

Exploradores del Tiempo: Descubriendo la Prehistoria y el Origen del Ser Humano

Ciencias Sociales | Historia | Aprendizaje Basado en Proyectos

Descripción

Este plan de clase invita a los estudiantes de primaria a convertirse en pequeños exploradores del tiempo, para conocer cuándo y dónde vivieron los primeros seres humanos durante la prehistoria. A través de actividades lúdicas, colaborativas y creativas, los niños aprenderán sobre las diferentes etapas de la prehistoria, la ubicación temporal del ser humano en la escala del tiempo y la distribución espacial de sus primeras civilizaciones. Este conocimiento es fundamental porque les permite entender de dónde venimos y cómo ha cambiado el mundo a lo largo del tiempo, conectando con su vida cotidiana al valorar la historia detrás de las cosas que usan y lugares que habitan.

Además, al desarrollar un proyecto colaborativo, los estudiantes aplicarán habilidades de investigación, trabajo en equipo y comunicación, fortaleciendo competencias clave para su formación integral. Este aprendizaje les permitirá reconocer la importancia del pasado en la construcción de su identidad y cultura, despertando su curiosidad por seguir explorando la historia.

Objetivos de Aprendizaje

- Identificar la ubicación temporal de la prehistoria y del origen del ser humano en la línea del tiempo.
- Localizar en un mapa los principales lugares donde se han encontrado evidencias del origen humano.
- Crear un mural o línea del tiempo colaborativa que represente las etapas de la prehistoria.
- Explicar en sus propias palabras por qué es importante conocer la prehistoria y el origen del ser humano.

Recursos Necesarios

- Cartulina grande o papel kraft para mural (1 por grupo de 4 estudiantes)
- Colores, marcadores, lápices de colores, tijeras y pegamento
- Imágenes impresas de herramientas, pinturas rupestres, mapas del mundo antiguo y figuras humanas prehistóricas (suficientes para grupos)
- Proyector o pantalla para mostrar videos cortos
- Video animado sobre la prehistoria y el origen del ser humano (3-5 minutos)
- Mapa mundial impreso en tamaño A3 para cada grupo
- Fichas con palabras clave (prehistoria, homo sapiens, herramientas, caza, fuego, etc.)
- Reloj o cronómetro para control de tiempos
- Tarjetas para reflexiones finales (con preguntas impresas)

Requisitos Previos

- Habilidades básicas para trabajar en equipo y compartir materiales.
- Conocimiento previo sobre la noción básica de tiempo (día, año, pasado y presente).
- Habilidad para identificar mapas simples y colores.
- Experiencia previa con actividades de dibujo y manualidades.

Actividades

Sesión 1: ¡Viaje en el tiempo! Conociendo la prehistoria

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Introducir a los estudiantes al concepto de la prehistoria y despertar su curiosidad sobre el origen del ser humano.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra una imagen grande de una cueva con pinturas rupestres y pregunta: “¿Han visto algo así antes? ¿Qué creen que hicieron las personas en esta imagen?”
- **Estudiantes:** Responden con sus ideas y experiencias, relacionando con lo que conocen del pasado o de cuentos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta un dato curioso: “¿Sabían que hace miles de años no existían casas, ni escuelas, ni carros? Los primeros humanos vivían en cuevas y usaban piedras para hacer herramientas”.
- **Estudiantes:** Escuchan atentos y participan con preguntas o comentarios.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que conoceremos cómo era la vida de las primeras personas y dónde y cuándo vivieron, para entender de dónde venimos.
- **Estudiantes:** Se preparan con interés para aprender y explorar.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Presentación del contenido:

Se introduce la prehistoria a través de un video animado corto que muestra las etapas principales y la vida del ser humano en ese tiempo.

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Explorando la línea del tiempo

- **Objetivo:** Identificar la ubicación temporal de la prehistoria.
- **Instrucciones:**
 - El docente distribuye tiras de papel con dibujos y fechas (ejemplo: aparición del fuego, primeras herramientas, pinturas rupestres).
 - En grupos de 4, los estudiantes ordenan cronológicamente las tiras para formar una línea del tiempo en el aula.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Línea del tiempo física en la pared.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Observa la participación, hace preguntas como “¿Por qué creen que esta actividad viene antes o después?” y apoya con pistas si es necesario.

