



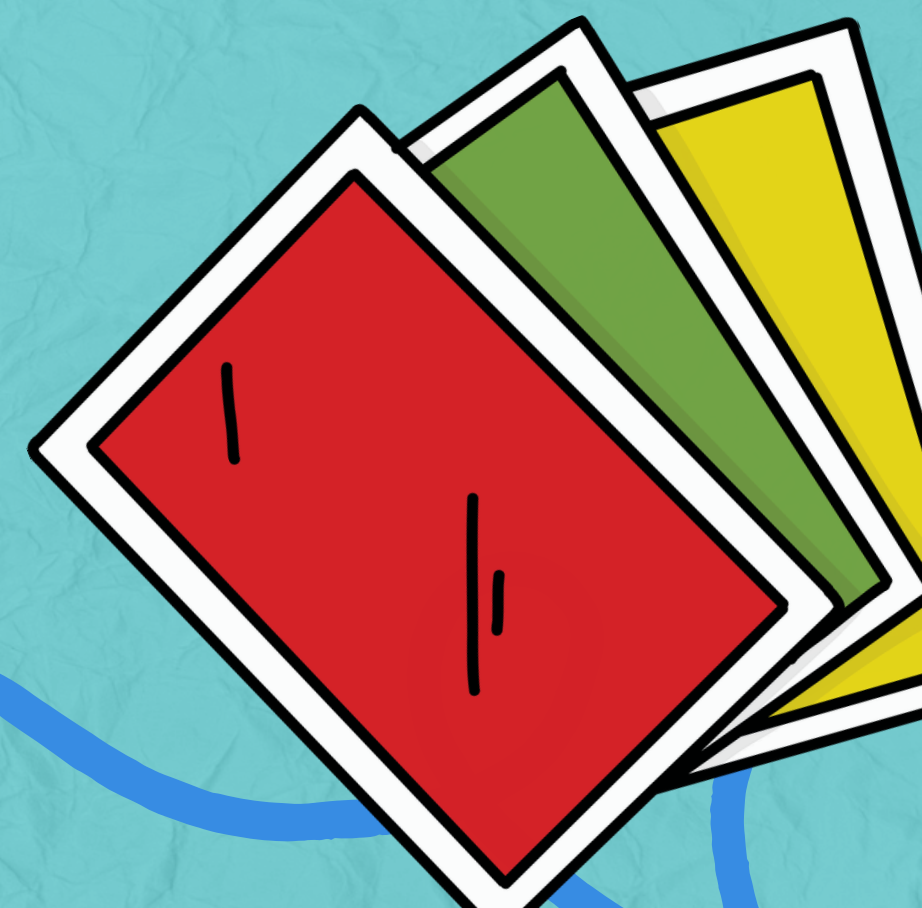
DETECTIVES DEL TIEMPO: PENSAR, ORDENAR Y ACERTAR



Juego elegido: Timeline

Curso: 5^o de Primaria

*Temática: Promover el pensamiento crítico
y la producción multimodal*



MARCO CURRICULAR

Conocimiento del medio natural, social y cultural

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2: Plantear y dar respuesta a cuestiones científicas sencillas, utilizando diferentes técnicas, instrumentos y modelos propios del pensamiento científico, para interpretar y explicar hechos y fenómenos que ocurren en el medio natural, social y cultural.

Perfil de salida: CCL1, CCL2, CCL3, STEM2, STEM4, CD1, CD2, CC4.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3: Resolver problemas a través de proyectos de diseño y de la aplicación del pensamiento y/o computacional, para generar cooperativamente un producto creativo e innovador que responda a necesidades concretas.

Perfil de salida: STEM3, STEM4, CD5, CPSAA3, CPSAA4, CPSAA5, CE1, CE3, CCEC4.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 7: Observar, comprender e interpretar continuidades y cambios del medio social y cultural, analizando relaciones de causalidad, simultaneidad y sucesión, para explicar y valorar las relaciones entre diferentes elementos y acontecimientos.

