualmente antes de la visita. • El docente explica el recorrido hasta el museo y las normas de la excursión. 						
Actividades durante la visita al museo						
<ul style="list-style-type: none"> • Se realiza una visita guiada en inglés al Museo Provincial de Ciudad Real de paleontología y arqueología. • Los alumnos desenterraran fósiles en un yacimiento arqueológico ficticio preparado por el docente y el guía del museo. • La visualización de los videos de Mildi Fernando (2020) y Dr. Michelle Dickeson (2019) para aprender a crear fósiles. • La creación de su propio fósil. • La presentación y descripción de su fósil ante sus compañeros. 						
Actividades después de la visita al museo						
<ul style="list-style-type: none"> • Los alumnos realizan las actividades gamificadas del Museo Quiz. • La realización del Kahoot sobre la Prehistoria. • La visualización del tutorial de Timetoast. • La realización de una línea del tiempo con Timetoast, indicando las etapas de la Prehistoria. 						
Evaluación de supervisión, formativa y cuantitativa						
Medios	Técnicas	Instrumentos				
<ul style="list-style-type: none"> ➤ El cuaderno del alumno. ➤ La presentación oral de las manualidades. ➤ La autoevaluación a través de la escala de estimación (Anexo 3). ➤ Un examen en la última sesión: <ul style="list-style-type: none"> • Un Kahoot. • La realización de una línea del tiempo. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La observación directa del alumno. ➤ La revisión del registro en el cuaderno 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ La ficha de observación de la realización de las actividades. ➤ La rúbrica (Anexo 1). 				
Metodología						
<ul style="list-style-type: none"> • El modelo constructivista en la actividad realizada. • La metodología de la gamificación. 						
Atención a la diversidad						
<p>El docente adapta el material del alumno con discapacidad motora en la motricidad fina, colocando un soporte en sus materiales para que le sea más fácil utilizarlos. El docente acompaña a este alumno en la excursión para facilitarle su movilidad.</p>						
Recursos materiales	Agrupamientos y la organización del espacio					
Arcilla, yeso, un juguete de dinosaurio, conchas, hojas, recipiente, tabletas y Pizarra Digital Interactiva.	<p>Los alumnos se sientan en semicírculo frente a la PDI en las actividades anteriores a la excursión. Se organizan en grupo en la actividad realizada durante la visita e individualmente en la actividad posterior a la visita.</p>					

Fuente: Elaboración propia.

5.8. Planificación Temporal

Este proyecto se realizaría en el primer trimestre del curso académico 2022/2023, concretamente, entre el 5 de septiembre de 2022 y el 16 de septiembre de 2022. Consta de 6 sesiones con una duración aproximada de 50 minutos, excepto la última, que dura 3 horas. Cada sesión se ejecutaría el día que se especifica a continuación:

Tabla 10. Calendario de las sesiones

septiembre de 2022				
lunes	martes	miércoles	jueves	viernes
5 Sesión 1	6	8 Sesión 2	9	10 Sesión 3
12 Sesión 4	13	14 Sesión 5	15	16 Sesión 6

Fuente: Elaboración propia.

5.9. Medidas de atención a la diversidad

Tal y como se ha comentado en la descripción de los destinatarios, se da la presencia de Alumnado Con Necesidades Educativas Especiales (ACNEE) en el grupo: uno, con discapacidad visual leve y daltonismo; y, otro, con discapacidad motora en la motricidad fina y gruesa, por consiguiente, se ejecutan algunas modificaciones en el proceso de enseñanza-aprendizaje para que dichos alumnos alcancen los objetivos de una forma inclusiva.

Por un lado, las medidas tomadas con el alumno con discapacidad visual leve y daltonismo son las expuestas a continuación:

- La adaptación de su material, como el aumento de las letras y el empleo de un código con texturas para que diferencie los colores.
- La colocación de su pupitre cerca del docente, la PDI y la ventana a fin de que pueda aprovechar la luz natural y, por tanto, tenga mejor iluminación.
- La conexión de su ordenador portátil o su tableta a la PDI para que visualice los contenidos proyectados mejor.

Por otro lado, el docente también adapta el material del alumno con discapacidad motora en la motricidad fina, colocando un soporte en sus materiales para que le sea más fácil utilizarlos. Un ejemplo de ello sería colocar una goma en sus lápices de colores y sus pinceles para que pueda cogerlos mejor. Asimismo, se le sitúa al lado del docente o un monitor para que, cuando sea necesario, pueda prestarle su ayuda en la realización de la percusión corporal y la coreografía de la sesión 3 debido a que también sufre problemas de motricidad gruesa. Además, se reduce el nivel de dificultad para este alumno en las actividades que necesite moverse, como la actividad de percusión corporal, la coreografía y la de los cazadores y los mamuts. Podemos citar, como ejemplo, que en la actividad de los cazadores y los mamuts de la sesión 1, o bien solo forma parte del grupo de los cazadores, o bien, cuando forme parte del grupo de los mamuts, se le concede más tiempo que al resto de sus compañeros para que evite los golpes los balones y debe recibir dos golpes para que se convierta en cazado. Además, un monitor lo acompaña en la excursión al Museo Provincial de Ciudad Real.

5.10. Sistema de evaluación

La evaluación es de supervisión, formativa y cuantitativa. La legislación educativa tiene en cuenta la evaluación como uno de los principales elementos curriculares, pues permite al docente averiguar en qué grado el alumnado ha alcanzado los objetivos previamente establecidos. En este sentido, la evaluación del proyecto presentado atiende a 3 momentos del proceso de enseñanza-aprendizaje:

- Inicial, que sirve para conocer los conocimientos previos de los alumnos mediante una lluvia de ideas, la visualización de un video o la lectura de un breve texto de las actividades interactivas a fin de que activen los conocimientos que ya poseen acerca del tema. En base a los resultados obtenidos, se adaptará la respuesta educativa propuesta en este proyecto.
- Continua, que consiste en la realización de las actividades planteadas en este proyecto.
- Final, que comprueba de qué manera se ha contribuido para que los alumnos alcancen los objetivos determinados a través del cuaderno del alumno, las presentaciones orales de sus trabajos y un examen, que consiste en la realización de un *Kahoot* (Anexo 12) y una línea del tiempo con la página *Timetoast*. No obstante, se presentan los criterios de evaluación y los resultados de aprendizaje estipulados para este proyecto en la siguiente tabla:

