



---

**Universidad de Valladolid**

Máster en Profesor de ESO y Bachillerato, Formación  
Profesional y Enseñanza de Idiomas

**TRABAJO FIN DE MÁSTER**

***Storytelling* digital aplicado a la Geografía e  
Historia en 1º de ESO.**

**Viaje a Roma: salvando al Emperador.**

Presentado por Isabel Esteban Amo  
Tutor: Víctor Manuel Cabañero Martín

Curso 2018/2019



## CONTENIDO

I. PROGRAMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA .....	1
1. Introducción.....	1
1. Leyes y Reales Decretos Regulatorios. ....	1
2. Ubicación de la asignatura dentro de la materia de Geografía e Historia .....	3
3. Características del alumnado .....	5
4. Dificultades de aprendizaje del alumnado en Geografía e Historia .....	8
5. Para qué enseñar Ciencias Sociales .....	9
2. Elementos de la programación (Orden EDU/362/2015) .....	9
1. Secuencia y temporalización de los contenidos: cronograma de unidades didácticas .....	9
2. Introducción al trabajo en el aula .....	14
3. Perfil de materia: desarrollo de cada unidad didáctica. ....	17
4. Decisiones metodologías y didácticas .....	43
6. Concreción de elementos transversales que se trabajan en cada materia.....	61
7. Medidas que promueven el hábito de lectura. ....	65
8. Estrategias e instrumentos para la evaluación de los aprendizajes del alumnado y criterios de calificación.....	69
9. Medias de atención a la diversidad.....	77
10. Materiales del aula y recursos de desarrollo curricular para el alumnado.....	82
11. Programa de actividades complementarias y extraescolares.....	90
12. Procedimiento de evaluación de la programación didáctica y sus indicadores de logro.....	92
II. UNIDAD DIDÁCTICA MODELO: ELEMENTOS CURRICULARES .....	94
a) Justificación y presentación de la unidad .....	94
b) Desarrollo de elementos curriculares y actividades: .....	100
c) Secuenciación y desarrollo de actividades por sesiones.....	107
d) Instrumentos, métodos de evaluación y criterios de calificación.....	118

e) Materiales y recursos para el alumnado .....	119
f) Bibliografía para la actualización científico-docente .....	124
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS: .....	125
ANEXOS: .....	128

## RESUMEN

El presente Trabajo de Fin de Máster contiene una programación didáctica para el primer curso de la Educación Secundaria Obligatoria en la asignatura de Geografía e Historia. Como unidad didáctica modelo se propone una actividad innovadora basada en el *Storytelling digital* titulada “Viaje a Roma: salvando al emperador”. Para su desarrollo se ha creado una plataforma web, que sirve como contenedor de las actividades propuestas en la unidad.

El objetivo es conseguir que el alumnado aprenda de forma significativa, a partir de metodologías activas y basándose en el aprendizaje cooperativo. Además, se pretende trabajar la historia social, partiendo del aprendizaje de las costumbres, vida cotidiana y sociedad de la Antigua Roma.



## I. PROGRAMACIÓN GENERAL DE LA ASIGNATURA

### 1. INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo Fin de Máster (TFM) se trata de una propuesta de programación anual para la asignatura de Geografía e Historia del primer curso de Enseñanza Secundaria Obligatoria (de ahora en adelante, ESO).

#### 1. LEYES Y REALES DECRETOS REGULATORIOS.

El marco legal aplicado a lo largo del presente TFM será el siguiente:

- Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación (LOE) modificada por la Ley Organiza 8/2013, de 9 de diciembre, para la mejora de la calidad educativa (LOMCE) (BOE de 4 de mayo de 2006)
- *Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre*, que establece el currículo básico de la ESO y del Bachillerato (BOE de 10 de diciembre de 2013)
- *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero*, que describe las relaciones entre competencias, contenidos y criterios de evaluación en educación primaria, secundaria obligatoria y bachillerato. (BOE de 29 de enero de 2015)
- *Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo*, que establece el currículo y regula la implantación, evaluación y desarrollo de la ESO en la Comunidad Autónoma de Castilla y León. (BOCYL nº86, viernes 8 de mayo)

La asignatura troncal *Geografía e Historia* se trata en *el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre*, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato y por la *Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo*, por la que se establece el currículo y se regula la implantación, evaluación y desarrollo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad de Castilla y León (BOCYL nº86, viernes 8 de mayo)

Su presencia tanto en el Real Decreto como en la Orden se debe a que el primero precisa la información básica, sin establecer el currículo oficial, dejando en manos de la comunidad autónoma el establecimiento de su propio plan de estudios. La descentralización en materia educativa es debida a la Ley Orgánica para la Mejora de la Calidad Educativa (LOMCE) aprobada en 2013, modificante de la Ley Orgánica de Educación 2/2006, de 3 de mayo y de la Ley Orgánica reguladora del Derecho a la Educación 8/1985, de 3 de julio.

Uno de los cambios más relevantes de la LOMCE con respecto a la LOE se encuentra en la inclusión de los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables, que se relacionan directamente con las competencias clave (anteriormente básicas) de la *Orden ECD/65/2015, de 21 de enero*. También se establecen unos objetivos generales para la Educación Secundaria, que antes se encontraban definidos en cada asignatura. Los bloques correspondientes a 1º de ESO también han sido modificados, siendo durante la LOE los siguientes:

- Bloque 1. Contenidos comunes
- Bloque 2. La Tierra y los medios naturales.
- Bloque 3. Sociedades prehistóricas, primeras civilizaciones y Edad Antigua.

La LOMCE presenta tres bloques para el primer ciclo de la Educación Secundaria Obligatoria, donde se unen los cursos de 1º, 2º y 3º, aglutinando el medio físico, el espacio humano y la Historia. Por este motivo, la programación se centrará en lo establecido en el segundo nivel de concreción, a través de la *Orden EDU/632/2015*, que especifica una división más concreta de los contenidos, criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables. En 1º de ESO se fijan tres bloques que son los siguientes:

- Bloque 1: El medio físico.
- Bloque 2: La Prehistoria.
- Bloque 3: Primeras civilizaciones históricas y mundo clásico

El tercer nivel de concreción corresponde a la organización interna del centro, descrita en el PEC (Proyecto Educativo del Centro) y en la programación del Departamento de Geografía e Historia. Algunos autores establecen un cuarto nivel en el que se encuentran las adaptaciones curriculares dentro del aula para conseguir el aprendizaje de alumnos con necesidades específicas (Cabrerizo Diago, Rubio Roldán, y Castillo Arredondo 2008)

De acuerdo con la *Recomendación del Parlamento Europeo y del Consejo de 18 de diciembre de 2006* sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente. (Diario Oficial de la Unión Europea CE 962, de 30 de diciembre de 2006) las competencias clave son “aquellas que todas las personas precisan para su realización y desarrollo personales, así como para la ciudadanía activa, la inclusión social y el empleo”.

Son de carácter transversal puesto que están presentes en todas y cada una de las asignaturas y siendo un elemento básico para la atención de las necesidades provenientes de un alumnado muy diverso. Las competencias clave son las siguientes:



Cuadro 1. Fuente: Elaboración propia. Competencias clave de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero.

## 2. UBICACIÓN DE LA ASIGNATURA DENTRO DE LA MATERIA DE GEOGRAFÍA E HISTORIA

Según la *Ley Orgánica 8/2013, de 9 de diciembre (LOMCE)* la materia de Geografía e Historia pertenece al bloque de las asignaturas troncales, es decir se encuentra en todos los niveles de la Educación Secundaria y es obligatoria, a excepción del primer curso de Bachillerato en la modalidad de Ciencias.

En el segundo ciclo de Secundaria los alumnos eligen entre la opción de enseñanza académica o la de enseñanzas aplicadas, pero siempre deben cursar la materia troncal de Geografía e Historia. En Bachillerato las asignaturas pasan a ser más específicas, ya que dependen de la modalidad elegida, y serían las siguientes:

# Asignaturas por modalidad de Bachillerato

	MODALIDAD DE CIENCIAS	MODALIDAD DE HUMANIDADES Y CC.SS	MODALIDAD DE ARTES
1º DE BACHILLERATO		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia del Mundo Contemporáneo (TO)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentos del Arte I (TGM)</li> <li>• Historia del Mundo Contemporáneo (TO/ME)</li> </ul>
2º DE BACHILLERATO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Historia de España (TG)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentos del Arte II (TGM)</li> <li>• Historia de España (TG)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fundamentos del Arte II (TGM)</li> <li>• Historia de España (TG)</li> </ul>

TG: TRONCAL GENERAL    TGM:TRONCAL GENERAL DE MODALIDAD    ME: MATERIA ESPECÍFICA    TO: TRONCAL DE OPCIÓN

Cuadro 2. Asignaturas por modalidad de Bachillerato. Fuente: Elaboración propia

La Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo, expone que la Geografía y la Historia juegan tienen un papel muy importante en el proceso educativo ya que “contribuyen a facilitar a los alumnos una comprensión organizada del mundo y de la sociedad, pero que, al mismo tiempo, los inician en la explicación de la realidad en que viven”.

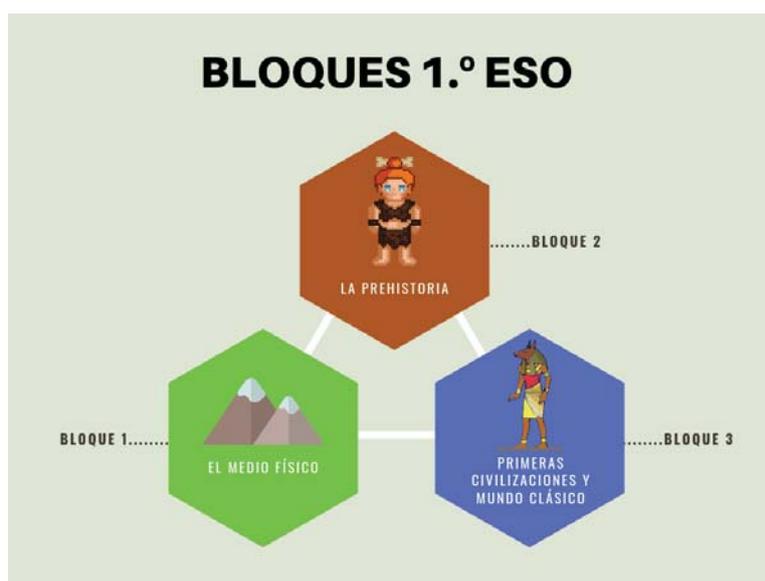
Durante la ESO, gracias a la asignatura de Historia, los alumnos adquieren el conocimiento de la evolución de las sociedades humanas desde la Prehistoria hasta la actualidad. A través de la Geografía son capaces de conocer, situar e interpretar el espacio físico que les rodea, pero también la forma en la que las sociedades modifican, se establecen y se articulan dentro de ese espacio. Y, por último, a través del Arte, son capaces de comprender la evolución en el arte y su significado y también adquieren una sensibilidad artística y cultural que les conduce a una apreciación de la cultura.

El Arte es una de las disciplinas que durante la Educación Secundaria Obligatoria se encuentra más desatendida, ya que los contenidos específicos sobre arte en el currículo son bastante escasos. En Bachillerato existe una presencia mayor del arte dentro del currículo, especialmente dentro de la modalidad artística.

Dentro de la *Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo* se traslada la importancia de la disciplina no solo para el estudio de sus contenidos, sino para la trasmisión de valores como la solidaridad, el respeto, la tolerancia, la libertad o la democracia.

La presente programación didáctica corresponde al primer curso de Educación Secundaria Obligatoria, dentro del primer ciclo de la Educación Secundaria, y según la *Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo*, en este curso:

Se aborda la visión global del mundo y su concreción a nivel europeo y español, en sus aspectos físicos para que el alumno pueda localizar la evolución de las diferentes sociedades humanas. En el primer bloque las enseñanzas hacen hincapié en el análisis y explicación del relieve y principales conjuntos bioclimáticos. El segundo bloque aborda el estudio de los primeros procesos históricos, desde la Prehistoria hasta finales de la Historia Antigua. Incluye el estudio de la aparición del hombre, el impacto de las primeras revoluciones, civilizaciones urbanas y el Mundo Clásico.



*Cuadro 3. Bloques que componen el curso de 1º de ESO en Castilla y León.*

### 3. CARACTERÍSTICAS DEL ALUMNADO

En el momento de plantear una programación didáctica no solo debemos tener en cuenta únicamente el curso, sino las características del grupo. En función del grupo las necesidades del alumnado pueden ser muy diferentes y los docentes debemos adaptarnos a ellas.

El alumnado de 1º de ESO tiene una edad comprendida entre los 12 y los 13 años, es decir, se encuentran en la adolescencia, que según la OMS es el periodo de crecimiento y

desarrollo humano que se produce después de la niñez y antes de la edad adulta, entre los 10 y los 19 años.

Los alumnos de 12 años suelen ser sociables y responsables, con independencia familiar y adscripción al grupo de iguales, además de presentar un incipiente idealismo afectivo. A los 13 años, los adolescentes presentan una mayor introversión, tendencia a la autocrítica e inestabilidad emocional, asociados a ellos ciertos cambios físicos.

La adolescencia es por tanto un periodo de grandes cambios físicos y psicológicos, en el que se establecen las relaciones con la familia y el entorno, y cada adolescente puede tomar ciertas decisiones según la educación recibida, además desde el punto de vista cognitivo se producen cambios intelectuales.

La teoría de Piaget (2001) expone que desde los doce años se alcanza y afianza el pensamiento abstracto, que trabaja con operaciones lógico-formales y permite la resolución de problemas complejos. Algunas investigaciones posteriores a las de Piaget apuntan además que la capacidad para usar el pensamiento abstracto de los adolescentes no solo esta relacionada con la edad sino con los conocimientos previos de la materia y la estimulación social (Álvarez 2010)

Señala Álvarez (2010) que, en los dos primeros cursos de ESO, es decir entre los 12 y los 14 años, el comienzo de la adolescencia coincide con “la consolidación de las operaciones lógico-concretas y el inicio a un nuevo de tipo razonamiento proposicional”.

Vygotsky (1989) añade la relevancia del lenguaje y la interacción social en el desarrollo cognitivo del adolescente, por lo que promover el dialogo entre profesores y alumnos es fundamental. Un alumno de Educación Secundaria Obligatoria ante un nuevo problema se enfrenta en primer lugar formulando hipótesis para explicarlo, observando los hechos para experimentar y comprobar la hipótesis, finalmente elabora explicaciones y teorías.

Otro aspecto para tener en cuenta es la Teoría del Aprendizaje Significativo de Ausubel (2002) que presenta las ideas previas como el motor o la base del aprendizaje de conocimientos nuevos. De manera que para que los aprendizajes sean significativos deben relacionarse con ideas y conceptos que ya se conocen.

La adolescencia además es un periodo en el que se producen cambios físicos y motrices entre los adolescentes debidos al aumento de las secreciones hormonales tanto en hombres como en mujeres. Por lo que el alumnado ante el que nos encontramos debe

adaptarse psicológicamente a los cambios en sus cuerpos, apariencia y funcionamiento. Por ese motivo los profesores deben tener cuidado en la valoración de esos cambios para que las repercusiones sobre su vida afectiva o social no cambien el proceso educativo. (Álvarez 2002)

Los aspectos afectivos son también importantes, ya que los adolescentes comienzan a buscar su intimidad personal y elaborar la imagen de si mismos y el auto concepto.

Álvarez (2002) apunta este periodo como aquel en el que “el ser humano comienza a tener historia, memoria biográfica, interpretación de las pasadas experiencias y aprovechamiento de las mismas para afrontar los desafíos del presente y las perspectivas de futuro”.

En cuanto al aspecto social, en la adolescencia se reduce la relación con la familia y aumentan los espacios donde tener otro tipo de relaciones sociales.

El proceso de aprendizaje y las características del alumnado son aspectos que se tienen en cuenta en el currículo, algo que hace que sea posible determinar cuanto aprender, que es posible aprender y como aprenderlo.