Perfil de salida: CCL3, STEM4, CPSAA4, CC1, CC3, CE2, CCEC1.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

COMPETENCIA ESPECÍFICA 2:

2.1 Formular preguntas y realizar predicciones razonadas sobre el medio natural, social o cultural mostrando y manteniendo la curiosidad.

2.4 Proponer posibles respuestas a las preguntas planteadas, a través del análisis y la interpretación de la información y los resultados obtenidos, valorando la coherencia de las posibles soluciones y comparándolas con las predicciones realizadas.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 3:

3.1 Diseñar posibles soluciones a los problemas planteados de acuerdo con técnicas sencillas de los proyectos de diseño y pensamiento computacional, mediante estrategias básicas de gestión de proyectos cooperativos, teniendo en cuenta los recursos necesarios y estableciendo criterios concretos para evaluar el proyecto.

COMPETENCIA ESPECÍFICA 7:

7.1 Analizar relaciones de causalidad, simultaneidad y **sucesión** entre diferentes elementos del medio social y cultural desde la Edad Media hasta la actualidad, situando cronológicamente los hechos.

SABERES BÁSICOS

A. Cultura científica.

1. Iniciación en la actividad científica.

– **Fases de la investigación científica (observación, formulación de preguntas y predicciones, planificación y realización de experimentos, recogida y análisis de información y datos, comunicación de resultados...).**

B. TECNOLOGÍA Y DIGITALIZACIÓN

2. Proyectos de diseño y pensamiento computacional.

– **Fases de los proyectos de diseño: identificación de necesidades, diseño, prototipado, prueba, evaluación y comunicación.**

C. Sociedades y territorios.

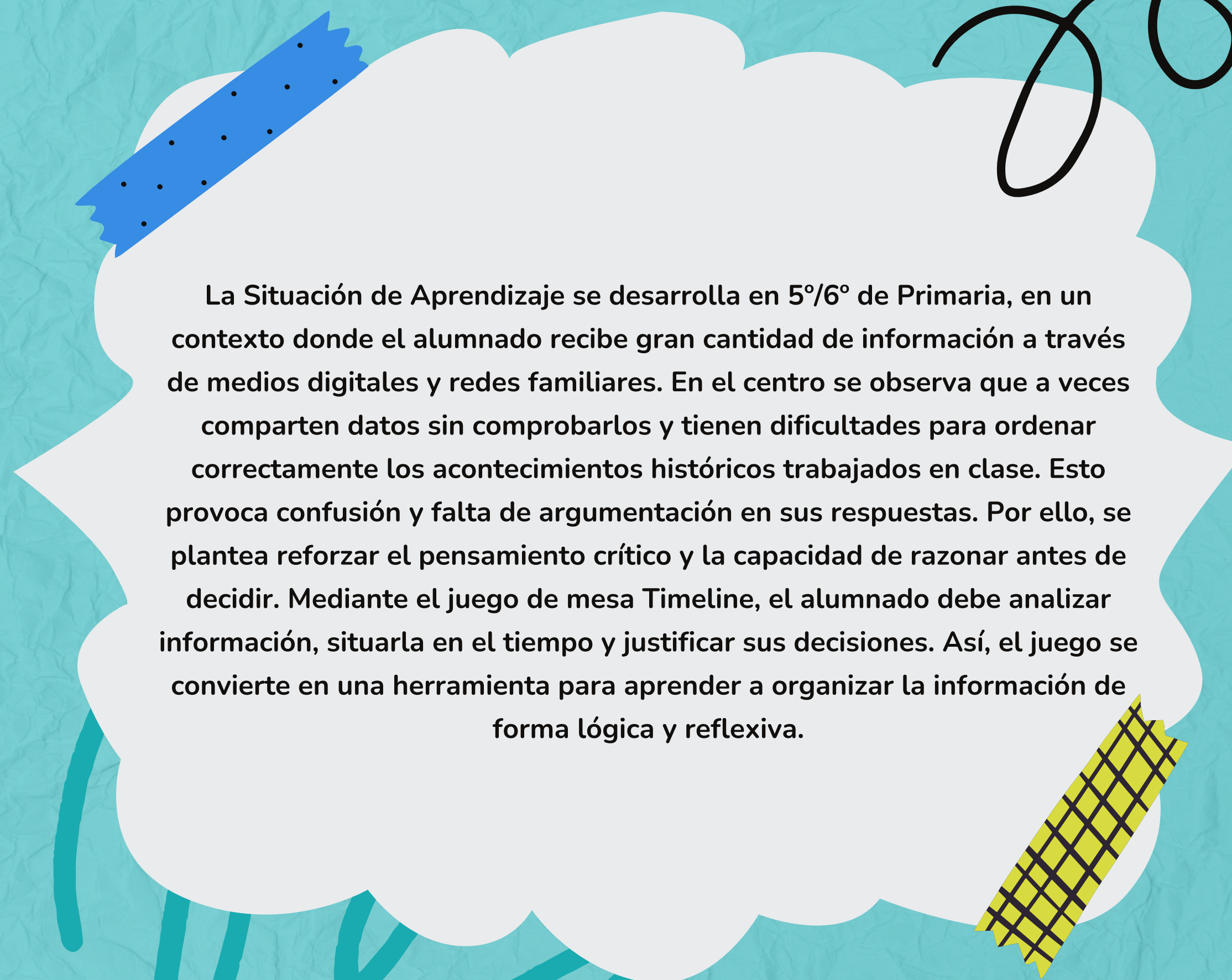
2. Sociedades en el tiempo.