Tabla 11. Criterios de evaluación y resultados de aprendizaje

Criterios de evaluación	Resultados de aprendizaje
1. Analiza la forma de vida y la cultura del hombre prehistórico mediante la metodología AICLE.	1. Describe la forma de vida y la cultura del hombre prehistórico mediante la metodología AICLE. 2. Asocia el arte rupestre con la vida y la cultura del hombre prehistórico.
2. Señala cronológicamente los límites temporales de la Prehistoria.	3. Identifica las etapas de la Prehistoria. 4. Especifica los hechos históricos de la Prehistoria.
3. Diferencia el tiempo cronológico del tiempo histórico.	5. Realiza una línea del tiempo de la Prehistoria. 6. Indica la duración de las etapas de la Prehistoria con unidades de tiempo.
4. Incrementa el vocabulario específico sobre la Prehistoria y las estructuras gramaticales mediante el uso de la Lengua Inglesa.	7. Emplea el vocabulario y las estructuras gramaticales referentes a la Prehistoria en lengua inglesa.
5. Describe las características de cada etapa de la Prehistoria.	8. Explica que el hombre paleolítico se dedica a la caza, la pesca y la recolección de frutos; el neolítico, a la agricultura y a la ganadería; y, el de la Edad de los Metales, a la creación de herramientas con metales.
6. Identifica los descubrimientos y los inventos de cada etapa de la Prehistoria.	9. Nombra los descubrimientos y los inventos de cada etapa de la Prehistoria.
7. Emplea las TAC para aplicar sus conocimientos de la Prehistoria.	10. Realiza actividades gamificadas mediante las TAC. 11. Emplea las páginas <i>City Creator</i> y <i>Timetoast</i> . 12. Ejecuta un <i>Kahoot</i> . 13. Visualiza <i>Genialies</i> y videos de <i>YouTube</i> .
8. Trabaja en equipo e individualmente.	14. Respeta a los compañeros. 15. Participa cooperativamente. 16. Utiliza técnica de habilidades sociales.
9. Valora las manifestaciones artístico-culturales del patrimonio prehistórico de la Humanidad mediante la realización y la contemplación de pinturas rupestres y el modelado de la Venus de Willendorf.	17. Realiza pinturas rupestres. 18. Modela la Venus de Willendorf. 19. Visita un museo prehistórico.

Fuente: Elaboración propia.

5.10.1. Criterios de evaluación

A continuación, se presentan qué objetivos el alumnado alcanza en cada sesión, a través de qué criterio de evaluación se evalúa su grado de consecución y los resultados de su aprendizaje:

Tabla 12. Criterios de evaluación que cumple cada objetivo y su resultado de aprendizaje

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	Objetivo	Resultado de aprendizaje	Sesión
Criterio 1	1, 2, 3, 5, 6, 9	1, 2	1, 2, 3, 5, 6
Criterio 2	1, 2	3, 4	1, 2, 5
Criterio 3	1, 2	5, 6	1, 2, 3, 5, 6
Criterio 4	4	7	1, 2, 3, 4, 5, 6
Criterio 5	5	8	1, 2, 5
Criterio 6	6	9	1, 2, 5
Criterio 7	7	10, 11, 12, 13	Todas
Criterio 8	8	14, 15, 16	Todas
Criterio 9	9	17, 18, 19	4, 6
Atención a la Diversidad			
Criterio 1	1, 2, 3, 5, 6, 9	1, 2	1, 2, 3, 5, 6
Criterio 2	1, 2	3, 4	1, 2, 5
Criterio 3	1, 2	5, 6	1, 2, 3, 5, 6
Criterio 4	4	7	1, 2, 3, 4, 5, 6
Criterio 5	5	8	1, 2, 5
Criterio 6	6	9	1, 2, 5
Criterio 7	7	10, 11, 12, 13	Todas
Criterio 8	8	14, 15, 16	Todas
Criterio 9	9	17, 18, 19	4, 6

Fuente: Elaboración propia.

5.10.2. Instrumentos de evaluación

Para medir el nivel de cumplimiento de cada objetivo a través de los criterios de evaluación, los instrumentos de evaluación que se emplean son la rúbrica que aparece en el Anexo 1, la valoración de los resultados de aprendizaje de cada sesión y la ficha de observación de la realización de las actividades, donde el docente anota el análisis del trabajo diario del alumno en el aula.

Las técnicas a través de las cuales se extrae dicha información son la observación directa del alumno por parte del docente y la revisión de su cuaderno de Ciencias Sociales.

Los medios que se utilizan son el cuaderno del alumno, la realización de las actividades por parte del alumno, la autoevaluación a través de la escala de estimación (Anexo 3) y un examen, que consiste en la relación del *Kahoot* de Pérez (2021) y una línea del tiempo con la página *Timetoast*. La escala de estimación para autoevaluar las acciones del docente durante el desarrollo del proyecto está recogida en el Anexo 2.

6. Conclusiones

En este apartado se justifica cómo se han conseguido los objetivos del proyecto de intervención educativa de implementación de la metodología AICLE en el aula de Ciencias Sociales de 4º curso de Educación Primaria, que se expusieron en el apartado 2:

- Diseñar un proyecto de intervención educativa acerca de la Prehistoria mediante la implementación de la metodología AICLE a fin de que sea llevado cabo en un aula de 4º curso de Educación Primaria en la materia de Ciencias Sociales.

El objetivo general se ha realizado al elaborar un proyecto de intervención educativa mediante la puesta en práctica de la información acerca de la metodología AICLE recopilada en el marco teórico y el empleo de la legislación educativa de 4º curso de Educación Primaria.

- Demostrar la eficacia de la metodología AICLE como respuesta educativa innovadora mediante la información recopilada basada en la evidencia a fin de incentivar su implantación en el aula de Educación Primaria.

Como se ha recogido en el marco teórico, la metodología AICLE contribuye a la mejora de la calidad educativa, así como a la innovación educativa. Debido a que la propia legislación requiere la mejora de la educación mediante este tipo de metodologías activas, se ha ejecutado este objetivo.

- Proporcionar material empleando la metodología AICLE para obtener excelentes resultados académicos por parte del alumnado, tanto en Lengua Inglesa, como en las materias curriculares trabajadas, mediante la transversalidad de la materia Ciencias Sociales.

Se ha provisto de material aplicando la metodología AICLE, mediante el cual es posible trabajar, transversalmente, diversas materias curriculares, incluyendo la Lengua Inglesa, y obtener óptimos resultados académicos por parte del alumnado.

- Diseñar actividades mediante las cuales los alumnos construyan su propio conocimiento y un pensamiento crítico sobre la Prehistoria a fin de que adquieran conocimientos acerca de la historia universal.

Se ha cumplido este objetivo, ya que se han elaborado actividades donde los alumnos, quienes son protagonistas de su proceso de aprendizaje, construyen su propio conocimiento y un pensamiento crítico a través de su participación activa.

- Formar integralmente a los alumnos, utilizando como herramienta de aprendizaje la Lengua Inglesa, a fin de que se conviertan en ciudadanos que sean capaces de desenvolverse, no solo en el contexto educativo, sino en todos los contextos que surjan a lo largo de su vida en el mundo globalizado y plurilingüe en el que viven.