• Actividad 2: Mapa de los primeros humanos

- **Objetivo:** Localizar espacialmente el origen del ser humano.
- **Instrucciones:**
 - Entrega a cada grupo un mapa mundial y pegatinas o imágenes pequeñas de herramientas y humanos.
 - Los estudiantes ubican en el mapa las regiones donde se cree que vivieron los primeros humanos, pegando las imágenes.
- **Organización:** Mismos grupos de 4.
- **Producto:** Mapa con ubicaciones señaladas.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita información y pregunta “¿Por qué creen que estos lugares son importantes para la historia humana?”

• Estrategias de diferenciación:

- Para estudiantes que terminan rápido: Crear una pequeña presentación oral para explicar un evento de la línea del tiempo.
- Para estudiantes que requieren apoyo: Trabajar con imágenes y palabras clave para facilitar la comprensión y ordenar la línea del tiempo con ayuda del docente.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

- Cada grupo comparte un dato que aprendió sobre la prehistoria o el origen del ser humano.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más interesante que aprendimos hoy?
- ¿Por qué creen que es importante saber cuándo y dónde vivieron los primeros humanos?

Retroalimentación:

Docente: Elogia la participación y destaca ideas clave, aclarando dudas.

Transferencia:

Se anticipa que en la próxima sesión se profundizará en las herramientas y costumbres de los primeros humanos.

Sesión 2: Herramientas y vida cotidiana en la prehistoria**Fase de Inicio****Tiempo estimado:**

10 minutos

Propósito de la sesión:

Reconocer la importancia de las herramientas y actividades cotidianas de los primeros humanos.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Para qué usamos herramientas hoy? ¿Creen que los primeros humanos usaban herramientas? ¿Cómo eran?”
- **Estudiantes:** Responden con ejemplos y comparaciones.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Muestra imágenes reales de herramientas prehistóricas y dice: “Estas herramientas ayudaron a los primeros humanos a cazar, construir y protegerse.”
- **Estudiantes:** Observan y comentan.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que hoy crearán sus propias herramientas y representarán la vida en la prehistoria.
- **Estudiantes:** Se preparan para la actividad práctica.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Creando herramientas prehistóricas

- **Objetivo:** Identificar y recrear herramientas usadas en la prehistoria.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, los estudiantes reciben materiales (cartón, palitos, papel, plastilina) para crear una herramienta prehistórica inspirada en las imágenes vistas.
 - Discuten para decidir qué herramienta crear y cómo explicarán su uso.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Modelo de herramienta y breve explicación oral.
- **Tiempo:** 30 minutos.
- **Rol del docente:** Facilita materiales, guía preguntas (“¿Cómo crees que se usaba esta herramienta?”), y apoya la creatividad.

• Actividad 2: Dramatización de la vida prehistórica

- **Objetivo:** Explicar y representar la vida cotidiana de los primeros humanos.
- **Instrucciones:**
 - Cada grupo elige una escena (caza, recolección, uso del fuego) y prepara una pequeña dramatización.
 - Ensayan y presentan frente a la clase.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Presentación dramatizada.
- **Tiempo:** 15 minutos.
- **Rol del docente:** Organiza tiempos, anima la participación y hace preguntas de reflexión después de cada presentación.

• Diferenciación:

- Para estudiantes con rapidez: Investigar y explicar un dato extra sobre las herramientas.
- Para estudiantes con dificultades: Participar en la dramatización en roles sencillos o apoyar en la decoración de herramientas.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

- Conversación guiada para que cada grupo comparta su herramienta favorita y por qué fue importante.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendimos sobre las herramientas de los primeros humanos?
- ¿Cómo creen que estas herramientas cambiaron la vida de las personas?

Retroalimentación:

Docente: Felicita la creatividad y esfuerzo, y refuerza conceptos clave.