Los alumnos y alumnas de primero de ESO además experimentan un cambio de etapa educativa, pasando de la Educación Primaria a la Secundaria, por ese motivo y según lo establecido en la *Orden EDU/362/2015*, art.8 “6. La acogida del alumnado que se incorpora a primer curso y la coordinación entre la educación secundaria obligatoria y la educación primaria, y a ser posible con etapas posteriores, se garantizará con objeto de asegurar una adecuada transición del alumnado entre dichas etapas y facilitar la continuidad de su proceso educativo.”

En definitiva, la adolescencia presenta una serie de cambios y características físicas, psicológicas y sociales muy concretas y todas ellas pueden trabajarse con diferentes implicaciones educativas, metodologías y actividades variadas.

#### 4. DIFICULTADES DE APRENDIZAJE DEL ALUMNADO EN GEOGRAFÍA E HISTORIA

Es importante establecer cuales son las principales dificultades de aprendizaje del alumnado al que va dirigida esta programación con el objetivo de poder afrontarlas a través de actividades que puedan mejorar y atajar dichas dificultades.

La enseñanza de la Geografía e Historia hasta hace no mucho consistía en la memorización de fechas o listas acontecimientos, reyes o causas -quien más o quien menos ha oído aquello de aprenderse la lista de los reyes godos o los afluentes del Duero por la derecha y por la izquierda-.

Para aprobar -y no aprender- cualquier asignatura como la Historia, de la rama de Humanidades, valía con tener buena memoria y tiempo para memorizar. Esta idea, aun continua vigente en el pensamiento de muchos que desprecian a las Humanidades frente a las Ciencias, y que consideran que aprender y memorizar es lo mismo. (Carretero y Montanero, 2008)

Este tipo de aprendizaje se conoce como bulímico, puesto que los alumnos y alumnas se empachan a conceptos para posteriormente volcarlos sobre el examen, y para cuando salen por la puerta ya no recuerdan ninguna de las fechas ni listas de causas o consecuencias que ellos mismos han escrito en el folio.

La labor de cualquier docente de Ciencias Sociales es conseguir que sus alumnos aprendan de forma significativa y asocien la información nueva que reciben con aquella que ya tenía, reajustando y reconstruyendo ambas informaciones en ese proceso. (Ausubel, 1989) Por ese motivo es necesario que el docente active esos conocimientos previos y conozca la información que sus alumnos conocen, ya de este modo, podrán conectar sus informaciones e ideas anteriores con aquellas nuevas que se propongan y expliquen.

La enseñanza de las Ciencias Sociales requiere tener en cuenta cuales son las dificultades de aprendizaje de los alumnos y alumnas. El aprendizaje requiere ocuparse de las dimensiones de tiempo y espacio, que son “entidades mentales, esquemas de orientación e información estratégica que sirven para poner orden y relacionar la realidad que percibimos” (Comes, 1997:170-171) y que son esenciales para que el ser humano se desenvuelva individual o socialmente.

Una de las finalidades de la enseñanza de la historia es conseguir que los alumnos piensen históricamente. Pero para poder pensar históricamente se requiere principalmente conocer la Historia, aplicar y conocer prácticas desarrolladas por investigadores cuando estudian el pasado y conocimientos de los conceptos o ideas que los investigadores imponen sobre el pasado con el objetivo de interpretarlo.

Las seis dimensiones o conceptos básicos del pensamiento histórico que son la significatividad, el uso de la evidencia, cambio y continuidad, causas y consecuencias, perspectiva histórica y dimensión ética (Seixas y Morton, 2013) se deben trabajar con todo tipo de actividades ya que dentro de estas dimensiones se encuentran muchas dificultades de aprendizaje.

## 5. PARA QUÉ ENSEÑAR CIENCIAS SOCIALES

Antes de proponer una programación didáctica para Educación Secundaria en la asignatura Geografía e Historia, es importante plantearse cuál es el objetivo de enseñar Ciencias Sociales. Para Sandoya (2016) que un profesor tenga la respuesta a esa pregunta hace que la organización del trabajo del aula sea más eficiente y útil y favorece determinadas metodologías.

En Ciencias Sociales, el objetivo último sería que “el alumno conociera y comprendiera la realidad social, el mundo que le rodea y en el que vive” (Sandoya, 2016: 35) Los alumnos deben comprender los contenidos y asimilar valores que permitan una adaptación social crítica.

Para lograr alcanzar ese objetivo, los docentes deben facilitar a los alumnos la comprensión del mundo y su integración crítica en el mismo. Por este motivo, no únicamente se deben proporcionar datos, sino guiar a los alumnos a entenderlos, organizarlos y relacionarlos con el objetivo de que los expliquen o analicen las causas o consecuencias, entre otras cosas. (Sandoya, 2016)

## **2. ELEMENTOS DE LA PROGRAMACIÓN (ORDEN EDU/362/2015)**

### 1. SECUENCIA Y TEMPORALIZACIÓN DE LOS CONTENIDOS: CRONOGRAMA DE UNIDADES DIDÁCTICAS

Con el objetivo de establecer la secuencia y la temporalización de los contenidos de la asignatura hay que tener en cuenta lo establecido en el Anexo II de la *Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo*, donde se precisan las horas lectivas a la semana de las

asignaturas. La asignatura de Geografía e Historia de 1º de ESO por tanto cuenta con tres horas lectivas a la semana.

Dentro de esas tres horas lectivas semanales se deben impartir los contenidos divididos en tres bloques temáticos según la *Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo*:

Teniendo en cuenta el calendario escolar 2018/2019 establecido por la Junta de Castilla y León las horas lectivas totales de la asignatura serían 105, que quedarán divididas en tres trimestres de la siguiente manera: 40 horas lectivas el primer trimestre, 41 horas lectivas el segundo trimestre y 24 horas lectivas el último trimestre.

Los contenidos se distribuyen en un total de dieciséis Unidades Didácticas que se repartirán en los trimestres de acuerdo con la duración de estos, en este caso el último trimestre tiene una duración muy inferior a los dos primeros. Por este motivo en la primera evaluación se impartirán 7 unidades, correspondientes al Bloque 1 “El medio físico”, en la segunda evaluación se impartirán 6 unidades, correspondientes al Bloque 2 “La Prehistoria” y a la primera parte del Bloque 3 “Las primeras civilizaciones y mundo clásico” y, por último, en la tercera se impartirán 3 unidades, que engloban la segunda parte del Bloque 3.

Se han tenido en cuenta las sesiones de las pruebas y otras sesiones para recuperar el avance de la materia si se realizan salidas o sucede cualquier imprevisto. La división de los tiempos quedaría de esta forma:

PRIMERA EVALUACIÓN		Sesiones 55 minutos
1. Cuidamos el medioambiente (Parte I)	18 septiembre	1
2. La Tierra: Un planeta en el sistema solar.	19 septiembre - 27 septiembre	5
3. La representación de la Tierra: Los mapas	2 octubre - 11 octubre	6
Prueba y entrega de Porfolio Unidad 2 y 3.	16 octubre	1
4. La Geosfera y la hidrosfera: Las formas y el agua de la Tierra	17 octubre - 31 octubre	7
5. La atmosfera: Tiempo y clima	6 noviembre – 20 noviembre	7
6. Climas y paisajes de la Tierra	21 noviembre – 5 diciembre	7

Prueba y entrega del Porfolio Unidades 4,5 y 6.	11 diciembre	1
7. Cuidamos el medioambiente: Parte II	12 diciembre – 19 diciembre	4
Sesión de recuperación	20 diciembre	1
Total		40

### SEGUNDA EVALUACIÓN

8. ¿Que son las fuentes históricas?	8 enero – 15 enero	4
9. Descubriendo la Prehistoria	16 enero – 29 enero	7
10. Paleolítico vs Neolítico. La Edad de los Metales.	30 enero -12 febrero	6
11.La Prehistoria en la Península Ibérica. El arte en la Prehistoria.	13 febrero (Salida didáctica Museo de la Evolución Humana) – 27 febrero	7
Prueba y entrega del Porfolio de las Unidades 9, 10 y 11.	28 febrero	1
12. Las primeras civilizaciones: Egipto y Mesopotamia.	6 marzo – 20 marzo	7
13.Grecia: la cuna de la civilización	21 marzo – 4 abril	7
Prueba y entrega del Porfolio de las Unidades 12 y 13.	9 abril	1
Sesión reajuste	10-11 abril	2
Total		41

### TERCERA EVALUACIÓN

14. Viaje a Roma: Salvando al Emperador	24 abril – 16 mayo	10
15. Hispania prerromana y romana	21 mayo – 30 mayo	6
16. El arte en la antigüedad clásica: Grecia y Roma	5 junio – 13 junio	5
Prueba y entrega de Porfolio Unidades 14 (Digital) 15 y 16.	18 mayo	1
Sesión reajuste	19 junio	1

Pruebas de recuperación	20 junio	1
Total		24
Número de sesiones curso 2018-2019		105

## CRONOGRAMA CURSO 2018-2019

UNIDAD DIDÁCTICA	Primera Evaluación				Segunda Evaluación				Tercera Evaluación			
	Septiembre	Octubre	Noviembre	Diciembre	Enero	Febrero	Marzo	Abril	Mayo	Junio		
	N.º semana	N.º semana	N.º semana	N.º semana	N.º semana	N.º semana	N.º semana	N.º semana	N.º semana	N.º semana		
1. CUIDAMOS EL MEDIOAMBIENTE (I)												
2. LA TIERRA: UN PLANETA EN EL SISTEMA SOLA												
3. LA REPRESENTACIÓN DE LA TIERRA: LOS MAPAS												
4. LA GEOSFERA Y LA HIDROSFERA: LAS FORMAS Y EL AGUA DE LA TIERRA												
5. LA ATMOSFERA: TIEMPO Y CLIMA												
6. CLIMAS Y PAISAJES DE LA TIERRA												
7. CUIDAMOS EL MEDIOAMBIENTE (II)												
8. ¿QUÉ SON LAS FUENTES?												
9. DESCUBRIENDO LA PREHISTORIA												
10. NEOLÍTICO VS. PALEOLÍTICO: LA EDAD DE LOS METALES												
11. LA PREHISTORIA EN LA PENÍNSULA IBÉRICA. EL ARTE EN LA PREHISTORIA												
12. LAS PRIMERAS CIVILIZACIONES: EGIPTO Y MESOPOTAMIA												
13. GRECIA: LA CUNA DE LA CIVILIZACIÓN												
14. ROMA: LA CONQUISTA DEL MEDITERRANEO												
15. HISPANIA PRERROMANA Y ROMANA												
16. EL ARTE EN LA ANTIGÜEDAD CLÁSICA: GRECIA Y ROMA												

Primer trimestre

Segundo trimestre

Tercer trimestre

Día no lectivo

Pruebas

## 2. INTRODUCCIÓN AL TRABAJO EN EL AULA

Antes de exponer el perfil de la materia y el desarrollo de las Unidades didácticas, es conveniente explicar brevemente la forma de trabajo que se plantea para el curso completo, ya que sin dicha explicación la información contenida en las tablas puede quedar en cierto modo descontextualizada.

A la hora de elaborar una programación son muchas las dudas y planteamientos que surgen sobre cómo realizar una serie de unidades, que pese a tratar contenidos muy diferentes puedan presentar una conexión entre ellas.

En la búsqueda de una forma de trabajo en la que tuvieran cabida diferentes actividades y pudieran organizarse de forma fácil surgió la idea de trabajar mediante un Porfolio organizado mediante fichas.

Este Porfolio lejos de ser un formato cerrado (como cualquier cuaderno tradicional) permite organizar las actividades y documentos de una forma muy rápida. Todas las Unidades Didácticas tendrán unas fichas comunes que serán las siguientes:

- Portada: con número y título de la Unidad, además de sus datos personales.
- Esquema de la unidad: Que contiene los puntos que se van a ver en la unidad. Dado por el profesor.
- Ficha/s de diccionario de conceptos: En cada unidad didáctica se plantea un vocabulario que los alumnos irán completando según avanza el temario.

Cada unidad se irá configurando con diferentes tipos de ficha en función de las actividades que se realicen:

- Fichas de actividad
- Eje cronológico
- Ficha de mapa
- Ficha Álbum de arte
- Concepto
- Comentario de texto.

Los alumnos irían completando cada Unidad Didáctica según van avanzando, pero al ser un formato abierto podrán incluir nuevas actividades en cualquier lugar de la Unidad.

El formato de Porfolio permite al alumnado aprender a organizarse de una forma eficaz, además las fichas según el tipo presentan una gama de color y unos símbolos concretos. Se incluyen en el Anexo 3 el prototipo de fichas para el Porfolio. Esto conlleva a crear en los alumnos unos hábitos de trabajo y una rutina que servirán para su desarrollo el resto de la ESO.

Además, permite al docente corregir cada unidad de forma independiente y comprobar fácilmente (con una plantilla de todas las fichas que debe contener) si faltan fichas o actividades y de este modo evaluar mediante una rúbrica de forma más eficiente el trabajo individual de cada alumno y alumna.

Los alumnos además no tendrían que cargar con el peso del cuaderno de todo el curso, puesto que se pueden ir archivando las unidades pasadas en archivador. El formato de fichas también facilita trabajar tanto en el ordenador o a mano, en función de las posibilidades de los alumnos y del Centro educativo. La siguiente página muestra de manera visual y esquemática este planteamiento:



# PORFOLIO

Tu carpeta de fichas con las actividades del curso

## ¿COMO VAMOS A TRABAJAR?

### ¿Que es el Porfolio?



Todas tus actividades se irán almacenando en el Porfolio, una carpeta de anillas será la base. Si el Porfolio es digital, almacenaremos las fichas en carpetas de Google Drive por Unidades. Tal y como lo haremos con los recursos digitales (vídeos, presentaciones...)

Al final de curso se recogerá completo.

### ¿Qué hay dentro del Porfolio?

Dentro del Porfolio debes ir almacenando una serie de fichas, actividades o textos, entre otras cosas, de cada una de las Unidades.

Todas las Unidades tienen estas fichas



Y otras variables



Portada



Esquema



Diccionario de conceptos



Actividad

Eje cronológico

Mapa

Álbum de Arte

Concepto

Comentario de texto/mapa

### 3. PERFIL DE MATERIA: DESARROLLO DE CADA UNIDAD DIDÁCTICA.

En las siguientes paginas se desarrolla cada Unidad Didáctica de manera individual dentro de una tabla con los contenidos establecidos en el currículo oficial de la *Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo*, con los criterios de evaluación y los estándares de aprendizaje evaluables, asociados a actividades y a las competencias clave que establece la LOMCE.

Se encuentran señalados en cursiva aquellos contenidos, criterios o estándares de elaboración propia. Se encuentran señalados en negrita, aquellos estándares de aprendizaje evaluables básicos dentro de cada unidad didáctica.

Significado de las abreviaturas:

- CL: Comunicación lingüística.
- CMCCT: Competencia matemática y competencias básicas en ciencia y tecnología.
- CD: Competencia digital.
- AA: Aprender a aprender
- CSC: Ciencias sociales y cívicas
- IE: Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor.
- CEC: Conciencia y expresiones culturales.