Se ha conseguido este objetivo, puesto que, tanto la metodología AICLE, como la materia de Ciencias Sociales, favorecen al desarrollo integral de los alumnos. No obstante, no solo adquieren conocimientos a nivel intelectual, sino que también desarrollan habilidades a nivel cognitivo, social, personal y cultural. Asimismo, desarrollan cada una de las destrezas lingüísticas de la Lengua Inglesa, que es la principal lengua internacional, por lo tanto, los alumnos deben dominarla mediante un enfoque comunicativo.

- Verificar lo enriquecedor que es un Aprendizaje Basado en Proyectos interdisciplinar para fomentar su uso en Educación Primaria.

Se ha ejecutado este objetivo, pues el Aprendizaje Basado en Proyectos interdisciplinar aporta una serie de beneficios al alumno de cara a la consecución de habilidades y conocimientos de carácter significativo. Asimismo, se adquiere un mayor rendimiento educativo, pues el alumnado trabaja de una forma más motivadora, porque adquiere mayor protagonismo.

Sin embargo, es necesario considerar que surgieron una serie de limitaciones durante el proceso de investigación y la realización de este trabajo. La más importante radica en la escasez de materiales para poner en práctica esta metodología en el aula, como libros, unidades didácticas o proyectos, a fin de poder analizarlos o tomarlos como modelo. Es más, se ha comprobado que la mayoría de los estudios existentes son de carácter académico y formal, donde, únicamente, se expone el marco conceptual de la metodología, se aportan recomendaciones para el empleo de esta metodología en el aula o se presentan los resultados obtenidos de la práctica de esta metodología en el aula. Ahora bien, se considera que esta dificultad se ha superado gracias a la motivación y al interés que me suscita este tema.

Por último, cabe destacar, como principal aspecto de mejora, la imposibilidad de haber puesto en práctica esta propuesta para obtener resultados reales, porque, de este modo, se podrían modificar aquellos aspectos que deban ser mejorados o adaptados. De ahí que este trabajo se caracterice por tener un carácter abierto y flexible a cualquier tipo de modificación en función del contexto de aplicación.

7. Consideraciones finales

El Trabajo de Fin de Estudio es el resultado final y la puesta en práctica de todos los conocimientos adquiridos a lo largo del Grado en Maestro en Educación Primaria, sin los cuales no habría sido posible su realización, porque se han podido implementar las estrategias y las metodologías aprendidas en las materias referentes a didáctica, así como trasmisir los contenidos estudiados en las restantes materias.

Es más, se ha elaborado un proyecto realista que da respuesta a las necesidades educativas actuales.

La formación de un docente debe ser continua, por consiguiente, la elaboración de este trabajo ha contribuido a ampliar mi formación. Actualmente, soy docente de Lengua Castellana y Literatura en la Universidad Estatal de Paraíba (Brasil), por consiguiente, este trabajo me ha servido para aplicar esta metodología en mis clases. Es más, el próximo año me gustaría emplearla con el alumnado de Educación Primaria en Europa del Este o Rusia, donde, posiblemente, sea destinada, y especializarme en Lengua Inglesa en la Universidad Internacional de la Rioja.

Por último, es necesario que, como futuros docentes de Educación Primaria, contribuyamos a la investigación y la puesta en práctica de metodologías innovadoras que fomenten un aprendizaje, a la par que motivador, activo y autónomo por parte del alumnado.

8. Referencias bibliográficas

- Álvarez, E. (2019). *Modelos de buenas prácticas*. Universidad Internacional de Valencia.
Material no publicado.
- Almunuera (s.f.). *Unit 1. Music History: prehistory and classical antiquity*. Liveworksheets.
<https://www.liveworksheets.com/qv1962198gi>
- Chávez, A. (15 de marzo de 2009). Cave art comes alive! *Art lessons for kids*.
<https://artlessonsforkids.me/2009/03/15/cave-art-comes-alive/>
- Centros de formación, innovación y recursos educativos. (2020). *Unit 5. CLIL materials and resources*. Consejería de Educación, Investigación, Cultura y Deporte de la Generalidad Valenciana.
http://cefire.edu.gva.es/pluginfile.php/869807/mod_resource/content/4/Unit%205.%20CLIL%20materials%20and%20resources.pdf
- Consejería de Educación, Cultura y Deportes. (s.f.). Visita virtual al Museo de Ciudad Real.
Portal de Educación de la Junta de Comunidades de Castilla-La Mancha.
<https://www.educa.jccm.es/recursos/es/criec/visita-virtual-museo-ciudad-real>
- Consejo de Ministros. (25 de junio de 2010). *Plan de Acción 2010-2011*. <http://www.educacionyfp.gob.es/dctm/ministerio/horizontales/prensa/documentos/2010/plan-de-accion-2010-2011vdefinitivafinal.pdf?documentId=0901e72b801b3cad>
- Corrección de Errores del Decreto 54/2014, de 10/07/2014, por el que se establece el currículo de Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. Diario Oficial de Castilla-La Mancha, núm. 149, de 5 de agosto de 2014, 21537.
<https://www.educa.jccm.es/es/normativa/correccion-errores-decreto-54-2014-10-07-2014>
- Coyle, D. (2007). Content and Language Integrated Learning: Towards a Connected Research Agenda for CLIL Pedagogies, *International Journal of Bilingual Education and Bilingualism*, 10 (5), 543-562.
<https://bv.unir.net:2144/doi/pdf/10.2167/beb459.0?needAccess=true>

Custodio Espinar, M. (2019). Los retos del docente AICLE. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, (378), 24-30. <https://doi.org/10.14422/pym.i378.y2019.004>

Decreto 54/2014, de 10/07/2014, por el que se establece el currículo de la Educación Primaria en la Comunidad Autónoma de Castilla-La Mancha. *Diario Oficial de Castilla-La Mancha*, núm. 132, de 11 de julio de 2014, 18498-18909. <https://www.educa.jccm.es/es/normativa/decreto-54-2014-10-07-2014-establece-curriculo-educacion-pr>

Dr. Michelle Dickinson (30 de mayo de 2019). *Make a dinosaur fossil – nanogirl's great science adventures* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DkeD9qMP-og>

FeSP-UGT Castilla-La Mancha. (20 de enero de 2021). *LOMLOE – Entrada en vigor y calendario de implantación de la nueva Ley Educativa*. <https://educacion.fespugtclm.es/lomloe-entrada-en-vigor-y-calendario-de-implantacion-de-la-nueva-ley-educativa/>

Gilbert, J. (s.f.). *Different types of dinosaurs*. Kids-dinosaurs [Video]. YouTube. <https://www.kids-dinosaurs.com/different-types-of-dinosaurs.html>

Jarruego (31 de julio de 2020). *Percusión corporal* [Archivo PDF]. Cocomusic. <https://cocomusic.es/ficha-musica/percusion-corporal/>

Happy Learning English. (8 de noviembre de 2016). *Paleolítico/ video educativo para niños* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=UFE3t7qNJSs&t=2s>

Instituto Cervantes. (2002). *Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación*. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Grupo Anaya. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

LaTeacherÁlex. (s.f.a). *History – Paleolithic*. Liveworksheets. https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/Social_Science/Paleolithic/History - Paleolithic_xr150879xt

LaTeacherÁlex. (s.f.b). *Metal Ages*. Liveworksheets. https://es.liveworksheets.com/worksheets/en/Social_Science/Prehistory/Metal_Ages_ji373236rk

Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo de 2006, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 106, de 4 de mayo de 2006, 17158-17207. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2006/05/03/2>

Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre de 2013, para la mejora de la calidad educativa.