Transferencia:

Se anuncia que en la siguiente sesión investigarán sobre el fuego y su importancia.

Sesión 3: El fuego, un gran descubrimiento

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Comprender la importancia del fuego para la supervivencia y desarrollo humano en la prehistoria.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Pregunta: “¿Para qué usamos el fuego hoy? ¿Creen que los primeros humanos sabían cómo hacer fuego?”
- **Estudiantes:** Comparten ideas y ejemplos.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta una breve historia o leyenda sobre el descubrimiento del fuego, mostrando imágenes.
- **Estudiantes:** Escuchan con interés.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que explorarán cómo el fuego ayudó a los primeros humanos y realizarán un experimento seguro.
- **Estudiantes:** Se preparan para la actividad experimental.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Actividades de aprendizaje activo:

• Actividad 1: Experimento con fuego seguro (simulado)

- **Objetivo:** Entender el uso del fuego y sus beneficios.
- **Instrucciones:**
 - El docente simula con luces o imágenes cómo se hace fuego usando materiales seguros (no fuego real).
 - Explica el uso del fuego para cocinar, alumbrar y protegerse.
- **Organización:** Plenaria con participación grupal.
- **Producto:** Respuestas a preguntas sobre el uso del fuego.
- **Tiempo:** 20 minutos.
- **Rol del docente:** Dirige la simulación, formula preguntas “¿Qué pasaría si no tuviéramos fuego?” y motiva la participación.

• Actividad 2: Creación de un cartel informativo

- **Objetivo:** Explicar en palabras propias la importancia del fuego.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, crean un cartel con dibujos y frases sobre para qué sirve el fuego y por qué fue importante para los primeros humanos.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Cartel informativo.
- **Tiempo:** 25 minutos.
- **Rol del docente:** Apoya con ideas, revisa redacciones y fomenta el trabajo colaborativo.

• Diferenciación:

- Para estudiantes avanzados: Agregar datos curiosos sobre cómo se ha usado el fuego en diferentes culturas.
- Para estudiantes con dificultades: Ayuda para escribir frases y dibujo guiado.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

- Presentación rápida de los carteles y comentarios grupales.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué aprendimos sobre el fuego en la prehistoria?
- ¿Cómo creen que cambió la vida de las personas con este descubrimiento?

Retroalimentación:

Docente: Reafirma el valor del fuego y la creatividad en los carteles.

Transferencia:

Se invita a observar en casa cómo usan el fuego en su día a día.

Sesión 4: Arte y comunicación en la prehistoria**Fase de Inicio****Tiempo estimado:**

10 minutos

Propósito de la sesión:

Descubrir cómo los primeros humanos usaban el arte para comunicarse y expresar su vida.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Muestra imágenes de pinturas rupestres y pregunta: “¿Para qué crees que hicieron estas pinturas?”
- **Estudiantes:** Dan sus opiniones y conjeturas.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Cuenta que el arte fue una forma de contar historias y enseñar a otros, mostrando ejemplos de pinturas y figuras.
- **Estudiantes:** Prestan atención y hacen preguntas.

Contextualización:

- **Docente:** Explica que crearán sus propias pinturas para expresar algo sobre la vida en la prehistoria.
- **Estudiantes:** Se preparan para la actividad creativa.

Fase de Desarrollo**Tiempo estimado:**

45 minutos

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad 1: Creando pinturas rupestres**

- **Objetivo:** Representar la vida prehistórica mediante el arte.
- **Instrucciones:**
 - En grupos, usan papel kraft y materiales (colores, tizas) para crear pinturas que muestran animales, personas o escenas cotidianas prehistóricas.
- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes.
- **Producto:** Pintura rupestre grupal.
- **Tiempo:** 35 minutos.
- **Rol del docente:** Motiva la creatividad, pregunta “¿Qué historia quieren contar con su pintura?” y apoya con ideas.
- **Actividad 2: Presentación y explicación**
 - **Objetivo:** Explicar el significado de su pintura y su importancia.
 - **Instrucciones:**
 - Cada grupo presenta su pintura y explica qué quisieron expresar.
 - **Organización:** Plenaria.
 - **Producto:** Presentación oral grupal.
 - **Tiempo:** 10 minutos.
 - **Rol del docente:** Escucha, hace preguntas y conecta las ideas con el tema general.
- **Diferenciación:**
 - Para estudiantes avanzados: Investigar el significado de símbolos prehistóricos y añadirlos a la pintura.
 - Para estudiantes con dificultades: Trabajar con dibujos pre-hechos para colorear y explicar.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