## UNIDAD 1. BIENVENIDOS A LA TIERRA (PARTE 1)

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS
Análisis de las interacciones del hombre y el medio. Riesgos naturales, degradación y políticas correctoras <i>El desarrollo sostenible.</i>	9. Conocer, describir y valorar la acción del hombre sobre el medioambiente y sus consecuencias.	<i>Conoce los efectos de la contaminación sobre el medio físico de la tierra y realiza propuestas sobre medidas que se pueden llevar a cabo para mejorar en el día a día. Recicla en el aula.</i>	Visualización de un vídeo sobre la importancia del reciclaje y como reciclar: “¿Cómo reciclar? Guía del reciclaje.  Inicio del Proyecto: “ <b>Reciclando que es gerundio</b> ” Se instalan diferentes cubos de basura, con símbolos y gamas cromáticas y un panel sobre cada uno (papel y cartón, envases, orgánico y vidrio.) Si un alumno no sabe dónde se recicla un objeto, lo buscará en la web del Ayuntamiento de Valladolid e ira incluyendo el producto en el panel correspondiente situado sobre cada contenedor. Esta actividad se explica en el apartado de Metodología.	.CD .AA .CSC .IE .CEC

## UNIDAD 7. CUIDAMOS EL MEDIOAMBIENTE (PARTE 2)

		<b>9.1. Realiza búsquedas en medios impresos y digitales referidas a problemas medioambientales actuales y localiza páginas y recursos web directamente relacionados con ellos.</b>	Actividad: “Problemas medioambientales” En grupos de cinco, realiza búsquedas en medios impresos y digitales sobre problemas medioambientales actuales y localiza páginas y recursos relacionados. Posteriormente elabora una infografía con Genially, escogiendo un tema e incluyendo datos, fotos, estadísticas, curiosidades y posibles soluciones al problema.	.CL .CMCT .CD .AA .CSC .CEC
		<i>Conoce la contaminación por plásticos y residuos tóxicos de los mares, océanos y ríos y como afectan a los seres vivos que habitan en la tierra. Propone medidas y debate sobre el tema.</i>	Visualización de los videos: “Residuos plásticos en el mar” y “World Environment Day 2018” y de varias ilustraciones impactantes. Posteriormente se hará un debate sobre el tema y se realizará un collage digital o en una cartulina que muestre una imagen impactante sobre el tema y una medida para solucionarlo inspirado en el video y las ilustraciones.	.CL .AA .CSC .IE .CEC
		<i>Identifica el problema del agua: un recurso escaso y el desigual consumo del agua.</i>	Actividad: “Panel de expertos: El problema del agua” Se divide a los alumnos en grupos de 3 y se proponen 3 textos diferentes sobre la	.CL .AA .CSC .IE .CEC

			<p>escasez, sequía y desigual consumo de agua en el mundo. Cada alumno tiene un texto, que debe leer. Después, los alumnos de distintos grupos con el mismo texto se reúnen y resuelven dudas o conceptos. Posteriormente realizan de manera individual un esquema del texto con lo más importante. Los tres miembros del grupo explican sus textos a los demás compañeros, para finalmente, completar una serie de preguntas sobre los tres textos. La nota dependerá de la explicación de cada compañero.</p> <p>“Debatimos: ¿Es necesario todo lo que consumimos?” Visualización del video “Rang-tan: la historia del bebé orangután y el aceite de palma” (Greenpeace España, YouTube)</p> <p>Debate con preguntas guiadas con el objetivo de despertar conciencia social y pensamiento crítico sobre la deforestación y la destrucción del hábitat de miles de especies. Cada alumno debe escribir una reflexión tras el debate en una Ficha de actividad.</p> <p>Participación en el proyecto de desarrollo sostenible “Plántate” (Se incluye más información sobre el proyecto en el apartado sobre metodología)</p>	<p>·CL ·AA ·CSC ·IE ·CEC ·CMCT</p> <p>·CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p>
<p><b>DICCIONARIO DE CONCEPTOS</b></p>	<p>Conocer el desarrollo sostenible</p>	<p><i>Define algunos de los efectos del ser humano sobre el medio ambiente que causan daños como la deforestación o la desertificación.</i></p> <p><i>Desarrolla un proyecto de desarrollo sostenible.</i></p>	<p>Contaminación, desarrollo sostenible, desertificación, deforestación, reducir, reutilizar, reciclar, medioambiente.</p>	

## UNIDAD 2. LA TIERRA: UN PLANETA EN EL SISTEMA SOLAR

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS
<p>La tierra en el sistema solar.</p> <p><i>Los movimientos de la Tierra: rotación y traslación</i></p>	<p><i>Conocer e identificar los diferentes planetas que conforman el sistema solar.</i></p> <p><i>Identificar las características de la Tierra (forma, dimensión...)</i></p>	<p><i>Distingue los planetas del sistema solar y la posición de la Tierra dentro del mismo.</i></p> <p><i>Identifica las características de la Tierra.</i></p>	<p>Se visualizan fragmentos del video: “¿Somos grandes o pequeños?” Para reflexionar sobre el universo. Posteriormente, la clase se divide en grupos, y cada grupo realizará una ficha con las características de un planeta que buscará en diferentes páginas web, después lo representará en una bola poliespán, que podrá pintar o decorar. Después, se montará un móvil en la clase con el sistema solar. Y los alumnos podrán pegar las distintas fichas junto al móvil, y explicar brevemente el planeta que les tocó. Fomentará que los alumnos puedan conocerse mejor e interactuar entre ellos.</p> <p>Actividad: “La Tierra: forma y características” completar la ficha con un dibujo de la Tierra señalando sus características principales.</p>	<p>·CL ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p> <p>·CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p>
<p><i>Los movimientos de la Tierra: rotación y traslación</i></p>	<p>1. Analizar e identificar las formas de representación de nuestro planeta: el mapa y localizar espacios geográficos y lugares en un mapa utilizando datos de coordenadas geográficas.</p>	<p><b>1.2. Analiza un mapa de husos horarios y diferencia zonas del planeta de similares horas.</b></p>	<p>Actividad: “La hora correcta” Localiza en el Atlas Digital Escolar seis ciudades (Los Ángeles, Pekín, Sídney, Nairobi, Nueva Delhi, Buenos Aires) y señala su zona horaria. Después calcula las horas de diferencia con la hora de España. Para ello se puede utilizar la página web: “¿Qué hora es en...?”</p>	<p>·CMCT ·CD ·AA</p>
<p>DICcionario DE CONCEPTOS</p>	<p>Estrellas; Galaxia; Planeta; Rotación; Satélite; Sistema Solar; Sol; Traslación; Vía Láctea, geóide.</p>	<p><i>Comprende y define los movimientos de rotación y traslación y las consecuencias que tienen en la Tierra.</i></p> <p><i>Conocer el movimiento de rotación y traslación y las consecuencias que tiene en la Tierra.</i></p>	<p>Actividad: “Rotación y traslación” Realizar una ficha de actividad con dos dibujos que expliquen el movimiento de traslación y de rotación y sus consecuencias, día y noche y estaciones, respectivamente.</p>	<p>·CL ·AA</p>

### UNIDAD 3. LA REPRESENTACION DE LA TIERRA: LOS MAPAS

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS
<p>La tierra y su representación. Lectura e interpretación de imágenes y mapas de diferentes escalas.</p> <p>Técnicas de orientación geográfica. latitud y longitud.</p>	<p>1. Analizar e identificar las formas de representación de nuestro planeta: el mapa y localizar espacios geográficos y lugares en un mapa utilizando datos de coordenadas geográficas.</p> <p>2. Identificar y distinguir las diferentes representaciones cartográficas y su escala.</p>	<p><b>1.1. Clasifica y distingue tipos de mapas y distintas proyecciones.</b></p> <p>1.3. Localiza un punto geográfico en un planisferio y distingue los hemisferios de la Tierra y sus principales características.</p> <p>1.4. Localiza espacios geográficos y lugares en un mapa utilizando datos de coordenadas geográficas.</p> <p>2.1. Compara una proyección de Mercator con una de Peters.</p>	<p>Actividad: “El mapa de los mapas”: Elaborar un mapa conceptual con los tipos de mapas y proyecciones: Proyecciones: cilíndricas, cónica y plana o cenital. Y mapas topográficos, políticos, físicos, temáticos, etc.</p> <p>Tras unas explicaciones, los alumnos realizan un dibujo del globo terráqueo indicando los paralelos y meridianos, la latitud y longitud, hemisferios, ecuador y polos. Completa el diccionario de conceptos de la unidad incluyendo estos términos.</p> <p>Actividad: “Invierno o verano.” Se plantean 5 puntos, que coincidan con cinco ciudades y una fecha del año (por ejemplo, diciembre): los alumnos tendrán que decir en que hemisferio se encuentran y que estación es.</p> <p>Actividad “Viajando con coordenadas” el objetivo sería localizar puntos con coordenadas geográficas. Los alumnos siguen el recorrido de un barco a través del planeta siguiendo una ruta marcada por coordenadas a través de Google Earth y responden a unas preguntas de los lugares donde llega.</p> <p>Actividad: “¿Todos los mapas están mal?” Se comparan las proyecciones de Mercator y Peters en el aula y posteriormente se lee el artículo de El País “<i>Por qué todos los mapas están mal</i>” y se visualiza el video “El mapamundi miente” y se abre la página web “The True Size” para comparar el tamaño real de unos países y otros, mientras se va debatiendo. Posteriormente en una ficha de actividad los alumnos anotaran las principales conclusiones tras el debate y la actividad. Además de incluir en el diccionario de conceptos: Proyección Mercator y Proyección de Peter.</p>	<p>·CL ·CD ·AA ·IE ·CEC</p> <p>·CL ·AA ·IE ·CEC</p> <p>·CL ·AA ·CSC ·IE</p>
	<p>Entender el concepto de escala y los signos convencionales de un mapa.</p>	<p>Define escala y comprende su uso y significado en un mapa. Distingue los signos convencionales de un mapa.</p>	<p>Actividad: “Aprendemos a leer un mapa”: Se proponen dos mapas y los alumnos deben localizar la escala y explicar que significado tiene. Posteriormente debe localizar: la leyenda y las tramas principales. Se dan una serie de lugares que tiene que encontrar según la leyenda: un río, un límite provincial, un monumento, un yacimiento arqueológico, una carretera, un bosque de coníferas y un terreno de cereal.</p>	<p>·CMCT ·AA</p>

Mapa, longitud, latitud, cartografía, meridianos, paralelos, grados, escala, leyenda, polos, brújula, Meridiano de Greenwich, ecuador, hemisferios.

UNIDAD 4. LA GEOSFERA E HIDROSFERA: LAS FORMAS Y AGUA DE LA TIERRA

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS
<p><i>La capa externa: La estructura de la Tierra. La deriva continental.</i></p> <p><i>Los agentes internos: fuerzas internas de la Tierra.</i></p> <p><i>Los agentes externos: agua, viento y vegetación.</i></p> <p>Componentes básicos y formas del relieve.</p> <p>Localización y caracterización de continentes, océanos, mares y ríos del mundo, Europa, España y Castilla y León.</p> <p><i>La hidrosfera y el ciclo del agua</i></p>	<p>Identificar la estructura interna de la Tierra</p> <p>Entender las fuerzas internas de la tierra.</p> <p>4. Localizar en el mapamundi físico las principales unidades de relieve mundiales y los grandes ríos.</p> <p>3. Tener una visión global del medio físico mundial, europeo y español, en particular en</p>	<p>Identifica correctamente la estructura de la Tierra y sus diferentes capas.</p> <p>Comprende el movimiento de las placas tectónicas, la deriva continental, y los conceptos de fallas y plegamientos.</p> <p>Identifica los riesgos naturales derivados de las fuerzas internas de la Tierra: volcanes, tsunamis, terremotos.</p> <p><b>4.1. Localiza en un mapa físico mundial los principales elementos y referencias físicas: mares y océanos, continentes, islas y archipiélagos más importantes, además de los ríos y las principales cadenas montañosas.</b></p> <p>3.1. Sitúa en un mapa físico las principales unidades del relieve mundial, europeo y español.</p>	<p>Actividad: “La Tierra en maqueta” Realizar con una bola de poliespán una maqueta con las diferentes capas de la Tierra utilizando diferentes técnicas (plastilina, pintura, collage...) y señalando sus partes. Realizar posteriormente una ficha de concepto con: una foto de la maqueta y una breve explicación de cada parte.</p> <p>Realizar un GIF con la App <i>GIF Studio</i> con la evolución de los continentes según la Teoría de la deriva continental: desde Pangea a la actualidad.</p> <p>Actividad: “Los riesgos naturales”.</p> <p>Visualización del video: “¿Qué ocurre en Yellowstone?” y “La erupción del Vesubio. La destrucción de Pompeya” Se comentan los videos y posteriormente en equipos elaborar con cartulinas de colores un collage con diferentes capas que represente el corte de un volcán, indicando cada parte, un terremoto y un tsunami. Incluir en el diccionario de conceptos de la unidad las palabras: volcán, tsunami, terremoto, cráter, lava, epicentro, erupción.</p> <p>Actividad: “La guía de viaje” Trabajo cooperativo en grupos de 4. Los alumnos disponen de dos mapas: “Un mundo de montañas y llanuras” y “Un mundo de ese país, penínsulas y golfos”. A cada grupo se le asigna un país, el gobierno de ese país está realizando una campaña de promoción y les encarga realizar un video sobre ese país. Tienen que incluir en el video las principales referencias y elementos físicos.</p> <p>Visualización del video: “¿Cuántos continentes hay?”</p>	<p>·CL ·AA ·IE ·CEC</p> <p>·CD ·AA ·CEC</p> <p>·CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p> <p>·CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p> <p>·AA ·IE</p>

<p><b>La erosión</b> <b>Aguas marinas y aguas continentales</b> Localización y caracterización de continentes, océanos, mares y ríos del mundo, Europa, España y Castilla y León. <b>La dinámica oceánica</b> El relieve de los fondos marinos Aguas y formaciones vegetales</p>	<p>Castilla y León, y de sus características generales. Describir las peculiaridades de este medio físico.</p>	<p><b>3.2. Enumera y describe las peculiaridades del medio físico español.</b></p>	<p>Actividad “Gira musical” (Sandoya, 2016:181) el objetivo es trabajar la división territorial. Los alumnos en grupos de 5 deben organizar una gira musical de su grupo musical favorito. Deben indicar en un cuadro el lugar de actuación y trazar la ruta en un mapa político y físico (Mapas “Los continentes” y “Una Europa de montañas y llanuras”). Tendrán que enumerar los lugares por los que pasan y las particularidades de ese medio físico. Se dan una serie de requisitos que todos los grupos deben cumplir.</p> <p>Después, cada grupo selecciona un río del mundo (Nilo, Amazonas, Tigris, Misisipi, Congo) y realiza un mapa de la cuenca hidrográfica buscando información en distintas páginas web y Atlas Digital. Además, en un mapa mudo señala los principales ríos de España e identifica con colores las principales vertientes. En otro mapa de Europa señala los ruidos más importantes e identifica los tipos (continental, oceánico y mediterráneo.</p>	<p>.CL .CD .CSC .CEC .CMCT .AA .IE</p>
	<p>5. Situar en el mapa los elementos de relieve que configuran el medio físico de Europa y España y los grandes conjuntos bioclimáticos. Ser capaz de describir las peculiaridades del medio físico europeo y español.</p>	<p>5.1. Localiza en el mapa las principales unidades y elementos del relieve europeo 5.2. Explica las características del relieve europeo. 5.3. Describe las diferentes unidades del relieve con ayuda de un mapa físico de España</p>	<p>Como actividad final sobre los principales elementos y unidades de relieve se realiza la Actividad “Mapas imaginarios” (Sandoya, 2016) A partir de un pequeño texto escrito, los alumnos deben dibujar un mapa en el que aparezcan los detalles geográficos de las descripciones. En el texto aparecen palabras de posicionamiento geográfico, accidentes geográficos... debe extraer esas palabras para después realizar en la ficha de actividad un dibujo de un mapa decorado creativamente, donde se reflejen las palabras.</p>	<p>CL .AA .CSC .IE .CEC</p>
<p><b>DICCIONARIO DE CONCEPTOS</b></p>	<p>Aprender a orientarse espacialmente</p>	<p>Aprende a orientarse</p>	<p>Pangea, volcán, tsunami, terremoto, cráter, lava, epicentro, erupción, continente, océano, mar, montaña, llanura, meseta, valle, isla, península, cordillera, pico, valle, colina, depresión. Hidrosfera, glaciar, icebergs, lago, río, cauce, estuario, cuenca hidrográfica, playa, albufera, desembocadura, acuífero, mar, océano, desembocadura, bahía, playa, acantilado, cabo.</p>	