Boletín Oficial del Estado, núm. 295, de 10 de diciembre de 2013, 97858-97921.

<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2013-12886>

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre de 2020, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, núm. 340, de 30 de diciembre de 2020, 122868-122953. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2020-17264

Mehisto, P. (2012). Criteria for producing CLIL learning material. *Encuentro: revista de investigación e innovación en la clase de idiomas*, (21), 15-33.

https://ebuah.uah.es/dspace/bitstream/handle/10017/14581/Mehisto_Criteria.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mehisto, P., Marsh, D. y Frigols, M. J. (2008). *Uncovering CLIL: Content and language integrated learning in bilingual and multilingual education*. Macmillan Education.

Milni Fernando (22 de agosto de 2020). *How to make a fossil with plaster of paris* [Video] YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=DkeD9qMP-og>

Miss Teresa Art (9 de noviembre 2020). *Prehistoric Art for Kids – Cave Art – Art History Lesson 001* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=MQ4Gvj3AAU4>

Montalba. (s.f.). *Cave paints*. Liveworksheets.
https://www.liveworksheets.com/worksheets/en/Social_Science/Prehistory/Cave_paintings_rp236873bq

Orden de 05/08/2014, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes. *Diario Oficial de Castilla-La Mancha*, núm. 156, de 14 de agosto de 2014, 24019-24033. <https://www.educa.jccm.es/es/normativa/orden-05-08-2014-consejeria-educacion-cultura-deportes>

Orden de 27/07/2015, de la Consejería de Educación, Cultura y Deportes, por la que se modifica la Orden 05/08/2014. Diario Oficial de Castilla-La Mancha, núm. 147, de 29 de julio de 2015, 23267-23268. <https://www.educa.jccm.es/es/normativa/orden-27-07-2015-consejeria-educacion-cultura-deportes>

Proyecto de intervención educativa de implementación de la metodología AICLE en el aula Ciencias Sociales en 4º de Educación Primaria

Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la Educación Primaria, la Educación Secundaria Obligatoria y el Bachillerato. Boletín Oficial del Estado, núm. 738, 29 de enero de 2015, 6986-7003. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2015-738>

Pavesi, M., Bertocchi, D., Hofmannová, M. y Kazianka, M. (2001). *CLIL Guidelines for teachers.* TIE CLIL.

Pérez, O. (2021a). *Dinosaurs.* Genially.
<https://view.genial.ly/619a0c94b2320e0de73032dd/presentation-dinosaurs>

Pérez, O. (2021b). *Prehistory.* Genially.
<https://view.genial.ly/619fe54e94c1ab0dd787d66c/presentation-prehistory>

Pérez, O. (2021c). *Kahoot sobre la Prehistoria.* Kahoot.
<https://create.kahoot.it/share/prehistory/254df85d-b9cb-4eb6-a5ad-bcf4dd16ebe5>

Persaud, C. (2021). Bloom's Taxonomy: The Ultimate Guide. *Top Hat Blog.*
<https://tophat.com/blog/blooms-taxonomy-ultimate-guide/>

Pinkfong Baby Shark – Kid's Songs & Stories. (2 de julio de 2018). *Tyrannosaurus-Rex/Dinosaur Song/ Pinkfong Songs for Children [Video].* YouTube.
<https://www.youtube.com/watch?v=rbsEaqvUjmY>

Portal de Educación de Castilla -La Mancha. (13 de febrero de 2018). Educación Primaria.
<https://www.educa.jccm.es/es/eduprimaria>

Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero de 2014, por el que se establece el currículo básico de Educación Primaria. *Boletín Oficial del Estado,* núm. 52, de 1 de marzo de 2014, 19349-19420. https://www.boe.es/diario_boe/txt.php?id=BOE-A-2014-2222

Resolución de 11/03/2015, de la Dirección General de Organización, Calidad Educativa y Formación Profesional. *Diario Oficial de Castilla-La Mancha,* núm. 55, de 20 de marzo de 2014, 7922-79923. <https://www.educa.jccm.es/es/sistema-educativo/decretos-curriculo/competencias-clave>

Ruiz, Y. (2008). CLIL and foreign language learning: a longitudinal study in the Basque Country. *International CLIL Research Journal,* 1(1), 60-73. <http://www.icrj.eu/11/article5.html>

Proyecto de intervención educativa de implementación de la metodología AICLE en el aula Ciencias Sociales en 4º de Educación Primaria

Salinas, A. y Egea M.J. (s.f.). *¡Pinta como un prehistórico!* Vedoque.

<https://vedoque.com/html5/pintura/rupestrehtml5/>

Sanmartín, O. (18 de diciembre 2013). La educación bilingüe en inglés ralentiza el aprendizaje de Conocimiento del Medio. *El Mundo*.

<https://www.elmundo.es/espana/2013/12/18/52b1bcda22601d3a6d8b457f.html>

Santisteban, A. (2011). La formación del pensamiento social y el desarrollo de las capacidades para pensar la sociedad en Santisteban, A. y Pagès, J. (Coords.). *Didáctica del Conocimiento del Medio Social y Cultural en la Educación Primaria*. Síntesis.

Smile and Learn – English (18 de febrero de 2020a). *Neolithic times – 5 things you should know – History for kids* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=WBrkYxf4798>

Smile and Learn – English (3 de marzo 2020b). *The Age of Metals – 5 things you should know – History for kids* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=4QMILsRS7vY>

Super Simple Songs – Canciones infantiles en inglés (23 de enero de 2017). *10 Little dinosaurs/Kids Songs/ Super Simple Songs* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=TjmGTbNLj6Q>

TeacherJulia_emh. (s.f.). *Paleolithic vs Neolithic* (1). Liveworksheets. <https://www.liveworksheets.com/pe1499137l>

TED-ED (12 de octubre de 2017). *Explora virtualmente en 356º las pinturas rupestres de esta cueva – Iseult Gillespie* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=CX4KuIBmnjl>

Torres, A. (3 de julio de 2021). Colegios públicos que abandonan el bilingüismo: “Es un engaño, los niños ni aprenden inglés ni las materias”. *El País*. <https://elpais.com/educacion/2021-07-03/colegios-publicos-que-abandonan-el-bilinguismo-es-un-engano-los-ninos-ni-aprenden-ingles-ni-las-materias.html>

Universidad Internacional de la Rioja (2020). Tema 1: *Bilingüismo*. Curso universitario de experto en metodología AICLE. Material no publicado.