– **Las fuentes históricas: clasificación y utilización de las distintas fuentes (orales, escritas, patrimoniales).**

Temas

de relevancia en la historia (Edad Media, Edad Moderna y Edad Contemporánea), el papel representado por los sujetos históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos.

Contexto y justificación



La Situación de Aprendizaje se desarrolla en 5°/6° de Primaria, en un contexto donde el alumnado recibe gran cantidad de información a través de medios digitales y redes familiares. En el centro se observa que a veces comparten datos sin comprobarlos y tienen dificultades para ordenar correctamente los acontecimientos históricos trabajados en clase. Esto provoca confusión y falta de argumentación en sus respuestas. Por ello, se plantea reforzar el pensamiento crítico y la capacidad de razonar antes de decidir. Mediante el juego de mesa Timeline, el alumnado debe analizar información, situarla en el tiempo y justificar sus decisiones. Así, el juego se convierte en una herramienta para aprender a organizar la información de forma lógica y reflexiva.

Objetivos

- 1** Analizar y ordenar cronológicamente acontecimientos históricos, comprendiendo su relación temporal y contextual.
- 2** Desarrollar el pensamiento crítico, argumentando de forma oral las decisiones tomadas durante el juego y contrastando ideas con el grupo.
- 3** Organizar y comunicar información de manera clara y coherente, elaborando una línea del tiempo comentada dirigida a una audiencia real (compañeros/as o familias).

La audiencia será el propio centro educativo (otros cursos del mismo ciclo y/o familias), a quienes presentarán su trabajo para demostrar que aprender historia implica pensar, argumentar y organizar la información con lógica.



Juego de mesa

TÍTULO: TIMELINE

COMPONENTES

- Cartas con acontecimientos históricos.
- Cada carta incluye: nombre del acontecimiento, imagen y fecha.
- Espacio central para construir la línea del tiempo.
- Reglamento básico del juego.

MECÁNICA

1. Se coloca una carta inicial boca arriba en el centro de la mesa.
2. Cada jugador recibe varias cartas sin ver la fecha.
3. Por turnos, deben colocar una carta en el lugar correcto de la línea temporal (antes o después), justificando su decisión.
4. Se gira la carta para comprobar la fecha. Si es correcta, se mantiene; si no, se retira. Gana quien se quede sin cartas.

¿POR QUÉ ESTE JUEGO DESARROLLA LA TEMÁTICA (PENSAMIENTO CRÍTICO)?

Este juego promueve el pensamiento crítico, ya que el alumnado debe:

- Analizar información antes de decidir.
- Comparar acontecimientos.
- Argumentar su razonamiento.
- Escuchar y contrastar opiniones dentro del equipo.

