



UNIVERSIDAD DE SEVILLA

***“EL STORYTELLING COMO RECURSO EDUCATIVO DEL
ÁREA DE CIENCIAS SOCIALES EN EL AULA DE SEXTO DE
PRIMARIA”***

GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA

ALUMNA: MIRET CALDERÓN, MARÍA DE LA O

TUTORA: YOT DOMÍNGUEZ, CARMEN ROCÍO

DISEÑO DE PROPUESTAS FORMATIVAS

CURSO ACADÉMICO: 2021/22

RESUMEN

Este trabajo de final de grado aborda el empleo del storytelling como un recurso educativo innovador en el área de las Ciencias Sociales (CC. SS) fomentando el empleo de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TICs) y el uso de la competencia digital en los estudiantes de Educación Primaria.

En él se llevará a cabo un estudio del storytelling, los beneficios que aporta y su aplicación a las CC. SS en el aula de primaria, así como la importancia que posee la motivación intrínseca de los estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la relación directa que existe entre dicha motivación y las metodologías innovadoras.

Por último, se presenta una Propuesta de Intervención en la que se muestran diversas sesiones relacionadas con el currículum de Educación Primaria, concretamente el referido a las CC. SS y dirigidas al alumnado del último curso del tercer ciclo, en las que se trabaja partiendo de los intereses de los estudiantes, de forma que lleven a cabo un aprendizaje significativo acorde con la sociedad cultural, social y educativa en la que estos se desarrollan.

PALABRAS CLAVES

Innovación; Motivación; Competencia digital; Storytelling; Tecnologías de la Información y de la Comunicación.

ABSTRACT

This end-of-degree project addresses the use of storytelling as an innovative educational resource in Social Sciences, promoting the use of Information and Communication Technologies and the use of the competence digital in Primary Education students.

In it, a study of storytelling will be carried out, the benefits it brings and its application to Social Sciences in the primary classroom, as well as the importance of the intrinsic motivation of students in the teaching-learning process and the direct relationship that exists between said motivation and innovative methodologies.

Finally, an Intervention Proposal is presented in which various sessions related to the Primary Education curriculum are shown, specifically the one referring to the Social Sciences and aimed at students in the last year of the third cycle, in which work is carried out based on the interests of the students, so that they carry out meaningful learning in accordance with the cultural, social and educational society in which they develop.

KEYWORDS

Innovation; Motivation; Digital competence; Storytelling; Information and Communication Technologies.

1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. JUSTIFICACIÓN	5
3. OBJETIVOS DEL TRABAJO FINAL DE GRADO.....	7
4. MARCO TEÓRICO.....	7
4.1 LA IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN DE LAS AULAS.....	7
4.2 METODOLOGÍAS INNOVADORAS.....	9
4.2.1 Uso de la TICs y su relación con las metodologías innovadoras	
4.3 COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES.....	12
4.3.1 ¿Qué es la competencia digital?	
4.3.2 ¿Cómo se entiende la competencia digital en los contextos educativos?	
¿Qué importancia se le otorga?	
4.4 STORYTELLING	15
4.4.1 ¿Qué es el storytelling?	
4.4.2 Fases del storytelling	
4.4.3 Estrategias del storytelling	
4.4.4 Beneficios educativos del storytelling	
5. METODOLOGÍA DEL TRABAJO FINAL DE GRADO	22
6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	23
7. RESULTADOS Y DISCUSIÓN.....	67
8. CONCLUSIONES.....	69
BIBLIOGRAFÍA.....	72
ANEXOS.....	82

1. INTRODUCCIÓN

La presencia de las TICs se ha hecho cada vez más notable con el paso del tiempo en todos los ámbitos de la sociedad, debido a los avances que los contextos socioculturales han ido sufriendo a lo largo de los años. Como consecuencia de esto, se ha podido observar cómo la aparición de nuevas metodologías y recursos educativos en los centros docentes han traído consigo un cambio en la concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje que se tenía establecido por la sociedad desde hace años.

El storytelling es uno de estos recursos didácticos innovadores que se han introducido en los centros escolares en la última década, favoreciendo el proceso de enseñanza que llevan a cabo los alumnos y permitiendo que estos consigan un aprendizaje significativo caracterizado por la participación de los estudiantes, ya que a través de múltiples narraciones el docente y los alumnos pueden desarrollar actividades, mediante las cuales se sentirán protagonistas del aprendizaje que realizan, generando una motivación intrínseca que les permitirá tratar diversos temas, emociones y valores.

El empleo de esta metodología innovadora permite trabajar en las aulas educativas la competencia digital, posibilitando al alumnado adquirir múltiples habilidades y conocimientos que conllevan a que estos hagan un correcto uso de las TICs (Marza y Cruz, 2018). Por ello, contribuir con el desarrollo de dicha competencia permitirá a los estudiantes ir aumentando sus conocimientos progresivamente, alcanzando saberes que se caracterizan por ser más complejos, lo que les permitirá desarrollarse tanto en el marco educativo, y todo lo que este supone, y el ámbito sociocultural de estos.

La Propuesta de Intervención que se aborda a lo largo de este trabajo permite observar las múltiples opciones que nos ofrece el storytelling en las aulas y la importancia de la utilización de las TICs en los centros educativos, así como el trabajo de la Competencia Digital, ya que forman parte del día a día de los contextos socioeducativos en los que se desenvuelve el alumnado. Concretamente, la propuesta que se presenta se encuentra destinada a los alumnos del tercer ciclo de Educación Primaria, específicamente dirigida a los estudiantes que conforman el grupo-clase de sexto (6º) de un centro concertado de la ciudad de Sevilla, en el que se abordarán contenidos pertenecientes al área de Ciencias Sociales (CC. SS).

Cabe destacar que el área curricular de las CC. SS adolece a la densidad de conocimientos teóricos que posee y la monotonía que se puede encontrar en las enseñanzas de sus contenidos.

Con esta Propuesta de Intervención se pretende trasladar a los alumnos a la historia y al contexto sociocultural de la época, mediante el empleo de metodologías innovadoras y el uso de las TICs, de tal forma que perciban que las CC.SS pueden ser aprendidas de manera dinámica, participativa y motivadora y no de la forma tradicional que tienen establecida la mayor parte de los centros docentes.

Por tanto, si se lleva a cabo una correcta aplicación del recurso del storytelling en las aulas se podrá observar los múltiples beneficios que aporta, tanto al alumnado como al equipo docente, ya que los estudiantes llevarán a cabo un proceso en el que aprenderán los contenidos significativamente, trabajando la competencia digital, haciendo un uso correcto de las tecnologías y creando un clima favorable en aula que motive a les motive a abordar dicho proceso cooperativamente, compartiendo experiencias y emociones.

2. JUSTIFICACIÓN

En la actualidad, las TICs poseen una gran importancia en la sociedad en la que se desenvuelven las personas, y, por tanto, los alumnos que se pueden encontrar en los centros docentes, ya que estos parecen depender cada vez más de las nuevas tecnologías y las múltiples funciones que estas ofertan y que permiten realizar diversas acciones cotidianas.

En los centros educativos se puede observar, cómo poco a poco se ha llevado una integración de la TICs. Aunque cabe destacar que éstas no se han impuesto en los procesos de enseñanza-aprendizaje, por lo que sigue vigente en las aulas el método tradicional caracterizado por no responder a las necesidades de los estudiantes, así como a los intereses educativos y sociales que estos presentan en la actualidad (Moya, 2009).

Por ello, se deben ir integrando nuevas metodologías innovadoras en las aulas, que deleguen a un segundo plano, aquellas que se caracterizan por ser tradicionales, abriendo paso a las que se encuentran en consonancia con el contexto sociocultural en el que se desarrollan los estudiantes, permitiéndoles realizar un aprendizaje significativo que responda a las necesidades que se pueden observar en su día a día.

Resulta preciso resaltar que aunque en algunos centros educativos se está llevando a cabo la introducción de estas nuevas tecnologías de forma progresiva y dentro de las posibilidades que posee cada colegio, otros siguen centrándose en los libros de texto y en la figura del profesor como único transmisor del conocimiento, no llevando a cabo un proceso de enseñanza participativo e innovador en el que los alumnos desarrollen una motivación intrínseca al sentir que este se adapta al momento sociocultural en el que conviven día tras día.

Por ello, con este Trabajo de Fin de Grado y la Propuesta de Intervención que en él se aborda, se pretende mostrar la importancia que tienen las metodologías innovadoras en las aulas y en concreto, el storytelling en el ámbito de las CC. SS, ya que durante el transcurso de múltiples prácticas docentes realizadas en diversos centros educativos, se ha podido llevar a cabo una observación de cómo los alumnos relacionan dicha área con contenidos teóricos y densos, carentes de sentido con la realidad en la que se desenvuelven y alejada de los intereses que estos muestran.

Por tanto, se presenta una propuesta que permite a los alumnos desarrollar la creatividad y la competencia digital, mediante la interpretación de diversas historias que les posibilita la adquisición de conocimientos al sentir dichas narraciones como parte de su realidad, de tal forma que el alumnado construya con el storytelling un contexto educativo en el que estos aprendan de forma autónoma, siendo los protagonistas y encontrándose dentro del marco legislativo establecido por las autoridades pertinentes, ya que dicho recurso educativo innovador se encuentra recogido en el currículum de primaria, al permitir que se trabajen valores y contenidos presentes en este.

Por último, la realización de esta Propuesta de Intervención permite observar la gran utilidad que posee dicho recurso en el área de las Ciencias Sociales al convertir contenidos teóricos, en materia participativa y dinámica, desarrollando la autonomía, así como herramientas para el trabajo cooperativo y permitiendo llevar a cabo un fomento del respeto a los compañeros, las diversas culturas y la adquisición de múltiples competencias.

3. OBJETIVOS DEL TRABAJO DE FINAL DE GRADO

Los objetivos que se plantean con la realización de este Trabajo de Final de Grado son:

- Comprender el valor educativo que poseen las TICs en las aulas docentes.
- Examinar la importancia que posee la motivación del alumnado en el proceso de enseñanza-aprendizaje en Educación Primaria.
- Analizar cómo se aborda la competencia digital en los centros escolares.
- Explorar un nuevo recurso educativo: el storytelling para la enseñanza y el aprendizaje de las Ciencias Sociales en 6º de primaria.
- Mejorar la motivación y la competencia digital desde las Ciencias Sociales innovando en el proceso de E-A con el uso del storytelling.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 LA IMPORTANCIA DE LA MOTIVACIÓN EN EL PROCESO DE ENSEÑANZA- APRENDIZAJE.

El proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo en las aulas educativas no puede ser entendido sin la existencia de una motivación por parte del alumnado que permita realizar este correctamente y de forma efectiva, de modo que se acerque a los intereses de los estudiantes y se asemeje a los contextos sociales y educativos en los que se desarrollan, de tal forma que estos observen similitudes con la realidad de cada uno de ellos.

Diversos autores (Alonso Tapia, 2000; Bono y Huertas, 2006, González Fernández, 2005; Paoloni et al., 2010) afirman que unos de los grandes problemas a los que se enfrenta un docente durante su labor profesional, parte de conseguir que el alumnado desarrolle una motivación académica que les permita realizar un proceso de aprendizaje adecuado caracterizado por el compromiso, el esfuerzo y el interés.

Las investigaciones han demostrado que los alumnos que poseen una motivación académica desarrollan un mayor interés en las actividades, las instrucciones y los procesos que se realizan, presentando una predisposición que facilita el aprendizaje que estos llevan a cabo. Mientras que, aquellos que no muestran dicha motivación, presentan menos interés en ámbitos, tales como el desarrollo de la clase y la organización del material planteado por el docente, lo que tiene como consecuencia un proceso de enseñanza-aprendizaje incorrecto e incompleto (Pintrich y Schunk, 2006).

Por otro lado, se observa cómo Alonso Tapia (2000) añade que los alumnos que presentan una motivación intrínseca consiguen desarrollar procesos, tales como estudiar, desenvolver actividades cognitivas o resolver problemas, ya que disfrutan mientras lo llevan a cabo y no tienen la finalidad de complacer a su ámbito social o académico, sino la de aprender y avanzar para lograr superarse.

Por todo ello, se puede ver como existe un vínculo entre la motivación y la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje que realizan los alumnos, influyendo aspectos tales, “*cómo qué, cómo y cuánto aprendemos*”, incrementando los estudiantes su motivación cuando visualizan progresos en su aprendizaje que les permite llevar a cabo un compromiso con este y todos los ámbitos que lo conforman (Pintrich y Schunk, 1996, 2006; Schunk, 1991).

En los últimos años, se ha presenciado cómo los estudiantes han sufrido una desmotivación generalizada en el ámbito educativo debido a que las metodologías implementadas en las aulas no se encuentran relacionadas con los intereses que estos poseen, ya que estas se caracterizan por una exposición continuada de conocimientos por parte del docente, sin otorgarle ningún papel al alumnado, más allá que el de mero espectador de su propio proceso de aprendizaje, asumiendo este un rol pasivo sin desarrollar ningún aliciente hacia su educación.

Por consiguiente, durante los últimos años han ido surgiendo metodologías innovadoras que se adaptan a los intereses de los estudiantes y a los contextos sociales y culturales en los que se desarrollan, permitiendo que estos presenten una motivación intrínseca al sentirse protagonistas de su proceso de aprendizaje en las aulas.

4.2 METODOLOGÍAS INNOVADORAS.

Las metodologías presentes en la enseñanza tradicional siempre se han caracterizado por realizar el aprendizaje mediante el empleo de recursos didácticos que son muy escasos en lo que respecta a los niveles educativos (Biggs, 2008). Por ello, con el paso del tiempo, y la evolución que ha ido sufriendo la educación, los docentes han tenido que adaptarse a los nuevos contextos socioculturales, y, por tanto, llevar a cabo una remodelación de las metodologías planteadas (Gros, 2011). Esta modificación de la educación, parte de la actualización del currículum educativo, realizando una flexibilización de los contenidos y proyectando un nuevo enfoque que se centra en la importancia del papel del alumnado y su autonomía en el aprendizaje, y no en el profesorado como se había estado haciendo con anterioridad en la enseñanza tradicional (Rué, 2007).

Actualmente, se puede observar un gran número de metodologías educativas innovadoras que permiten a los estudiantes realizar un proceso de enseñanza-aprendizaje adaptado al contexto social y educativo en el que conviven, dejando a un lado la metodología tradicional que ha sido el eje de los procesos educativos durante años y que hoy en día se sigue aplicando en muchos centros escolares (Zabalza, 2015). Estas nuevas metodologías plantean a los estudiantes diversos escenarios educativos innovadores que permiten que estos lleven a cabo un aprendizaje caracterizado por la autonomía, realizando una construcción del conocimiento y sintiéndose parte fundamental de su proceso educativo (Labrador y Andreu, 2008). Algunas metodologías activas que los docentes deben conocer en la actualidad son: *el aula invertida o “Flipped Classroom”*, *la gamificación*, *el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)* o *el storytelling*, entre muchas otras (Díaz Barriga, 2005).

Con el empleo de dichas metodologías, se puede visualizar como en las aulas docentes el alumnado adquiere un mayor nivel de compromiso con el proceso de enseñanza, generando de forma autónoma múltiples competencias que se consideran fundamentales (Rué, 2007) y que permiten que los estudiantes lleven a cabo el desarrollo de habilidades académicas y sociales, tales como la colaboración, el aprendizaje individualizado, el autoconocimiento, el trabajo en grupo... (Zabalza, 2015).

Cabe destacar, cómo la evolución curricular y metodológica que se observa en las aulas, y que permite que dichas metodologías innovadoras se pongan en prácticas en los centros, viene acompañada de múltiples innovaciones docentes, destacando el empleo de las TICs debido a la importancia que han ido adquiriendo con los años (Fernández, 2006). La tecnología forma parte de nuestras vidas, por lo que su enorme impacto en la sociedad no puede pasar por desapercibido en el mundo de la educación, ya que los alumnos que encontramos en la actualidad en los centros educativos son considerados nativos digitales al crecer conectados a internet y los múltiples dispositivos tecnológicos (Atienza, 2008).

La Propuesta de Intervención que se aborda en este Trabajo de Fin de Grado, se observa como la enseñanza de contenidos relacionados con el ámbito de las Ciencias Sociales queda resumida a una secuencia de conocimientos que se imparten de forma tradicional y que está basada en una organización temporal de conceptos que se caracteriza por ser teórica y densa y en los que los alumnos son simples receptores de información. Por ello, el empleo de metodologías innovadoras en esta área posee una gran importancia, para que los alumnos lleven a cabo un aprendizaje significativo y autónomo, en el que la motivación sea un punto clave para la adquisición de los contenidos planteados (Miralles, Rivero, 2012).

Según Miralles (2012), el empleo de las metodologías innovadoras con un contenido que posee un gran porcentaje teórico, parte de la base de acercar los contenidos a las experiencias y contextos del alumnado, descubriendo que les rodea y la historia que poseen, teniendo como aliado el uso de las TICs para conseguir una mayor motivación por parte del alumnado, al acercarse a la forma actual de comunicación en la que estos se desenvuelven.

4.2.1 USO DE LAS TICS Y SU RELACIÓN CON LAS METODOLOGÍAS INNOVADORAS.

El empleo de las TICs se ha incrementado en los centros docentes a lo largo de estos últimos años, siendo una herramienta fundamental para el aprendizaje que los alumnos llevan a cabo en las aulas (Salinas, Pérez y De Benito; 2008) debiéndose incluir en el ámbito educativo, ya que se encuentran directamente relacionadas con un cambio en las metodologías empleadas en los colegios (Salinas, 2004).

Las tecnologías se deben concebir como una herramienta que nos permite mejorar y ofrecer apoyo a los estudiantes, de forma que fomenten el aprendizaje significativo y autónomo, mediante el empleo de las metodologías innovadoras (Coll, Mauri y Onrubia, 2006). Cabe destacar que la utilización y la adaptación de dichas tecnologías ofrece, tanto a los alumnos como al profesorado, diversas formas para acceder, generar y transmitir el conocimiento, permitiendo realizar una flexibilización del tiempo y del espacio donde se desarrolla la acción educativa al no caracterizarse por ser estática cómo la metodología tradicional (Moya, 2009).

Para Salinas (2004), el empleo de las tecnologías en los centros educativos permite descubrir nuevas metodologías que facilitan la enseñanza y que se encuentran basadas en un entorno que ha sido poco conocido y empleado en la actualidad, teniendo una gran importancia su puesta en práctica, ya que permite acercarse a los intereses de los estudiantes.