UNIDAD 5. LA ATMÓSFERA: TIEMPO Y CLIMA

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS
El clima. Elementos, factores, y características de distribución. Aguas y formaciones vegetales. Localización de las principales zonas bioclimáticas del mundo, con especial atención al territorio español y europeo.	Entender la función y el concepto de atmósfera.	Comprende el termino atmósfera y su función y la diferencia entre tiempo y clima	Visualización del video: La atmósfera (Happy Learning Español) Ficha concepto: Realiza un dibujo con las diferentes capas de la atmósfera y explica su función. Añade al vocabulario los términos: presión atmosférica, atmósfera, tiempo y clima.	.CL .AA .CEC
	00. Entender que el tiempo y el clima son dos factores relacionados entre sí y cambiantes debido a diferentes factores como la presión atmosférica, la latitud, la altitud y la distancia a la costa.	Conoce el significado de temperatura atmosférica y los factores que la modifican (Latitud, altitud, distancia al mar)	Realizar un mapa conceptual con los factores que modifican a la temperatura y la definición de temperatura atmosférica en el centro.	
Localización de las principales zonas bioclimáticas del mundo, con especial atención al territorio español y europeo.	Riesgos naturales	Comprende el significado de la humedad del aire y los tipos de precipitaciones. Conoce la presión atmosférica y distingue entre altas y bajas presiones y sus consecuencias. Entiende los diferentes tipos de vientos (constantes, estacionales y locales)	Actividad: "Meteorólogos por un día" Trabajo cooperativo, en grupos de 5, elaborar un mapa del tiempo de España con Genial.ly o en una cartulina, incluyendo: precipitaciones, la presión atmosférica y el viento. Después se representará en clase "El tiempo de primero" donde los grupos elaboran el parte meteorológico proyectando el mapa en clase. Entregar el mapa junto al parte meteorológico (en PDF)	.CL .CD .AA .CSC .CEC
	6. Conocer, comparar y describir los grandes conjuntos bioclimáticos que conforman el espacio geográfico europeo.	Comprende los riesgos naturales derivados de fenómenos climatológicos (Sequías, inundaciones, ciclones, huracanes)	Ficha de actividad: En grupos de tres personas elabora una portada de un periódico (Murphy,2011) usando Genial.ly en la que aparezca como noticia más relevante una que tenga que ver con algún tipo de riesgo natural (inundación, huracán, ciclón, sequía...) Deben buscar información sobre la noticia que quieren realizar e incluir al menos una foto, información sobre el lugar donde se produce...). La portada se debe imprimir en A4 e incluir en el Cuaderno de trabajo.	.CL .CD .AA .CSC .IE .CEC
		<b>6.1. Clasifica y localiza en un mapa los distintos tipos de climas de Europa.</b>	Elaborar un mapa conceptual: "Europa: diversidad de climas y paisajes" con los distintos tipos de climas y sus características principales.	CL .CMCT .

7. Conocer, comparar y describir los grandes conjuntos bioclimáticos que conforman el espacio geográfico español.

8. Conocer los principales espacios naturales de nuestro continente.

**7.1. Localiza en un mapa los grandes conjuntos bioclimáticos de España.**

**8.1. Distingue y localiza en un mapa las zonas bioclimáticas de nuestro continente.**

Actividad: "Europa y España interactivas". Trabajo cooperativo en grupos de 4. La actividad consiste en elaborar dos mapas interactivos con Genially. La base será un mapa de España y otro de Europa, se señalan las zonas climáticas europeas con la vegetación predominante en cada una y su fauna característica. En las anotaciones incluir fotos, videos, explicaciones... Posteriormente, elaborarán una presentación para el resto de la clase. Se debatirá y los grupos argumentarán el porqué de sus elecciones.

CL · CMCT · CD  
· AA · CSC · IE  
· CEC

## DICCIONARIO DE CONCEPTOS

Atmosfera, capa de ozono, clima, tiempo, capa de ozono, temperatura atmosférica, viento, calor, frío, templado, humedad, nubes, precipitaciones, lluvia, nieve, granizo, viento, breeze, tormenta, huracán, ciclón tropical, ojo del huracán, anticiclón, borrasca, fenómenos atmosféricos.

## UNIDAD 6. CLIMAS Y PAISAJES DE LA TIERRA

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS
El clima. Elementos, factores, características y distribución. Aguas y formaciones vegetales. Localización de las principales zonas bioclimáticas del mundo, con especial atención al territorio español y europeo.	5. Situar en el mapa(.) y los grandes conjuntos bioclimáticos.	<i>Distingue y localiza las zonas climáticas del mundo</i>	Actividad: “Las zonas climáticas de la Tierra” Elabora un dibujo del globo terráqueo señalando las diferentes zonas climáticas de la Tierra utilizando diferentes colores. Elabora un esquema con las diferentes zonas climáticas mundiales asociándolas a un paisaje.  Proyecto: “El último superviviente” Los alumnos tienen que completar unas fichas de rodaje para el programa “El último superviviente”. El trabajo es cooperativo tantos grupos como fichas hay, pero del resultado de cada grupo depende el resultado total de la clase. Se les proporcionará una ficha que tienen que rellenar investigando en diferentes medios sobre su clima. Cuando la tengan, deben elaborar un programa de “El último superviviente” en la zona que les haya tocado, con la estética y ritmo del programa, pero explicando las características de cada clima. Pueden usar todo tipo de recursos digitales, disfraces, etc. Después se expondrán los videos y cada grupo tendrá que rellenar la ficha de cada clima según las instrucciones recibidas del video de los otros grupos.	.CL .CEC
4. Localizar en el globo terráqueo las grandes zonas climáticas e identificar sus características.	5. Situar en el mapa(.) y los grandes conjuntos bioclimáticos.	<i>Diferencia las zonas climáticas de la Tierra (cálida, templada y fría) y los asocia a los diferentes paisajes.</i>	Actividad: Elabora tres climogramas con Excel a partir de una serie de datos propuestos. Posteriormente averiguar a que clima pertenece dicho climograma.	.CL .CMCT .CD .AA .CSC .IE .CEC
Medio natural, paisaje, clima, tiempo, vegetación, fauna, climograma, zona climática.	Medio natural, paisaje, clima, tiempo, vegetación, fauna, climograma, zona climática.	<b>4.2. Elabora climogramas y mapas que sitúen los climas del mundo.</b>		.CMCT .CD
<b>DICCIONARIO DE CONCEPTOS</b>				

## UNIDAD 8. ¿QUÉ SON LAS FUENTES HISTÓRICAS?

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS	
<b>Fuentes históricas</b>	1. Identificar, nombrar y clasificar fuentes históricas. (Bloque 2)	<p><b>1.1. Comprende que la historia no se puede escribir sin fuentes, ya sean restos materiales o textuales.</b></p> <p>1.2. Nombra e identifica cuatro clases de fuentes históricas</p>	<p>Actividad: “Capsula del tiempo”: En grupos crear una cápsula del tiempo, que está pensada para que la sociedad del futuro sepa más y con mayor exactitud sobre cómo la vida en el año 2019. Se deben elegir 5 objetos y describir porque se han elegido, teniendo en cuenta que se quiere transmitir a los futuros investigadores y qué queréis que esté representado. Con la actividad se trabaja la significatividad histórica.</p> <p>Actividad: “Las fuentes históricas” Se proporcionan varias clases de fuentes primarias: varias escritas (documentos, periódicos, diarios...), iconográficas (varias pinturas, arquitectura, escultura, fotografía...), dos transcripciones de testimonio oral, y varias secundarias: libros o artículos de revistas. El objetivo de la actividad es aprender a identificar fuentes primarias de secundarias o historiográficas. Los alumnos deben elaborar un mapa conceptual que las clasifique.</p>	<p>·CL ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p> <p>·CL ·CMCT ·AA ·IE</p>	
	4. Reconocer la importancia del descubrimiento de la escritura. (Bloque 3)	4.1. Diferencia entre las fuentes prehistóricas (restos materiales, ágrafos) y las fuentes históricas (textos)			
	<i>Comprender el papel del historiador en la construcción de la Historia.</i>	<i>Conoce y explica las funciones de los historiadores.</i>	Actividad: Realizar un anuncio para un periódico: “Se busca historiador”. Los alumnos en grupos de tres realizan un anuncio para el periódico anunciando las características y funciones del historiador.	·CL ·AA ·CSC ·CEC ·IE	
	2. Explicar las características de cada tiempo histórico y ciertos acontecimientos que han determinado cambios fundamentales en el rumbo de la historia, diferenciando periodos que	2.1. Ordena temporalmente algunos hechos históricos y otros hechos relevantes utilizando para ellos las nociones básicas de sucesión, duración y simultaneidad.	Actividad: “Dominó histórico” (Sandoya, 2016: 163) con esta actividad se trata de adquirir dominio de la noción del tiempo. Los alumnos jugaran al dominó con unas fichas en las que aparecen años y siglos, asociando el año a su siglo correspondiente. Los años que aparezcan irán asociados a	·CL ·CMCT ·AA ·CSC ·CEC	

<p>facilitan su estudio e interpretación. (Bloque 2)</p>		<p>diferentes acontecimientos históricos y tendrán fotografías o ilustraciones del tema. Los alumnos elaboraran las fichas bajo supervisión.</p>	
<p>3. Distinguir la diferente escala temporal de etapas como la Prehistoria y la Historia Antigua (Bloque 2)</p>	<p>3.1. Realiza diversos tipos de ejes cronológicos.</p>	<p>De forma grupal, se realizará un eje cronológico gigante en la clase (ocupando las paredes) con el objetivo de ir añadiendo durante el curso una serie de tarjetas con acontecimientos relevantes de la Prehistoria e Historia Antigua. Además, en cada unidad se realizará una línea del tiempo del periodo de esa unidad.</p>	<p>.CL .CMCT .CD .AA .CSC .IE .CEC</p>
<p>11. Identificar y explicar diferencias entre interpretaciones de fuentes diversas. (Bloque 3)</p>	<p><i>Comprende que las fuentes pueden ser contradictorias.</i></p>	<p>Se proponen dos portadas de periódico de un acontecimiento actual que refleje algún tipo de cifra correspondiente a una manifestación. Se analizan las portadas comprobando que las cifras que arrojan unos y otros son diferentes pese a estar describiendo el mismo hecho. Se realiza un debate en clase sobre esto.</p>	<p>.CL .CMCT .AA .CSC</p>

## UNIDAD 9. DESCUBRIENDO LA PREHISTORIA

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS
La evolución de las especies y la hominización. Prehistoria: periodización y concepto.	Entender el concepto y la periodización de la Prehistoria	Entiende el concepto de Prehistoria y su periodización.	Actividad de Aula invertida: Los alumnos visualizan en casa el video: “La Prehistoria en 6 minutos”, en el aula se realizará la Actividad: “El boli giratorio”. En grupos de 4 o 5 alumnos tienen que ir escribiendo conceptos o palabras relacionadas con el vídeo que han visto, cuando alguien para de escribir el boli pasa al siguiente.	.CL .CD .AA .CSC .CEC
	Identificar la importancia de la Arqueología en la Prehistoria.	Comprende la importancia de las fuentes prehistóricas y la arqueología.	Actividad: El juego del cubo de la basura: tiene dos objetivos: explicar las excavaciones arqueológicas y la forma de interpretar los restos. Previamente se han preparado dos cubos de basura. El cubo 1 contiene diferentes restos, unos sobre otros: los alumnos tienen que diferenciar que restos son más antiguos y porqué. El cubo 2 contiene diferentes objetos, los alumnos tienen que tratar de contar o recrear a quien puede pertenecer el cubo, formulando hipótesis y tratando de justificar sus argumentos a través de los objetos encontrados.	.CL .CMCT .AA .CSC .IE .CEC
	5. Entender el proceso de hominización y los mecanismos de evolución	5.1. Reconoce los cambios evolutivos hasta llegar a la especie humana.  Comprende que la evolución no es un proceso escalonado sino complejo, donde las especies se reproducen, mutan y adaptan para sobrevivir al entorno.	Actividad: “El árbol de familia” En grupos de trabajo cooperativo realizan la lectura de un texto que habla sobre los cambios evolutivos. Deben encontrar los cambios en el texto y realizar un mapa conceptual con los mismos. Después visualiza con del GIF: “La evolución humana vista de forma realista” (Smithsonian Institution), para comprender el proceso de evolución. Posteriormente con Genially elabora una infografía a modo de árbol de familia de la evolución. Inserta botones interactivos para hablar de datos curiosos o poner imágenes.	.CL .CMCT .CD .AA .CSC .IE .CEC

### DICCIONARIO DE CONCEPTOS

homínido, bipedestación, arqueología, prehistoria, Lucy, capacidad craneal, evolución, hominización.

UNIDAD 10. PALEOLÍTICO VS NEOLÍTICO. LA EDAD DE LOS METALES

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS
<p><b>Paleolítico:</b> etapas; características de las formas de vida: los cazadores recolectores.</p> <p><b>Neolítico:</b> la revolución agraria y la expansión de las sociedades humanas; sedentarismo; artesanía y comercio; organización social; aparición de los ritos.</p> <p>La edad de los metales</p>	<p>6. Datar la Prehistoria y conocer las características de la vida humana correspondientes a los dos periodos en que se divide: Paleolítico y Neolítico.</p> <p>4. Identificar y localizar en el tiempo y en el espacio los procesos y acontecimientos históricos más relevantes de la Prehistoria y la Edad Antigua para adquirir una perspectiva global de su evolución. (Bloque 3)</p> <p>7. Identificar los primeros ritos religiosos</p>	<p><b>6.1. Explica la diferencia de los periodos en que se divide la prehistoria y describe las características básicas de cada uno de los periodos.</b></p> <p><i>Explica las causas que produjeron en la Revolución Neolítica y sus principales consecuencias.</i></p> <p><b>4.1. Analiza la trascendencia de la revolución neolítica y el papel de la mujer en ella.</b></p> <p>7.1. Reconoce las funciones de los primeros ritos religiosos como los de la diosa madre.</p> <p><i>Identificar Las fechas en las que los seres humanos elaboran los primeros objetos de metal. Enumerar las tres etapas de la Edad de los Metales</i></p>	<p>Lectura en el aula de fragmentos seleccionados de la novela “<i>El sol no se detiene</i>” con el objetivo de comprender las formas de vida del paleolítico y neolítico, el progreso tecnológico y económico, Neolítico y Paleolítico: En ellas elaborar en un A3 un collage pegando fotos o dibujando las diferentes características de cada periodo: Vivienda, economía, herramientas, cultura, rituales, etc. Actividad: “Compara y contrasta”: Elabora una ficha con las diferencias y semejanzas entre el Paleolítico y Neolítico, y establece sus propias conclusiones.</p> <p>Realizar un mapa conceptual con las causas de la Revolución Neolítica y las consecuencias que tuvo en la sociedad.</p> <p>Lectura de un fragmento del artículo de El País “<i>Las mujeres protagonizaron la revolución agraria de la prehistoria</i>” y otro del artículo de ABC “<i>Las mujeres del Neolítico tenían los mismos derechos que los hombres</i>” . Posteriormente se realiza un debate sobre las lecturas y una comparación entre la sociedad actual y el feminismo y las formas de vida y el papel de la mujer en el Neolítico. Realiza la Ficha de Arte 2.</p> <p>Eje cronológico: completar el eje del tema con las tres etapas de la Edad de los Metales.</p>	<p>.CL .CMCT .CD .AA .CSC .IE .CEC</p>
	<p><i>Comprender la revolución que supone el uso de los metales en la sociedad y en la economía.</i></p>			

**DICCIONARIO DE  
CONCEPTOS**



*Reconoce el proceso de diferenciación social que se produce en la Edad de los Metales y los cambios comerciales y económicos que llevaron a la formación de las primeras ciudades.*

Elaborar un collage con los cambios económicos y comerciales de la Edad de los Metales.  
Después elabora una tabla comparativa de Paleolítico, Neolítico y Edad de los Metales.