- Reflexión grupal sobre cómo el arte ayuda a contar historias y aprender del pasado.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué nos enseñan las pinturas sobre la vida de los primeros humanos?
- ¿Cómo podemos usar el arte para expresar nuestras ideas?

Retroalimentación:

Docente: Valora la originalidad y el esfuerzo comunicativo.

Transferencia:

Invita a observar en casa pinturas, murales o dibujos y pensar qué historias cuentan.

Sesión 5: Nuestro mural del tiempo - Síntesis y reflexión

Fase de Inicio

Tiempo estimado:

10 minutos

Propósito de la sesión:

Recapitular y sintetizar lo aprendido creando un mural colaborativo que integre tiempo, espacio y costumbres prehistóricas.

Activación de conocimientos previos:

- **Docente:** Revisan las actividades anteriores con preguntas: “¿Qué aprendimos sobre la línea del tiempo? ¿Y sobre el lugar donde vivieron los primeros humanos?”
- **Estudiantes:** Responden y comentan.

Motivación y enganche:

- **Docente:** Explica que construirán un mural para mostrar todo lo aprendido a la comunidad escolar.
- **Estudiantes:** Se entusiasman y preparan materiales.

Contextualización:

- **Docente:** Señala que el mural será un recuerdo de su viaje por la prehistoria.
- **Estudiantes:** Se comprometen con el trabajo en equipo.

Fase de Desarrollo

Tiempo estimado:

45 minutos

Actividades de aprendizaje activo:

- **Actividad: Construcción del mural del tiempo**
 - **Objetivo:** Integrar conocimientos sobre la prehistoria en un producto tangible y colaborativo.
 - **Instrucciones:**
 - Dividen la cartulina en secciones: línea del tiempo, mapa, representaciones de herramientas, fuego y arte.
 - Cada grupo aporta dibujos, imágenes y textos para rellenar su sección.
 - Organizan, pegan y decoran el mural juntos.

- **Organización:** Grupos de 4 estudiantes, colaboración conjunta para ensamblar.
- **Producto:** Mural completo y presentable.
- **Tiempo:** 40 minutos.
- **Rol del docente:** Coordina, apoya el trabajo colaborativo, sugiere mejoras y asegura inclusión de todos los conceptos aprendidos.
- **Diferenciación:**
 - Para estudiantes que terminan antes: Preparar una explicación del mural para visitantes o compañeros.
 - Para estudiantes que necesitan apoyo: Trabajar en tareas específicas según sus fortalezas, como colorear o pegar imágenes.

Fase de Cierre

Tiempo estimado:

5 minutos

Síntesis:

- Visualización colectiva del mural y comentarios sobre lo que representa cada parte.

Reflexión metacognitiva:

- ¿Qué fue lo más importante que aprendimos sobre la prehistoria?
- ¿Cómo nos ayudó trabajar en equipo para crear este mural?
- ¿Qué les gustaría seguir aprendiendo sobre la historia?

Retroalimentación:

Docente: Elogia el trabajo colaborativo, la creatividad y el conocimiento adquirido, y entrega retroalimentación positiva individual y grupal.

Transferencia:

Invita a compartir el mural con otras clases o familiares para mostrar lo aprendido.

Tarea o reto:

- Observar en casa objetos o lugares que tengan historia y preparar una pequeña historia para contar en clase.

Evaluación

Tipo de evaluación:

- **Diagnóstica:** Sesión 1 - Activación de conocimientos previos para conocer ideas iniciales sobre la prehistoria.