Según Moya (2009), existe una relación directa entre las metodologías innovadoras y el uso de las TICs, ya que el empleo de las tecnologías permite poner en práctica durante el aprendizaje del alumnado, procesos educativos caracterizados por una enseñanza activa, participativa y atractiva que se encuentran en consonancia con la actualidad en la que se desarrollan. Las grandes posibilidades que ofrecen las tecnologías en el ámbito educativo y su relación con la innovación se pueden visualizar en técnicas para la individualización de la enseñanza, para la participación en grupo y la realización de trabajos colaborativos, en los que los alumnos desarrollan habilidades y capacidades que mediante el empleo de las metodologías tradicionales o la inexistencia de las TICs no se podrían abordar (Salina, Pérez y De Benito, 2008).

Las metodologías innovadoras y la relación que estas poseen con las TICs parte de diversos puntos en común, tales como la motivación intrínseca que se genera en los alumnos, la interactividad entre docentes-estudiantes que se puede desarrollar a la hora de realizar múltiples actividades, la estimulación del pensamiento creativo, el crecimiento del acto comunicativo que se produce...Permitiendo llevar a cabo una adaptación y personalización de los contenidos a aquellos alumnos que lo precisen (Moya, 2009).

No obstante, tal y como destaca Moya (2009), realizar una adaptación de los centros educativos a las TICs no resulta fácil, ya que su implementación en los colegios conlleva hacer algunos cambios importantes, tanto en el proceso formativo (los docentes deben poseer conocimientos en el ámbito tecnológico), los objetivos educativos (formación del alumnado acorde con el contexto tecnológico presente en la sociedad) y los contenidos didácticos (materiales tradicionales frente a actividades interactivas). Aunque permite trabajar aspectos exclusivos de estas herramientas tecnológicas, tales como la competencia digital del alumnado y la puesta en marcha del carácter innovador que poseen.

4.3 COMPETENCIA DIGITAL DE LOS ESTUDIANTES.

La competencia digital implica llevar a cabo un uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías en el ámbito del aprendizaje y la enseñanza por parte de los estudiantes, así como su aplicación en los contextos sociales y la interacción con los individuos que los conforman.

4.3.1 ¿QUÉ ES LA COMPETENCIA DIGITAL?

Actualmente, nos encontramos ante una sociedad que demanda un proceso educativo que se encuentra adaptado al contexto social y cultural en la que los alumnos se desarrollan y conviven, incluyendo, por tanto, el uso de nuevas tecnologías en las aulas educativas (Krumsvik, 2011).

La tecnología es un elemento que se encuentra presente en el día a día de las personas en casi todos los contextos en los que se desenvuelven, por lo que la educación debe ir poniendo en práctica metodologías innovadoras y recursos que se caractericen por el empleo de herramientas tecnológicas adaptadas a los contextos socioeducativos y que se encuentren a disposición de todo el alumnado (Sancho y Brain, 2013).

La denominada competencia digital no consiste únicamente en una habilidad, sino que se trata de un conjunto de estas que permite llevar a cabo al alumnado diversos aprendizajes tales como el trabajo en equipo, la autonomía, el pensamiento crítico, la creatividad y la comunicación (Rodríguez, 2015). Pero, para que esto se lleve a cabo de una forma correcta, es necesario que se realice un empleo seguro de las TICs que la sociedad nos ofrece y que contribuyen de forma positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Garro, 2019).

Según el European Parliament and the Council (2006), la competencia digital se caracteriza por el empleo de ordenadores o instrumentos digitales que permiten recuperar, evaluar, almacenar, producir, presentar e intercambiar información. Pero, para que dicha competencia consiga estos objetivos, en las aulas resulta necesario garantizar una formación didáctica y metodológica del profesorado que les permita emplear dichos recursos como apoyo en su labor docente (Rodríguez, 2015).

Atendiendo al currículum de la Junta de Andalucía, concretamente a la [Orden del 18 de enero de 2021](#) se puede observar cómo el área de las CC. SS contribuye de forma activa al desarrollo de esta competencia al abordar múltiples ámbitos. En primer lugar, la información que aparece en dicho documento se considera imprescindible para el proceso de enseñanza-aprendizaje que se realiza, presentándose en diferentes códigos, lenguajes y formatos, por lo que se debe hacer uso de diversos procedimientos que permitan la comprensión de esta. Leer un mapa o utilizar una fuente histórica conlleva el uso de múltiples procedimientos entre los que se encuentran la búsqueda, la selección y la organización de los contenidos que son objeto del aprendizaje de las CC.SS.

En segundo lugar, en este ámbito de la Educación Primaria, y atendiendo al currículum de la Junta de Andalucía, los alumnos tienen que elaborar creaciones propias en las que deben comunicar resultados y conclusiones mediante el empleo de diversos programas o aplicaciones online que respondan a los objetivos y las necesidades que se plantean con la actividad.

Por tanto, se puede observar cómo todo ello potencia de manera significativa la alfabetización digital del alumnado, participando en la construcción de conocimientos relacionados con el correcto funcionamiento de los recursos, las herramientas y las aplicaciones, tanto de forma individual, fomentando el trabajo autónomo, como de forma grupal, incrementando el trabajo cooperativo.

4.3.2 ¿CÓMO SE ENTIENDE LA COMPETENCIA DIGITAL EN LOS CONTEXTOS EDUCATIVOS? ¿QUÉ IMPORTANCIA SE LE OTORGA?

En el contexto educativo, se puede entender la competencia digital según Marza y Cruz (2018) como aquellos instrumentos que van a permitir adquirir al alumnado objetivos, conocimientos y actitudes a través de medios tecnológicos permitiéndoles adquirir nuevas habilidades. Para Rangel y Peñalosa (2013) la competencia digital en los contextos educativos puede ser entendida como la adquisición de los conocimientos que hacen posible que el alumnado haga uso de las TICs en diversos contextos.

Según Ocaña, Valenzuela y Garro (2019) y Krumsvik (2011), las competencias digitales en los contextos educativos deben ser entendidas como una red de conocimientos que posee múltiples saberes y que permite al alumnado ir aumentando la complejidad de estos e ir adquiriendo conocimientos cada vez más complejos.

Por tanto, independientemente de la interpretación que se realice de la competencia digital en el ámbito educativo, esta debe ser entendida como un aspecto importante del proceso de enseñanza-aprendizaje, incluyéndose en los currículos de los sistemas educativos de múltiples países y permitiendo que se ponga en práctica en las aulas docentes (Valenzuela, 2019).

En lo que respecta al valor académico que se le otorga a las TICs, estas poseen importancia en las aulas, ya que como se puede observar en un informe realizado por la Comisión Europea (2019) se hace un llamamiento a las personas que conforman el ámbito educativo para mejorar las competencias digitales de los alumnos, permitiéndoles adaptarse a las necesidades que muestra la sociedad actual.

La investigación llevada a cabo en los últimos años por diversos autores destaca la necesidad de formación que posee el personal docente que conforma la comunidad educativa acerca de las TICs, así como la implementación de estas en las aulas, haciendo de ellas un uso innovador y eficaz durante su puesta en práctica que permita desarrollar en los alumnos múltiples beneficios en el aprendizaje que estos llevan a cabo (Sancho y Brain 2013; Tirado y Aguaded, 2014).

Area y Ribeiro (2012) resaltan que el interés que posee la competencia digital en los centros docentes reside en la alfabetización digital que se pretende realizar con los sujetos que forman parte del contexto educativo, de forma que estos puedan desarrollarse de una manera autónoma, eficaz y crítica en el contexto tecnológico.

Por otro lado, la investigación realizada en los últimos años ha señalado la importancia que poseen las creencias y las actitudes de los docentes hacia las tecnologías para su aplicación innovadora en los centros educativos (Sancho y Brain, 2013; Tirado y Aguaded, 2014), así como la necesidad de llevar a cabo una formación digital y multimedia de las personas que constituyen este ámbito, de forma que se encuentren capacitados para atender a las demandas tecnológicas que presenta el alumnado y las metodologías de carácter innovador (Gutiérrez Martínez, 2017).

Por último, la importancia de las TICs en los centros docentes, parte del interés que estas suscitan en el alumnado, consiguiendo ser un foco de atención para estos, lo que permite que realicen un aprendizaje caracterizado por la motivación, de ahí la importancia que posee la inclusión de estas herramientas mediante el empleo de metodologías innovadoras (Area y Ribeiro, 2012).

4.4 STORYTELLING.

El storytelling nace del arte de contar historias, en las que se tiene en cuenta las emociones y los intereses del alumnado, siendo capaz de transmitir a los estudiantes todo lo que quiere expresar la narración que se trabaja, de tal forma que estos la sientan como propia al internalizar los contenidos que se abordan en la historia (Steinbeck, 2002).

4.4.1 ¿QUÉ ES EL STORYTELLING?

La llegada de las TICs a los centros docentes ha dado paso a nuevas prácticas educativas, que se ubican dentro de las ya mencionadas metodologías de carácter innovador, tales como el storytelling. Este es definido como una estrategia didáctica que se centra en la narración de relatos y cuya finalidad es promover el aprendizaje mediante el empleo de las emociones y las experiencias propias y ajenas (Gutiérrez Martínez, 2017).

Según Rosales (2011), Doctor en Educación por la Universidad de Alicante, el empleo del storytelling en las aulas docentes permite conseguir una mayor motivación en el aprendizaje del alumnado, incrementando considerablemente la creatividad de estos y entrenando de forma directa su competencia digital. Esta narración, interpretación o bien dramatización que se lleva a cabo en los centros educativos, debe caracterizarse por ser sencilla y poseer puntos de interés en el alumnado, permitiendo que estos desarrollen una motivación.

Por otro lado, el storytelling lleva a cabo el empleo de múltiples técnicas relacionadas con el relato tradicional que permite a los estudiantes construir historias que conectan con sus emociones, pero que, a la vez, consiguen lograr la consecución de los objetivos académicos y curriculares establecidos por la legislación pertinente (Herrero, 2019). Por ello, el objetivo, tal y como subraya Rosales (2011), es conseguir crear historias que emocionen y fomenten el aprendizaje dentro del marco educativo mediante el trabajo de la competencia digital.

Rosales (2011) destaca cómo este tipo de recurso posee diferentes aplicaciones en las aulas educativas, desde explicar una historia para que el alumnado trabaje la escucha activa o bien entender temáticas que posean una mayor complejidad.

4.4.2 FASES DEL STORYTELLING.

El storytelling no se centra única y exclusivamente en el instante en el que el docente cuenta la historia y los alumnos escuchan esta, ya que detrás de esto se encuentra una elaboración de múltiples actividades que permiten a los estudiantes ser conscientes de lo que se está trabajando y reforzar los conocimientos. En esta línea, Phillips (1993) entiende que:

“Las actividades deben ser lo suficientemente simples para que los niños entiendan lo que se espera de ellos. La tarea debe estar dentro de sus capacidades: debe ser realizable, pero al mismo tiempo suficientemente estimulante para que se sienta satisfecho con su trabajo. Las actividades deben basarse en gran medida en la oralidad; de hecho, con niños muy pequeños, las actividades auditivas ocuparán una gran proporción del tiempo de clase. Las actividades escritas deben usarse con moderación con los niños más pequeños” (p.5).

Por su parte, Salaberri (2001) lleva a cabo una clasificación de las actividades en *“antes de contar la historia, durante la historia y después de la historia”*, *“before you tell, while you tell and after you tell”*.

En relación con esto Ellis & Brewster (1991) hacen diversos apuntes en lo que respecta a las actividades *“before you tell”*, ya que consideran que los docentes deben realizar con los alumnos una contextualización de los contenidos, conceptos y materiales que se van a abordar en la historia. De forma que, el alumnado se sienta preparado para una escucha activa y aprendizaje significativo a la hora de emplear el recurso.

Estas actividades pueden ser mapas que recojan el vocabulario principal que va a aparecer, dibujos, diccionario de palabras claves, lluvia de ideas de lo que se va a abordar en la narración, contextualización mediante juegos del tema a abordar, etc.

Salaberri (2001) también hace referencia por su parte a las actividades durante el cuento, es decir a las *“while you tell”* señalando la importancia que posee hacer partícipe a los estudiantes durante el desarrollo de la narración, de forma que este se sienta protagonista, en todo momento, de la actividad que se está realizando en el aula.

Algunas actividades que se pueden ejecutar en esta etapa del storytelling pueden ser preguntarles a los estudiantes su opinión respecto a la narración que se está realizando, cuestiones de sí o no, *“preguntas trampas”* de forma que sean conscientes de los errores, etc.

Para finalizar, los ejercicios post-storytelling o “*after you tell*” tienen como finalidad que los alumnos lleven a cabo una consolidación de los conocimientos previamente presentados mediante un aprendizaje significativo. Por ello, Salaberri (2001) apunta que se debe presentar ejercicios que contribuyan a ese afianzamiento de los conocimientos, tales como juego de roles, proyectos en grupo, etc.

4.4.3 ESTRATEGIAS DEL STORYTELLING

Tobias (2008) comenta que el alumnado presenta una gran predisposición por el recurso del storytelling. Esto ocurre, ya que las actividades que se desarrollan mediante su empleo se caracterizan por ser más dinámicas y participativas. Por ello, con el uso del storytelling se debe conseguir que los alumnos empaticen con las historias y las sientan reales, que estos perciban que puede ocurrir en el contexto sociocultural y educativo en el que se desenvuelven y conviven día tras día.

Los docentes deben conseguir que el storytelling que se está presentando en clase sea tan llamativo e interesante para los alumnos que estos consigan evadirse, centrándose en la historia y todas las actividades y aprendizajes que se encuentran relacionados con esta (Morgan & Rinvoluceri, 1983).

“Notarás una diferencia entre leer una historia y contarla. Sin un libro en sus manos, es libre de interactuar directamente con los niños y brindarles lo más preciado de todas las cosas, toda su atención” (Tobias, 2008, p.4).

En todo momento, se debe intentar que la historia sea escuchada por todo el alumnado, de forma que estos lleven a cabo el aprendizaje significativo que se pretende con el empleo de este recurso. Por ello, los temas abordados deben encontrarse relacionados con los intereses de los estudiantes (Steinbeck, 2002).

Por otro lado, para emplear correctamente este recurso y que los alumnos hagan un uso eficaz de este se debe utilizar una serie de estrategias que permitan que estos lleven a cabo un aprendizaje y consecución de los objetivos que se plantean inicialmente (Tobias, 2008).

Algunas de las estrategias que se pueden emplear son: uso de mapas conceptuales que permitan memorizar a los alumnos aquellos aspectos de la historia que les causa más problemas, esquemas de los acontecimientos más relevantes en la narración, poner imágenes a los personajes y lugares donde se desarrolla la historia, de forma que los estudiantes puedan introducirse de lleno en la actividad, etc. (Herrero, 2019).

Por otro lado, los docentes deben hacer uso de posturas corporales correctas, moverse por el espacio, mantener un contacto visual con el alumnado, poner énfasis en aquellos datos que consideramos importantes, modular el tono de voz, hacer un uso correcto de los silencios, etc. Pueden tener consecuencias positivas importantes (Morgan & Rinvolucrí, 1983) que permitan desarrollar dicho recurso de forma satisfactoria. Por ello, y como señala Harmer (1998) el empleo del storytelling en las aulas permite aprovecharse de todos los elementos paralingüísticos que se observan en los contextos educativos.

Los docentes no deben olvidarse de elegir un tema correcto y adecuado tanto a los intereses del alumnado, como a los del profesorado, ya que esto repercutirá de forma directa en la narración y el énfasis empleado durante esta. La narración ha de ser atractiva y los materiales empleados dinámicos y participativos, de forma que los estudiantes desarrollen una motivación que le permita llevar a cabo un aprendizaje significativo (Steinbeck, 2002).

4.4.4 BENEFICIOS EDUCATIVOS DEL STORYTELLING.

La implementación del storytelling en el ámbito educativo resulta muy positiva para los estudiantes, ya que, según Herrero (2019) la puesta en práctica de este recurso *“les ofrece a los alumnos herramientas para la resolución de conflictos y favorece un mayor nivel de conciencia y autoconocimiento”*. Por ello, durante el I Symposium Internacional de Innovación Educativa esta afirma que *“inculcar en los niños valores y principios con el apoyo de ejemplos claros, en este caso las historias, les ayuda a entender mejor el comportamiento, convirtiéndose en una herramienta pedagógica muy útil”*.

Herrero (2019) también destaca otros beneficios acerca del uso del storytelling, tales como que mejoran la comprensión del alumnado y su capacidad de percepción, ya que se van construyendo ideas claras acerca de la narración presentada. Por otro lado, también resalta como su uso en las aulas mejora la capacidad de análisis del alumnado respecto a los sucesos que ocurren en sus contextos sociales y culturales, aumentando la creatividad de estos y fomentando un enriquecimiento de las competencias lingüísticas en diversos idiomas diferentes al materno, como por ejemplo el inglés.

En el libro “*Storytelling handbook*” se puede observar cómo se mencionan otros beneficios respecto al empleo de este recurso:

- *Las historias son motivadoras y divertidas; crean un profundo interés y un deseo de seguir aprendiendo.*
- *Escuchar historias es una experiencia social compartida; provoca una respuesta compartida de risa, tristeza, emoción y participación.*
- *Las historias ejercitan la imaginación; los niños pueden involucrarse personalmente en una historia a medida que se identifican con los personajes y tratan de interpretar la narración y las ilustraciones.*
- *Los cuentos son una herramienta útil para vincular la fantasía y la imaginación con el mundo real del niño; proporcionan una manera de permitir que los niños den sentido a su vida cotidiana.*
- *Escuchar cuentos le permite al maestro introducir o revisar nuevo vocabulario y estructuras de oraciones al exponer a los niños al lenguaje.*
- *Los cuentos ayudan a los estudiantes de todos los niveles a entender la literatura, llevan mensajes ideológicos.*

(Ellis & Brewster, 1991, sp).

La utilización de dicho recurso didáctico en los centros educativos va a permitir desarrollar y trabajar múltiples aspectos con el alumnado, aumentando su motivación por aprendizaje, así como la creatividad o la participación entre otras Salaberri (2001).

El storytelling y su aplicación en la sociedad mediante el empleo de las tecnologías permite desarrollar una herramienta tecnológica muy versátil en la que se pueden combinar multitud de formatos, tales como imágenes, textos, elementos interactivos, vídeos, audios... El empleo de las TICs con esta metodología innovadora permite llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje que se caracteriza por ser participativo y bidireccional. Aunque lo más destacable del storytelling y el empleo de las tecnologías es que cualquier persona puede usarlas para llevar a cabo la creación de contenidos o realizar la asimilación de conceptos.