.CL ·CMCT ·CD  
.AA ·CSC ·IE  
.CEC

Prehistoria, Neolítico, Paleolítico, arado, agricultura, domesticar, recolección, metalurgia, siderurgia, forja, fundición, cerámica, torno alfarero, artesanía, molino, arado, hoz, piedra pulimentada, excedente, horno, diosa madre

UNIDAD 11. LA PREHISTORIA EN LA PENÍNSULA IBÉRICA. EL ARTE EN LA PREHISTORIA

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS
<p>Aspectos significativos de la Prehistoria en la Península Ibérica.</p> <p>Atapuerca.</p> <p>La Prehistoria en Castilla y León.</p> <p>Arte Prehistórico</p>	<p>Identificar la importancia de la Arqueología en la Prehistoria.</p> <p>Conocer las principales manifestaciones artísticas de la Prehistoria, y especialmente de la Península Ibérica (arte rupestre)</p>	<p><i>Reconoce Atapuerca como un lugar clave en Europa y en el Mundo para investigar sobre la evolución humana.</i></p> <p><i>Valora los yacimientos arqueológicos de la Prehistoria como fuente para investigar la vida y costumbres de sus antepasados y su herencia cultural.</i></p> <p><b>Reconoce las principales manifestaciones artísticas de la Prehistoria</b></p> <p><b>Identifica y compara las diferentes tipologías de arte rupestre de la Península Ibérica.</b></p>	<p>Excursión a Atapuerca y Museo de la evolución humana (Burgos) Gamificación “Encontrando la llave de la evolución” Los alumnos tendrán un guion y tendrán que ir buscando las respuestas en el Museo para completar un crucigrama que revelará el nombre del último Homo hallado en Atapuerca (<i>Homo s.p</i>) Tendrán que investigar sobre este Homo.</p> <p>Actividad: “La cápsula del tiempo”: En grupos crear una cápsula del tiempo, que está pensada para que la sociedad del futuro sepa más y con mayor exactitud sobre cómo la vida en el año 2019. Se deben elegir 5 objetos y describir porque se han elegido, teniendo en cuenta que se quiere transmitir a los futuros investigadores y que se desea representar. De esta forma podrán comprender el papel de los yacimientos y del arqueólogo.</p> <p>Realizar la Visita Virtual Lascaux: y la visita 360° Cuevas de Cantabria. Actividad de investigación: “La pintura rupestre”: Se proponen varios mapas temáticos de España con diferentes manifestaciones artísticas: pintura paleolítica cantábrica, pintura neolítica levantina, principales yacimientos, cerámica...En grupos de 3 localizan varios lugares e investigan sobre ellos. Comenzar el Proyecto “Álbum de Arte de ESO” aprendiendo a comentar la Ficha de Arte 1.</p> <p>Visualización de los videos: “El Misterio de las Rocas: Arte Rupestre Levantino” y “El arte rupestre en la Península Ibérica” Proyecto “Arte rupestre en clase” En dos grupos, los alumnos realizarán un mural rupestre en el aula, recreando dos cuevas con papel Kraft: arte rupestre de la pintura franco-cantábrica y la pintura levantina. Utilizando diferentes materiales tales como pinturas, pajas, carboncillo... Después entre todos comparamos los dos estilos, encontrando diferencias y semejanzas. Durante el desarrollo de la</p>	<p>·CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p> <p>·CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p> <p>·CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p>

	<p><i>Identificar el arte mueble y los monumentos megalíticos, y sus ejemplos más característicos (dolmen, menhir...)</i></p>	<p><i>Identifica el significado del arte mueble y los monumentos, así como el simbolismo que hay tras ellos.</i></p>	<p>actividad se podrá consultar la entrada sobre pintura rupestre en Arthistoria.</p> <p>Actividad de investigación: “Los megalitos” Se propone un mapa temático de España con monumentos megalíticos. En grupos de 3 localizan los dos monumentos megalíticos más próximos a tu localidad, para posteriormente busca información sobre ellos y realizan una presentación de uno de ellos en Power Point o similar. Realiza las fichas de arte: 1 y 3.</p>	<p>.CL .CMCT .CD .AA .CSC .IE .CEC</p>
	<p>Arte rupestre, arte mueble, venus, megalito, menhir, dolmen, Stonehenge, bisonte, arte</p>			
<p><b>DICCIONARIO DE CONCEPTOS</b></p>				

UNIDAD 12. LAS PRIMERAS CIVILIZACIONES: EGIPTO Y MESOPOTAMIA

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS
<p>Las primeras civilizaciones urbanas. Mesopotamia y Egipto. Sociedad, economía y cultura</p>	<p>1. Datar la Edad Antigua y conocer algunas características de la vida humana en este periodo</p> <p>3. Entender que los acontecimientos y procesos ocurren a lo largo del tiempo y a la vez en el tiempo (diacronía y sincronía). (Bloque 3)</p> <p>4. Reconocer la importancia del descubrimiento de la escritura. (Bloque 3)</p> <p>2. Conocer el establecimiento y la difusión de diferentes culturas, después del Neolítico.</p>	<p>1.1. Distingue etapas dentro de la Historia Antigua.</p> <p>3.1. Entiende que varias culturas convivían a la vez en diferentes enclaves geográficos.</p> <p><b>4.1. Diferencia entre las fuentes prehistóricas (restos materiales, ágrafos) y las fuentes históricas (textos).</b></p> <p><b>2.1. Describe las formas de organización socioeconómica y política, nuevas hasta entonces, como los diversos imperios de Mesopotamia y de Egipto.</b></p>	<p>Realiza un eje cronológico de Mesopotamia y otro de Egipto en el que aparezcan los acontecimientos citados en su etapa correspondiente. Se añade al eje cronológico de la clase las etapas de las primeras civilizaciones.</p> <p>Además, realiza varios mapas con la expansión de las diferentes culturas del Creciente</p> <p>Férril tomando cada uno como referencia temporal los Imperios egipcios Antiguo, Medio y Nuevo.</p> <p>Añadir las tarjetas de esta unidad al eje cronológico gigante de la clase.</p> <p>Actividad: Juego: “Cuanto hemos cambiado” Hay dos tipos de tarjetas: tarjetas con dibujos de objetos (restos materiales, ágrafos...) y tarjetas con fuentes escritas de las primeras civilizaciones (jeroglífica, cuneiforme.), varios textos del mundo clásico (latín, griego) y varios textos escritos de la Edad Media (con su transcripción)</p> <p>En primer lugar, se trata de identificar en función de la tarjeta si son una fuente prehistórica o una histórica. Después, tienen que analizar la evolución que se produjo dentro de las fuentes escritas, analizar los aspectos de cambio y continuidad de estas fuentes en el presente (que aspectos son similares y cuales diferentes) Finalmente se elaborará un mapa conceptual entre toda la clase con la evolución de la escritura y su importancia para conocer el pasado.</p> <p>Actividad de Aula Invertida: Los alumnos verán en su casa dos videos (uno de Egipto y otro de Mesopotamia) sobre las nuevas formas de organización socioeconómica, y política. En clase responderán a una serie de preguntas relacionadas con los videos y se pondrán en común las respuestas para elaborar un esquema.</p>	<p>.CL .CMCT .AA .CSC .CEC</p> <p>.CL .CMCT .AA .CSC CEC</p> <p>.CD .AA .CSC .IE .CEC</p>

<p>Comprender el medio natural, evolucion histórica, economía, política, sociedad, religión, ciencia, literatura y arte de Mesopotamia</p>	<p>Comprende marco geográfico en el que se desarrolla Mesopotamia</p> <p>Describe las principales características de las ciudades estado y los primeros imperios.</p>	<p>En un mapa mudo de la zona de Mesopotamia y Egipto, señala con colores la zona correspondiente a Mesopotamia y los siguientes lugares: Tigris, Éufrates, montes Zagros, montes Tauro, desierto Sirio, desierto arábigo, Golfo Pérsico, Catal Huyuc, y Jericó. Después, elabora un mapa conceptual con las ciudades estado y los primeros imperios.</p>	<p>·CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p>
<p>5. Explicar las etapas en las que se divide la historia de Egipto.</p>	<p>5.1. Interpreta un mapa cronológico-geográfico de la expansión egipcia.</p> <p>5.2. Describe las principales características de las etapas históricas en que se divide Egipto: reinas y faraones.</p>	<p>Realizar un comentario de un mapa en el que se refleja la expansión egipcia. Para realizarlo los alumnos contarán con varias indicaciones. A través de la lectura de diferentes fragmentos de la novela histórica <i>El abrazo del Nilo</i> (descenso por el Nilo para conocer los restos de la civilización de los faraones y la diferente vida de los jóvenes egipcios y del libro <i>Bajo la arena de Egipto. El misterio de Tutankhamon</i>. Realiza un esquema con las etapas históricas de Egipto y la explicación breve de cada una.</p>	<p>·CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p>
<p>Comprender el medio natural, evolucion histórica, economía, política, sociedad, religión, ciencia, literatura y arte de Egipto</p>	<p>Comprende los diferentes grupos sociales del Antiguo Egipto y la importancia del río Nilo en la vida.</p>	<p>Elabora una pirámide social con los principales grupos sociales del antiguo Egipto (faraón, sacerdotes, altos funcionarios, escribas, militares, comerciantes, sirvientes, artesanos, campesinos, obreros, mujeres, constructores...) Y se realizaran unas cartas de rol con estos personajes. Posteriormente se realizará una actividad de gamificación jugando al “¿Quién soy?” Que consiste en adivinar que personaje eres con la ayuda de tus compañeros.</p> <p>Lectura el fragmento de texto “Egipto, el don del Nilo” (Montet, Pierre. La vida cotidiana en el imperio egipcio) Realiza un GIF con las fases de crecida del Nilo y elabora una breve explicación en una ficha de actividad.</p>	<p>·CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p>
<p>6. Identificar las principales características de la religión egipcia.</p>	<p>Realiza un mapa conceptual con los principales avances técnicos en Egipto.</p> <p>6.1. Explica cómo materializaban los egipcios su creencia en la vida del más allá.</p> <p>6.2. Realiza un mapa conceptual con los principales dioses del Panteón egipcio.</p>	<p>Realizar un mapa conceptual sencillo con los principales avances técnicos (calculo, geometría, contabilidad, construcción, observación astronómica, técnica hidráulica...)</p> <p>Actividad: “Un día en Egipto”</p> <p>Escribe una historia inventada ambientada en el antiguo Egipto, en la que aparezca lo siguiente: Nilo, Libro de los Muertos, obelisco,</p>	<p>·CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p>

		<p>Babilonia, sacerdotisa, esclavo, lino (para confeccionar prendas), artesano, templo, Amón (dios del viento), Ra (Dios del sol y de la vida). Mínimo 100 palabras máximo 300 palabras</p> <p>Actividad: “Los dioses egipcios” Se recortarán ilustraciones de los principales dioses egipcios y los pegarán en una ficha de actividad con algunas explicaciones y con flechas.</p>	
<p>7. Describir algunos ejemplos arquitectónicos de Egipto y de Mesopotamia.</p>	<p>7.1. Localiza los principales ejemplos de la arquitectura egipcia y mesopotámica.</p>	<p>Actividad: En soporte digital completar el “Quiz de las civilizaciones antiguas”</p> <p>En primer lugar, completar los huecos con las partes en las imágenes mudas de un zigurat, mastaba, piramide, hipogeo, templo.</p> <p>Después un ejercicio en el que aparece un mapa de la zona de Mesopotamia y Egipto. Los alumnos deben arrastrar las imágenes (sin nombre) a su lugar correspondiente, incluyendo anacronismos (Coliseo, Torre Eiffel, etc.)</p> <p>Comentario de las fichas de Arte 5, 6, 7,8, 9, 10.</p>	<p>·CL ·CD ·AA ·CSC ·CEC</p>

**DICCIONARIO DE  
CONCEPTOS**

Ciudad-estado, agricultura fluvial, limo, vela faraón, escritura cuneiforme, Código Hammurabi, hipogeo, mastaba, palacio, piramide, Ra, religión politeísta, tribunal de Osiris, zigurat.

UNIDAD 13. GRECIA: LA CUNA DE LA CIVILIZACIÓN

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS
<p>El Mundo Clásico, Grecia. La polis. La democracia ateniense. Expansión comercial y política. El imperio de Alejandro Magno y sucesores: el helenismo.</p>	<p>Conocer las diferentes etapas históricas del denominado territorio griego</p> <p>8. Conocer los rasgos principales de las polis</p> <p>9. Entender la trascendencia de los conceptos “democracia” y “colonización”.</p> <p>10. Distinguir entre el sistema político griego y el helenístico</p>	<p>Identifica las diferentes etapas históricas del territorio</p> <p>8.1. Identifica distintos rasgos de la organización socio-política y económica de las polis griegas a partir de diferente tipo de fuentes históricas.</p> <p>9.1. Describe alguna diferencia entre la democracia griega y las democracias actuales.</p> <p>9.2. Localiza en un mapa histórico las colonias griegas en el Mediterráneo.</p>	<p><b>Aula invertida:</b> A través del video: “Grecia en 15 minutos” (Academia Play) Los alumnos responderán a unas preguntas en clase y se introducirán al tema de Grecia: la cuna de la civilización. Para posteriormente trabajar en el aula un Estudio de Caso.</p> <p><b>Estudio de Caso:</b> “Viaje a Grecia” Partiendo de la pregunta: Si viajásemos a la Antigua Grecia, ¿qué cosas necesitaríamos saber? Se trata de una actividad grupal. El producto final será una guía de viaje a la Antigua Grecia donde cada equipo se encargará de realizar la parte correspondiente a uno de los periodos: Época Arcaica, Clásica y Helenística.</p> <p>Se realizará la parte correspondiente del eje cronológico gigante de la clase cuando finalice el estudio de caso, con las diferentes etapas incluyendo: civilización minoica, aqueos, micénicos, dorios, época arcaica, clásica y helenística.</p> <p>Actividad: “Semejanzas y diferencias” Realizar una tabla de semejanzas y diferencias que responda a la cuestión: “¿En qué se parece y en qué se diferencia la democracia directa ateniense, de la democracia representativa actual?”</p> <p>Localiza en un mapa histórico: la zona originaria de dominio griego y las zonas de colonización, las metrópolis griegas, las principales colonias y la expansión griega. Con esos datos, completa una serie de preguntas.</p> <p>Actividad “Las colonias griegas” Trabajo cooperativo en grupos de 4 a 5 alumnos. Cada grupo selecciona una colonia e investiga sobre ella para elaborar un anuncio de una agencia de viajes que “invite a los antiguos griegos a visitarla”. El anuncio debe ser atractivo y contener la información principal que atraería a una persona a visitarla.</p> <p>Actividad “Pericles vs Alejandro” A través de dos mapas uno del Imperio de Alejandro Magno y otro de la Grecia de Pericles ¿En qué se diferencia la forma de crear un imperio que tuvo Pericles de la que tuvo Alejandro? Después, se realizará un debate con el objetivo de elaborar una tabla donde se vean de forma esquemática las diferencias en las acciones políticas de cada momento. Realiza la ficha de Arte: 12.</p>	<p>.CL .CMCT .CD .AA .CSC .IE .CEC</p> <p>.CL .CMCT .CD .AA .CSC .IE .CEC</p> <p>.CL .CMCT .CD .AA .CSC .IE .CEC</p>