Wilson, L. (2001). *Anderson and Krathwohl Bloom's Taxonomy Revised Understanding the New Version of Bloom's Taxonomy*. Quincy college. https://quincycolllege.edu/wp-content/uploads/Anderson-and-Krathwohl_Revised-Blooms-Taxonomy.pdf

9. Anexos

Anexo 1. Rúbrica de evaluación

Indicadores	Sobresaliente (1 pt)	Bien (0,75 pts)	Regular (0,5 pts)	Insuficiente (0,25 pts)
El aprendizaje a través del lenguaje (10%)	El alumno explica, describe y nombra las acciones que realiza correctamente.	El alumno explica, describe y nombra las acciones que realiza bien.	El alumno explica, describe y nombra las acciones que realiza con dificultad.	El alumno no explica, ni describe, ni nombra las acciones que realiza.
El aprendizaje para el lenguaje (10%)	El alumno emplea estructuras gramaticales, vocabulario y expresiones necesarias para interactuar en el aula.	El alumno emplea algunas estructuras gramaticales, pero bastante vocabulario y expresiones necesarias para interactuar en el aula.	El alumno emplea estructuras gramaticales, vocabulario y expresiones necesarias para interactuar en el aula con dificultad.	El alumno no emplea estructuras gramaticales, vocabulario y expresiones necesarias para interactuar en el aula.
El aprendizaje del lenguaje (10%)	El alumno domina el vocabulario adquirido durante el proyecto.	El alumno conoce la mayoría del vocabulario aprendido durante el proyecto.	El alumno apenas ha aprendido vocabulario durante el proyecto.	El alumno no domina el vocabulario adquirido durante el proyecto.
El análisis de la forma de vida y la cultura del hombre prehistórico por la metodología AICLE (20%)	El alumno analiza la forma de vida y la cultura del hombre prehistórico.	El alumno analiza muchos de los elementos la forma de vida y la cultura del hombre prehistórico.	El alumno analiza pocos elementos la forma de vida y la cultura del hombre prehistórico.	El alumno no analiza la forma de vida y la cultura del hombre prehistórico.
La señalización de las etapas de la Prehistoria, diferenciando el tiempo cronológico del histórico (10%)	El alumno identifica las etapas de la Prehistoria, diferenciando el tiempo cronológico del histórico correctamente.	El alumno identifica las etapas de la Prehistoria, diferenciando el tiempo cronológico del histórico con dificultad.	El alumno identifica las etapas de la Prehistoria, pero no diferencia el tiempo cronológico del histórico.	El alumno no identifica las etapas de la Prehistoria, ni diferencia el tiempo cronológico del histórico.
La descripción de las características de cada etapa de la Prehistoria (10%)	El alumno describe las características de las etapas de la Prehistoria correctamente.	El alumno describe las características de las etapas de la Prehistoria razonablemente bien.	El alumno describe las características de las etapas de la Prehistoria con dificultad.	El alumno no describe las características de las etapas de la Prehistoria.
La identificación y la construcción de los descubrimientos y los inventos de la Prehistoria (10%)	El alumno identifica y construye los descubrimientos y los inventos del hombre prehistórico correctamente.	El alumno identifica, pero construye los descubrimientos y los inventos del hombre prehistórico con dificultad.	El alumno identifica los descubrimientos y los inventos, pero no los construye.	El alumno ni identifica, ni construye los descubrimientos y los inventos del hombre prehistórico.
El empleo de las TAC para demostrar sus habilidades y conocimientos sobre la Prehistoria (5%)	El alumno emplea las TAC correctamente para demostrar sus habilidades y conocimientos sobre la Prehistoria.	El alumno emplea las TAC bastante bien para demostrar sus habilidades y conocimientos sobre la Prehistoria.	El alumno emplea las TAC con dificultad para demostrar sus habilidades y conocimientos sobre la Prehistoria.	El alumno no emplea las TAC para demostrar sus habilidades y conocimientos sobre la Prehistoria.
El trabajo en equipo e individual (5%)	El alumno trabaja con una actitud positiva en todas las actividades grupales e individuales.	El alumno trabaja con una actitud positiva en la mayoría de las actividades grupales e individuales.	El alumno trabaja con una actitud positiva en algunas actividades grupales e individuales.	El alumno no trabaja con una actitud positiva en las actividades grupales e individuales.
La valoración las manifestaciones artístico-culturales del patrimonio prehistórico (10%)	El alumno siempre valora las manifestaciones artístico-culturales del patrimonio prehistórico de la Humanidad.	El alumno valora las manifestaciones artístico-culturales del patrimonio prehistórico de la Humanidad en algunas actividades.	El alumno valora las manifestaciones artístico-culturales del patrimonio prehistórico de la Humanidad en pocas actividades.	El alumno no valora las manifestaciones artístico-culturales del patrimonio prehistórico de la Humanidad.

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 2. Escala de estimación de autoevaluación del docente