(De la Peña, 2022).

El “*storytelling digital*” aparece gracias a Joe Lambert, precursor y fundador de “*The Digital Storytelling Workshop*”, un proyecto dedicado a la transmisión de múltiples historias digitales para el alumnado (De la Peña 2022). Se debe destacar que el “*storytelling digital*” siempre resulta útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje cuando existe por parte del profesorado una intención de presentar un contenido, a través del uso de las nuevas tecnologías, captando la atención del alumnado y consiguiendo que estos sientan como la historia se asemeja a sus experiencias propias (Blazer, 2015). En la educación actual esta herramienta posee un papel fundamental, ya que permite potenciar múltiples habilidades y competencias, entre ellas, la digital, en los estudiantes que trabajan con ella (Terol, 2022).

El uso de esta herramienta permite despertar en los alumnos multitud de emociones, haciendo que desarrollen una motivación intrínseca, que les permita realizar un aprendizaje caracterizado por el interés. Además, el empleo de las nuevas tecnologías y el storytelling, permite desarrollar en los alumnos la creatividad y la adquisición de diversos conocimientos, que, enseñados de una forma tradicional, se caracterizarían por la complejidad (Blazer, 2015).

Según Terol (2022), con la utilización de este recurso, evitamos que los alumnos vean diversos contenidos, tales como los que se pueden encontrar en Ciencias Sociales, como algo teórico y denso, transformándolos en historias sencillas y divertidas que se acercan a la realidad de los estudiantes. Por tanto, el empleo del “*storytelling digital*” permite realizar un proceso de enseñanza en el que se lleva a cabo un aprendizaje activo y significativo, en el que se desarrolla la competencia digital y la creatividad del alumnado, aprendiendo de forma dinámica y con historias que se acercan a los contextos sociales y culturales de estos, así como a sus experiencias propias.

5. METODOLOGÍA DEL TRABAJO DE FIN DE GRADO

La metodología empleada durante la realización de este Trabajo de Fin de Grado ha consistido en llevar a cabo una búsqueda bibliográfica de contenidos relacionados con el “*Storytelling*” en el ámbito de las Ciencias Sociales y su aplicación a las TICs con la finalidad de demostrar la importancia que posee en el proceso de enseñanza-aprendizaje que realizan los alumnos, ejecutándose una Propuesta de Intervención que permite la aplicación de dicho recurso docente en los centros educativos.

En primer lugar, se ha realizado una documentación acerca del tema abordado durante todo este trabajo que ha consistido en la lectura de múltiples artículos, documentos educativos, experiencias profesionales... Que han permitido obtener información contrastada acerca de los contenidos que se plantean. Dicha documentación se ha adquirido de múltiples fuentes tales como revistas educativas reconocidas, libros de bibliotecas escolares, artículos académicos, etc.

En segundo lugar, y una vez seleccionada la información, se ha procedido a llevar a cabo una redacción objetiva y estructurada de los contenidos elegidos que ha permitido realizar el marco teórico, que se puede observar en la primera parte de este trabajo. Este marco se caracteriza por presentar una relación lógica entre los diversos puntos que se pueden observar en él, permitiendo que la comprensión de lo que se quiere transmitir sea sencilla.

En lo que respecta a la Propuesta de Intervención y las sesiones que se pueden observar, cabe destacar que se han realizado de forma autónoma, basadas en experiencias de carácter propio y con un punto de referencia determinante, el centro escolar donde se han realizado las prácticas docentes. Para ello, se ha tomado como punto de partida un aula de dicho colegio y a partir de esta y en función de las necesidades que presentaba el alumnado, se han ido elaborando las sesiones pertinentes teniendo siempre como eje principal el storytelling, el trabajo de la competencia digital y el uso de las TICs.

Por ello, se puede observar cómo durante todo el Trabajo de Final de Grado se parte de una metodología que potencia el pensamiento racional y crítico empleando la revisión bibliográfica, y, por tanto, múltiples lecturas y análisis de libros, artículos científicos, investigaciones educativas... Que han permitido realizar un marco teórico y una Propuesta de Intervención que se encuentran en consonancia y presentan una enseñanza adecuada las necesidades formativas actuales, dejando atrás el, ya obsoleto, aprendizaje tradicional.

6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

6.1 INTRODUCCIÓN

El área de Ciencias Sociales, marco educativo en el cual se desarrollará esta Propuesta de Intervención, posee una finalidad centrada en el estudio de la historia que ha tenido lugar a lo largo del eje cronológico de España y que ha determinado las características del contexto social y cultural en el que los estudiantes se desarrollan y conviven de forma cotidiana.

La Propuesta de Intervención que se presenta, se denomina ***“LA EDAD CONTEMPORÁNEA A TRAVÉS DEL STORYTELLING”*** y aborda un conjunto de actividades con las que los alumnos se trasladan a la historia y al contexto sociocultural de la época, mediante el empleo de las TICs, permitiendo desarrollar en estos la competencia digital y teniendo como eje principal en el desarrollo de dicha propuesta el uso de un nuevo recurso educativo: el storytelling. Hay que destacar que esta serie de actividades que se plantean, se pueden enfocar bajo la influencia del aprendizaje transversal, ya que durante su práctica y desarrollo permitirán a los alumnos adquirir conocimientos pertenecientes a otras áreas.

En lo que respecta a los contenidos, se abordarán los que se encuentran localizados en el *Bloque 1 “Contenidos comunes”* y *“Bloque 4, “Huellas del tiempo”* para el tercer ciclo de Educación Primaria, atendiendo a la [Orden del 18 de enero de 2021 del Boletín Oficial de la Junta de Andalucía](#). En estos bloques se desarrollan los contenidos básicos de la etapa que permitirán al alumnado llevar a cabo aprendizajes posteriores con un mayor nivel de complejidad, en los cuáles se continuarán desarrollando las competencias y los contenidos trabajados en la Propuesta de Intervención.

Por otro lado, mediante la puesta en práctica de esta propuesta, los alumnos trabajarán aspectos tales como *la Guerra de la Independencia, la primera Constitución Española o la regencia de María Cristina*, entre otros, tomando conciencia de la importancia que poseen estos acontecimientos históricos en su día a día y realizando un proceso de enseñanza-aprendizaje que les ayuda a desarrollar dichos contenidos, aplicándolos a los contextos sociales y culturales en los que se desarrollan.

Se debe resaltar que los conceptos relacionados con la Edad Contemporánea que adquirirán con el desarrollo de esta Propuesta de Intervención permitirán a los alumnos la adquisición en el futuro de todo tipo de contenidos relacionados con la Historia de España, así como una contextualización de estos.

Por otro lado, realizar el proceso de enseñanza-aprendizaje de dichos contenidos mediante el empleo de las TICs permitirá desarrollar un contenido muy versátil adaptado a las características del contexto social y cultural en el que los alumnos conviven, al encontrarse presentes dichas herramientas, de forma constante, en su día a día (De la Peña, 2022). Además, el uso de las TICs contribuirá a que dicho proceso de aprendizaje se caracterice por ser bidireccional y participativo, desarrollando en el alumnado una motivación intrínseca que los animará a aprender de forma autónoma.

Cabe resaltar que posee una gran importancia que el eje principal de la Propuesta de Intervención sea el empleo del storytelling para la transmisión de contenidos al alumnado, ya que permitirá que dichos conceptos, en este caso de carácter histórico y teórico, en ocasiones difíciles para asimilar por estos debido a la densidad que poseen, se transfieran a los estudiantes sin problema, ya que se aprenden mediante la creación y transmisión de historias digitales, lo que consigue desarrollar en el alumnado interés y motivación (Terol, 2022).

Como comenta Blazer (2015) para que la Propuesta de Intervención que se presenta tenga éxito y el empleo del storytelling sea eficaz, debe existir por parte del profesorado que imparte dicha propuesta una intención de presentar los contenidos mediante el empleo de las TICs, de forma que se capte la atención de los alumnos y vivan la historia, que explican y aprenden mediante el uso del storytelling, lo más cercana posible, sintiendo que esta se asemeja a sus intereses y experiencias propias.

Según Terol (2022), con la utilización de este recurso, evitamos que los alumnos vean diversos contenidos pertenecientes a las Ciencias Sociales, y en concreto la Edad Contemporánea, como algo teórico y denso, transformándolo en historias sencillas y divertidas que se acercan a la realidad de los estudiantes y que permiten desarrollar su creatividad. Por tanto, el empleo del storytelling en esta propuesta que se presenta permite que los alumnos lleven a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje participativo y creativo en el que se realiza una transmisión de los contenidos de forma significativa, acercándose a los contextos sociales y culturales del alumnado.

6.2 JUSTIFICACIÓN

La Propuesta de Intervención educativa que se presenta en este Trabajo de Final de Grado se encuentra destinada al empleo del storytelling y las TICs, en el área de Ciencias Sociales entre niños de 11 y 12 años del colegio concertado *La Salle-La Purísima*, Sevilla.

La razón principal de la realización de esta propuesta parte de la necesidad de la introducción de las TICs en las aulas docentes y en los procesos educativos dejando de lado la enseñanza tradicional y adecuando el proceso de aprendizaje al contexto social y cultural en el que se desarrollan los alumnos del centro en la actualidad. El problema principal de la introducción de metodologías innovadoras en las que se trabajan la competencia digital y otros aspectos de la era tecnológica en los centros educativos, parte de la escasa adaptación que existe de los procesos metodológicos a las necesidades socioculturales y tecnológicas que se presentan en la actualidad, consiguiendo con ello, que los procesos educativos carezcan de motivación para el alumnado al no adecuarse a los intereses de estos y pasando a ser la formación de los estudiantes una obligación y no un proceso en el que aprender de forma significativa y autónoma.

La presencia de materiales didácticos tecnológicos en las propuestas educativas es uno de los principales problemas que se presentan para poder adaptar los procesos de enseñanza al contexto actual del alumnado, ya que las unidades didácticas carecen de propuestas TICs que permitan a los estudiantes realizar diversas actividades digitalizadas, adecuándose a la sociedad tecnológica actual.

La dificultad que se presenta ante la falta de digitalización en los centros docentes es sumamente amplia, por lo que con esta Propuesta de Intervención se delimita el problema planteando el uso del storytelling en el ámbito de las Ciencias Sociales, al ser una de las áreas en las que los alumnos presentan menos motivación debido a la densidad y la estructura de los contenidos que en esta se presentan.

La importancia de esta propuesta radica en la necesidad de realizar un cambio en las unidades didácticas formativas que se llevan a cabo en los centros educativos, mostrando que partir de las necesidades sociales y los intereses de los alumnos, puede convertir un proceso de enseñanza en un acto gratificante, donde los estudiantes aprenden de forma significativa, gracias al empleo de las TICs, haciendo siempre un buen uso de estas, y adecuándose a la época social y educativa en la que se desarrollan, así como a la alfabetización digital a la que se han encontrado expuestos desde pequeños.

Por ello, con el planteamiento de las diversas sesiones que se pueden observar en esta propuesta se pretende que el alumnado desarrolle una motivación intrínseca que le permita trabajar de forma significativa diversos contenidos y competencias del área de las Ciencias Sociales, adecuándose a sus intereses y necesidades sociales, culturales y educativas y realizando un trabajo cooperativo con el resto de los compañeros que favorezca las relaciones afectivas del aula y el buen clima de esta.

6.3 CONTEXTUALIZACIÓN

Con respecto al grupo-clase en el que se va a desarrollar, será en el **3º ciclo de Educación Primaria**, en concreto con el alumnado perteneciente al **curso 6º de primaria** del centro **C.D.P La Salle - La Purísima, Sevilla**. Por ello, la Propuesta de Intervención que se presenta se encuentra dirigida a los alumnos que conforman la única línea existente de este curso, la cual se encuentra constituida por un total de 25 estudiantes.

Como se verá a continuación, en el caso particular de esta clase, el profesorado debe trabajar desde la flexibilidad, la empatía y la adaptabilidad, para poder enfocar el proceso de enseñanza-aprendizaje del alumnado a las necesidades de los niños que conforman el aula.

Entre los alumnos, encontramos un niño con *Trastorno de Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH)*, por lo que los docentes deberán intervenir de forma eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje que se lleva a cabo, partiendo de las características que el alumno presenta y que influyen en su aprendizaje. Este estudiante se encuentra curricularmente al mismo nivel que el resto de los compañeros, por lo que las adaptaciones que realice el profesorado no se considerarán significativas, ya que no se modificarán elementos básicos del currículum.

Los docentes deben asegurarse de que los recursos planteados resulten interesantes para el alumnado, permitiendo que estos desarrollen una motivación que les permita trabajar aspectos tales como la conducta, la atención, la organización, la planificación, las emociones, el autocontrol, etc.

Focalizando la atención en el alumnado con TDAH, durante el proceso de enseñanza-aprendizaje que este realiza, los docentes deben llevar a cabo un control más exhaustivo que les permita observar si este se está realizando correctamente. Por ello, se empleará una serie de apoyos que favorezcan el aprendizaje del alumnado.

Por último, en lo que respecta a la visión general de clase, se puede observar cómo nos encontramos ante un grupo trabajador e implicado en el proceso de aprendizaje. En general, los estudiantes consiguen buenos resultados en las diferentes áreas a excepción del ámbito matemático en el que algunos alumnos presentan dificultades.

6.4 INFORMACIÓN CURRICULAR

Esta Propuesta de Intervención permite trabajar competencias claves tales como la competencia social y cívica (CSC), la competencia aprender a aprender (CAA), la competencia del sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor (SIEP), la competencia lingüística (CCL) y la competencia digital (CD). Todas ellas desde una perspectiva transversal que permite al alumnado conseguir una formación personalizada, de manera que se atienda a sus características, encaminando dicho proceso de enseñanza hacia el aprendizaje significativo (González Lucini, 1993).

A continuación, se muestra una tabla en la que se abordan los objetivos del área y las competencias claves que se trabajan atendiendo a la [Orden del 18 de enero de 2021 del Boletín Oficial de la Junta de Andalucía.](#)

OBJETIVOS DEL ÁREA	COMPETENCIAS CLAVE
<p>O.CS.1. Desarrollar hábitos que favorezcan o potencien el uso de estrategias para el trabajo individual y de grupo de forma cooperativa, en contextos próximos, presentando una actitud responsable, de esfuerzo y constancia, de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en la construcción del conocimiento y espíritu emprendedor, con la finalidad de planificar y gestionar proyectos relacionados con la vida cotidiana</p>	<p>CAA, CSC, SIEP</p>
<p>O.CS.2 Iniciarse en el conocimiento y puesta en práctica de las estrategias para la información y la comunicación, desarrollando estrategias de tratamiento de la información para la puesta en práctica de las competencias implícitas en el desempeño de tareas cotidianas, mediante diferentes métodos, fuentes y textos.</p>	<p>CAA, CSC, SIEP, CD</p>
<p>O.CS.9 Descubrir y construir la propia identidad histórica, social y cultural a través de hechos relevantes de la historia de Andalucía y España en los diferentes periodos y etapas históricas: Prehistórica, Clásica y Medieval, de los Descubrimientos, del desarrollo industrial y del mundo contemporáneo, situándolos en el contexto en el que se han producido y describiendo las principales características de cada época.</p>	<p>CAA, CSC, SIEP, CD, CCL</p>

En esta tabla se pueden observar los contenidos, los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje que se desarrollan en la Propuesta de Intervención atendiendo a la [Orden del 18 de enero de 2021 del Boletín Oficial de la Junta de Andalucía.](#)

CONTENIDOS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE
BLOQUE 1. CONTENIDOS COMUNES		
<p>1.2. Recogida de información del tema a tratar, utilizando diferentes fuentes (directas e indirectas). CS.03.01</p> <p>1.4. Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida mediante diferentes métodos y fuentes.</p> <p>1.6. Comprensión del vocabulario correspondiente a cada bloque de contenidos con la ayuda de diccionarios, enciclopedias, Internet. CS.03.01.</p> <p>1.8. Estrategias para el desarrollo de la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia en el estudio (asistencia y puntualidad, entrega puntual de los trabajos, organización de su tiempo y sus materiales, respeto hacia el estudio y el trabajo de otras personas, sin plagio ni copia, uso de la agenda y del portfolio...). CS.03.01., CS.03.02.</p> <p>1.10. Uso y utilización correcta de diversos materiales con los que se trabajan. CS.03.01., CS.03.02.</p> <p>1.11. Planificación y gestión de proyectos con el fin de alcanzar objetivos. Iniciativa emprendedora (toma de decisiones, confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad y espíritu innovador).</p>	<p>CS.03.01. Interpretar, comunicar y confrontar la información concreta y relevante, así como las conclusiones obtenidas sobre hechos o fenómenos previamente delimitados, a través de la consulta y contraste de diferentes fuentes (directas e indirectas) y mostrar interés por conocer y comprender la realidad de su entorno. CD, CCL, SIEP, CAA.</p>	<p>CS.03.01.01. Busca, selecciona y organiza información concreta y relevante, la analiza, obtiene conclusiones, reflexiona acerca del proceso seguido y lo comunica oralmente y/o por escrito.</p> <p>CS.03.01.02. Analiza informaciones relacionadas con el área y maneja imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes y las tecnologías de la información y la comunicación</p>

<p>CS.03.02.</p>		
<p>1.3. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar y seleccionar información y presentar conclusiones. CS.03.02.</p> <p>1.8. Estrategias para el desarrollo de la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia en el estudio (asistencia y puntualidad, entrega puntual de los trabajos, organización de su tiempo y sus materiales, respeto hacia el estudio y el trabajo de otras personas, sin plagio ni copia, uso de la agenda y del porfolio...). CS.03.01., CS.03.02.</p> <p>1.10. Uso y utilización correcta de diversos materiales con los que se trabajan. CS.03.01., CS.03.02.</p> <p>1.11. Planificación y gestión de proyectos con el fin de alcanzar objetivos. Iniciativa emprendedora (toma de decisiones, confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad y espíritu innovador). CS.03.02.</p>	<p>CS.03.02. Desarrollar actitudes responsables y hábitos de estudio que remarquen la capacidad de esfuerzo personal y dinamizar estrategias que favorezcan la creatividad y el juicio crítico, todo ello, a través trabajos y presentaciones a nivel individual y cooperativo que supongan búsqueda, selección y organización de información de textos de carácter social, geográfico o histórico, la exposición de ideas y propuestas creativas e innovadoras que promuevan un espíritu emprendedor. CAA, CSC, SIEP.</p>	<p>CS.03.01.02. Analiza informaciones relacionadas con el área y maneja imágenes, tablas, gráficos, esquemas, resúmenes y las tecnologías de la información y la comunicación.</p> <p>CS.03.02.01. Utiliza las tecnologías de la información y la comunicación (Internet, blogs, redes sociales...) para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados.</p> <p>CS.03.02.02. Realiza las tareas encomendadas y presenta los trabajos de manera ordenada, clara y limpia.</p> <p>CS.03.02.03. Utiliza con rigor y precisión el vocabulario adquirido para elaborar trabajos con la terminología adecuada a los temas tratados.</p> <p>CS.03.02.04. Expone oralmente, de forma clara y ordenada, contenidos relacionados con el área, que manifiesten la comprensión de textos orales y/o escritos.</p> <p>CS.03.02.05. Realiza trabajos y presentaciones a nivel individual y grupal que suponen la búsqueda, selección y organización de textos de carácter geográfico, social e histórico.</p> <p>CS.03.02.06. Utiliza estrategias para realizar trabajos de forma individual y en equipo, y muestra habilidades para la resolución pacífica de conflictos.</p>