- **Formativa:** Durante el desarrollo de cada sesión, observación directa, preguntas guía, revisión de productos (línea del tiempo, mapas, maquetas, carteles, pinturas, mural).
- **Sumativa:** Sesión 5 - Evaluación del mural final y explicación oral grupal para evidenciar comprensión integral.

Criterios de evaluación:

- Ubica correctamente la prehistoria en la línea del tiempo y en el espacio geográfico (Objetivo 1 y 2).
- Demuestra comprensión sobre las herramientas, el fuego y el arte prehistórico mediante productos creativos (Objetivo 3).
- Expresa con sus palabras la importancia del conocimiento sobre la prehistoria (Objetivo 4).

Instrumentos sugeridos:

- Lista de cotejo para evaluar participación y comprensión en actividades grupales.
- Rúbrica para valorar el mural final considerando contenido, creatividad y trabajo en equipo.
- Observación directa durante las actividades y dramatizaciones.
- Autoevaluación y coevaluación guiada al final del proyecto.

Evidencias de aprendizaje:

- Línea del tiempo ordenada y explicada.
- Mapas con ubicación de origen humano.
- Modelos de herramientas y dramatizaciones.
- Carteles informativos sobre el fuego.
- Pinturas rupestres grupales.
- Mural final integrado y explicación oral.

Enriquecimientos

Inicio - Rubrica

Rúbrica para Evaluar la Participación y Disposición en la Fase de Inicio

Contexto: Esta rúbrica está diseñada para evaluar la participación y disposición de estudiantes de primaria (6-11 años) durante la fase de inicio del proyecto "Exploradores del Tiempo: Descubriendo la Prehistoria y el Origen del Ser Humano". La evaluación se centra en aspectos observables que reflejan el interés, la colaboración y la actitud hacia el proyecto.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Satisfactorio (2 puntos)	Necesita Mejorar (1 punto)
----------	----------------------	------------------	--------------------------	----------------------------

Interés y curiosidad El estudiante muestra entusiasmo y ganas de aprender sobre la prehistoria y el origen del ser humano.	Participa activamente haciendo preguntas y mostrando entusiasmo constante.	Participa y demuestra interés la mayoría del tiempo.	Muestra interés de forma ocasional, con poca iniciativa.	Muestra desinterés o distracciones frecuentes durante la actividad.
Atención y escucha El estudiante presta atención a las indicaciones y a sus compañeros durante la actividad.	Escucha atentamente sin perder la concentración y responde adecuadamente.	Generalmente atento, con mínimas distracciones.	Se distrae en algunos momentos y necesita recordatorios para prestar atención.	No presta atención y dificulta el desarrollo de la actividad.
Colaboración y respeto El estudiante coopera y respeta las ideas de sus compañeros durante la discusión inicial.	Comparte ideas respetuosamente y anima a otros a participar.	Participa respetando a los demás, aunque con poca iniciativa.	Participa a veces pero puede interrumpir o no respetar opiniones.	No colabora y muestra falta de respeto hacia compañeros o la actividad.
Disposición para el trabajo en equipo El estudiante está dispuesto a integrarse y trabajar con sus compañeros en el proyecto.	Se integra con facilidad y propone trabajar en equipo.	Acepta trabajar en equipo aunque de forma pasiva.	Prefiere trabajar solo o se muestra reticente a colaborar.	Rechaza trabajar con el grupo y dificulta el trabajo colectivo.

Instrucciones para el docente: Durante la fase de inicio (primera sesión), observar y anotar comportamientos de cada estudiante en relación con estos criterios. Asignar una puntuación de 1 a 4 en cada criterio para obtener un total máximo de 16 puntos, que reflejará la participación y disposición general del alumno.