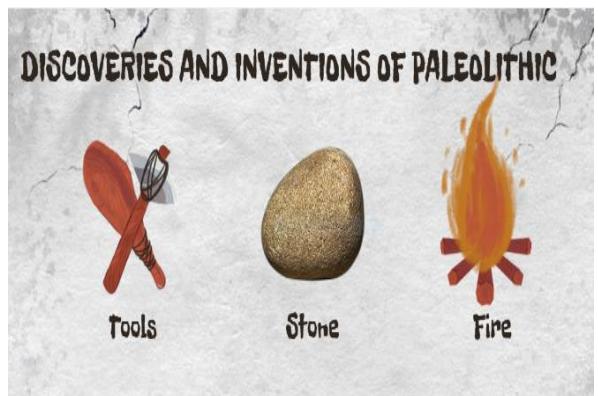
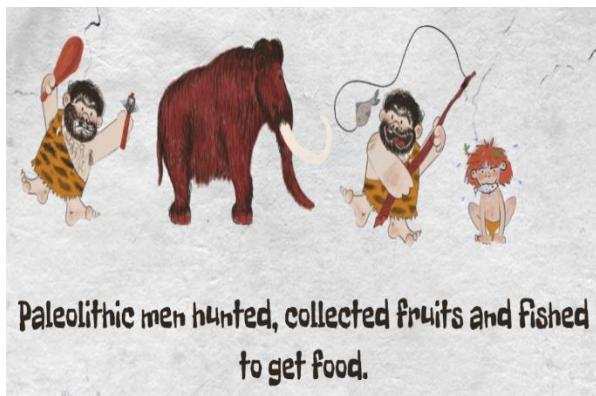
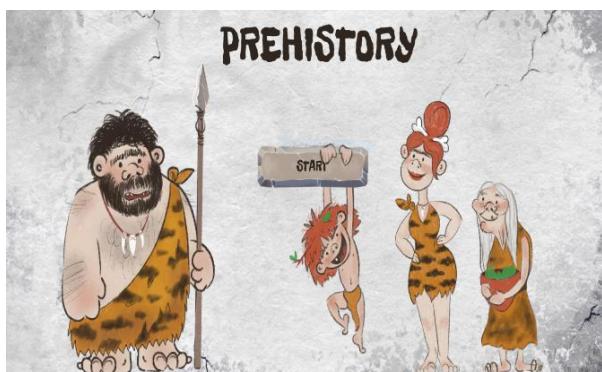
Nombre del proyecto:	Curso:	Niveles de logro			
		Siempre	Muchas veces	Algunas veces	Nunca
Las sesiones de este proyecto cumplen con la legislación vigente.					
El proyecto ha mejorado el nivel intelectual, cognitivo, cultural y lingüístico en Lengua Inglesa de los alumnos sobre la Prehistoria mediante la metodología AICLE.					
Los alumnos construyen su propio conocimiento, habilidades y un pensamiento crítico mediante las actividades realizadas.					
Las actividades están planteadas para conseguir un aprendizaje significativo por parte de los alumnos.					
El docente ha orientado a los alumnos en la realización de las actividades.					
Los alumnos han comprendido y han ejecutado las actividades propuestas.					
Los materiales empleados eran los más adecuados para la realización de las actividades.					
Se han adaptado las actividades para el alumnado ACNEAE.					
El proyecto favorece, tanto el trabajo grupal, como el individual.					
El tema y las actividades del proyecto han incrementado la motivación y el interés por parte del alumnado.					
El proyecto ha concienciado a los alumnos de la valoración del patrimonio histórico-artístico de la Prehistoria.					
Los alumnos han mostrado un alto grado de satisfacción con las actividades propuestas.					
Se han cumplido las expectativas del proyecto.					

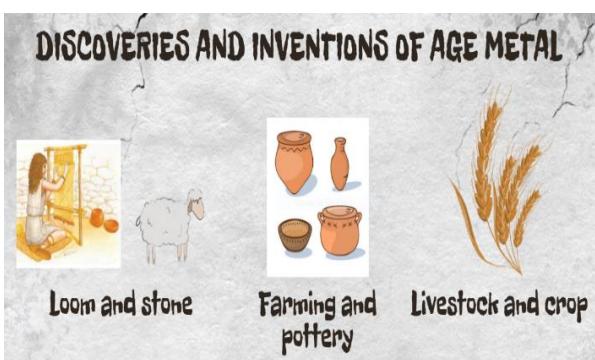
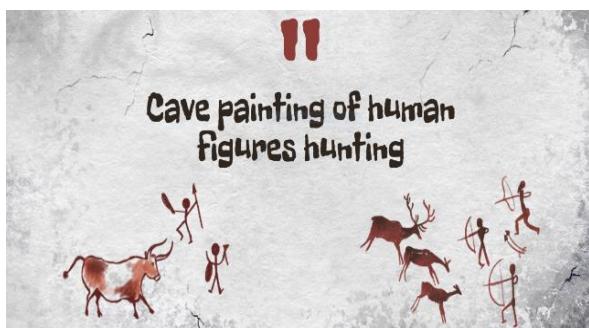
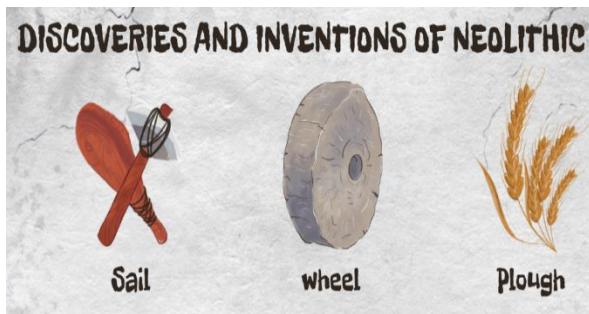
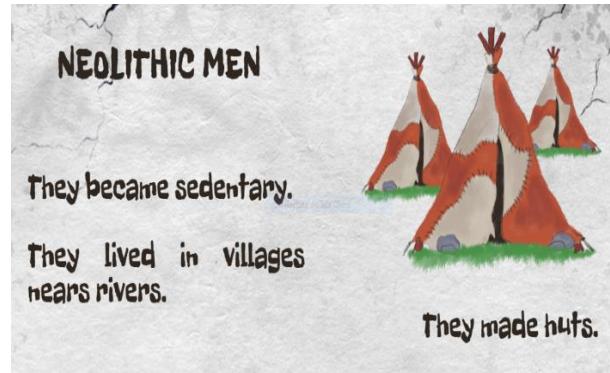
Fuente: Elaboración propia.