		<p>CS.03.02.07. Participa en actividades de grupo adoptando un comportamiento responsable, constructivo y solidario y respeta los principios básicos del funcionamiento democrático.</p> <p>CS.03.02.08. Muestra actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad en el aprendizaje y espíritu emprendedor que le hacen activo ante las circunstancias que le rodean.</p> <p>CS.03.02.09. Manifiesta autonomía en la planificación y ejecución de acciones y tareas y tiene iniciativa en la toma de decisiones.</p> <p>CS.03.02.10. Desarrolla actitudes de cooperación y de trabajo en equipo, valora las ideas ajenas y reacciona con intuición, apertura y flexibilidad ante ellas.</p> <p>CS.03.02.11. Planifica trabajos en grupo, coordina equipos, toma decisiones y acepta responsabilidades.</p>
1.4. Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida mediante diferentes métodos y fuentes. CS.03.01.		
BLOQUE 4. LAS HUELLAS DEL TIEMPO		
4.3. España en la Edad Contemporánea: el siglo XIX. La Guerra de la Independencia y la labor de las Cortes de Cádiz (1808-1813). La evolución política: desde	CS.03.12. Explicar de forma individual y en grupo, las características de cada tiempo histórico para adquirir una perspectiva	CS.03.12.01. Usa diferentes técnicas para localizar en el tiempo y en el espacio hechos del pasado, percibiendo la duración, la simultaneidad y las relaciones

<p>el reinado de Fernando VII hasta la regencia de María Cristina (1814-1902). Las transformaciones económicas y sociales del siglo XIX.</p> <p>CS.03.12.</p>	<p>global de su evolución: ordenando y localizando en el tiempo y en el espacio, los acontecimientos históricos más relevantes de la historia de Andalucía y España, señalando diferentes aspectos relacionados con la forma de vida, los acontecimientos y las manifestaciones históricas, artísticas y culturales y describiendo su influencia en los valores y datos de la sociedad española y andaluza actual, utilizando diferentes soportes.</p> <p>CCL, CD, CSC, CAA.</p>	<p>entre los acontecimientos.</p> <p>CS.03.12.02. Sitúa en una línea del tiempo las etapas históricas más importantes de las distintas edades de la historia en España.</p> <p>CS.03.12.03. Identifica y localiza en el tiempo y en el espacio los hechos fundamentales de la Historia de España describiendo las principales características de cada una de ellas.</p> <p>CS.03.12.04. Explica aspectos relacionados con la forma de vida y organización social de España de las distintas épocas históricas estudiadas.</p> <p>CS.03.12.07. Explicar los principales acontecimientos que se produjeron durante el siglo XIX Y XX y que determinan nuestra Historia Contemporánea.</p>
---	--	---

6.5 ELEMENTOS DE APRENDIZAJE.

En lo que respecta a los elementos de aprendizaje, se desarrollarán los objetivos didácticos generales que se trabajarán a lo largo de toda la Propuesta de Intervención planteada.

Los objetivos didácticos generales que se plantean con la puesta en práctica de esta Propuesta de Intervención son:

- ❖ Comprender la importancia del trabajo en equipo.
- ❖ Recoger información acerca de las Ciencias Sociales, en concreto de la Edad Contemporánea de España, empleando diferentes recursos tecnológicos.
- ❖ Desarrollar estrategias para organizar los contenidos referentes a la Edad Contemporánea en España.
- ❖ Comprender vocabulario específico de la Edad Contemporánea en España.

- ❖ Usar correctamente los materiales con los que se trabaja.
- ❖ Desarrollar la iniciativa emprendedora.
- ❖ Conocer los acontecimientos que ocurren en España durante la Edad Contemporánea.
- ❖ Desarrollar recursos para el fomento de la responsabilidad y el esfuerzo, tanto individual como grupal.

6.6 METODOLOGÍA DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

En esta Propuesta de Intervención se plantea una metodología que permite llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Ciencias Sociales accesible a todos los alumnos, teniendo en cuenta a aquellos que precisan de atención a la diversidad.

En todo momento, se emplean diferentes procedimientos que atienden a los diversos ritmos que puede presentar el alumnado, contribuyendo los docentes al desarrollo del pensamiento propio y crítico de estos, así como a la fomentación del trabajo en equipo. Cabe destacar, que durante el desarrollo de dicha propuesta se encuentra una metodología enfocada a la realización de múltiples actividades y participación de todos los alumnos que conforman el grupo-clase. A través de la ejecución de dichas actividades se pretende que el alumnado potencie el pensamiento racional y crítico, tanto en el ámbito individual como en el grupal, al trabajar un gran parte del tiempo de forma cooperativa.

Durante esta Propuesta de Intervención se plantea una metodología caracterizada por ser participativa y activa, partiendo de los intereses que presenta el alumnado, así como el trabajo individual y cooperativo, integrando referencias que forman parte de la vida cotidiana de los estudiantes y el entorno en el que estos se desarrollan.

Para que este proceso se realice de forma correcta, se parte de los conocimientos previos que los alumnos poseen, siendo los protagonistas durante la transmisión de contenidos, ya que se inicia el aprendizaje desde lo que estos saben o conocen, para trabajar así las ideas previas que poseen y facilitar la asimilación de contenidos.

En lo que respecta al docente, durante el transcurso de la Propuesta de Intervención, este tendrá un papel de guía, permitiendo que los alumnos desarrollen diversos métodos de aprendizaje, en función de las necesidades que presentan, con el fin de obtener los conocimientos establecidos. Por ello, el profesor debe adquirir un segundo plano en el desarrollo de las actividades, consiguiendo que los estudiantes alcancen los contenidos de forma autónoma.

Cabe destacar en este apartado, que los contenidos presentados durante la Propuesta de Intervención se ejemplificarán con aspectos y hechos que se puedan observar en el contexto social y académico cotidiano del alumnado, de forma que se consiga una correcta relación de los contenidos presentados al enlazarlos con experiencias y vivencias de carácter propio. Por ello, resulta importante atender a la vida cotidiana del alumnado, así como al entorno en el que se desenvuelve.

En todo momento, se debe tener en cuenta que la propuesta de aprendizaje que se lleva a cabo atiende a múltiples procesos de carácter cognitivo, ya que el alumnado mediante esta metodología debe ser capaz de emplear diversos procesos, como se puede observar en las actividades planteadas, tales como reflexionar, memorizar, analizar, gestionar el tiempo, etc. Siendo estas una herramienta para el desarrollo de todas ellas.

Centrándonos en las competencias claves, el profesorado se encargará de llevar a cabo dicha Propuesta de Intervención atendiendo a una metodología que proporcione al alumnado, en todo momento, un enfoque multidisciplinar, integrador y global del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Cabe destacar que durante la propuesta planteada el docente realizará una adaptación, en lo que respecta al ámbito emocional y cognitivo del alumnado. De forma que, en todo momento, se lleve a cabo un respeto psicoevolutivo de la etapa a la cual pertenece el estudiante, en este caso tercer ciclo de primaria.

Por todo ello, la propuesta que se presenta se encuentra caracterizada por:

- Reconocer el rol que desempeña el docente (papel de guía del proceso de enseñanza-aprendizaje).
- Respetar los ritmos y los estilos de aprendizaje que posee el alumnado.
- Mostrar respeto ante las inquietudes y curiosidades que pueda presentar el alumnado durante el transcurso de la unidad.
- Realizar una adaptación cognitiva y emocional de los contenidos.
- Ejecutar un proceso de enseñanza basado en el aprendizaje individual y en equipo.

En lo que respecta a los agrupamientos de las actividades, estas irán variando en función del ejercicio planteado, adaptándose a las necesidades que se observan por parte de los alumnos en cada una de ellas y evitando que sean monótonas para los estudiantes.

En esta Propuesta de Intervención se trabaja atendiendo a dos agrupaciones. En primer lugar, se realizarán actividades con carácter individual, es decir el alumnado trabajará solo, respetando en todo momento sus turnos de aprendizaje y su nivel de competencia. De esta forma, se conseguirá favorecer la autonomía y la confianza propia del alumnado. Por otro lado, también se trabaja por pequeños grupos (5 personas), favoreciendo la comunicación entre iguales y desarrollando aspectos tales como, la cooperación, la colaboración, la tolerancia, el respeto, etc.

Por todo ello, se debe tratar de que durante la puesta en práctica de la Propuesta de Intervención los alumnos lleguen a asimilar los contenidos que tienen que trabajar, de forma que estos adquieran un interés por el conocimiento educativo, estimulando en ellos actitudes positivas y que favorezcan a aspectos del aprendizaje tales como la curiosidad, la creatividad o la autonomía, permitiendo desencadenar un proceso que tenga como consecuencia directa la construcción de nuevos conocimientos.

6.7 TEMPORALIZACIÓN Y SECUENCIACIÓN

La temporalización de esta Unidad Didáctica se encuentra planteada para su puesta en práctica durante el transcurso del **3º trimestre**, ya que se observa cómo los contenidos que se trabajan en esta necesitan determinados conocimientos previos que se aprenderán durante el desarrollo del 1º y 2º trimestre en la asignatura de Ciencias Sociales. De esta manera, los alumnos podrán adentrarse de lleno en la temática planteada y ponerse en el papel de los diversos escenarios y personajes que tienen lugar en las diferentes actividades que se van a realizar.

A continuación, se muestra un calendario del tercer trimestre que permitirá llevar a cabo la temporalización de la Propuesta de Intervención planteada.

ABRIL 2022						
L	M	Mi	J	V	S	D
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	

 Vacaciones Semana Santa

MAYO 2022						
L	M	Mi	J	V	S	D
						1
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					

 1 Día del Trabajo
Fiesta que pasa al día 2

JUNIO 2022						
L	M	Mi	J	V	S	D
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30			

 24 Fin días lectivos

En lo referente a los días lectivos en los que se imparte la asignatura, se observa cómo se llevan a cabo dos sesiones semanales, los martes y los jueves, con una duración de una hora cada una de ellas, resultando un total de 2 horas semanales.

Las sesiones que se van a presentar tienen una duración total de trece clases con una duración de una hora cada una de ellas y una temporalización de un mes y medio aproximadamente, al realizarse dos sesiones a la semana.

A continuación, se muestra el horario de clase de los alumnos, en el que se observa la distribución semanal de la asignatura.

	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
9:00 - 10:00	MATES	LENGUA	MATES	LENGUA	MATES
10:00 - 11:00	LENGUA	MATES	LENGUA	MATES	LENGUA
11:00 - 12:00	RELIGIÓN/ VSC	CIENCIAS SOCIALES	E. FÍSICA	E. FÍSICA	INGLÉS
12:00 - 12:30	RECREO				
12:30 - 13:00	CIENCIAS NATURALES	ARTÍSTICA	INGLÉS	RELIGIÓN/ VSC	CIENCIAS NATURALES
13:00 - 14:00	INGLÉS	FRANCÉS	EDUCACIÓN FÍSICA	CIENCIAS SOCIALES	FRANCÉS

6.8 ADAPTACIONES GENERALES ALUMNADO TDAH

El alumno con TDAH durante el proceso de enseñanza-aprendizaje tendrá un control más exhaustivo por parte de los docentes que les permita observar si este se está llevando a cabo correctamente la adquisición de los contenidos. Por ello, se emplean una serie de apoyos que favorecen el aprendizaje del alumnado.

En primer lugar, y si es necesario, se realiza un apoyo físico, es decir, si el niño lo requiere, el docente acompañará a este durante la realización de las diversas tareas planteadas en la propuesta ejecutándolas con él.

Por otro lado, se proporciona un apoyo verbal durante la explicación de las diversas actividades, en el que se emplean instrucciones sencillas y breves. Hay que destacar, que esta explicación puede ir acompañada de movimientos gestuales o físicos que contribuyan a que el alumno entienda lo que se explica.

Además, durante la exposición de la actividad que se desarrolla se debe situar al alumno cerca del docente, de forma que se encuentre prestando atención a las explicaciones y pautas que este da y en ningún momento “pierda el hilo” de la explicación. Cabe destacar que se emplearán reforzadores positivos ante una conducta que se quiere fomentar y que permita que el alumno se sienta una parte fundamental en el aprendizaje que se está llevando a cabo.

Por último, los docentes deben asegurarse de que los recursos planteados resulten interesantes para el estudiante, permitiendo que este desarrolle una motivación intrínseca que le ayude a realizar un aprendizaje significativo y a trabajar aspectos tales como la conducta, la atención, la organización, la planificación, las emociones, el autocontrol, etc.

6.9 SESIONES

En la Propuesta de Intervención que se presenta se realizan un total de trece sesiones que se encuentran divididas en tres momentos (Salaberri 2001):

- Actividades before you tell
- Actividades while you tell
- Actividades after you tell

SESIONES BEFORE YOU TELL

En estas sesiones se realizará con el alumnado una contextualización de la Edad Contemporánea en España, mostrándoles los contenidos, conceptos y materiales que se van a emplear para el aprendizaje. De esta forma, se consigue que los alumnos realicen una escucha activa y lleven a cabo un aprendizaje significativo.

LA EDAD CONTEMPORÁNEA A TRAVÉS DEL STORYTELLING

Nº DE LA SESIÓN: 1	FECHA: Abril	CURSO: Tercer ciclo: 6º E. Primaria.	Nº DE ALUMNOS: 24 alumnos y 1 alumno con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad).	ROL: Profesorado.
<p>➤ OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA SESIÓN: Los objetivos específicos que encontramos durante esta sesión son:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Comprender los distintos acontecimientos que se produjeron en España hasta la Época de Isabel II. → Conocer cómo se produjo la Guerra de la Independencia. → Reconocer la importancia que tuvo la Constitución de 1812. → Descubrir qué ocurrió durante el reinado de Fernando VII. → Comprender cómo llegó Isabel II al trono de España. → Conocer qué ocurrió en la época de Isabel II. → Reconocer quiénes se enfrentaron en la época de Isabel II. 				
<p>➤ CONTENIDOS: Los contenidos que se abordarán durante esta sesión serán los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> → 1.4. Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida mediante diferentes métodos y fuentes. → 1.6. Comprensión del vocabulario correspondiente a cada bloque de contenidos con la ayuda de diccionarios, enciclopedias, Internet. CS.03.01. → 1.10. Uso y utilización correcta de diversos materiales con los que se trabajan. CS.03.01., CS.03.02. → 4.3. España en la Edad Contemporánea: el siglo XIX. La Guerra de la Independencia y la labor de las Cortes de Cádiz (1808-1813). La evolución política: desde el reinado de Fernando VII hasta la regencia de María Cristina (1814-1902). Las transformaciones económicas y sociales del siglo XIX. CS.03.12. 				
<p>➤ AGRUPACIÓN DEL ALUMNADO: Para el desarrollo de esta sesión los alumnos trabajarán de forma individual, ubicándose en la clase de uno en uno, formando cinco filas constituidas por cinco alumnos cada una de ellas.</p>				

➤ **MATERIALES:** Los materiales que se van a emplear durante el transcurso de la sesión serán:

- Pizarra digital.
- Ordenador del profesor.

➤ **INSTALACIONES:** La sesión se llevará a cabo íntegramente en el aula determinada para los alumnos que desarrollan la Propuesta de Intervención.

PARTES DE LA SESIÓN	TIEMPO
<p>En esta primera sesión, el alumnado realizará una contextualización de los contenidos de la Edad Contemporánea que se van a emplear durante en el transcurso de la Propuesta de Intervención.</p> <p>Para ello, se les mostrará la siguiente presentación interactiva que se proyectará en la pizarra digital de clase.</p> <p>https://view.genial.ly/627aac459b3244001139872a/presentation-presentacion-historia</p> <p>Esta presentación abordará los siguientes contenidos:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. La Guerra de Independencia 2. La Constitución de 1812 3. El Reinado de Fernando VII 4. La época de Isabel II 5. El final del siglo XIX 6. La Restauración 7. La Revolución Industrial 8. La sociedad <p>Durante el transcurso de esta sesión, los alumnos abordarán los cuatro primeros contenidos, llevando a cabo una comprensión de los conceptos planteados.</p>	<p>1 hora</p>

En lo que respecta a la presentación de los contenidos, los estudiantes deberán leer el Power Point en voz alta para toda la clase, interactuando con los distintos recursos que se encuentran en este.

- **ADAPTACIONES ALUMNO TDAH:** Para el alumno con TDAH que se puede encontrar en el aula se realizarán varias adaptaciones en esta sesión.

En primer lugar, se emplea con este el “*rodillo giratorio*” que consiste en un recurso que se pone en la parte delantera de cualquier silla y permite al alumnado con este trastorno desarrollar una mayor concentración. Por otro lado, también existe la opción de emplear “*una goma elástica*” que se trata de un material que se coloca de extremo a extremo de la silla y permite al alumno canalizar la hiperactividad.

En el caso de que el alumno continúe sin desarrollar concentración, se puede sustituir la silla tradicional de este, por un “*balón de pilates-yoga*” que permite el balanceo y el movimiento del cuerpo.

En lo que respecta a los materiales didácticos presentados, se realizará la presentación lo más visual posible para el alumno, de forma que se evite distracciones constantes. Por otro lado, se utilizarán los colores necesarios para resaltar aquellos contenidos importantes, de forma que el alumno no dirija su concentración a contenidos que carecen de importancia.

Respecto a la letra y la densidad de contenidos que puede poseer en algunas ocasiones en el tema, el docente le entregará al alumno el siguiente esquema que deberá tener en la mesa durante la presentación, de forma que lo siga y no se pierda en ningún momento.

<https://view.genial.ly/628fbfe6ab22cf001113b89b/interactive-content-mapa-mental-educacion>

Por último, se atenderá a las adaptaciones generales que se explican al inicio de la Propuesta de Intervención, de forma que el alumnado desarrolle un proceso de enseñanza-aprendizaje productivo y efectivo.