<b>DICCIONARIO DE CONCEPTOS</b>		<b>10.2. Elabora un mapa del Imperio de Alejandro.</b>	<p>Actividad: “La ruta de Alejandro Magno” Visionado de algunos fragmentos de la película “Alejandro”, posteriormente colorear en un mapa de la zona (que incluye mares y ríos) con diferentes colores: los territorios dominados por Alejandro en el año 334 a. C, los territorios conquistados durante la expedición. Señala con flechas: la ruta de Alejandro y con un punto las ciudades fundadas por Alejandro.</p>	.CL .CMCT .CD .AA .CSC .IE .CEC
	11. Identificar y explicar diferencias entre interpretaciones de fuentes diversas.	11.1. Compara dos relatos a distintas escalas temporales sobre las conquistas de Alejandro.	<p>Actividad: “Diferentes interpretaciones” Comparar tres fragmentos de texto extraídos de: Pseudo-Calístenes, Vida y hazañas de Alejandro de Macedonia, s. III d. C. Ed. de C. García Gual, Gredos 1997; Juan Eslava Galán, Historia del Mundo contada para escépticos, Capítulo 34, 2012.; (Plutarco, 5. 5-6). y responder: ¿de qué tipo de fuente se trata? ¿Cuáles las principales causas que llevaron a Alejandro Magno a conquistar el Imperio persa según cada texto? ¿Son fuentes contradictorias o complementarias?</p>	.CL .AA .CSC
	Hélade, polis, ágora, acrópolis, oligarquía, democracia, colonia, metrópoli, magna Grecia, Emporion, Guerras Médicas, Liga de Delos, guerras médicas, Guerras del Peloponeso, Alejandro Magno, mitología, héroe, Iliada, Odisea, cíclope,			

**UNIDAD 14. VIAJE A ROMA: SALVANDO AL EMPERADOR. DESARROLLADA EN EL APARTADO: PARTE II. UNIDAD DIDÁCTICA MODELO**

UNIDAD 15. HISPANIA PRERROMANA Y ROMANA

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS
<p>La Península Ibérica: los pueblos prerromanos y la Hispania romana.</p> <p>El proceso de romanización. La ciudad y el campo. El cristianismo.</p> <p>Arte romano en Hispania: análisis de las manifestaciones artísticas más significativas.</p>	<p>Conocer los acontecimientos previos a la conquista romana de Hispania</p> <p>3. Entender que los acontecimientos y procesos ocurren a lo largo del tiempo y a la vez en el tiempo (diacronía y sincronía). (Bloque 3)</p>	<p><i>Sitúa en el espacio y el tiempo los acontecimientos previos a la conquista romana y las diferentes etapas de la conquista.</i></p> <p>3.1. Entiende que varias culturas convivían a la vez en diferentes enclaves geográficos.</p>	<p>Elabora un eje cronológico “Hispania” incluyendo: Invasiones indoeuropeas, colonizaciones fenicia y griega.</p> <p>Actividad: “Entre la protohistoria y la historia” Trabajo cooperativo, en grupos de 4 alumnos, cada uno con un rol diferente, deben elaborar un guión para grabar un corto que refleje el encuentro entre personas que habitaban la Península Ibérica en la protohistoria con personas colonizadoras que habían comenzado la historia. Se debe hablar sobre su encuentro (vida cotidiana, sociedad, economía, cultura...)</p>	<p>CL ·CMCT</p> <p>CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p>
	<p>Identificar los diferentes pueblos prerromanos que habitaron la península y especialmente en Castilla y León.</p>	<p><i>Diferencia los diferentes pueblos que habitaron en Castilla y León y en la Península Ibérica durante la Protohistoria.</i></p>	<p>Ficha de mapa: sitúa utilizando diferentes colores en un mapa mudo de la Península Ibérica los diferentes pueblos prerromanos (íberos y celtas) bajo el mapa, realiza un esquema con las características principales de íberos y celtas.</p> <p>Ficha de arte: 4. La Dama de Elche</p> <p>Ficha de investigación: “<i>Nuestros antepasados los vacceos “Excursión a Pintia (Padilla de Duero)</i> realiza una investigación en webs y textos proporcionados sobre la forma de vida, sociedad, asentamientos, costumbres, etc. de los vacceos, quienes habitaron durante ese periodo el valle medio del Duero.</p>	<p>CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p>
	<p>Reconoce el origen de la ocupación de Hispania y las fases de la conquista romana</p>	<p><i>Identifica las Guerras Púnicas como el origen de la conquista de Hispania y las diferentes fases de esta.</i></p>	<p>Ficha mapa de acetatos: a través de un mapa mudo de la Península Ibérica y cuatro acetatos: representar en cada acetato una de las fases con colores. El objetivo es que estos acetatos se puedan superponer o ver de forma individual.</p> <p>Añadir al eje cronológico de la unidad: la conquista romana de Hispania (finales del III a.C. hasta el V d.C.: provincia del imperio y romanización de Hispania.)</p>	<p>CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p>

	<p>15. Establecer conexiones entre el pasado de la Hispania romana y el presente.</p>	<p>15.1. Hace un mapa de la Península Ibérica donde se reflejen los cambios administrativos en época romana.</p> <p>15.2. Analiza diversos ejemplos del legado romano que sobreviven en la actualidad.</p>	<p>Ficha mapa: Completa varios mapas de la Península Ibérica, con el objetivo de ver la evolución de las provincias romanas. Señala también la Vía Augusta y la Vía de la Plata.</p> <p>Ficha de arte: 18. Acueducto de Segovia y 21. Teatro de Mérida.</p>	<p>CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p> <p>CL ·CMCT ·CD ·AA ·CSC ·IE ·CEC</p>
<p><b>DICCIONARIO DE CONCEPTOS</b></p>				
<p>Iberos, celtas, romanización, provincia romana, invasiones indoeuropeas, colonización griega y fenicia, arado romano, barbecho, Las Medulas, latín</p>				

UNIDAD 16. EL ARTE EN LA ANTIGÜEDAD CLÁSICA: GRECIA Y ROMA

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS
<p><i>Grecia</i> Arte y cultura: análisis de las manifestaciones artísticas más significativas. La ciencia, el teatro y la filosofía.</p> <p><i>Roma</i> Arte y cultura: análisis de las manifestaciones artísticas más significativas. Arte romano en Hispania: análisis de las manifestaciones artísticas más significativas.</p>	<p>13. Identificar y describir los rasgos característicos de obras del arte griego y romano, diferenciando entre lo que son específicos.</p> <p>14. Entender el alcance de “lo clásico” en el arte occidental.</p> <p>3. Entender que los acontecimientos y procesos ocurren a lo largo del tiempo y a la vez en el tiempo (diacronía y sincronía).</p>	<p><b>13.1. Compara obras arquitectónicas y escultóricas de época griega y romana.</b></p> <p>14.1. Explica las características esenciales del arte griego y su evolución en el tiempo.</p> <p>14.2. Da ejemplos representativos de las distintas áreas del saber griego, y discute por qué se considera que la cultura europea parte de la Grecia clásica.</p> <p>3.1. Entiende que varias culturas convivían a la vez en diferentes enclaves geográficos.</p>	<p>Visualización de los vídeos: “Grecia, Periodo Clásico” “Los Órdenes Clásicos (Dórico, Jónico y Corintio)”</p> <p>Realiza las fichas de Arte 12. Partenón y 17. La ciudad de Pompeya. Establecer un eje cronológico paralelo al eje gigante de la clase con el arte griego y romano y varias tarjetas con ejemplos de diferentes periodos.</p> <p>Ficha de esquema: Elabora un esquema con las diferentes etapas y periodización del arte griego, citando al menos un ejemplo de cada una de ellas</p> <p>Realiza en grupos de 5 un mural en un A3 con las diferentes aportaciones y áreas del saber griego. Posteriormente se discute y argumenta de qué forma son el germen de la cultura europea actual.</p> <p>Realiza la ficha de arte: 11. Los guerreros de Xian.</p>	

#### 4. DECISIONES METODOLOGÍAS Y DIDÁCTICAS

En la preparación de la presente programación se han tenido en cuenta las normas que marca la ley, con el objetivo de llevar a cabo las decisiones metodológicas correctas y alcanzar los objetivos del curso.

La didáctica de una materia tiene que atender de forma específica a situaciones sociales y concretas del alumnado y los objetivos perseguidos con las actividades son el punto medio entre lo que los alumnos realizan para aprender y los profesores enseñan. (Trepatt 1995)

Dentro de la *Orden/EDU/362/2015, de 4 de mayo*, en su Anexo I.A, se fijan los principios metodológicos de la etapa. La ESO es una etapa fundamental en la formación puesto que se adquieren las bases para el aprendizaje en las siguientes etapas y se consolidan hábitos de trabajo, valores y habilidades que serán útiles para el resto de la vida.

Para alcanzar los objetivos y las competencias establecidas se debe “integrar los aspectos metodológicos en el diseño curricular” y considerar “la naturaleza de las materias, las condiciones socioculturales, la disponibilidad de recursos y las características del alumnado” (BOCYL n°86, viernes 8 de mayo, p.320099)

La *Orden EDU/362/2015* establece en su Artículo 8 los principios pedagógicos, entre los que se destacan en este punto:

1. La metodología didáctica será fundamentalmente activa y participativa, favoreciendo el trabajo individual y cooperativo del alumnado, así como el logro de los objetivos y competencias correspondientes.
5. La integración y el uso de las tecnologías de la información y la comunicación se promoverá como recurso metodológico eficaz para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje.

Siguiendo esta idea marcada por la ley, se pretende que en esta programación los alumnos puedan formar parte del proceso de enseñanza y aprendizaje de manera activa, y de esta manera los alumnos adquieran las competencias y habilidades marcadas.

##### **1. Partimos de una metodología activa y participativa**

La metodología debe ser activa y participativa, con el objetivo de favorecer el aprendizaje por competencias. Los alumnos deben saber tomar decisiones y aprender a trabajar en equipo, buscar información y aplicar lo aprendido a nuevas situaciones. Es decir, que

adquieran un aprendizaje significativo (Ausubel, 1989), relacionando lo que saben con los nuevos conocimientos.

Los procesos de enseñanza y aprendizaje deben otorgar un conocimiento de los contenidos, pero también otros hábitos como la observación, el análisis, la investigación, la interpretación, la capacidad creativa, la comprensión y expresión y el sentido crítico. Además de la capacidad para resolver problemas y aplicar los conocimientos en diferentes contextos, asegurando la obtención de competencias.

En relación con lo anterior, es interesante el planteamiento de Trepát (1995) que dice que a la hora de diseñar actividades se debe tener en cuenta la diferencia entre el conocimiento declarativo y el procedimental, pese a que ambos interactúan en multitud de ocasiones. El primero consiste en enumerar datos, referir generalizaciones, explicar teorías, etc., algo que lo hace estático y que no consigue aportar crecimiento de las capacidades básicas cognitivas ni de nuevos conocimientos de hechos o conceptos históricos. Mientras que el segundo, consiste en saber cómo hacer algo, es decir “saber cómo” y no “saber qué” Por ese motivo, los conocimientos procedimentales pueden “dotar a los alumnos de herramientas mentales duraderas y generadoras de conocimientos.” (Trepát 1995:22-25)

La publicación de Trepát realizada en 1995 se refiere a la LOGSE, por ese motivo, el incluye dentro de una actividad de aprendizaje tres tipos de contenido: declarativos, procedimentales y actitudinales. Actualmente la LOMCE ha modificado la forma en la que se denominan esos contenidos, por lo que debemos hablar de conceptuales, procedimentales y actitudinales, pero, al fin y al cabo, el significado es el mismo.

La programación por tanto incluye contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales, que se complementan unos con otros para conseguir alcanzar los objetivos.



Cuadro 4. Contenidos (LOMCE)

Los docentes pretenden cada vez más que los alumnos y alumnas desarrollen su pensamiento crítico y reflexivo. Para conseguir estos tres objetivos (saber sobre algo, saber hacer y saber ser) es necesario aplicar diferentes metodologías.

## **2. El aprendizaje cooperativo como base de las metodologías activas**

Las estructuras de aprendizaje cooperativo son una herramienta principal para sustentar las metodologías activas, ya que los alumnos se relacionan entre ellos y con sus compañeros, y pueden utilizar las soluciones que cada uno aporta y aplicarlas en otras situaciones, favoreciendo así la transferencia de aprendizajes. Además, contribuye a desarrollar diferentes competencias, entre la que destacarían las competencias sociales y cívicas.

Johnson y Johnson (1991) definen cooperar como aquel trabajo que se desarrolla de manera conjunta con el fin de lograr unos objetivos compartidos, así los alumnos buscan resultados beneficiosos para ellos y para el resto de los miembros del equipo.

Mientras que el aprendizaje competitivo se basa en que los estudiantes solo alcanzarán el objetivo solo si los demás no lo hacen, o el aprendizaje individualista, que se basa en conseguir únicamente el propio beneficio a nivel individual. El aprendizaje cooperativo hace que los alumnos trabajen conjuntamente porque se logran los objetivos solo si cada uno de los miembros consigue los suyos, haciéndose necesario el trabajo de todos.

Se practicarán estrategias inter e intra-grupales, potenciando el trabajo con grupos heterogéneos de alumnos y alumnas, utilizando formas de trabajo cooperativo en todas las unidades. Los grupos irán variando y serán seleccionados por el profesor, contribuyendo al desarrollo de las habilidades sociales (previniendo también el rechazo entre iguales), la interacción cara a cara, la responsabilidad individual, la interdependencia positiva y la autoevaluación del grupo.

Se aplicarán técnicas de aprendizaje cooperativo entre las que destacan:

- a. **Jigsaw o Panel de expertos** (García, Traver y Candela, 2001: 59) Que pretende estructurar interacciones entre los alumnos mediante equipos de trabajo y lograr que los alumnos dependan unos de otros para lograr sus objetivos. Básicamente consiste en dividir un tema en varios textos, cada uno con un número (1,2,3...) que se repartirán entre los alumnos siguiendo un orden. Cada texto es necesario para aprender el tema. Los alumnos son

divididos en grupos con el mismo numero de miembros que de textos y deben preparar su documento (sin memorizar) Después se hace la “reunión de expertos”, todos los alumnos con el mismo texto se reúnen para debatir, comentar y plantear que comunicar a sus compañeros. Después regresaran a su grupo y se explicaran su parte a sus compañeros. Por último, se evalúa el aprendizaje y eficacia de manera individual a través de un test sobre todo el material completo.

- b. **Student Teams Achievement Division (STAD)** (García, Traver y Candela, 2001: 59) Los alumnos prepararan la temática de estudio a través de diferentes documentos o recursos que proporciona el docente. Después realizaran una prueba individual que influirá en la puntuación final del equipo. Los alumnos de esta manera se ayudarán entre sí. Urzua (2008) explica la técnica de este modo: Se forman equipos de 5 miembros, heterogéneos, el profesor presenta el tema y todos trabajan para asegurar que lo saben. Después completan una prueba individual, donde la puntuación obtenida por los alumnos se sumará a la del equipo y obtendrán las recompensas previstas por el docente.
- c. **Co-Op Co-Op (Kagan, 1994)** El objetivo es que los alumnos se ayuden a aprender. Se realiza un debate guiado para conocer los intereses de los alumnos, posteriormente se forman grupos heterogéneos y se selecciona el tema del equipo. Después se eligen los subtemas y cada persona es experta en un subtema. Presentan el subtema al grupo y después realizan una presentación a la clase. Por último, se evalúan las presentaciones individuales y grupales y el trabajo de cada alumno (evaluación del profesor y coevaluación)

Prieto (2007:66) señala que el docente debe realizar cuatro fases de trabajo para poner en marcha una actividad basada en el aprendizaje cooperativo.

- En primer lugar, debe tomar decisiones previas: objetivos, grupos, materiales, espacio...
- Estructuración de la tarea e interdependencia positiva: explicación clara de la tarea, criterios de evaluación, estructurar la interdependencia positiva, la responsabilidad de cada alumno, la cooperación intergrupal y las conductas actitudinales esperadas.

- Intervención y control del desarrollo de la actividad: toma de notas o registros.
- Evaluación del aprendizaje y la interacción grupal: cerrar la actividad, evaluar la calidad del aprendizaje y el funcionamiento de los grupos.
  - Evaluación individual con una test o preguntas abiertas.
  - Evaluación grupal con un trabajo, mural, porfolio, video, presentación...
  - Coevaluación, para evaluar el trabajo de los miembros del grupo a través de una rúbrica, por ejemplo.
  - Autoevaluación: a través de una rubrica sobre como ha sido su trabajo, participación, logros, etc.