Anexo 3. Escala de estimación de autoevaluación del alumno

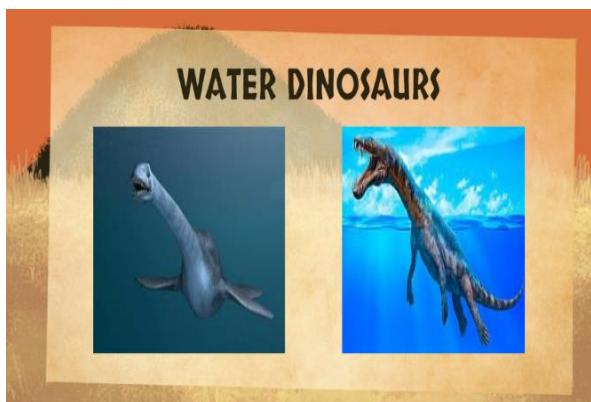
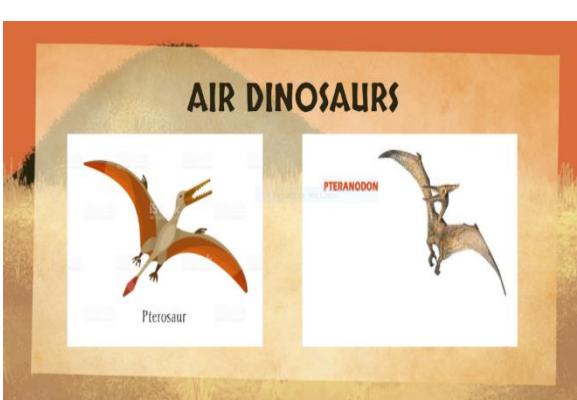
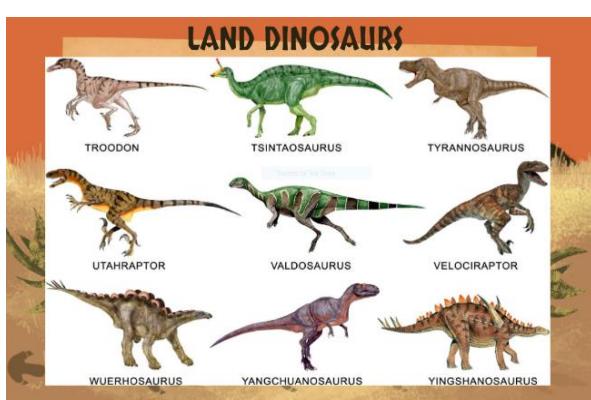
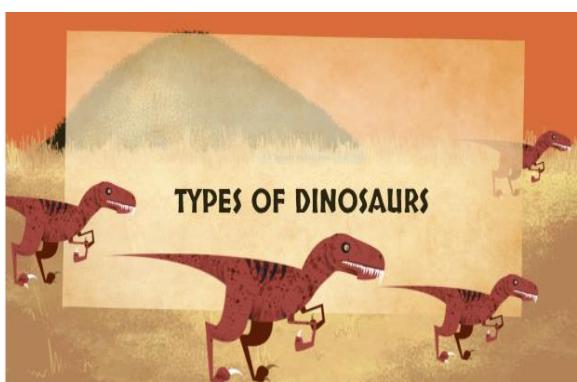
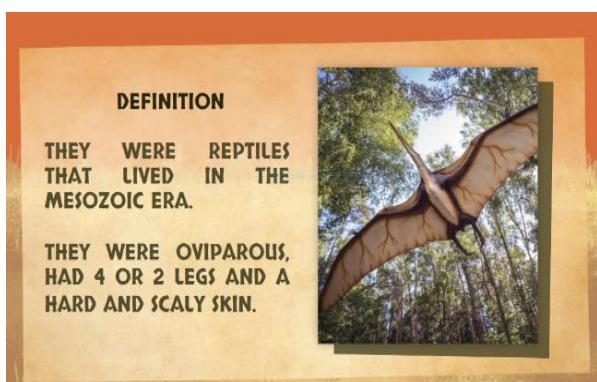
Nombre del alumno/a:				
Nombre del proyecto:				
Indicadores	4	3	2	1
Empleo el vocabulario aprendido en Lengua Inglesa.				
Describo las acciones que realizo en Lengua Inglesa.				
Utilizo la gramática y las expresiones necesarias para interactuar en el aula con los compañeros y el docente.				
Señalo las etapas de la Prehistoria.				
Identifico las características de las etapas de la Prehistoria.				
Determino la vestimenta y las herramientas del hombre de la Prehistoria.				
Indico dónde el hombre de la Prehistoria vivía y cómo se alimentaba				
Pinto y reconozco pinturas rupestres.				
Realizo las actividades correctamente con interés y creatividad.				

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 4. Diapositivas del *Genially Prehistory*



Fuente: Elaboración propia.

Anexo 5. Diapositivas del *Genially Dinosaurs*



Fuente: Elaboración propia.

Anexo 6. Actividad interactiva del Paleolítico

Unit 5. History

SOCIAL SCIENCE

1. Drag the words to the correct sentence.

carved old stone huts hunter-gatherers nomads

fire bones

The word Paleolithic means " [] ". This is because during this period, people [] tools and weapons out of stone.

Paleolithic people were []. They moved from one place to another hunting, fishing and collecting food. In other words, they were [].

They lived in caves or in basic [].

They made tools and weapons with stone, [] and wood.

They used [] for cooking, heating and also as protection.



Fuente: AcLaTeacherÁlex, s.f.a.

Anexo 7. Actividad interactiva de las diferencias entre el Paleolítico y el Neolítico

Unit 5. History → SOCIAL SCIENCE

Compare the Paleolithic and the Neolithic.

Write the name of the period.



Write Paleolithic, Neolithic or both.

They made cave paintings.	
They were nomads.	
They became artisans. They made pottery.	
They used fire for heating, protection and cooking.	
They became sedentary.	
They made simple tools with stone, wood and bones.	
They became farmers. They grew crops.	
They were hunter-gatherers	
They lived in caves or small huts.	
They made polished tools.	

Fuente: TeacherJulia_emh, s.f.

Anexo 8. Actividad interactiva de las pinturas rupestres

CAVE PAINTING

Prehistoric people painted simple drawings on caves before they invented writing. These drawings represented events in their daily lives.

- Drag and drop.

bison recollected fruit hunting farming

hand prints sacred hunting rituals storytelling















 **LIVEWORKSHEETS**

Fuente: Montalba, s.f.b.

Anexo 9. Ficha de percusión corporal

Nombre: _____

Percusión Corporal (I)

The illustration features a central figure of a smiling girl with brown hair and red-rimmed glasses. She is wearing a yellow long-sleeved shirt and blue shorts. She is performing four different body percussion actions: 'Snap' (clapping fingers), 'Clap' (clapping hands), 'Tap' (tapping fingers), and 'Stomp' (stomping feet). Each action is accompanied by a large hand-drawn style word and a line drawing of the hand or foot performing the movement. The background is a colorful, stylized notebook page with teal, orange, and yellow sections.

• designed by freepik

cocomusic.es

COCOMUSIC

Fuente: Jarruego, 2020.

Anexo 10. Actividad de la Edad de los Metales

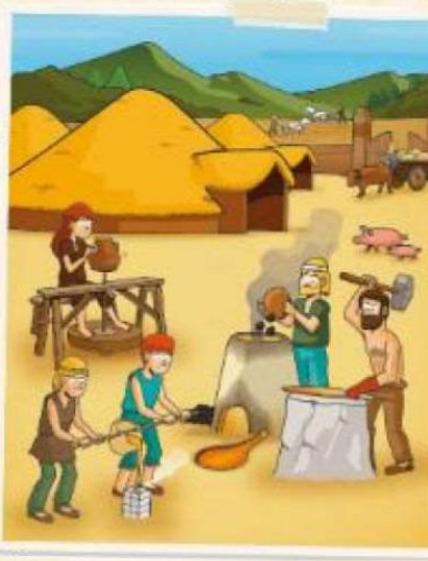
Unit 5. History

SOCIAL SCIENCE

Metal Ages.

Read and write True or False.