No se trata solo de acertar fechas, sino de justificar con lógica cada decisión, lo que favorece la competencia comunicativa, el razonamiento histórico y el aprendizaje significativo.

ADAPTACIONES PARA EL AULA

Tiempos

- Partidas reducidas (6-8 cartas por grupo).
- Turnos breves con límite de tiempo para argumentar (1 minuto).



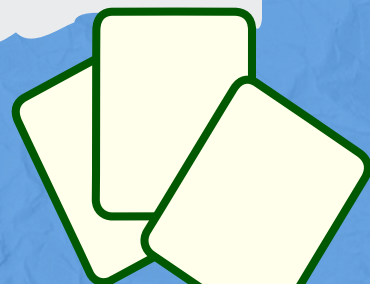
Agrupamientos

- Equipos cooperativos de 4 alumnos.

Roles dentro del grupo

- Portavoz (expone la decisión).
- Secretario/a (anota argumentos).
- Moderador/a (controla turnos).
- Responsable del material.

Estas adaptaciones permiten mantener el ritmo, garantizar la participación equitativa y centrar el juego en el razonamiento, no solo en la rapidez.



ACTIVIDADES

SESIÓN 1. Ponemos orden a la información

Ponemos orden a la información

- Activación: Ordenamos tres hechos históricos y justificamos cuál ocurrió primero.
- Explicación de la mecánica de Timeline: colocar cartas en la línea temporal argumentando antes de comprobar.
- Juego por equipos (4 alumnos): debate, decisión razonada y comprobación de fechas.
- Reflexión final: ¿Qué ayuda más, adivinar o razonar?
- Conclusión escrita: "Para acertar es importante pensar y justificar."

SESIÓN 2: Creamos nuestro propio Timeline

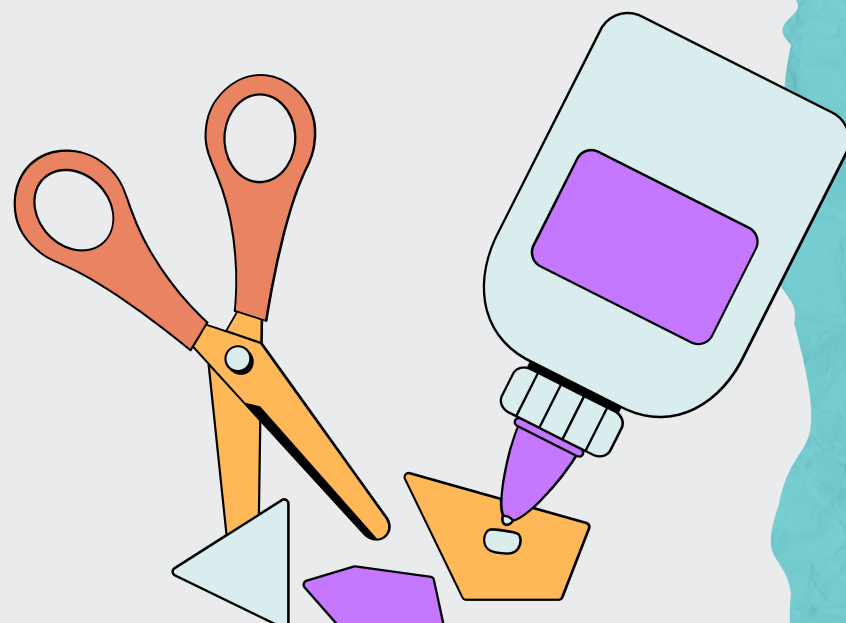
- Recordatorio: las fechas deben tener lógica y coherencia.
- En grupos, creación de 5 cartas con acontecimiento, fecha y breve explicación.
- Intercambio de cartas y juego con las creadas por otros equipos.
- Cierre reflexivo: ¿Es más difícil jugar o crear?
- Conclusión: pensar y organizar bien la información mejora los resultados.


PRODUCTO FINAL

El producto final será la creación de cartas originales tipo Timeline elaboradas por el alumnado.