LA EDAD CONTEMPORÁNEA A TRAVÉS DEL STORYTELLING					
Nº DE LA SESIÓN: 2	FECHA: Abril	CURSO: Tercer ciclo: 6º E. Primaria.	Nº DE ALUMNOS: 24 alumnos y 1 alumno con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad).	ROL: Profesorado.	
<p>➤ OBJETIVOS ESPECÍFICOS DE LA SESIÓN: Los objetivos específicos que encontramos durante esta sesión son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Comprender los distintos acontecimientos que se produjeron en España durante la Edad Contemporánea. ➔ Conocer qué ocurrió en la Restauración española. ➔ Descubrir cómo se produjo la Revolución Industrial ➔ Conocer quiénes conformaban la sociedad de la época 					
<p>➤ CONTENIDOS: Los contenidos que se abordarán durante esta sesión serán los siguientes:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ 1.4. Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida mediante diferentes métodos y fuentes. ➔ 1.6. Comprensión del vocabulario correspondiente a cada bloque de contenidos con la ayuda de diccionarios, enciclopedias, Internet. CS.03.01. ➔ 1.10. Uso y utilización correcta de diversos materiales con los que se trabajan. CS.03.01., CS.03.02. ➔ 4.3. España en la Edad Contemporánea: el siglo XIX. La Guerra de la Independencia y la labor de las Cortes de Cádiz (1808-1813). La evolución política: desde el reinado de Fernando VII hasta la regencia de María Cristina (1814-1902). Las transformaciones económicas y sociales del siglo XIX. CS.03.12. 					
<p>➤ AGRUPACIÓN DEL ALUMNADO: Para el desarrollo de esta sesión los alumnos trabajarán de forma individual, ubicándose en la clase de uno en uno, formando cinco filas constituidas por cinco alumnos cada una de ellas.</p>					
<p>➤ MATERIALES: Los materiales que se van a emplear durante el transcurso de la sesión serán:</p>					

- Pizarra digital.
- Ordenador del profesor.

➤ **INSTALACIONES:** La sesión se llevará a cabo íntegramente en el aula determinada para los alumnos que desarrollan la Propuesta de Intervención.

PARTES DE LA SESIÓN	TIEMPO
<p>En esta segunda sesión, el alumnado realizará una contextualización de los contenidos de la Edad Contemporánea que se van a emplear durante en el transcurso de la Propuesta de Intervención.</p> <p>Para ello, se les continuará proyectando la presentación interactiva que se podrá ver en la pizarra digital de clase.</p> <p>https://view.genial.ly/627aac459b3244001139872a/presentation-presentacion-historia</p> <p>Esta presentación abordará los siguientes contenidos que permitirán finalizar la contextualización:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. El final del siglo XIX 2. La Restauración 3. La Revolución Industrial 4. La sociedad <p>Por tanto, durante el transcurso de esta sesión, los alumnos abordarán los últimos cuatro contenidos del tema llevando a cabo una comprensión de los conceptos planteados.</p> <p>En lo que respecta a la presentación de los contenidos, los alumnos deberán leer el Power Point en voz alta para toda la clase, interactuando con los distintos recursos que se encuentran en este.</p>	<p>1 hora</p>

- **ADAPTACIONES ALUMNO CON TDAH:** Para el alumno con TDAH que se puede encontrar en el aula se realizarán varias adaptaciones en esta sesión.

En primer lugar, se empleará con este el “*rodillo giratorio*” que consiste en un recurso que se pone en la parte delantera de cualquier silla y permite al alumnado con este trastorno desarrollar una mayor concentración. Por otro lado, también se planteará la opción de emplear “*una goma elástica*” que se trata de un material que se coloca de extremo a extremo de la silla y permite al alumno canalizar la hiperactividad.

En el caso de que el alumno continúe sin desarrollar concentración, se puede sustituir la silla tradicional de este, por un “*balón de pilates-yoga*” que permite el balanceo y el movimiento del cuerpo.

En lo que respecta a los materiales didácticos presentados, se realizará la presentación lo más visual posible para el alumno, de forma que se evite distracciones constantes. Por otro lado, se emplearán los colores necesarios para resaltar aquellos contenidos importantes, de forma que el alumno no dirija su concentración a contenidos que carecen de importancia.

Respecto a la letra y la densidad de contenidos que puede poseer en algunas ocasiones en el tema, el docente le entregará al alumno el siguiente esquema que deberá tener en la mesa durante la presentación, de forma que lo siga y no se pierda en ningún momento.

<https://view.genial.ly/628fc5441a98760011cab587/interactive-content-copia-mapa-mental-primera-parte>

Por último, se atenderá a las adaptaciones generales que se explican al inicio de la Propuesta de Intervención, de forma que el alumnado desarrolle un proceso de enseñanza-aprendizaje productivo y efectivo.

SESIONES WHILE YOU TELL

En estas sesiones los alumnos serán los protagonistas del proceso de enseñanza-aprendizaje al realizar el storytelling de forma grupal, trabajando y desarrollando la competencia digital y empleando las TICs.

LA EDAD CONTEMPORÁNEA A TRAVÉS DEL STORYTELLING				
Nº DE LA SESIÓN: 3	FECHA: Abril	CURSO: Tercer ciclo: 6º E. Primaria.	Nº DE ALUMNOS: 24 alumnos y 1 alumno con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad).	ROL: Profesorado.
<p>➤ OBJETIVOS DE LA SESIÓN: Los objetivos específicos de esta sesión son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ Conocer qué es el storytelling. ➔ Comprender cómo emplear el storytelling con los contenidos relacionados con la Edad Contemporánea. ➔ Comprender la importancia del trabajo en grupo. ➔ Respetar a los compañeros. 				
<p>➤ CONTENIDOS: Los contenidos que se van a trabajar durante esta sesión son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ 1.4. Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida mediante diferentes métodos y fuentes. ➔ 1.6. Comprensión del vocabulario correspondiente a cada bloque de contenidos con la ayuda de diccionarios, enciclopedias, Internet. CS.03.01. ➔ 1.11. Planificación y gestión de proyectos con el fin de alcanzar objetivos. Iniciativa emprendedora (toma de decisiones, confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad y espíritu innovador). 				
<p>➤ AGRUPACIÓN DEL ALUMNADO: Para el desarrollo de esta sesión los alumnos trabajarán de forma individual, ubicándose en la clase de uno en uno, formando cinco filas constituidas por cinco alumnos cada una de ellas.</p>				
<p>➤ MATERIALES: Los materiales que se van a emplear durante el transcurso de la sesión serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital. - Ordenador del profesor. 				
<p>➤ INSTALACIONES: La sesión se llevará a cabo íntegramente en el aula determinada para los alumnos que desarrollan la Propuesta de Intervención.</p>				

- **ADAPTACIONES ALUMNADO CON TDAH:** Para el alumno con TDAH que se puede encontrar en el aula se realizará varias adaptaciones en esta sesión.

En primer lugar, se empleará con este el “*rodillo giratorio*”, durante la explicación teórica, que consiste en un recurso que se pone en la parte delantera de cualquier silla y permite al alumnado con este trastorno desarrollar una mayor concentración. Por otro lado, también se podrá usar la opción de emplear “*una goma elástica*” que se trata de un material que colocamos de extremo a extremo de la silla y permite al alumno canalizar la hiperactividad.

En el caso de que el alumno continúe sin desarrollar concentración, se puede sustituir la silla tradicional de este, por un “*balón de pilates-yoga*” que permite el balanceo y el movimiento del cuerpo.

En lo que respecta a los materiales didácticos presentados, se realizará la presentación lo más visual posible para el alumno, de forma que se evite distracciones constantes.

Por otro lado, se emplearán los colores necesarios para resaltar aquellos contenidos importantes, de forma que el alumno no dirija su concentración a contenidos que carecen de importancia.

Respecto a la letra y la densidad de contenidos que puede poseer en algunas ocasiones en el tema, el docente le entregará al alumno el siguiente esquema que deberá tener en la mesa durante la presentación, de forma que lo siga y no se pierda en ningún momento.

<https://view.genial.ly/629343f2ec21ab00193c7808/interactive-content-lista-pizarra>

Centrándonos en la formación de los grupos, se tratará de situar al alumnado con un equipo que se caracterice por poseer un entorno tranquilo y específico que favorezca a la concentración del estudiante y no incremente la hiperactividad de este.

Por último, se atenderá a las adaptaciones generales que se explican al inicio de la Propuesta de Intervención, de forma que el alumnado desarrolle un proceso de enseñanza-aprendizaje productivo.

LA EDAD CONTEMPORÁNEA A TRAVÉS DEL STORYTELLING

Nº DE LA SESIÓN: 4	FECHA: Abril	CURSO: Tercer ciclo: 6º E. Primaria.	Nº DE ALUMNOS: 24 alumnos y 1 alumno con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad).	ROL: Profesorado.
---------------------------	------------------------	---	--	-----------------------------

➤ **OBJETIVOS DE LA SESIÓN:** Los objetivos específicos de esta sesión son:

- Respetar los resultados obtenidos en el sorteo.
- Comprender la importancia del trabajo en grupo.
- Conocer las posibilidades que nos ofrece el storytelling en las Ciencias Sociales.
- Favorecer el trabajo en grupo.
- Fomentar la responsabilidad del alumnado.
- Promover la iniciativa de los estudiantes.
- Impulsar el trabajo multidisciplinar.
- Otorgar empoderamiento a cada uno de los miembros del equipo.
- Conseguir que los alumnos desarrollen una motivación intrínseca.

➤ **CONTENIDOS:** Los contenidos que se van a trabajar durante esta sesión son:

- 1.3. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar y seleccionar información y presentar conclusiones. CS.03.02.
- 1.4. Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida mediante diferentes métodos y fuentes.
- 1.6. Comprensión del vocabulario correspondiente a cada bloque de contenidos con la ayuda de diccionarios, enciclopedias, Internet. CS.03.01.
- 1.11. Planificación y gestión de proyectos con el fin de alcanzar objetivos. Iniciativa emprendedora (toma de decisiones, confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad y espíritu innovador).
- 4.3. España en la Edad Contemporánea: el siglo XIX. La Guerra de la Independencia y la labor de las Cortes de Cádiz (1808-1813). La evolución política: desde el reinado de Fernando VII hasta la regencia de María Cristina (1814-1902). Las transformaciones económicas y sociales del siglo XIX. CS.03.12.

en la sesión anterior se les muestra las diversas formas que hay para realizarlos.

Los alumnos se situarán por parejas o tríos en ordenadores dentro del grupo de cinco para poder trabajar y así preguntar todas las dudas que les surjan al docente.

- **ADAPTACIONES ALUMNADO CON TDAH:** Para el alumno con TDAH que se puede encontrar en el aula se realizará varias adaptaciones en esta sesión.

En primer lugar, se empleará con este el “*rodillo giratorio*”, durante la realización del trabajo, que consiste en un recurso que se pone en la parte delantera de cualquier silla y permite al alumnado con este trastorno desarrollar una mayor concentración. Por otro lado, también se tendrá la opción de emplear “*una goma elástica*” que se trata de un material que colocamos de extremo a extremo de la silla y permite al alumno canalizar la hiperactividad.

En el caso de que el alumno continúe sin desarrollar concentración, se podrá sustituir la silla tradicional de este, por un “*balón de pilates-yoga*” que permite el balanceo y el movimiento del cuerpo.

Centrándonos en el trabajo en grupo, se tratará de crear un entorno lo más favorable para el estudiante, de forma que su concentración se vea incrementada en todo momento.

Respecto a la posición de los integrantes del grupo, estos se podrán ubicar de la forma tradicional, es decir sentados en las mesas o las sillas o bien en el “*rincón de la calma*” donde los alumnos, y en especial el alumno con TDAH, se encontrará en un entorno que favorece a la concentración y disminuye las distracciones. Cabe destacar que este rincón se encontrará formado por cojines, mantas... Se ubicará al final de la clase en un rincón como indica su nombre.

Por último, se atenderá a las adaptaciones generales que se explican al inicio de la Propuesta de Intervención, de forma que el alumnado desarrolle un proceso de enseñanza-aprendizaje productivo.

LA EDAD CONTEMPORÁNEA A TRAVÉS DEL STORYTELLING

Nº DE LA SESIÓN: 5-7	FECHA: Mayo	CURSO: Tercer ciclo: 6º E. Primaria.	Nº DE ALUMNOS: 24 alumnos y 1 alumno con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad).	ROL: Profesorado.
-----------------------------	-----------------------	---	--	-----------------------------

➤ **OBJETIVOS DE LA SESIÓN:** Los objetivos específicos de estas sesiones son:

- Favorecer el trabajo en grupo.
- Conseguir la adquisición de conocimientos curriculares mediante el uso del storytelling.
- Tomar conciencia de las posibilidades que ofrece el storytelling.
- Cuidar los materiales con los que se trabaja.
- Fomentar la responsabilidad del alumnado.
- Promover la iniciativa de los estudiantes.
- Desarrollar la creatividad de los niños.
- Impulsar el trabajo multidisciplinar.
- Otorgar empoderamiento a cada uno de los miembros del equipo.
- Fomentar el uso de metodologías innovadoras en el aula.
- Conseguir que los alumnos desarrollen una motivación intrínseca.

➤ **CONTENIDOS:** Los contenidos que se van a trabajar durante esta sesión son:

- 1.3. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar y seleccionar información y presentar conclusiones. CS.03.02.
- 1.4. Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida mediante diferentes métodos y fuentes.
- 1.6. Comprensión del vocabulario correspondiente a cada bloque de contenidos con la ayuda de diccionarios, enciclopedias, Internet. CS.03.01.
- 1.11. Planificación y gestión de proyectos con el fin de alcanzar objetivos. Iniciativa emprendedora (toma de decisiones, confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad y espíritu innovador).
- 4.3. España en la Edad Contemporánea: el siglo XIX. La Guerra de la Independencia y la labor de las Cortes de Cádiz (1808-1813). La evolución política: desde el reinado de Fernando VII hasta la regencia de María Cristina (1814-1902). Las transformaciones económicas y sociales del siglo XIX. CS.03.12.

<p>➤ AGRUPACIÓN DEL ALUMNADO: Para el desarrollo de esta sesión los alumnos trabajarán de forma grupal con los equipos que se han establecido previamente.</p>	
<p>➤ MATERIALES: Los materiales que se van a emplear durante el transcurso de la sesión serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cámara de vídeo (1 por equipo, proporcionado por el centro). - Atrezzo que el alumnado vaya a emplear (pelucas, disfraces, maquillaje...). - Cartulinas, colores, etc. 	
<p>➤ INSTALACIONES: Los alumnos podrán hacer uso de todas las instalaciones del centro educativo, siempre que cuente con permiso del equipo docente para poder trabajar en ellas.</p>	
PARTES DE LA SESIÓN	TIEMPO
<p>En estas sesiones el alumnado se encargará de finalizar el guion de su storytelling y de comenzar a realizarlo partiendo del contenido que el docente le haya asignado previamente.</p> <p>Una vez finalizada estas tres sesiones, los estudiantes deben tener finalizadas todas las grabaciones de su storytelling.</p>	<p>1 hora por sesión (3 horas en total)</p>
<p>➤ ADAPTACIONES ALUMNADO CON TDAH: Las adaptaciones que se llevarán a cabo para el alumnado con TDAH en estas sesiones de la Propuesta de Intervención, se basarán en la creación de entornos específicos en los que el alumno pueda realizar las grabaciones sin disipar su concentración.</p> <p>Por otro lado, los integrantes del grupo y el docente deben darle instrucciones precisas e inmediatas acerca de lo que este debe realizar cuando estén trabajando, consiguiendo que el estudiante sea consciente de cuál es su papel en el proyecto que se está elaborando y consiga desarrollar una motivación intrínseca que favorezca a su rendimiento.</p> <p>Cabe destacar que debido al intercambio de espacios como consecuencia de la actividad que se encuentran desarrollando los alumnos, las distracciones son más asequibles, por lo que se debe favorecer a los descansos entre cambio y cambio, permitiendo que el alumnado sea consciente de que se ha terminado una parte de la actividad y que tras este descanso dará comienzo la otra.</p>	

La actividad que desarrollan los alumnos, el storytelling, favorece a la distracción y la hiperactividad del alumno, por lo que se deben usar reforzadores positivos que le permita ser consciente de que está cumpliendo los objetivos propuestos, obteniendo una motivación que le permita seguir trabajando.

El docente debe aconsejar al grupo de que las normas que este alumno recibe sean claras, concretas y cortas, de forma que se aseguren de que el estudiante comprende lo que se le está indicando, huyendo del exceso de información que disipa la concentración de este.

Por último, el docente debe asegurarse de que el clima en el grupo favorece a realizar el trabajo gracias a la colaboración de todos los miembros del equipo, contribuyendo de esta forma a que el alumno con TDAH imite el comportamiento y trabaje igual que el resto.

LA EDAD CONTEMPORÁNEA A TRAVÉS DEL STORYTELLING

Nº DE LA SESIÓN: 8	FECHA: Mayo	CURSO: Tercer ciclo: 6º E. Primaria.	Nº DE ALUMNOS: 24 alumnos y 1 alumno con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad).	ROL: Profesorado.
---------------------------	-----------------------	---	--	-----------------------------

➤ **OBJETIVOS DE LA SESIÓN:** Los objetivos específicos de esta sesión son:

- Fomentar el uso de las TICs en las aulas.
- Aprender a utilizar un editor de vídeos.
- Desarrollar una motivación intrínseca en los alumnos.
- Tomar conciencia de las múltiples posibilidades que ofrece el storytelling.
- Fomentar la responsabilidad del alumnado.
- Promover la iniciativa de los estudiantes.
- Desarrollar la creatividad de los niños.
- Fomentar el uso de metodologías innovadoras en el aula.
- Desarrollar la competencia digital del alumnado.