- The Metal Ages began when people started to write.
- There are three periods in the Metal Ages.
- Copper was the first metal used to make tools and weapons.
- Iron is difficult to find in nature.
- During the Metal Ages people didn't travel.
- People invented the wheel during Metal Ages.
- People learnt to make pottery in Metal Ages.
- People lived in towns fortified with walls.
- They created trade routes in Metal Ages.
- They didn't specialize jobs in Metal Ages.



Fuente: LaTeacherÁlex, s.f.b.

Anexo 11. Actividad sobre los instrumentos de la Prehistoria

Unit 1 Music History

Prehistory and Classical Antiquity

Exercise 1: Among all these primitive instruments there is one that, with a good dose of imagination, bears a certain resemblance to the cello. Which? Mark an X (**X**) over the corresponding letter. Also classify these instruments according to whether they are string, wind or percussion, writing the letter of the instrument in the corresponding box (**write them in alphabetical order**).

String	Wind				Percussion				



Fuente: Almunuera, s.f.

Anexo 12. Kahoot de la Prehistoria

In what periods is prehistory divided?



Stone age and Metal Age Paleolithic and Neolithic

Paleolithic and Metal Age Neolithic and Bronze Age

Paleolithic men...



recollected fruits, hunted and fished. were farmers.

were constructors. were cattle ranches|

Paleolithic men....



were nomads were sedentary

didn't travel to find food. took care of domestic animals

Neolithic men...



ⓘ 🗺

▲ became nomads	<input type="radio"/>	◆ became sedentary and farmers	<input checked="" type="radio"/>
● traveled to find food.	<input type="radio"/>	■ were hunters.	<input type="radio"/>

What did they represent in the cave paintings?



ⓘ 🗺

▲ Bisons	<input checked="" type="radio"/>	◆ Sacred rituals.	<input checked="" type="radio"/>
● Hand prints	<input checked="" type="radio"/>	■ Hunting	<input checked="" type="radio"/>

What was a discovery of the paleolithic?



ⓘ 🗺

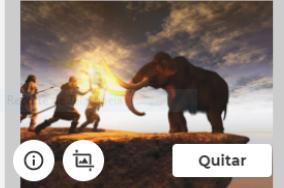
▲ Wheel	<input type="radio"/>	◆ Fire	<input checked="" type="radio"/>
● Sail	<input type="radio"/>	■ Pottery	<input type="radio"/>

What was a discovery of the paleolithic?

 Quitar

<input type="triangle"/> Wheel	<input type="circle"/>	<input type="diamond"/> Fire	<input checked="" type="circle"/>
<input type="circle"/> Sail	<input type="circle"/>	<input type="square"/> Pottery	<input type="circle"/>

What was the most important invention in the Neolithic era?

 Quitar

<input type="triangle"/> Pottery	<input type="circle"/>	<input type="diamond"/> Iron	<input type="circle"/>
<input type="circle"/> Fire	<input type="circle"/>	<input type="square"/> Wheel	<input checked="" type="circle"/>

What did they represent in cave paintings?

 Quitar

<input type="triangle"/> Butterflies	<input type="circle"/>	<input type="diamond"/> Sacred rituals, bisons and hunting.	<input checked="" type="circle"/>
<input type="circle"/> Rabbits	<input type="circle"/>	<input type="square"/> computers	<input type="circle"/>

What metals did they discover in the Metal Age?

Golden

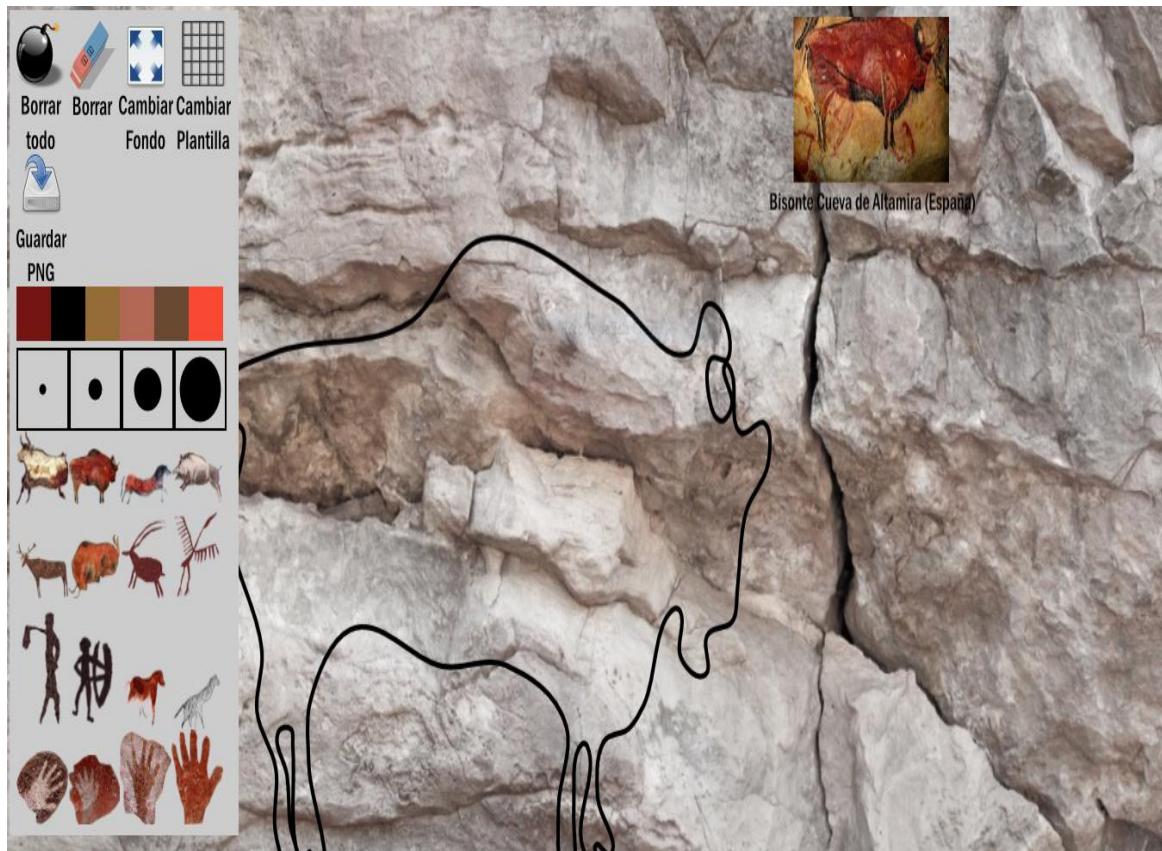
Plate

Copper, bronze, iron and

Mercury

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 13. Ejemplo de una actividad del editor gráfico en línea *jPinta como un prehistórico!*



Fuente: Salinas y Egea, s.f.