Cada equipo diseñará 5 cartas relacionadas con un tema trabajado en clase. En cada una deberán incluir:

- Nombre del acontecimiento
- Fecha correcta
- Breve explicación (1 línea)





Evaluación



Evidencias recogidas

- Hoja de equipo con razonamientos y decisiones tomadas.
- Observación directa del debate y participación.
- Cartas creadas por cada grupo (producto final).
- Registro del trabajo cooperativo.

¿Cómo se evaluará?

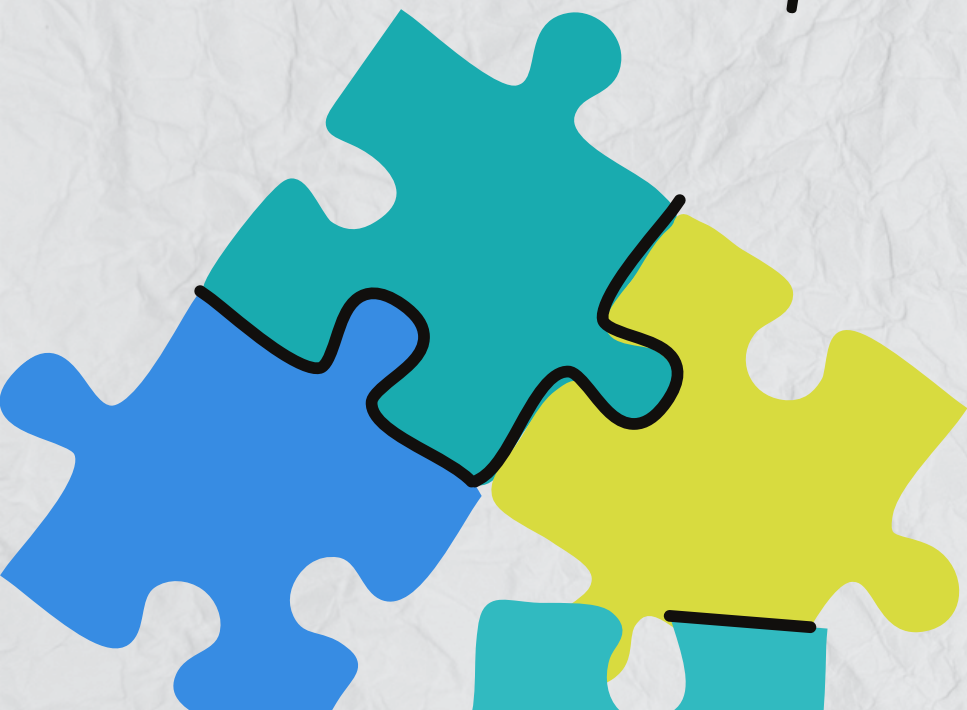
La evaluación se realizará mediante una **rúbrica vinculada a los criterios CE 2, CE 3 y CE 7**. Se valorará la **correcta ordenación cronológica** de los acontecimientos, la **argumentación razonada** durante el juego, la **capacidad de analizar información antes de decidir**, el **trabajo cooperativo** y la **calidad y coherencia** de las cartas creadas. La **evaluación será continua**, basada en la observación directa y en el análisis del producto final.

Autoevaluación / coevaluación

Se utilizará un instrumento breve tipo “**Semáforo del aprendizaje**”:

- He participado y he razonado antes de decidir.
- He participado, pero necesito mejorar mi argumentación.
- Me ha costado ordenar los hechos o justificar mis decisiones.

Además, cada grupo valorará si ha trabajado de forma cooperativa y respetuosa.



Inclusión y DUA

Opciones de expresión

- Justificación oral o escrita de las decisiones.
- Uso de apoyos como frases guía o esquemas para argumentar.
- Reparto de roles según fortalezas del alumnado.

Apoyos y tiempos

- Flexibilización del tiempo para debatir y decidir.
- Trabajo cooperativo para favorecer ayuda entre iguales.
- Acompañamiento y modelado del docente durante la actividad.