<p>➤ CONTENIDOS: Los contenidos que se van a trabajar durante esta sesión son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ➔ 1.4. Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida mediante diferentes métodos y fuentes. ➔ 1.6. Comprensión del vocabulario correspondiente a cada bloque de contenidos con la ayuda de diccionarios, enciclopedias, Internet. CS.03.01. ➔ 1.10. Uso y utilización correcta de diversos materiales con los que se trabajan. CS.03.01., CS.03.02. ➔ 1.11. Planificación y gestión de proyectos con el fin de alcanzar objetivos. Iniciativa emprendedora (toma de decisiones, confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad y espíritu innovador). 	
<p>➤ AGRUPAMIENTO DEL ALUMNADO: Para el desarrollo de esta sesión los alumnos trabajarán de forma individual, ubicándose en la clase de uno en uno, formando cinco filas constituidas por cinco alumnos cada una de ellas.</p>	
<p>➤ MATERIALES: Los materiales que se van a emplear durante el transcurso de la sesión serán:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pizarra digital. - Ordenador del profesor. 	
<p>➤ INSTALACIONES: La sesión se llevará a cabo íntegramente en el aula determinada para los alumnos que desarrollan la Propuesta de Intervención.</p>	
PARTES DE LA SESIÓN	TIEMPO
<p>En esta sesión el docente realizará una explicación teórica sobre la aplicación que los alumnos deben emplear para realizar el montaje de las grabaciones que han llevado a cabo en las sesiones anteriores.</p> <p>Esta explicación la realizará el profesor mediante la proyección en la pizarra digital de la clase de un vídeo en el que se dará las instrucciones que los alumnos deben seguir para llevar a cabo el montaje del storytelling correctamente.</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=VxY6yzjecX0</p>	<p>1 hora</p>

<p>Por otro lado, el docente indicará la duración que debe tener el storytelling (mínimo 3 minutos - máximo 5 minutos), el formato en el que debe ser guardado, así como la forma de entrega al docente (se realizará mediante la plataforma virtual del centro educativo a través de un único miembro del grupo, el portavoz), especificando que deben participar todos los integrantes del grupo en la exposición que se realizará.</p> <p>Posteriormente, los alumnos podrán preguntar dudas acerca de la aplicación que van a utilizar.</p>	
<p>➤ ADAPTACIONES ALUMNADO CON TDAH: Para el alumno con TDAH que se puede encontrar en el aula realizarán varias adaptaciones en esta sesión.</p> <p>En primer lugar, se empleará con este el <i>“rodillo giratorio”</i> que consiste en un recurso que se pone en la parte delantera de cualquier silla y permite al alumnado con este trastorno desarrollar una mayor concentración. Por otro lado, también se tendrá la opción de emplear <i>“una goma elástica”</i> que se trata de un material que colocamos de extremo a extremo de la silla y permite al alumno canalizar la hiperactividad.</p> <p>En el caso de que el alumno continúe sin desarrollar concentración durante la explicación teórica del docente, se podrá sustituir la silla tradicional de este, por un <i>“balón de pilates-yoga”</i> que permite el balanceo y el movimiento del cuerpo.</p> <p>En lo que respecta a los materiales didácticos presentados, se realizará la exposición lo más visual posible para el alumno, de forma que se eviten distracciones constantes.</p> <p>Por último, se atenderá a las adaptaciones generales que se explican al inicio de la Propuesta de Intervención, de forma que el alumnado desarrolle un proceso de enseñanza-aprendizaje productivo.</p>	

LA EDAD CONTEMPORÁNEA A TRAVÉS DEL STORYTELLING

Nº DE LA SESIÓN: 9-11	FECHA: Mayo.	CURSO: Tercer ciclo: 6º E. Primaria.	Nº DE ALUMNOS: 24 alumnos y 1 alumno con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad).	ROL: Profesorado.
------------------------------	------------------------	---	--	-----------------------------

➤ **OBJETIVOS DE LA SESIÓN:** Los objetivos específicos de estas sesiones son:

- Favorecer el trabajo en grupo.
- Conseguir la adquisición de conocimientos curriculares mediante el uso del storytelling.
- Tomar conciencia de las posibilidades que ofrece el storytelling.
- Cuidar los materiales con los que se trabaja.
- Adquirir conocimientos acerca de la edición de vídeos.
- Fomentar la responsabilidad del alumnado.
- Promover la iniciativa de los estudiantes.
- Desarrollar la creatividad de los niños.
- Impulsar el trabajo multidisciplinar.
- Otorgar empoderamiento a cada uno de los miembros del equipo.
- Fomentar el uso de metodologías innovadoras en el aula.
- Conseguir que los alumnos desarrollen una motivación intrínseca.

➤ **CONTENIDOS:** Los contenidos que se van a trabajar durante el desarrollo de esta sesión son:

- 1.2. Recogida de información del tema a tratar, utilizando diferentes fuentes (directas e indirectas).
- 1.3. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar y seleccionar información y presentar conclusiones. CS.03.02.
- 1.4. Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida mediante diferentes métodos y fuentes.
- 1.6. Comprensión del vocabulario correspondiente a cada bloque de contenidos con la ayuda de diccionarios, enciclopedias, Internet. CS.03.01.
- 1.11. Planificación y gestión de proyectos con el fin de alcanzar objetivos. Iniciativa emprendedora (toma de decisiones, confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad y espíritu innovador).
- 4.3. España en la Edad Contemporánea: el siglo XIX. La Guerra de la Independencia y la labor de las Cortes de Cádiz (1808-1813). La evolución política: desde el reinado de

<p>Fernando VII hasta la regencia de María Cristina (1814-1902). Las transformaciones económicas y sociales del siglo XIX. CS.03.12.</p>	
<p>➤ AGRUPAMIENTO DEL ALUMNADO: Para el desarrollo de estas sesiones los alumnos trabajarán de forma grupal con los equipos que se han establecido previamente.</p>	
<p>➤ MATERIALES: Los materiales que se van a emplear en el desarrollo de estas sesiones son:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Ordenadores (2 por equipo). - Cable USB. - Pendrive. - Cámara de vídeo (1 por equipo). 	
<p>➤ INSTALACIONES: Los alumnos realizarán estas sesiones en el aula de informática del centro educativo.</p>	
PARTES DE LA SESIÓN	TIEMPO
<p>Durante el desarrollo de estas tres sesiones los alumnos deberán realizar el montaje, por grupos, de la historia que narran mediante el empleo del storytelling.</p> <p>Para ello, deberán hacer uso de los ordenadores del centro educativo, haciendo una transferencia multimedia de los vídeos desde la cámara de vídeo hasta este, cabe destacar que este proceso es explicado por el docente en la sesión anterior.</p> <p>De esta forma mediante el empleo de las TICs el alumnado desarrollará la competencia digital en el ámbito educativo.</p> <p>Cabe destacar que, al inicio de estas sesiones, es decir en la sesión 9, el profesor explicará a los alumnos que deben realizar una presentación para exponer en clase el storytelling que se encuentran realizando. Esta será de libre configuración, es decir los alumnos podrán decidir qué dinámica seleccionar, siempre y cuando, cumpla con la condición de encontrarse adaptada a las necesidades de todo el alumnado de la clase y presentar el storytelling que estos han realizado durante esta</p>	<p>1 hora cada sesión (3 horas en total)</p>

<p>propuesta de intervención.</p> <p>Por otro lado, se les indicará que contarán con un total de 15 minutos por equipo para realizar las presentaciones</p> <p>Resulta importante señalar que el docente establecerá las sesiones, de forma que entre la sesión 11 y la sesión 12 transcurra una semana, para que el alumnado pueda plantear, organizar y realizar las presentaciones.</p> <p>Por último, en la sesión 9, el docente indicará a los alumnos una fecha de entrega del storytelling y la presentación, que se entregarán el día antes de que se expongan en clase, de forma que todos los alumnos se encuentren en igualdad de condiciones, ya que no todos expondrán el mismo día.</p>	
<p>➤ ADAPTACIONES ALUMNADO CON TDAH: Las adaptaciones que se llevarán a cabo para el alumnado con TDAH en estas sesiones de la Propuesta de Intervención se basarán en la creación de entornos específicos en los que el alumno pueda participar en todo momento en la edición de los vídeos que constituyen el storytelling.</p> <p>Por un lado, los integrantes del grupo y el docente deben darle instrucciones precisas e inmediatas acerca de lo que este debe realizar cuando estén trabajando, consiguiendo que el estudiante sea consciente de cuál es su papel en el storytelling que se está elaborando y consiga desarrollar una motivación intrínseca que favorezca a su rendimiento.</p> <p>Por otro lado, cabe destacar que debido al espacio donde se lleva a cabo estas sesiones, las distracciones son más asequibles, por lo que se debe favorecer a los descansos de 5 minutos cada 15/20 minutos que permitan al alumno disminuir el foco de atención.</p> <p>Resaltar que la actividad que desarrollan los alumnos, es decir la edición del contenido educativo que conforma el storytelling, favorece a la distracción y la hiperactividad del estudiante, por lo que se deben usar reforzadores positivos que le permitan ser consciente de que está cumpliendo los objetivos propuestos, consiguiendo desarrollar una motivación que le ayude a seguir trabajando.</p> <p>Cabe destacar que el docente debe aconsejar al grupo de que las normas que este alumno recibe sean claras, concretas y cortas, de forma que se aseguren de que el estudiante comprende lo que se le está indicando, huyendo del exceso de información que disipa la concentración de este.</p>	

Por último, el docente debe asegurarse de que el clima en el grupo favorece a realizar el trabajo gracias a la colaboración de todos los miembros del equipo, contribuyendo de esta forma a que el alumno con TDAH imite el comportamiento y trabaje igual que el resto.

SESIONES AFTER YOU TELL

Para finalizar, los ejercicios “*after you tell*” tienen como objetivo que los alumnos lleven a cabo una consolidación de los conocimientos previamente presentados mediante un aprendizaje significativo.

LA EDAD CONTEMPORÁNEA A TRAVÉS DEL STORYTELLING				
Nº DE LA SESIÓN: 12-13	FECHA: Mayo.	CURSO: Tercer ciclo: 6º E. Primaria.	Nº DE ALUMNOS: 24 alumnos y 1 alumno con TDAH (Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad).	ROL: Profesorado.
<p>➤ OBJETIVOS DE LA SESIÓN: Los objetivos específicos de estas sesiones son:</p> <ul style="list-style-type: none"> → Cumplir con el tiempo establecido para la presentación. → Conseguir la adquisición de conocimientos curriculares mediante el uso del storytelling. → Tomar conciencia de las múltiples posibilidades que ofrece el storytelling. → Cuidar los materiales con los que se trabaja. → Fomentar la responsabilidad del alumnado. → Promover la iniciativa de los estudiantes. → Desarrollar la creatividad de los niños. → Fomentar el uso de metodologías innovadoras en el aula. → Conseguir que los alumnos desarrollen una motivación intrínseca. → Promover el respeto, la tolerancia y la objetividad. → Cumplir con las condiciones establecidas para la exposición. 				

➤ **CONTENIDOS:** Los contenidos que se van a trabajar en esta sesión son:

- ➔ 1.3. Utilización de las tecnologías de la información y la comunicación para buscar y seleccionar información y presentar conclusiones. CS.03.02.
- ➔ 1.4. Desarrollo de estrategias para organizar, memorizar y recuperar la información obtenida mediante diferentes métodos y fuentes.
- ➔ 1.6. Comprensión del vocabulario correspondiente a cada bloque de contenidos con la ayuda de diccionarios, enciclopedias, Internet. CS.03.01.
- ➔ 1.8. Estrategias para el desarrollo de la responsabilidad, la capacidad de esfuerzo y la constancia en el estudio (asistencia y puntualidad, entrega puntual de los trabajos, organización de su tiempo y sus materiales, respeto hacia el estudio y el trabajo de otras personas, sin plagio ni copia, uso de la agenda y del portfolio...). CS.03.01., CS.03.02.
- ➔ 1.10. Uso y utilización correcta de diversos materiales con los que se trabajan. CS.03.01., CS.03.02.
- ➔ 1.11. Planificación y gestión de proyectos con el fin de alcanzar objetivos. Iniciativa emprendedora (toma de decisiones, confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés, creatividad y espíritu innovador).
- ➔ 4.3. España en la Edad Contemporánea: el siglo XIX. La Guerra de la Independencia y la labor de las Cortes de Cádiz (1808-1813). La evolución política: desde el reinado de Fernando VII hasta la regencia de María Cristina (1814-1902). Las transformaciones económicas y sociales del siglo XIX. CS.03.12.

➤ **AGRUPAMIENTO DEL ALUMNADO:** Para el desarrollo de estas sesiones los alumnos trabajarán de forma grupal con los equipos que se han establecido previamente.

➤ **MATERIALES:** Los materiales que se van a emplear en estas sesiones son:

- Ordenador de clase.
- Proyector.
- Pizarra digital.
- Altavoces.
- Pendrive.

➤ **INSTALACIONES:** La sesión se llevará a cabo íntegramente en el aula determinada para los alumnos que desarrollan la Propuesta de Intervención.

PARTES DE LA SESIÓN	TIEMPO
En estas sesiones los cinco grupos que se formaron al inicio de la Propuesta de Intervención tendrán que	

<p>exponer delante de toda la clase su storytelling realizado.</p> <p>Cabe destacar, como se ha indicado con anterioridad, que la exposición será de libre configuración, es decir podrán decidir cómo hacerlo, siempre y cuando atienda a todas las necesidades que el alumnado presenta en la clase. Para ello, podrán elegir juegos de rol, presentaciones interactivas, quiz... La única condición es que se exponga el storytelling realizado por estos.</p> <p>Cada grupo contará con un total de 15 minutos para llevar a cabo la exposición, información que previamente se les ha proporcionado.</p> <p>En la sesión 12, realizarán la exposición los tres primeros grupos, sumando un total de 45 minutos entre los tres.</p> <p>Los 15 minutos restantes, toda la clase realizará una reflexión grupal en voz alta, acerca de lo que les ha parecido el trabajo de los compañeros, siempre desde el respeto y la gratitud.</p> <p>En la sesión 13, realizarán la exposición los 2 grupos restantes, sumando un total de 30 minutos.</p> <p>Posteriormente, en los 30 min restantes los alumnos realizarán un quiz interactivo para ver lo que han aprendido y terminar de consolidar conocimientos.</p> <p>https://view.genial.ly/6280e1e909d31000189871b1/interactive-content-quiz-siglo-xix-miret-calderon</p> <p>Para finalizar, se le entregará a cada alumno un diploma personalizado que certifique que han realizado con éxito la propuesta de intervención planteada.</p> <p>https://view.genial.ly/629330900d7e070018204dd7/interactive-content-certificado-st</p>	<p>45 min (15 min x 3 grupos)</p> <p>15 min</p> <p>30 min (15 min x 2 grupos)</p> <p>30 min</p>
---	---

- **ADAPTACIONES PARA EL ALUMNADO CON TDAH:** Para el alumno con TDAH que se puede encontrar en el aula se realizarán varias adaptaciones en estas sesiones.

En primer lugar, se empleará el “*rodillo giratorio*”, durante la exposición de los grupos, que consiste en un recurso que se pone en la parte delantera de cualquier silla y permite al alumnado con este trastorno desarrollar una mayor concentración. Por otro lado, también existe la opción de emplear “*una goma elástica*” que se trata de un material que se coloca de extremo a extremo de la silla y permite al alumno canalizar la hiperactividad.

En el caso de que el alumno continúe sin desarrollar concentración, se puede sustituir la silla tradicional de este, por un “*balón de pilates-yoga*” que permite el balanceo y el movimiento del cuerpo.

En lo que respecta a los materiales didácticos presentados por el resto de los compañeros, previamente a la realización de estos, se le dará las directrices de que la presentación sea lo más visual posible para los alumnos, y en especial para el estudiante con TDAH, de forma que se eviten distracciones constantes.

Por otro lado, se emplearán los colores necesarios para resaltar aquellos contenidos importantes, de forma que el alumno no dirija su concentración a contenidos que carecen de importancia.

Respecto a la letra y la densidad de contenidos que puede poseer en algunas ocasiones el tema, se explicará con antelación al alumnado la importancia de ser breves y específicos en las exposiciones

Centrándonos en la exposición del alumnado, el docente le proporcionará al alumno un ambiente confortable con las menos distracciones posibles, de forma que el estudiante focalice su atención.

Por último, se atenderá a las adaptaciones generales que se explican al inicio de la Propuesta de Intervención, de forma que el alumnado desarrolle un proceso de enseñanza-aprendizaje productivo y efectivo.

6.10 EVALUACIÓN.

La evaluación que se presenta en esta Propuesta de Intervención consta de varios instrumentos, entre los que se destacan:

- *Escala de valoración inicial*, donde se evaluará por parte del docente las capacidades del alumnado antes de comenzar la Propuesta de Intervención.
- *Escala de valoración final*, la cual permitirá observar los progresos que ha realizado el alumnado.
- *Cuaderno del docente*, donde este irá observando y escribiendo anotaciones, para así cuando finalicen todas las sesiones poder ver si el alumno ha progresado, se ha esforzado, etc.
- *Cuaderno del alumnado*, donde individualmente deberán recoger las tareas que se realizan en clase y su apreciación personal al respecto.
- *Escala de valoración grupal*.
- *Rúbricas de evaluación* realizadas por el docente para evaluar el trabajo del alumnado.

INSTRUMENTO	TIPOLOGÍA	PORCENTAJE
Escala de valoración (inicial)	Heteroevaluación	10 %
Escala de valoración (final)	Heteroevaluación	10 %
Cuaderno del alumno	Autoevaluación	10 %
Cuaderno del profesor	Heteroevaluación	20%
Escala de valoración (grupal)	Coevaluación	10 %
Rúbrica de evaluación (storytelling)	Heteroevaluación	20 %
Rúbrica de evaluación (exposición)	Heteroevaluación	20 %

La evaluación para esta unidad didáctica no se centrará en un examen o prueba escrita en la que se puntúan ciertos aspectos de cada actividad que el alumno realiza, lo que permitirá observar el progreso que este ha ido teniendo durante la Propuesta de Intervención planteada. Cabe destacar que el alumnado que presenta *Necesidades Específicas de Apoyo Educativo* será valorado empleando los mismos instrumentos que el resto de los compañeros, aunque se le realizarán pequeñas adaptaciones no significativas.

En primer lugar, se realizará con los estudiantes una *escala de valoración inicial*, que permitirá observar qué conocimientos previos posee el alumnado, así como las capacidades que estos poseen antes de comenzar con la Propuesta de Intervención. Esta herramienta de evaluación se llevará a cabo con los alumnos un día antes de comenzar las sesiones, de manera que el docente pueda partir desde un nivel educativo asequible para toda la clase (*ANEXO 1*).

Por otro lado, el *cuaderno del docente* será empleado por el profesor durante todo el transcurso de la propuesta realizándose una vez finalizada la clase, ya que este le permitirá ir observando y escribiendo diversas anotaciones acerca de lo que ocurre durante el transcurso de las sesiones, de forma que este pueda observar los progresos que han realizado los estudiantes, si se han esforzado o no, aquellas sesiones en las que no se ha obtenido el resultado esperado, etc. (*ANEXO 2*).