Desarrollo - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proceso de Aprendizaje

Esta rúbrica está diseñada para evaluar el progreso de los estudiantes durante las 5 sesiones del proyecto "Exploradores del Tiempo: Descubriendo la Prehistoria y el Origen del Ser Humano". Los criterios miden el avance hacia los objetivos de aprendizaje, utilizando niveles de desempeño adecuados para niños de 6 a 11 años.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Satisfactorio (2)	Necesita Mejorar (1)
----------	---------------	-----------	-------------------	----------------------

Comprensión del concepto de prehistoria y su ubicación temporal	Identifica claramente la prehistoria y la sitúa correctamente en la línea del tiempo con detalles precisos.	Reconoce la prehistoria y la ubica en la línea del tiempo con algunos detalles.	Conoce la palabra "prehistoria" pero muestra dificultad para ubicarla en el tiempo.	No logra identificar ni ubicar la prehistoria en el tiempo.
Identificación del origen del ser humano y sus primeras características	Describe con claridad el origen del ser humano y menciona características básicas de los primeros humanos.	Reconoce el origen del ser humano y menciona algunas características simples.	Muestra conocimiento limitado sobre el origen y características del ser humano.	No demuestra comprensión sobre el origen del ser humano.
Participación activa en las actividades del proyecto	Participa con entusiasmo, comparte ideas y colabora con sus compañeros durante todas las sesiones.	Participa regularmente y coopera con el grupo en la mayoría de las actividades.	Participa de forma limitada y necesita motivación para colaborar.	No participa ni colabora durante las actividades.
Uso de recursos y materiales para representar la prehistoria	Utiliza creativamente los materiales para expresar ideas claras y correctas sobre la prehistoria.	Usa los materiales adecuadamente para representar ideas básicas de la prehistoria.	Utiliza los materiales con ayuda, pero su representación es incompleta o confusa.	No utiliza o no sabe usar los materiales para representar el tema.
Comunicación de aprendizajes y reflexiones	Expresa sus ideas y aprendizajes con claridad, usando vocabulario apropiado y ejemplos.	Comunica sus ideas y aprendizajes con cierta claridad y vocabulario sencillo.	Comunica con dificultad sus ideas y aprendizajes, con pocas palabras o ejemplos.	No logra comunicar lo que ha aprendido o reflexionado.

Cierre - Rubrica

Rúbrica para Evaluar el Proyecto: "Exploradores del Tiempo: Descubriendo la Prehistoria y el Origen del Ser Humano"

Objetivos de aprendizaje vinculados:

- Identificar la ubicación temporal de la Prehistoria y el origen del ser humano.
- Reconocer las características principales de las diferentes etapas de la Prehistoria.
- Ubicar espacialmente las regiones donde se originó el ser humano.
- Trabajar en equipo para construir un producto final que refleje el aprendizaje.
- Comunicar de manera clara y creativa lo aprendido sobre la Prehistoria.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Adecuado (2 puntos)	En desarrollo (1 punto)
Ubicación temporal de la Prehistoria	Identifica correctamente y explica con claridad la ubicación temporal de la Prehistoria y sus etapas principales.	Identifica correctamente la ubicación temporal de la Prehistoria, con alguna explicación básica.	Reconoce la Prehistoria, pero tiene dificultades para ubicarla en el tiempo o mencionar sus etapas.	No logra identificar la ubicación temporal de la Prehistoria.
Ubicación espacial del origen del ser humano	Ubica correctamente en el mapa las regiones donde se originó el ser humano y puede señalar características importantes.	Ubica en el mapa las regiones principales con ayuda y reconoce algunas características.	Reconoce el origen del ser humano pero tiene dificultad para ubicarlo espacialmente.	No logra identificar la ubicación espacial del origen del ser humano.
Comprensión de características de la Prehistoria	Describe con detalles y ejemplos claros las características de las etapas de la Prehistoria.	Describe algunas características importantes con ejemplos simples.	Menciona pocas características y con poca claridad.	No logra describir las características de la Prehistoria.
Trabajo en equipo	Participa activamente, colabora y respeta ideas de sus compañeros durante todo el proyecto.	Participa y colabora con algunos compañeros, mostrando respeto.	Participa de forma limitada y necesita motivación para colaborar.	No participa ni colabora en el trabajo grupal.
Presentación y comunicación del proyecto	Comunica con claridad, creatividad y orden la información aprendida, usando vocabulario adecuado.	Comunica la información de forma clara, aunque con poca creatividad o detalles.	Comunica la información de forma sencilla y con algunas dificultades para expresarse.	No logra comunicar adecuadamente lo aprendido.