Accesibilidad

- Cartas con apoyo visual (imagen + texto claro y tamaño adecuado).
- Adaptaciones si son necesarias (lectura acompañada o simplificación).
- Respeto a la normativa de protección de datos y consentimiento si se realizan fotografías del producto final.



PLAN DE SESIÓN

La situación se realizará en 2 sesiones de 45 min cada una

Como espacio utilizamos el aula ordinaria (mesas organizadas en grupos de 4)

Recursos: juego Timeline, cartas adaptadas, plantillas de creación, pizarra y material de escritura.



Riesgos y mitigación

Infoxicación:

Puede haber **exceso de información** o **datos incorrectos** al crear las cartas.

Mitigación: uso de **fuentes trabajadas previamente en clase** y **supervisión del docente** para verificar fechas y contenidos.

Convivencia en línea (si se comparte en plataforma):

Riesgo de **comentarios inadecuados** o **uso poco responsable del entorno digital**.

Mitigación: **normas claras de respeto** y **uso responsable de la plataforma del centro**.

Derechos de autor y citas:

Uso inadecuado de imágenes o **información sin referencia**.

Mitigación: **utilización de materiales del libro de texto** o **recursos libres**, y **explicación básica sobre la importancia de citar fuentes**.

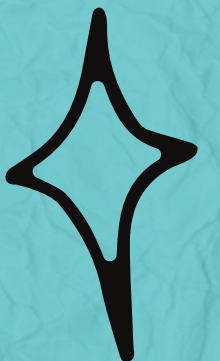
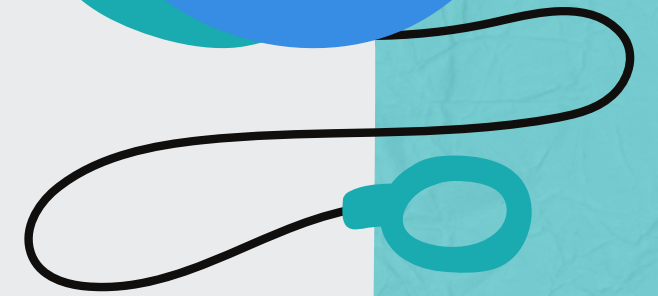
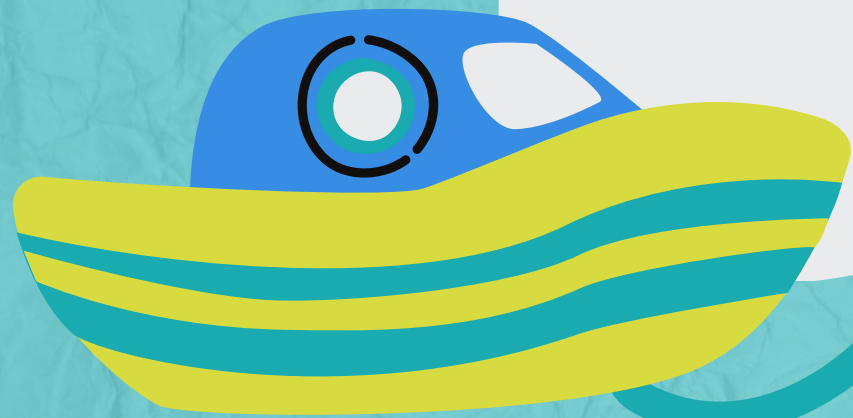


Bibliografía

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOMLOE). (2020). *Boletín Oficial del Estado*, 340, 122868–122953. <https://www.boe.es/eli/es/lo/2020/12/29/3>
- Real Decreto 157/2022, de 1 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Primaria. (2022). *Boletín Oficial del Estado*, 52, 24386–24504. <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/01/157>
- Decreto 81/2022, de 12 de julio, por el que se establece la ordenación y el currículo de Educación Primaria en Castilla-La Mancha. (2022). *Diario Oficial de Castilla-La Mancha*, 134. <https://docm.jccm.es>

Recursos:

Asmodee. (s. f.). *Timeline [Juego de mesa]*.





MUCHAS GRACIAS

Por la atención