El *cuaderno del alumno* les permitirá a los estudiantes expresar cómo se han sentido durante la realización de las tareas planteadas, así como la apreciación personal de estos acerca de los elementos planteados en la clase, permitiendo comunicar aquellos puntos que querrían cambiar en futuras sesiones (*ANEXO 3*). Este cuaderno será realizado en casa por los estudiantes después de cada sesión, entregándose al docente una vez finalizada la Propuesta de Intervención, de forma que este lo pueda ver tranquilamente anotando aquellos aspectos de mejora.

El instrumento de *escala de valoración (grupal)* se realizará por los estudiantes en la última sesión de la Propuesta de Intervención, permitiéndoles evaluar de forma individual el trabajo que han realizado cada uno de los componentes del grupo. De esta forma, dicha escala permitirá una doble evaluación, es decir una coevaluación.

En primer lugar, el estudiante, de forma autónoma, llevará a cabo una valoración del trabajo que han realizado los integrantes de su grupo durante el desarrollo de las distintas sesiones planteadas, evaluando diversos aspectos tales como habilidades sociales para el trabajo cooperativo, integración en el grupo, uso de las TICs, etc. Por otro lado, esta evaluación permitirá observar al docente qué percepción tienen los integrantes del grupo hacia el alumno evaluado y si se corresponde con sus anotaciones y valoraciones que este tiene apuntado en el resto de los instrumentos de evaluación. (ANEXO 4).

La *rúbrica de evaluación centrada en el storytelling* permitirá realizar una evaluación basada en un conjunto de indicadores establecidos por el docente. Este instrumento será completado por el profesorado una vez finalizada la Propuesta de Intervención, de forma que este pueda evaluar objetivamente todos los puntos de este instrumento. Esta evaluación se encontrará determinada por una escala numérica del 1 al 3, siendo 1 la mínima puntuación (mal) y 3 la máxima puntuación (excelente). En los indicadores se hará referencia a aspectos del trabajo en grupo, el empleo de las TICs, la adquisición de la competencia digital... Que serán evaluados individualmente (ANEXO 5).

La otra *rúbrica de evaluación relacionada con la exposición* que los alumnos realizan sigue el mismo mecanismo que la anterior planteada. Se observan un conjunto de indicadores establecidos por el docente que este completará una vez finalizado el Proyecto de Intervención, de manera que el profesorado lleve a cabo una valoración objetiva y constructivista del alumnado. En la rúbrica se observa una escala numérica del 1 al 3, siendo la 1 la mínima puntuación (mal) y 3 la máxima puntuación (excelente). En estos indicadores se pueden observar aspectos referidos a la exposición que se lleva a cabo, realizando el profesor una evaluación individual del alumnado en aspectos referidos al tono de voz, la pronunciación, la modulación... (ANEXO 6).

La escala de valoración final es el instrumento de evaluación que se realiza por el docente una vez finalizada toda la propuesta, de modo que este pueda observar los progresos que ha realizado el alumnado desde que comenzó a trabajar los objetivos establecidos en esta. Se hace referencia a aspectos relacionados con la competencia digital, las habilidades sociales, el trabajo en grupo, el uso de las TICs... (ANEXO 7). Este instrumento de evaluación es el mismo que *la escala de valoración inicial* (ANEXO 1) con algunas modificaciones, de forma que el profesor pueda comparar ambas y observar si el alumno ha progresado y adquirido nuevos conocimientos con la Propuesta de Intervención planteada.

Todas estas herramientas permiten llevar a cabo una evaluación completa, objetiva y constructiva del proceso de aprendizaje del alumnado, valorando sus progresos durante la Propuesta de Intervención y permitiendo observar las dificultades que estos poseen en determinados conocimientos. Además, las herramientas empleadas ayudan al docente a entender de qué forma realiza el aprendizaje el alumnado, ya que dichos instrumentos de evaluación se encuentran presentes durante todo el proceso de enseñanza.

6.10.1 ADAPTACIONES EVALUACIÓN ALUMNADO TDAH.

El alumno con TDAH que se encuentra en el aula sufrirá modificaciones no significativas en las herramientas de evaluación que el estudiante tenga que realizar, de tal forma que el docente facilite dicho proceso. Se puede observar que el estudiante realiza dos evaluaciones de forma autónoma: *el cuaderno del alumno* (ANEXO 3) y *la escala de valoración grupal* (ANEXO 4), por lo que se realizarán las adaptaciones necesarias para poder llevarlas a cabo correctamente.

En primer lugar, se realizará una reducción del tiempo de evaluación, de forma que el alumno con TDAH podrá ejecutar los instrumentos de evaluación en varias sesiones, facilitando el proceso evaluativo. Además, en el caso de que el estudiante no pueda realizar estos instrumentos por la dificultad que le puedan suponer, el docente modificará el tipo de evaluación, pasando de ser escrita a ser oral y realizándose fuera del grupo-clase en otra aula, para así respetar la privacidad del alumnado. Por otro lado, se podrá reducir la cantidad de preguntas que se observan en los instrumentos de evaluación, sobre todo, en el referido a la escala de valoración grupal, permitiendo que el alumno no se agobie al observar múltiples indicadores y su atención se vea alterada por estos.

El conjunto de adaptaciones de evaluación empleadas facilitará que el alumnado con dicho trastorno pueda realizar, igual que el resto de sus compañeros, este proceso, que tanta importancia posee en la Propuesta de Intervención presentada, atendiendo a las necesidades que este presenta y eliminando aquellas barreras que se puedan observar durante su desarrollo.

7. RESULTADOS Y DISCUSIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.

La Propuesta de Intervención y las sesiones que se encuentran en esta, permiten desarrollar todas las capacidades que se establecen curricularmente en el tercer ciclo de la Educación Primaria según la [Orden del 18 de enero de 2021 de la Junta de Andalucía](#), guardando todas y cada una de ellas, relación con los objetivos propuestos y los contenidos seleccionados para su puesta en práctica.

Las diferentes actividades que se plantean durante toda la propuesta poseen una secuencia de aprendizaje adecuada al proceso de enseñanza que se realiza en las aulas docentes, permitiendo que el alumnado trabaje la competencia digital y haga uso de las TICs, adaptándose a los distintos ritmos de aprendizaje que poseen los estudiantes, así como a las diversas necesidades educativas que presentan cada uno de ellos.

Los recursos didácticos que se presentan a lo largo de toda la propuesta, así como las múltiples situaciones de aprendizaje programadas en esta, guardan, en todo momento, una coherencia con los objetivos generales y específicos establecidos, así como con los contenidos seleccionados, permitiendo que los alumnos puedan trabajar y desarrollar lo que se encuentra dictaminado en cada una de las sesiones.

Los objetivos generales planteados en esta propuesta pretenden que el alumnado comprenda la importancia que posee el trabajo cooperativo y los valores que se desarrollan con su puesta en práctica, fomentándose actitudes de implicación e iniciativa entre todos los componentes que conforman el grupo. Por ello, se aspira a que los estudiantes lleven a cabo un despliegue de recursos que les permita el desarrollo de la responsabilidad y el esfuerzo, tanto individual como grupal.

La recogida de información relacionada con la Edad Contemporánea, empleando diferentes procesos tecnológicos, permitirá a los alumnos realizar un doble aprendizaje. En primer lugar, adquirirán conocimientos acerca de los contenidos curriculares que se desarrollan en la Propuesta de Intervención. En segundo lugar, desarrollarán la competencia digital y harán uso de las TICs favoreciendo un proceso de enseñanza-aprendizaje adaptado al contexto social en el que se desenvuelven en la actualidad.

Por otro lado, con la realización del storytelling, los estudiantes desarrollarán diversas estrategias de organización y estructuración del contenido, ya que tendrán que plantear de qué forma quieren realizar la actividad y qué estructura quieren que tenga. Por ello, con este objetivo se pretende que los alumnos obtengan recursos organizativos didácticos que puedan emplear en futuros contextos educativos. Además, debido al storytelling los estudiantes podrán llevar a cabo un desarrollo de la iniciativa emprendedora.

La Edad Contemporánea en España posee numeroso vocabulario específico que el alumno deberá adquirir progresivamente. Por tanto, una vez finalizado el Proyecto de Intervención se espera que los estudiantes comprendan, relacionen y ubiquen cronológicamente estos, entendiendo a qué o quién hacen referencia y la importancia que poseen. Además, se pretende que los estudiantes conozcan todos los acontecimientos que ocurrieron en España durante este período histórico.

En esta propuesta que se presenta se hace uso de materiales tecnológicos por lo que se pretende que los alumnos lleven a cabo un uso correcto de los materiales con los que trabajan, comprendiendo la importancia de su cuidado, de forma que toda la clase pueda utilizarlos al encontrarse en perfecto estado.

En lo que respecta a los contenidos elegidos, estos poseen un equilibrio entre los tres tipos que se pueden encontrar, es decir conceptuales, actitudinales y procedimentales, de forma que permite al alumnado trabajar conceptos, procedimientos y valores que le conducen directamente a un aprendizaje significativo en el que el interés y la motivación son ejes fundamentales.

Las diversas herramientas de evaluación que se plantean en dicha propuesta permiten una calificación completa del alumno, ya que proporciona al docente información muy detallada del proceso de aprendizaje que realizan los estudiantes, así como la enseñanza que realiza el docente, permitiendo que ambos lleven a cabo una reflexión sobre aquellos aspectos que se deben mejorar.

Por último, el conocimiento que se posee acerca del grupo al que se encuentra dirigida la Propuesta de Intervención permite tener un mayor entendimiento acerca de sus características, intereses y motivaciones, ya que existe un conocimiento previo acerca de este. Conocer a la clase resulta importante, ya que cuanto más información se tenga del grupo mejores resultados se obtendrán en la propuesta teniendo como consecuencia directa que los alumnos tengan un mejor aprendizaje significativo.

8. CONCLUSIONES

Las Ciencias Sociales son un área de conocimiento muy importante en la Educación Primaria que se caracteriza por ser enseñada de forma teórica y sistemática, no despertando ningún tipo de interés y motivación en el alumnado. No existe un aprendizaje atractivo para los estudiantes, que permita que estos muestren ganas de adquirir los contenidos tan importantes que se aborda en esta asignatura, ya que estos se caracterizan por ser contenidos densos, monótonos y teóricos enseñados de forma tradicional, en la que el alumno no posee un papel activo en su propio proceso de aprendizaje, siendo un simple receptor de los conocimientos que el docente imparte en el aula.

La docencia necesita personal cualificado que realice el proceso de enseñanza-aprendizaje partiendo de los intereses de los alumnos, centrándose en despertar motivación en los estudiantes, de forma que se realice un aprendizaje significativo que les permita obtener conocimientos que no se caractericen por la temporalidad y cuyo objetivo sea obtener nota en la calificación final, sino cuya finalidad sea adquirir información relevante que favorezca a su formación académica.

Los profesores deben acercar las CC. SS al alumnado de la forma más interactiva posible despertando el interés de estos y acercando contenidos teóricos y densos de la forma más participativa a sus contextos socioculturales y experiencias propias, de tal forma que no lo vean como contenidos históricos irrelevantes, sino como conocimientos presentes que poseen una gran importancia en su día a día. El docente de CC. SS en Educación Primaria debe hacer uso de las metodologías innovadoras, entre las que se encuentra el storytelling, de forma que los estudiantes lleven a cabo aprendizajes en los que estos sean protagonistas, trabajando acorde a las necesidades que presentan cada uno de ellos y favoreciendo la capacidad crítica y reflexiva para que puedan desarrollarse sin ninguna problemática en su entorno.

El desarrollo de esta Propuesta de Intervención basada en una metodología innovadora, en este caso concreto el storytelling, en el que se fomenta el uso de las TICs y se trabaja la competencia digital, permite desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje con los estudiantes de una forma más interactiva e innovadora en el que estos son los protagonistas, despertando una motivación y un interés que se caracterizan por ser intrínsecos y que permite que realicen una adquisición de conocimientos caracterizada por la diversión y el fomento de diversos valores que poseen una gran importancia.

La puesta en práctica de dichas metodologías requiere una serie de conocimientos tecnológicos en los docentes, así como el empleo de mayor tiempo para la elaboración de las actividades, lo que conlleva a que algunos profesores no pongan en práctica dichas metodologías, ya sea por falta de interés o por no tener las herramientas cognitivas los recursos materiales necesarios para ello, prefiriendo optar por una enseñanza tradicional que no se adecua al contexto social en el que se desarrollan los alumnos en la actualidad.

Las múltiples opciones de evaluación que se presentan en la Propuesta de Intervención permiten realizar una evaluación detallada y completa del alumnado abordando los diversos aspectos que se trabajan en las diferentes sesiones que la constituyen. Además, los instrumentos de evaluación presentados permiten llevar a cabo una observación directa de los progresos del alumnado, así como aquellos puntos en los que se han presentado mayores dificultades y, por tanto, se deben reforzar los conocimientos.

Se puede observar cómo motivación, aprendizaje, metodologías innovadoras y TICs se encuentran directamente relacionadas con un proceso de enseñanza eficaz en el que el alumno se siente protagonista y desarrolla una adquisición de los contenidos mediante valores que poseen una gran importancia en los diferentes ámbitos en los que se desarrolla una persona. El aprendizaje que parte de los intereses de los alumnos es un proceso exitoso, ya que va a permitir que estos adquieran conocimientos de forma autónoma, acercándose a sus experiencias reales y desarrollando habilidades para los diferentes contextos en los que conviven día tras día.

BIBLIOGRAFÍA

Aguaded, I. A., & Tirado, R. T. M. (2014). Influencias de las creencias del profesorado sobre el uso de la tecnología en el aula. *Researchgate*, 1(1). Recuperado 2022, de https://www.researchgate.net/publication/236847284_Influencias_de las creencias_d el profesorado sobre el uso de la tecnologia en el aula

Alonso Tapia, J. (2000). Motivar para el aprendizaje. Teorías y estrategias. Barcelona: Edebé.

Area, M., y Ribeiro, M.T. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar*, 19(38), 13-20. doi:10.3916/C38-2011-02-01.

Arnau, J., Coyle, Y., Estaire, S., López, G., Ramírez, R. M., Rodríguez, M. T., Salaberri, S., Serra, T., Soberón, A. & Valcárcel, M. S. (2001). Storytelling in the foreign Language classroom. En Ministerio de Educación (Ed.), *Metodología en la enseñanza del inglés* (pp. 19-39). Madrid, España: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

Atienza J. (2008). Aprendizaje Basado en Problemas. En Labrador, M. y Andreau, M. (Ed.) *Metodologías activas* (pp. 11-24). Valencia, ES: Ediciones Universidad Politécnica de Valencia. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117

Aula: Canalizar la hiperactividad física mejora el rendimiento atencional. (s. f). Fundacioncadah. Recuperado 2022, de <https://www.fundacioncadah.org/web/articulo/aula-canalizar-la-hiperactividad-fisica-mejora-el-rendimiento-atencional-.html>

- Balbuena Aparicio, F. B. A. (2014). *ORIENTACIONES Y ESTRATEGIAS DIRIGIDAS AL PROFESORADO PARA TRABAJAR CON ALUMNADO CON TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD*. Consejería de Educación, Cultura y Deporte. <http://www.feadah.org/es/sobre-el-tdah/winarcdoc.php?id=705>
- Baz, L. P. (2021, 16 marzo). *Las 5 claves para hacer un buen Storytelling*. MakingLovemarks.es. Recuperado 2022, de <https://www.makinglovemarks.es/blog/claves-para-hacer-un-buen-storytelling/>
- Biggs, J. (2008). *Calidad del aprendizaje universitario*. Madrid, ES: Narcea. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117
- Blazer, L. B. (2015). *Animated Storytelling: Simple Steps For Creating Animation and Motion Graphics*. Peachpit Press.
- Bono, A. y Huertas, J. A. (2006) *¿Qué metas eligen los estudiantes universitarios para aprender en el aula? Un estudio sobre la motivación situada*. Cronía, Revista de Investigación de la Facultad de Ciencias Humanas, 5 (1), 1-17.
- Cajal López, E. (2014). *Metodologías activas de aprendizaje en Ciencias Sociales. Integrando el aula en la Historia*. Universidad de Zaragoza. Grado en Educación Primaria. Sevilla (2022). Recuperado a partir de: <https://zagan.unizar.es/record/16438/files/TAZ-TFG-2014-1752.pdf>
- Cinco beneficios de practicar el storytelling con los más pequeños*. (s. f.). Educación 3.0. Recuperado 2022, de <https://www.educaciontrespuntocero.com/familias/beneficios-de-practicar-el-storytelling/>
- Cmf, W. D. M. (2022, 18 enero). *22 Metodologías innovadoras que todo profesor debería conocer ahora*. Web del Maestro CMF. <https://webdelmaestrocmf.com/porta1/8-metodologias-profesor-deberia-conocer-ahora/>

Coll, C.; Mauri, T.; Onrubia, J. (2006). Análisis y resolución de casos-problema mediante el aprendizaje colaborativo. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)* 3(2). doi:10.7238/rusc.v3i2.285

Comisión Europea/EACEA/Eurydice, 2019. La educación digital en los centros educativos en Europa. Informe de Eurydice. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.

<https://www.todofp.es/dam/jcr:a8293549-e600-427b-8cb9-ed0514a9c3df/eurydiceeducaciondigitaleneuropa.pdf>

Competencia digital. (s. f.). | Ministerio de Educación y Formación Profesional. Recuperado 2022, de

<https://educagob.educacionyfp.gob.es/ca/curriculo/nuevo-curriculo/menu-curriculos-basicos/ed-primaria/competencias-clave/digital.html>

Cortijo, C. (2014). *El storytelling como recurso didáctico en el aula de inglés*. Universidad de Valladolid. Grado en Educación Primaria. Sevilla (2022). Recuperado a partir de:

<https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/7791/TFG-G%20896.pdf;jsessionid=D01044B9DF208D2DE32F7FA931571039?sequence=1>

De la Peña, N. D. L. P. (2022, 27 enero). *Storytelling digital: el arte de emocionar a tu público a través de la pantalla*. Genially Blog.

<https://blog.genial.ly/storytelling-digital/>

Díaz Barriga, F. (2005). *Enseñanza situada: Vínculo entre la escuela y la vida*. México, MX: McGraw Hill.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117

El uso de las TIC en las aulas: beneficios para el aprendizaje. (2018, 6 noviembre). Colegio CEU Montepíncipe Madrid: Infantil, Primaria, ESO, Bachillerato.