Recomendaciones - Tic_ia

Fase de Inicio

- **Herramienta:** Google Slides (Sustitución)

El docente puede preparar una presentación digital con imágenes de pinturas rupestres y elementos de la prehistoria para mostrar en clase, en lugar de usar imágenes impresas. Esto permite una visualización más clara y colorida, además de facilitar el acceso a múltiples imágenes en un solo lugar.

Implementación: Mostrar imágenes en pantalla grande y hacer preguntas interactivas en voz alta para mantener la participación activa de los niños.

Contribución a objetivos: Despierta la curiosidad y activa conocimientos previos sobre la prehistoria, facilitando la conexión visual con el contenido.

Nivel SAMR: Sustitución

- **Herramienta:** Chatbot educativo simple basado en IA (Aumento)

Utilizar un chatbot interactivo programado para responder preguntas básicas sobre la prehistoria y el origen del ser humano. Por ejemplo, el docente puede proyectar en pantalla al chatbot y los estudiantes pueden hacer preguntas sencillas o el docente puede simular preguntas frecuentes.

Implementación: El docente guía la interacción para responder dudas, fomentando la participación y la curiosidad sin salir del nivel de comprensión de los niños.

Contribución a objetivos: Mejora la motivación y el interés, además de ofrecer respuestas instantáneas que enriquecen la contextualización.

Nivel SAMR: Aumento

Fase de Desarrollo

- **Herramienta:** Video animado interactivo (Aumento)

En lugar de un video tradicional, utilizar un video animado con pausas interactivas donde los estudiantes puedan responder preguntas rápidas o hacer predicciones sobre lo que viene después.

Implementación: El docente proyecta el video y detiene en momentos clave para involucrar a los estudiantes en discusiones breves, usando preguntas sencillas y apoyadas con imágenes.

Contribución a objetivos: Facilita la comprensión de las etapas de la prehistoria y mantiene el interés activo durante el contenido.

Nivel SAMR: Aumento

- **Herramienta:** Aplicación para crear líneas del tiempo digitales simples, como "Timeline JS" o "Tiki-Toki" (Modificación)

Los estudiantes, en grupos, pueden crear una línea del tiempo digital con imágenes y fechas, ordenando eventos de la prehistoria y el origen del ser humano en tablets o computadoras disponibles.

Implementación: El docente guía a los estudiantes en la carga y ordenamiento de imágenes y fechas, fomentando la colaboración y el aprendizaje activo.

Contribución a objetivos: Permite visualizar de manera dinámica y manipulable la secuencia temporal, reforzando la comprensión del orden cronológico.

Nivel SAMR: Modificación

Fase de Cierre

- **Herramienta:** Plataforma de presentación oral con grabación sencilla, como Seesaw o Flipgrid (Modificación)

Los estudiantes pueden grabar breves explicaciones orales sobre un evento de la prehistoria que aprendieron durante la sesión, compartiendo con sus compañeros y docente.

Implementación: Usar tablets o computadoras para grabar y reproducir las presentaciones, promoviendo la expresión oral y el repaso del contenido.

Contribución a objetivos: Refuerza el aprendizaje mediante la verbalización y la reflexión, además de fomentar habilidades comunicativas.

Nivel SAMR: Modificación

- **Herramienta:** Juego educativo basado en IA para repasar conceptos, por ejemplo, Kahoot! con preguntas adaptadas (Redefinición)

Crear un juego interactivo tipo quiz donde la IA ajuste la dificultad de las preguntas según las respuestas de los niños, permitiendo un repaso personalizado y motivador.

Implementación: El docente organiza la sesión en dispositivos o proyecta el juego para que los estudiantes participen individualmente o en equipos.

Contribución a objetivos: Potencia la evaluación formativa, la motivación y el refuerzo de conocimientos de manera lúdica e interactiva.

Nivel SAMR: Redefinición