Algunas actividades basadas en el método cooperativo:

- “Los riesgos naturales”, “Guía de viaje” y “Gira musical”: Unidad 4.
  - “Meteorólogos por un día” y “Europa y España interactivas” Unidad 5.
  - Proyecto: “El último superviviente” Unidad 6.
  - “El árbol de familia” Unidad 9.
  - “Las colonias griegas”: Unidad 13
  - Proyecto “Viaje a roma: salvando al emperador” Unidad 14.
  - “Entre la protohistoria y la historia” Unidad 15
3. **La metodología de aprendizaje por descubrimiento como complemento del aprendizaje activo:**

A través del uso de este tipo de metodología, los alumnos participan activamente en su propio aprendizaje, creando su propio esquema cognitivo mediante la reorganización, reelaboración y procesamiento de la información (Prats y Santacana, 2011) Los alumnos desarrollaran el pensamiento histórico y experimentaran los métodos de investigación de los historiadores. Dentro de esta metodología se pueden encontrar el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje basado en problemas, los estudios de caso o el aula invertida.

**a. Aprendizaje basado en proyectos:**

El aprendizaje basado en proyectos es una metodología en la que el alumnado en pequeños grupos planifica, crea y evalúa un proyecto que responda a unas necesidades concretas. Los alumnos y alumnas deben trabajar con diferentes fuentes, en este sentido según la *Orden/EDU/362/2015* el trabajo por proyectos es interesante para aprovechar todo aquello que ofrecen las TIC.

Requiere en ocasiones la coordinación con otras materias que pueden relacionarse con el proyecto. Es una técnica con base en el constructivismo de Piaget o Vigotsky, entre otros, ya que se trata de construir un aprendizaje a partir de conocimientos y experiencias previas, a través de participación activa y la interacción con otros. Este tipo de aprendizaje desarrolla según De Miguel (2005) el análisis, síntesis, investigación, transferencia de conocimientos y procedimientos a otros contextos, pensamiento crítico, responsabilidad individual y grupal, manejo de diferentes fuentes, expresión oral y escrita, trabajo en equipo, planificación y toma de decisiones. En otras palabras, fomenta un trabajo multicompetencial.

El aprendizaje basado en proyectos se centra en el alumno y su aprendizaje, partiendo de planteamientos reales que favorecen su motivación y su compromiso con el grupo de trabajo, además, se puede trasladar a otras materias, confiriendo un carácter interdisciplinar.

En su aplicación se deben tener en cuenta los objetivos que se desean conseguir, los conocimientos que obtendrán los alumnos y los temas del proyecto. Las fases deben ser:

- 1) Definición del proyecto
- 2) Definición de las actividades: en el caso de 1º de ESO se pueden establecer una serie de preguntas guía para ayudar en el proceso.
- 3) Definición de recursos necesarios
- 4) Evaluación: establecer de forma clara los criterios de evaluación.

Algunos de los proyectos que se plantean tendrán carácter anual y serán grupales, y estarán relacionados con contenidos de Geografía y de Historia, son los siguientes:

- **Proyecto “Reciclando que es gerundio”** Se trata de la actividad inicial, puesto que con ella se pretende que los alumnos adquieran un hábito a lo largo de todo el curso completo. El *RD 1105/2014, de 26 de diciembre, art. 6* contempla que en los currículos de ESO se incorporaran elementos curriculares relacionados con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, entre otros. Se iniciará al comienzo del curso, en la Unidad 1. Bienvenidos a la Tierra y está estrechamente relacionada con la Unidad 9. Cuidamos el medioambiente. En esta unidad se presentará este

proyecto y se realizará una explicación en torno a la forma de trabajo en el aula y del funcionamiento del Porfolio.

Puesto que el currículo de 1º de ESO contempla una parte dedicada a la Geografía Física (Bloque 1. Medio Físico) considero importante empezar tratando el tema del reciclaje en el aula, que servirá a modo de concienciación para tratar el resto problemas medioambientales que se verán en cada una de las unidades siguientes. Desde Primaria, algunas iniciativas como *Red de colegios EducaEnEco*, de Ecoembes (Ecoembes) se han implantado en colegios de Castilla y León, entre otras comunidades, pretendiendo que alumnos, profesores y personal no docente trabajen juntos para conseguir un colegio más sostenible, aprendiendo a reciclar y concienciando sobre el cuidado del medioambiente. El objetivo de esta iniciativa es “*que los alumnos aprendan los beneficios del reciclaje y el impacto de sus gestos diarios en la conservación del entorno*” ( <http://bit.ly/2HT5rhx> ) Es importante continuar a lo largo de la Educación Secundaria con esta labor de concienciación y reciclaje adquirida en Primaria.

La actividad consiste en:

En el aula, se instalarán diferentes contenedores (papel y cartón, envases, orgánico y vidrio.), con el símbolo y el color correspondiente al tipo de producto que se recicla en cada uno de ellos. Sobre cada uno, se instalará una ficha con el nombre del contenedor y un espacio en blanco. Si un alumno no sabe dónde se recicla un objeto, lo buscará en la web <https://buscador.valladolidrecicla.es/> (Ayuntamiento de Valladolid) y anotará el producto en la ficha correspondiente y su nombre entre paréntesis. Al final del curso, aquellos alumnos que más productos hayan anotado tendrán un diploma que reconozca su interés y buenas prácticas en el reciclaje.

- **Proyecto “Plántate”**: se explica en el apartado “Metodología de aprendizaje servicio”
- **Proyecto “El gran eje cronológico”**: Se montará un eje cronológico tamaño mural en la clase a partir de la Unidad 10. Este eje se ira construyendo y formando según avanza la asignatura, en cada unidad se crearán en unos grupos establecidos diferentes tarjetones con el acontecimiento y si es posible algo que lo ilustre. La idea es que al finalizar el curso el mural esté completo. Las tarjetas se irán evaluando en cada unidad y serán parte de la puntuación grupal e individual.

Otros proyectos tendrán también carácter anual, pero se desarrollarán de forma individual:

- **Proyecto “Álbum de Arte”** Se iniciará con los contenidos del Bloque 2. La Prehistoria, a partir de la Unidad 11. Descubriendo la Prehistoria.

Actividad propuesta para desarrollar en el segundo y tercer trimestre.

El objetivo de esta actividad es valorar el patrimonio artístico, desarrollando el alumno la capacidad de observación, de expresión artística y de clasificación. (Sandoya, 2016: 133)

Los alumnos deberán realizar una ficha de arte, con una plantilla proporcionada, donde aparezca la imagen de la obra y unas breves explicaciones de esta (estilo, simbolismo, temática...)

Se trata de un trabajo acumulativo que se desarrollará a lo largo de toda la ESO y prolongase en Bachillerato.

Según Sandoya (2011:133) “trabajar el arte es un buen elemento para fijar la sucesión cronológica y la adquisición de nociones del tiempo histórico, además de fomentar el gusto por la estética artística y la valoración del patrimonio”

Al tratarse de 1º de ESO, la actividad pretende que los alumnos adquieran el hábito y la experiencia de identificar obras de arte, por lo que se propondrá una lista de obras y se irá indicando el momento de realizar la ficha. Además, se controlará la búsqueda de información que realizan los alumnos, y se propondrá el modelo de ficha para que los alumnos elaboren un álbum completo y estético.

El propósito es que los alumnos al acabar la ESO puedan reconocer estas obras de arte y si es posible, asociarlas a un periodo artístico-histórico, o relacionarlas con una civilización concreta o conocer a su autor. Con esta actividad, se fomenta el conocimiento de una mínima cultura artística.

Se incluye en la ficha:

1. Identificación de la obra ¿Qué tipo de obra es? ¿de cuándo? ¿material? (pintura, fotografía...)
2. Análisis iconográfico (temática) ¿Qué tema cuenta? ¿se identifica algún personaje?

3. Análisis técnico: ¿Técnica? ¿Cómo está trabajado el espacio? ¿Canon de las figuras? ¿Recursos plásticos?
4. Contexto: ¿Qué pasaba cuando fue realizada? Sociedad, política, religión.
  - Nombre:
  - Autor (si se conoce)
  - Estilo artístico definido
  - Cronología

Sandoya (2011:135) propone un esquema para la evaluación y también *100 Obras de arte para la ESO*, de las cuales durante 1º se trabajarían las 21 primeras. Este material que se incluye en el Anexo: Material para el Álbum de Arte.

Otros proyectos tendrán carácter grupal, pero se desarrollarán en periodos y unidades concretas, sin ocupar todo el curso:

- Proyecto “El último superviviente”. Se trabajará en la Unidad 6.
- Proyecto: “Arte rupestre en clase” Unidad 11.
- Taller de arqueología.
- Breakout.
- Juegos de rol.
- El Tabú:
- 

#### **b. Aprendizaje basado en problemas**

El aprendizaje basado en problemas es una metodología que se basa en que los alumnos realicen una investigación para llegar a una solución a un problema propuesto. Normalmente se utiliza esta metodología sin explicar el temario previamente, de este modo, los alumnos adquieren así los conocimientos aplicándolos a solucionar un conflicto. Barrows (1986) lo define como “un método basado en el principio de usar problemas como punto de partida para la adquisición e integración de los nuevos conocimientos”. Por otra parte, además fomenta a desarrollar como expone de Miguel (2005) diferentes competencias como la resolución de problemas, la toma de decisiones, el trabajo en equipo, la competencia de comunicación lingüística y valores. A las que pueden añadir la creatividad y el razonamiento.

El aprendizaje basado en problemas centra en el alumnado y su aprendizaje, presentando características del aprendizaje cooperativo, puesto que el trabajo en grupos es fundamental, además puede llegar a ser interdisciplinar.

Es necesario antes de trabajar con esta metodología comprobar el nivel de conocimientos previos, el entorno y el contexto, que deben ser adecuados y favorables para desarrollar el trabajo.

Para llevar a cabo este planteamiento Morales y Landa (2004) establecen ocho pasos:

1. Leer y analizar el problema.
2. Realizar una lluvia de ideas.
3. Hacer una lista con lo que se sabe.
4. Hacer otra lista con lo que no se sabe.
5. Hacer una lista sobre lo necesario para resolver el problema.
6. Definir el problema.
7. Buscar la información.
8. Presentar los resultados.

Los papeles de alumnos y profesores cambian. El docente debe ser el guía o tutor, que deje el protagonismo al alumno, pero orientando sus reflexiones y lanzando cuestiones. Los alumnos y alumnas por otra parte asumen su propio aprendizaje, compartiendo información, gestionando posibles disputas y buscando información de manera autónoma.

Para evaluar este método se utilizarán en función de los objetivos y de la actividad: casos prácticos, exámenes de aplicación, autoevaluaciones y coevaluaciones.

### **c. Método de caso:**

La ORDEN ECD/65/2015, de 21 de enero, se expone que “para potenciar la motivación por el aprendizaje de competencias se requieren, además, metodologías activas y contextualizadas [...] que faciliten la participación del alumnado y la adquisición y uso de conocimientos en situaciones reales” (BOE n.º 25, jueves 29 de enero, sec. I, p. 7003).

En esta línea se encuentra el Método del Caso, una técnica que comenzó a aplicarse a comienzos del siglo XX en la Universidad de Harvard, con el objetivo

de que los alumnos se enfrentasen a situaciones reales y tomando decisiones. Se trata de una metodología activa, en la línea de las presentadas y utilizadas en la programación, además es cooperativo y requiere de un dialogo democrático entre los alumnos, algo que favorece el aprendizaje competencial e incluye algunos de los elementos transversales.

El alumnado participa activamente en el caso, además debe cooperar con los demás para llegar a acuerdos y tomar decisiones. Este método introduce a los alumnos en un entorno más profesional orientado a su futuro laboral. Además, contribuye a un aprendizaje significativo, ya que se basa en hechos reales y aumenta al mismo tiempo su motivación. A pesar de que tiene algunas similitudes con el aprendizaje basado en problemas como que la solución no es única, presenta diferencias como el tiempo necesario, la forma de tutorizar o las sesiones, pero especialmente se basa en que el estudio de caso es una situación real y el aprendizaje basado en problemas puede ser real o ficticia. La tipología de los casos puede ser muy variada y la evaluación puede basarse en un informe, un ejercicio semejante y además de la observación del docente. Propuestas dentro de la programación:

- Estudio de Caso: Viaje a Grecia: Unidad 13. Grecia: la cuna de la civilización. Partiendo de la pregunta: Si viajásemos a la Antigua Grecia, ¿qué cosas necesitaríamos saber? El producto final será una guía de viaje a la Antigua Grecia donde cada equipo se encargará de realizar la parte correspondiente a uno de los periodos: Época Arcaica, Clásica y Helenística. El caso tendrá carácter interdisciplinar, ya que trabajará con el departamento de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

**d. Aula invertida o “flipped classroom”:**

Este método consiste en que los alumnos lean textos o visualicen videos propuestos en su casa con el objetivo de que en el momento de la clase en el centro puedan invertir todo el tiempo para desarrollar el trabajo de investigación o proyecto. No es una metodología sencilla de aplicar, puesto que requiere gran implicación por parte de los alumnos y tambien que dispongan de recursos como móvil u ordenador y conexión a internet. Además, requiere una preparación previa de los contenidos y seguimiento

exhaustivo por parte del docente, que además deberá comprobar que los alumnos trabajan correctamente.

El aula invertida hace que el alumnado aprenda a trabajar de forma autónoma y permite una mejor utilización del tiempo en las horas lectivas, que se dedicarán a la realización de diferentes actividades, en las que podrán contar siempre con la ayuda del docente. Además, desarrolla principalmente la competencia de aprender a aprender, aunque en función de la actividad puede resultar multicompetencial.

La supervisión es imprescindible, por ello siempre que se aplique esta metodología, los alumnos responderán a cuestionarios en el aula, que pueden ser de forma digital o utilizando aplicaciones como: Kahoot! o Quizizz.

Se aplicará esta técnica al comienzo de varias unidades didácticas, ya que permite que los alumnos activen sus conocimientos previos y de no tenerlos, haría que al comienzo del tema ya hayan adquirido una pequeña base. Además, se trata de una actividad motivadora, puesto que la evaluación se puede basar en la gamificación y añadir un componente motivador más.

Esta técnica se propone en la programación con claro el objetivo de poder desarrollar en el aula las metodologías activas y participativas que requieren del mayor tiempo posible dentro de clase. Algunos ejemplos son:

- Unidad 9. La Prehistoria en 6 minutos.
- Unidad. 12. Las primeras civilizaciones: Egipto y Mesopotamia.
- Unidad. 13. Grecia la cuna de la civilización.

#### La metodología de aprendizaje servicio:

El aprendizaje servicio es una metodología a través de la cual los estudiantes aprenden mediante una participación activa en un servicio dirigido hacia la comunidad y sus necesidades. Este tipo de aprendizaje desarrolla las competencias sociales y cívicas y el propio desarrollo personal.

Este tipo de aprendizaje se fundamenta sobre cinco pilares: la participación, el trabajo grupal, la reflexión, el reconocimiento y la evaluación. Se aleja del éxito individual y

contribuye a promover valores como la solidaridad, la cohesión social y la igualdad. En la línea de esta metodología se encuentra:

- El proyecto “Plántate”: Unidad 7. Se desarrollará en la Unidad 9. Cuidamos el medioambiente (con contenidos del Bloque 1. El medio físico), ligada con la Unidad 1. Bienvenidos a la Tierra. Se ha establecido esta división porque en esta unidad se trabajará en torno a problemas medioambientales relacionados con el medio físico, trabajado en las Unidades de la 2 a la 8.