<https://www.colegioceumontepincipe.es/blog/el-uso-de-las-tic-en-las-aulas/>

Ellis, G. E., & Brewster, J. B. (1991). *Tell it Again! The Storytelling Handbook for Primary English Language Teachers* (1.^a ed.). British Council.

European Parliament and the Council of the European Union. Recommendation 2006/962/EC of the European Parliament and of the Council of 18 December 2006 on key competences for lifelong learning, Pub. L. No. 2006/962/EC, 394/10 (2006).

Recuperado de

<https://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=OJ:L:2006:394:0010:0018:EN:PDF>

Fernández, A. (2006). Metodologías activas para la formación de competencias. *Educatio siglo XXI*, 24, 35-56. Recuperado de: <http://revistas.um.es/educatio/article/view/152>

Filmmaking con Juan. (2019, 27 marzo). *Cómo EDITAR VIDEOS en Filmora* [Vídeo]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=VxY6yzjecX0>

García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (s.f). *Las competencias digitales en el ámbito educativo*. Universidad de Salamanca. Grado en Educación Primaria. Sevilla (2022). Recuperado de:

<https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/130340/Las%20competencias%20digitales%20en%20el%20ambito%20educativo.pdf?sequence=1>

García, M. (2020, 14 diciembre). *El potencial del storytelling digital en Educación*. Global Campus Nebrija. Recuperado 2022, de <https://www.nebrija.com/medios/nebrijaglobalcampus/2020/12/14/el-potencial-del-storytelling-digital-en-educacion/>

González Fernández, A. (2005). *Motivación académica. Teoría, aplicación y evaluación*. Madrid: Pirámide.

Górriz Hernández, A. (2012). *Formación docente, utilización de metodologías innovadoras y motivación del alumno*. Universidad de Almería. Máster en Profesorado de Secundaria especialidad en economía, empresa y comercio. Sevilla (2022). Recuperado a partir de:

<http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/3145/TrabajoGorrizHernandez.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Gros, B. (2011). *Evolución y retos de la educación virtual: construyendo en el siglo XXI*. Barcelona, ES: Editorial UOC.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117

Gutiérrez Martínez, L.S. (2017). *Storytelling educativo*. Universidad ICESI. Sevilla (2022). Recuperado de:

<https://eduteka.icesi.edu.co/pdfdir/crea-ruta-tic-storytelling-educativo.pdf>

Harmer, J. (1998). *How to teach English*. Inglaterra: Longman.

Herramienta para crear contenidos interactivos. (2022). Genially. <https://genial.ly/es/>

Herrero, A. H. (2019, febrero 15–16). *I Symposium Internacional de Innovación Educativa* [Conferencia]. Innovación Educativa, Gran Canaria, España.

Jordá Aznar, J. (2021). Propuesta de intervención basada en el Storytelling como metodología para el aprendizaje de inglés. Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir. Grado en Educación Primaria. Sevilla (2022). Recuperado de: <file:///Users/mariadelaomc/Downloads/Jord%C3%A1%20Aznar,%20Julia.pdf>

Junta de Andalucía (Ed.). (2021). *Currículum Educación Primaria Junta de Andalucía* (Número 7). BOJA.

https://www.juntadeandalucia.es/boja/2021/507/BOJA21-507-00222-622-01_00184586.pdf

- Krumsvik, R. J. K. (2011, junio). Digital competence in Norwegian teacher education and schools. *Högre utbildning*, 1(1). Recuperado 2022, de https://www.researchgate.net/publication/305360830_Digital_competence_in_the_Norwegian_teacher_education_and_school
- Labrador, M, y Andreu, M. (2008). *Metodologías activas*. Valencia, ES: Ediciones Universidad Politécnica de Valencia. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117
- Levano- Francia, L. L. F., Sánchez Díaz, S. S. D., Guillén-Aparicio, P. G. A., Tello-Cabello, S. T. C., Herrera-Paico, N. H. P., & Collantes-Inga, Z. C. I. (2019, agosto). Competencias digitales y educación. *Scielo Perú*, 7(2). Recuperado 2022, de http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S2307-79992019000200022&script=sci_artext
- Leyva, A. L. (2016, 3 julio). *Evaluación de la primera fase del proyecto de Storytelling “A mí me contaron”*. Blog de Aleyda Leyva. Recuperado 2022, de <https://cuaderno20.wixsite.com/aleyda-leyva/single-post/2016/07/02/evaluaci%C3%B3n-de-la-primera-fase-del-proyecto-de-storytelling-a-m%C3%AD-me-contaron>
- Miralles, P. M., & Rivero, R. G. (2012). Propuestas de innovación para la enseñanza de la historia en Educación Infantil. *Dialnet*, 15(1). Recuperado 2022, de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4616830>
- Marza, M., & Cruz, E. (2018). Gaming como Instrumento Educativo para una Educación en competencias Digitales desde los Academic Skills Centres. *Revista General de Información y Documentación*, 28(2), 489-506. Doi: <http://dx.doi.org/10.5209/RGID.60805>

Morgan, J. & Rinvoluceri, M. (1983). *Once upon a time: using stories in the language classroom*. Cambridge, Gran Bretaña: Cambridge University Press.

Moya, A. M. M. (2009, 24 noviembre). «Las nuevas tecnologías en Educación». *Innovación y experiencias educativas*, 24. Recuperado 2022, de https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/Numero_24/ANTONIA_M_MOYA_1.pdf

Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L., y Garro-Aburto, L. (2019). *Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. Propósitos y Representaciones*, 7(2), 17 pp. Doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.274>

Online Video Editor | Smart Video Maker by Magisto. (s. f.). MAGISTO. Recuperado 2022, de <https://www.magisto.com/>

Paoloni, P. V., Rinaudo, M. C., Donolo, D. S., González Fernández, A. y Rosselli, N. (2010). *Estudios sobre motivación: enfoques, resultados, lineamientos para acciones futuras*. Río Cuarto: Editorial de la Universidad Nacional de Río Cuarto.

Phillips, S. P. (1993). *Young Learners* (1.^a ed.). OUP Oxford.

Pintrich, P. R. y Schunk, D. H. (1996). *Motivation in Education: Theory, Research & Applications*. New Jersey: Englewood Cliffs.

Pintrich, P. R. y Schunk, D. H. (2006). *Motivación en Contextos Educativos. Teoría investigación y aplicaciones*. (2^o ed.) (Cap 1). Madrid: PEARSON EDUCACIÓN, S. A.

Qué son las competencias digitales. (2016, septiembre). Mondragon Unibertsitatea. Recuperado 2022, de <https://www.mondragon.edu/es/web/biblioteca/que-son-las-competencias-digitales>

Quiroz, S. J. (2017, abril). Una propuesta de modelo para introducir metodologías activas en educación superior. *Scielo México*. Recuperado 2022, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117

Rangel, A., & Peñalosa, E. (2013). Alfabetización digital en docentes de educación: construcción y prueba empírica de instrumento de evaluación. *Píxel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 43, 9-23. Doi: <http://dx.doi.org/10.12795/pixelbit.2013.i43.01>

Rodríguez Moreno, M. L. (2015). La pasión por aprender a aprender. Desarrollo de la competencia estratégica. Guía didáctica para la universidad y la empresa. Barcelona: Laertes, 166 pp. *Bordón. Revista De Pedagogía*, 68(3), 166-167. Recuperado a partir de <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/49534>

Rosales, C. (2011). Tiempo escolar, tiempo de vida. *Educación y futuro digital*, 5, 1-13.

Roza González, M. B. R. G., Fernández López, I. F. L., Rodríguez Antón, S. R. A., Álvarez Gutiérrez, V. A. G., Feito Calzón, M. F. C., Fernández González, A. B. F. G., Avello Fernández, M. P. A. F., Cabal Puente, M. J. C. P., Fernández Marcos, M. E. F. M., García González, S. G. G., Martínez Feito, R. M. F., Mato Díaz, O. M. D., & Llana Toyos, Y. L. L. T. (s. f.). *Storytelling. Cosas que no se olvidan. . . Si aprendemos a contarlas*. Materiales didácticos del aula. <https://redined.mecd.gob.es/xmlui/bitstream/handle/11162/2556/Storytelling.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Rué, J. (2007). *Enseñar en la universidad. El EEES como reto para la educación superior*. Madrid, ES: Narcea. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117

Salinas, J. (2004). Innovación docente y uso de las TIC en la enseñanza universitaria. *RUSC Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento Journal (RUSC)*, 1(1). doi:10.7238/rusc.v1i1.228

Salinas, J., Pérez, A. y De Benito, B. (2008). *Metodologías centradas en el alumno para el aprendizaje en red*. Madrid, ES: Síntesis. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-26732017000100117

Sancho, J.M. y Brain, B. (2013). Cuando la sociedad digital solo es un eco: el caso de la formación inicial de los maestros de primaria. *Digital Education Review*, 24, 69- 82. <http://greav.ub.edu/der>

Santillana. (s. f.). *Ciencias Sociales 6 Primaria*. <http://www.colegioortegaygasset.com/users/matematicas/libro6CCSS.pdf>

Schunk, D. H. (1991). *Self-efficacy and academic motivation*. *Educational Psychologist*, 26, pp. 207-231.

Steinbeck, J. (2002). *The portable Steinbeck*. Nueva York, Estados Unidos: Penguin Group.

Storytelling: el potencial educativo de contar historias. (s. f.). Educación 3.0. Recuperado 2022, de <https://www.educaciontrespuntocero.com/noticias/storytelling-educacion-historias/>

Tekman, J. (2022, 21 enero). *Roles del trabajo cooperativo en el aula: ¿cuáles son?* tekman education. Recuperado 2022, de <https://www.tekmaneducation.com/blog/roles-trabajo-cooperativo/>

Terol, M. (2022, 31 enero). *Digital Storytelling: nuevas formas de aprender en el aula*. Blogthinkbig.com. Recuperado 2022, de <https://blogthinkbig.com/digital-storytelling-nueva-forma-aprender>

Tobias, B. (2008). *Teaching thought storytelling: storytelling for children aged 3 to 5*. Gran Bretaña, Brighton: User friendly resources Enterprises.

Unir, V. (2020, 28 septiembre). Barreras que impiden (o dificultan) la inclusión educativa. *UNIR*. Recuperado 2022, de <https://www.unir.net/educacion/revista/barreras-impiden-escuela-inclusiva/>

Zabalza Beraza, M. Ángel. (2015). Las competencias en la formación del profesorado: de la teoría a las propuestas prácticas. *Tendencias Pedagógicas*, 20, 5–32. Recuperado a partir de <https://revistas.uam.es/tendenciaspedagogicas/article/view/2012>

ANEXOS

❖ ESCALA DE VALORACIÓN INICIAL (ANEXO 1)

NOMBRE DEL ALUMNO	0	1	2	3	4
Es capaz de atender a las explicaciones del docente.					
Presenta buena actitud y disposición a la hora de trabajar en grupo.					
Se muestra eficaz frente a la resolución de conflictos.					
Trabaja en grupo mirando por el bien común.					
Se relaciona correctamente fomentando un buen clima de clase.					
Realiza las actividades señaladas por el docente.					
Entrega las actividades de forma puntual.					
Toma conciencia de la temática que se desarrolla en las sesiones y trabaja conforme a ellas.					
Es capaz de trabajar de forma tranquila sin molestar al resto de los compañeros.					
Tiene un correcto manejo de las TICs.					

LEYENDA

0: Nada

1: Alguna vez/ Pocas veces/ En cierta medida

2: Varias veces/ Normal

3: La mayoría de las veces/ De forma regular

4: Siempre

❖ CUADERNO DEL PROFESOR (ANEXO 2)

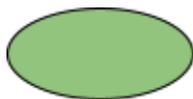
CUADERNO DEL PROFESOR		
DÍA:	CURSO:	TERCER TRIMESTRE
SESIÓN:		
OBSERVACIONES:		
INCIDENCIAS Y PROPUESTAS DE MEJORA:		

❖ CUADERNO DEL ALUMNO (ANEXO 3)

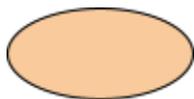


❖ ESCALA DE VALORACIÓN GRUPAL (ANEXO 4)

Lee con atención los enunciados que se presentan y luego colorea cada casilla según tu experiencia en grupo, recuerda poner el nombre de tus compañeros en los huecos correspondientes.



Siempre



Casi siempre



Algunas veces



Casi nunca



Nunca

ENUNCIADO	NOMBRE DE LOS COMPAÑEROS				
					YO
Está dispuesto a ayudar a sus compañeros.					
Es respetuoso con sus compañeros.					
Participa en el storytelling.					
Respeto las normas establecidas.					
Es cuidadoso con el material.					
Anima al resto de los compañeros.					
Respeto las decisiones tomadas por la mayoría.					
Hace un uso correcto de las TICs.					

❖ **RÚBRICA DE EVALUACIÓN, STORYTELLING. (ANEXO 5)**

RÚBRICA DE EVALUACIÓN ACTIVIDAD STORYTELLING EDAD CONTEMPORÁNEA				
NOMBRE:		CURSO: 6 ° PRIMARIA		
INDICADORES DE EVALUACIÓN	MAL (1)	MEJORABLE (2)	BIEN (3)	PUNTUACIÓN
Domina el editor de vídeos.	No sabe utilizar el editor de vídeos para llevar a cabo la actividad.	En ocasiones sabe manejar ciertas funciones del editor de vídeo.	Utiliza el editor de vídeos sin problema.	
Sabe manejar las TICs.	No sabe utilizar las TICs.	Ocasionalmente sabe manejar algunas TICs para realizar la actividad.	Conoce a la perfección el funcionamiento de las TICs.	
Fomenta el aprendizaje en grupo.	Nunca fomenta el aprendizaje en grupo.	En ocasiones fomenta el aprendizaje en grupo.	Siempre que sea posible fomenta el aprendizaje en grupo.	
Participa en la actividad, el storytelling.	Nunca participa en el storytelling.	Ocasionalmente participa en la actividad.	Siempre participa en la actividad que se está realizando.	
Proporciona ideas al resto del grupo.	No proporciona ideas al resto de los miembros del grupo.	A veces proporciona ideas al resto del grupo.	Constantemente proporciona ideas al resto del grupo.	
Conoce el tema asignado, la Edad Contemporánea en España.	No posee conocimientos acerca de la Edad Contemporánea en España.	Posee algunos conocimientos sobre la Edad Contemporánea en España.	Conoce a la perfección los conocimientos relacionados con la Edad Contemporánea en España.	

Tiene clara la estructura de la actividad.	El alumno desconoce la estructura que posee la actividad.	Tiene alguna idea sobre la estructura que se emplea en la actividad.	Tiene clara la estructura que posee la actividad.	
Hace un correcto uso de la voz en lo referido a pronunciación.	No realiza una buena pronunciación.	En ocasiones emplea una correcta pronunciación.	Siempre hace uso de una correcta pronunciación	
Emplea un tono de voz adecuado.	No emplea un tono de voz adecuado, lo que impide escuchar al alumno.	En ocasiones emplea un tono de voz adecuado, dificultando la escucha.	Constantemente emplea un tono de voz adecuado.	
Respetar los turnos de palabra.	En ningún momento respeta el turno de palabra establecido.	A veces respeta el turno de palabra establecido.	Siempre respeta el turno de palabra establecido.	
Acepta las decisiones tomadas por el grupo.	Nunca acepta las decisiones tomadas por el grupo.	En ocasiones acepta las decisiones tomadas por el grupo.	Constantemente acepta las decisiones tomadas por el grupo.	
Realiza la actividad atendiendo a las indicaciones del docente.	No sigue las indicaciones del docente para llevar a cabo la actividad.	A veces sigue las indicaciones del docente.	Siempre sigue las indicaciones establecidas por el docente.	
Entrega la actividad a tiempo.	Nunca entrega la actividad a tiempo.	Ocasionalmente entrega la actividad a tiempo.	Entrega la actividad a tiempo siempre.	

❖ **RÚBRICA DE EVALUACIÓN, EXPOSICIÓN. (ANEXO 6)**

RÚBRICA DE EVALUACIÓN EXPOSICIÓN STORYTELLING EDAD CONTEMPORÁNEA				
NOMBRE:		CURSO: 6 ° PRIMARIA		
INDICADORES DE EVALUACIÓN	MAL (1)	MEJORABLE (2)	BIEN (3)	PUNTUACIÓN
Domina el tema que expone.	No muestra claridad y consistencia en sus ideas.	Ocasionalmente muestra claridad y consistencia en sus ideas.	Expresa con claridad y fluidez las ideas y detalles del tema.	
Seguridad en la exposición.	No expone con seguridad el trabajo.	Durante la exposición ocasionalmente actúa con seguridad.	En la exposición y presentación del trabajo actúa con seguridad.	
Vocabulario.	Utiliza un vocabulario limitado.	Ocasionalmente hace uso de un vocabulario más amplio.	Emplea un vocabulario amplio.	
Respeto el tiempo otorgado para la exposición.	La locución es demasiado extensa o corta generando desconcentración en el alumnado.	La locución es levemente extensa o corta, dando lugar a focos de desconcentración.	La locución es muy adecuada permitiendo mantener focalizada la atención de los estudiantes.	
Tono de voz.	Habla con muy poca claridad, no escuchándose.	Habla con claridad, pero no siempre se le escucha correctamente.	El alumno habla fuerte y claro, escuchándolo perfectamente.	
Pronunciación y modulación.	Existe poca claridad en la pronunciación y modulación de palabras.	Ocasionalmente pronuncia y modula correctamente.	Es capaz de pronunciar y modular correctamente todas las palabras.	

❖ **ESCALA DE VALORACIÓN FINAL (ANEXO 7)**

NOMBRE DEL ALUMNO	0	1	2	3	4
Es capaz de atender a las explicaciones del docente.					
Presenta buena actitud y disposición a la hora de trabajar en grupo.					
Se muestra eficaz frente a la resolución de conflictos.					
Trabaja en grupo mirando por el bien común.					
Se relaciona correctamente fomentando un buen clima de clase.					
Realiza las actividades señaladas por el docente.					
Entrega las actividades de forma puntual.					
Toma conciencia de la temática que se desarrolla en las sesiones y trabaja conforme a ellas.					
Es capaz de trabajar de forma tranquila sin molestar al resto de los compañeros.					
Tiene un correcto manejo de las TICs.					
Sabe estructurar un storytelling.					
Se muestra capaz de realizar el montaje multimedia de un vídeo.					
Comprende lo que es el storytelling.					
Realiza una correcta exposición de los contenidos.					

LEYENDA

0: Nada

1: Alguna vez/ Pocas veces/ En cierta medida

2: Varias veces/ Normal

3: La mayoría de las veces/ De forma regular

4: Siempre