Desarrollo del proyecto:

En el Centro Escolar Cristóbal Colón (Valladolid) se ha llevado a cabo un proyecto de desarrollo sostenible, basado en la metodología de aprendizaje servicio, llamado “*Plántate*” con alumnos y alumnas de 5º y 6º de Primaria. Este proyecto ha sido ideado por el coordinador medioambiental del PRAE, Toni Aragón y con la colaboración de Angela Rodríguez Rubio, quien está desarrollando su proyecto dentro de su TFG, aún inédito, por lo que se le agradece la colaboración.

La idea es que el proyecto se pueda ampliar al primer ciclo de Educación Secundaria, por ese motivo, dentro de una de las unidades didácticas propuestas en esta programación, se incluye la participación de los alumnos de 1º de ESO en el proyecto “*Plántate*”.

La Educación ambiental debe reforzarse desde las aulas, con el objetivo de minimizar los conflictos y alcanzar la paz (Mondéjar, 2015). Según el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, art. 6., en todas las materias dentro de la ESO se deben trabajar, entre otros elementos transversales, como desarrollo sostenible y el medio ambiente, el emprendimiento, la educación cívica y constitucional, la paz y la no violencia, el respeto y defensa de los derechos humanos y la igualdad y no discriminación. Este último de los elementos se trabajaría de forma completa, ya que algunos miembros de “Plena Inclusión” formados en jardinería, serían los encargados de guiar a los alumnos en la tarea de la plantación.

La participación en este proyecto, que se llevaría a cabo en colaboración con otras asignaturas, favorece el trabajo de estos elementos transversales y también de los ODS (Objetivos para el desarrollo sostenible) de 2015 (ONU).

Además, podría tratar de conseguirse el sello Ambiental “Centro Educativo Sostenible” de la Junta de Castilla y León, que trata de reconocer a los centros su compromiso con la sostenibilidad, una iniciativa enmarcada dentro de la II Estrategia de Educación Ambiental de Castilla y León 2016-2020.

### La metodología expositiva como complemento

Esta metodología continua presente dentro de la programación. Cuando se habla de metodología expositiva no se trata exclusivamente de una situación en la que el docente expone y los alumnos escuchan, sino que debe ser siempre participativa.

La relación entre alumnos y profesor debe ser constante y reciproca, fomentando el uso de preguntas entre ambos con el objetivo de que los alumnos no se limiten a escuchar, sino que intervengan en el discurso aportando respuestas, valoraciones, opiniones o reflexiones. Siempre tratando de fomentar un aprendizaje significativo y no memorístico, por eso, en la exposición es conveniente introducir ejemplos, ilustraciones o anécdotas que acerquen más a los alumnos el tema que se está tratando.

Además, cada una de las actividades o proyectos requiere siempre de una explicación clara por parte del profesor, con el objetivo de que los alumnos entiendan en todo momento el proceso y consigan adquirir una serie de capacidades, habilidades, formas de organización del trabajo, técnicas de estudio o recursos. Ya que tal y como presenta la *Orden EDU/362/2015, de 4 de mayo*, en esta etapa los alumnos “adquieren las bases para el aprendizaje en las siguientes etapas y se consolidan hábitos de trabajo, valores y habilidades que serán útiles para el resto de la vida.”

### La tarea para casa:

Las metodologías planteadas requieren tiempo y dedicación en el aula con el fin de que se desarrollen correctamente. Por este motivo, es posible que algunas tareas se completen en casa, lo que favorece el repaso del material y los contenidos. Estas tareas pueden ser la propia finalización de algunas empezadas en el aula o tareas con el objetivo de repasar. Siempre serán corregidas y supervisadas.

### Algunos recursos de innovación y motivación:

- Ludificación o “gamificación”: Uno de los recursos más interesantes con el fin de conseguir una metodología activa y participativa, es la ludificación, es decir, el uso de mecánicas y dinámicas de juegos o

videojuegos aplicados a la educación con el fin de motivar a los alumnos. En la gamificación los alumnos son los protagonistas de su aprendizaje, asumen retos y tratan de superarlos.

- Unidades de la 10 a la 16: Trivial histórico: Cada unidad se añadirán unas cartas al juego.
  - Unidad 11. En el Museo de la Evolución Humana (Burgos) “Encontrando la llave de la evolución”
  - Unidad 12. “¿Quién soy?” Consiste en repartir unas cartas de rol, con personajes históricos de todas las unidades de los Bloques 2 y 3. Los alumnos no saben que personaje son, tienen que ponerse la carta en la frente y adivinarlo con la ayuda de sus compañeros.
  - Unidad 14. “Viaje a roma: salvando al emperador”: se explica de forma completa en la Parte II: Unidad didáctica modelo. Se plantea un *storytelling* digital, contenido dentro de una página Web. Este proyecto, aúna varios tipos de aprendizaje: el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo y la gamificación. Con ese componente lúdico, incorporando enigmas y recompensas se pretende aumentar la capacidad de esfuerzo y disciplina, trabajar de manera multicompetencia y mejorar las habilidades sociales.
- El pensamiento visual o Visual Thinking: como estrategia para recordar contenidos de forma visual, muy útil a la hora de realizar mapas conceptuales.
  - Simulaciones: Tratan de simular hechos y ponerse en el papel de otra persona. En la línea de esto se plantean algunas actividades:
    - Unidad 6: Proyecto “El último superviviente”
    - Unidad 8: “Se busca historiador”
    - Unidad 12: “¿Quién soy?”

#### Adaptación del contenido a la diversidad del aula

Por supuesto, y en consonancia con la ley, en el desarrollo de las actividades se adaptará el proceso de enseñanza aprendizaje a los diferentes ritmos de aprendizaje en función de las necesidades educativas especiales, altas capacidades intelectuales, integración tardía o dificultades específicas de aprendizaje. (BOCYL nº86, viernes 8 de mayo)

## ¿Cómo se han diseñado las actividades?

Según Sandoya (2016) las actividades habituales suelen comprender solo la transmisión de información (nivel I) y la comprensión (nivel II). (Cuadro 5.) En su publicación incluye algunas actividades de niveles, II, III y IV. También señala que cada curso de la ESO podría tener un nivel preferente de trabajo, por ejemplo, para 1º de ESO predominaría la información, aunque se incluirían sin duda otros niveles

Por ese motivo, cada curso requiere un tratamiento distinto de los contenidos. En el caso de la programación didáctica de esta propuesta, enfocada a 1º de ESO, los contenidos deben ser cercanos y concretos, con un menor número de conceptos abstractos, una causalidad más sencilla y una mayor intervención del profesor dentro de las actividades.

Nivel	Niveles de trabajo	Actividad	Detalles
I	INFORMACIÓN	<i>Búsqueda, selección y valoración de la información</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dada por el profesor.</li> <li>- Obtenida por los alumnos con la guía del profesor.</li> <li>- Adquirida automáticamente por el alumno solo en colaboración con otros.</li> </ul>
<b>Permite la</b>			
II	COMPRESIÓN	<i>Interrelaciones de información. Reorganización cognitiva.</i>	- De hechos históricos, geográficos. económicos, sociológicos, artísticos...
<b>Facilita la</b>			
III	EXPLICACIÓN	<i>Expresión Multicausalidad</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- De fenómenos actuales o pasados, locales o globales.</li> <li>- De las causas.</li> <li>- La evolución de un hecho</li> </ul>
<b>Con ella se</b>			
IV	APLICAN CONOCIMIENTOS Y SE FORMA OPINIÓN	<i>Creatividad Pensamiento crítico</i>	- Que permiten opinar y actuar, tomar decisiones personales o colectivas

Cuadro 5. Niveles de trabajo en las actividades de enseñanza-aprendizaje. Fuente: Sandoya, 2016.

Las actividades diseñadas en esta programación pretenden seguir estos niveles, por lo que se han tratado de incluir tareas de los cuatro tipos.

## El uso de mapas como una herramienta didáctica fundamental en la enseñanza de Geografía e Historia:

La dimensión espacial dentro de la enseñanza de la Geografía e Historia en la Educación secundaria es fundamental, ya que las actividades humanas transcurren en espacios, y los espacios, al mismo tiempo, pueden limitar dichas actividades. (Hernández, 2002)

Para Hernández (2002) el espacio está directa o indirectamente relacionados con los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales. Es por eso, que dentro de la propuesta de programación didáctica que se aborda dentro de estas páginas, la cartografía adquiere un papel muy importante, ya que la lectura y presentación del espacio tiene relación con infinidad de contenidos y contextos histórico-geográficos.

Los mapas son capaces de representar diferentes aspectos de la realidad, pero también del pasado o del presente.

El primer curso de la enseñanza secundaria obligatoria es clave para desarrollar la habilidad de comprender y saber leer todo tipo de mapas, bien sean políticos, demográficos, históricos, climáticos, agrícolas o meteorológicos, y dicha habilidad continuará su desarrollo en los siguientes cursos.

### Teorías en las que se sustenta la programación:

Para concretar las diferentes metodologías y modelos de aprendizaje que se han utilizado a la hora de diseñar esta programación, en primer lugar, hay que tener en cuenta que la selección de contenidos conceptuales debe hacerse teniendo en cuenta los diferentes métodos de pensamiento de los alumnos y alumnas. Es por este motivo que se exponen a continuación tres teorías que servirán como eje vertebrador de las diferentes metodologías llevadas a cabo.

En primer lugar, la definición del pensamiento histórico de Seixas y Morton (2013) ha resultado fundamental a la hora de diseñar esta programación. Estos autores, plantean seis conceptos clave que definen el pensamiento histórico, y que a su vez se relacionan con algunas dificultades de aprendizaje de las ciencias sociales, y en torno a los cuales pueden plantearse diferentes actividades con el objetivo de que los alumnos puedan atajarlos. Los seis conceptos son:

- La significación histórica
- El uso de la evidencia

- Cambio y continuidad
- Causas y consecuencias
- Perspectiva histórica
- Dimensión ética

En segundo lugar, para Prats y Santacana (1998) a los alumnos debe dotárseles de instrumentos básicos para aprender a trabajar en ciencias sociales, centrados especialmente en el método de análisis histórico basado en la formulación de hipótesis y su demostración (o no) en función de las fuentes. Las fuentes históricas por tanto resultan clave para encontrar la causalidad de cualquier acontecimiento y las consecuencias del mismo. La causalidad, es uno de los elementos principales de análisis, puesto que permite estudiar problemas actuales y analizar sus causas, para posteriormente aplicarlo al estudio del tiempo histórico. En este sentido coinciden en ciertos aspectos con algunos planteamientos de Seixas y Morton, especialmente el uso de la evidencia y causas y consecuencias.

En tercer lugar, y ya referidos a la metodología aplicada en el Bloque 1, de geografía, la programación se sustenta en las teorías de Javier Valera (2016) que se basan en cuatro pilares. El de localización y distribución, y plantea que se debe proporcionar a los alumnos herramientas como la cartografía con el objetivo de que extraigan información de los mapas del mismo modo que lo harían de un escrito. La universalización, generalización o comparación, que se basa en que para explicar un hecho geográfico los alumnos deben contrastarlo con otros conocidos o lejanos. La conexión y coordinación, explica como los procesos están en conexión con otros continuamente, y de los que se puede extraer la causalidad. Y, por último, la evolución y el dinamismo explican cómo los acontecimientos analizados en geografía se modifican y evolucionan continuamente, es decir, son dinámicos.

## 6. CONCRECIÓN DE ELEMENTOS TRANSVERSALES QUE SE TRABAJAN EN CADA MATERIA

Los elementos transversales son una parte imprescindible de la programación. Dentro del *Real Decreto 1105/2015, de 26 de diciembre, art.6* se establece que en todas las materias deben trabajarse “la comprensión lectora, la expresión oral y escrita, la comunicación audiovisual, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el emprendimiento y la educación cívica y constitucional”. Así como valores que sustentan “la igualdad y no discriminación, la paz y la no violencia, la democracia y el Estado de derecho y el respeto y defensa de los derechos humanos”.

Se implantarán elementos curriculares relacionados con “el desarrollo sostenible y el medio ambiente y el desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor (...) a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico” y medidas para promover “la actividad física, el deporte y una dieta equilibrada y la seguridad vial y la convivencia”.

Estos elementos se encuentran presentes dentro de la programación de manera transversal y relacionados con las diferentes actividades que se llevarán a cabo a lo largo de las unidades didácticas y proyectos.

### 1. La comprensión lectora y la expresión oral y escrita

Se incorporan de manera constante en prácticamente la totalidad de las actividades. Desde la lectura de textos o artículos hasta la búsqueda y selección de información en internet. Además, tal y como se detalla en el apartado medidas para promover el hábito de lectura, estos tres elementos son una parte fundamental para desarrollar las habilidades lingüísticas del alumnado.

Se proponen diferentes actividades en las que los alumnos tienen que hacer una reflexión escrita, elaborar un vocabulario, redactar conclusiones, elaborar mapas conceptuales y diferentes fichas de actividades que requieren el desarrollo de estos elementos. También se encuentran presentes dentro de la programación varias actividades en las que se realizan debates y de los que se extraen conclusiones.

Se trabajará en el aula con diferentes novelas históricas juveniles y novelas gráficas adecuadas a su edad, de las que se extraerán fragmentos para algunas actividades, y los alumnos deben escoger al menos dos para leer en el primer y segundo trimestre y

completar una ficha y algunas actividades de comprensión lectora y expresión escrita. Como ya se ha expuesto en el apartado 2 “Introducción al trabajo en el aula”, todas las unidades contarán con:

- Diccionario de conceptos de unidad didáctica: en todas las unidades el profesor propone ciertos conceptos de vocabulario que los alumnos deberán ir elaborando conforme avanza la unidad; se pueden añadir otros nuevos.
  - Esquema de la unidad didáctica: Con el objetivo de que los alumnos tengan claro que apartados hay en cada unidad, todas ellas contarán con una hoja de esquema.
2. La comunicación audiovisual y las Tecnologías de la Información y la Comunicación:

En un mundo como el actual, los alumnos ya han convivido desde que son muy pequeños con las TIC. Según el INE (2017) la proporción de uso de las tecnologías de la información por menores entre 10 y 15 años es muy elevado, siendo el uso de ordenador de un 92,4% y el uso de internet de un 95,1 %.

Los alumnos de 1º de ESO tienen entre 12 y 13 años generalmente. por lo que según el INE un 75% y un 83,2% de los alumnos dispone de móvil. Además, un 95,8% utiliza el ordenador e internet. En 2018, un 86,4% de los hogares disponía de internet, y todo apunta a que es una tendencia creciente.

Los alumnos y alumnas están acostumbrados a consumir contenido audiovisual, especialmente con el auge de las plataformas en *streaming* como YouTube, Netflix o HBO, entre otras. Por lo que es importante que dentro de la clase se ofrezcan recursos y contenidos audiovisuales que puedan visionar en el aula o incluso en su tiempo libre, con el objetivo de aprovechar ese uso que hacen de las TIC con un objetivo educativo y que fomente su aprendizaje.

En 1º de ESO es imprescindible que se haga un uso correcto y responsable de las TIC, con el objetivo de que estas contribuyan a motivar a los alumnos y fomentar el desarrollo de la competencia digital, pero al mismo se pretende que entiendan la necesidad de distinguir entre aquellos contenidos de calidad y fiables de otros que pueden ser falsos, desarrollando así su capacidad crítica.

Dentro de varias de las actividades propuestas se visualizarán escenas de películas, documentales, noticias, series, etc., con el objetivo de ilustrar los contenidos de una forma

mas visual y motivadora. Por otra parte, el alumnado también realizará videos para distintas actividades, entre las que destaca la Unidad 6, con el proyecto “El último superviviente”.

Además, el uso del ordenador, dependiendo de las circunstancias del alumnado y el equipamiento del centro, será habitual, así como la utilización de diferentes aplicaciones: Google Earth, GIF creator, Canva, Genial.ly, Puppet Pals 2, Google Classroom, Google Drive, Gmail, etc.

### 3. El emprendimiento y la educación cívica y constitucional

Los alumnos desarrollarán el emprendimiento en muchas de las actividades planteadas puesto deberán tomar la iniciativa y pensar de que manera pueden resolver la actividad. Además, las actividades en grupo fomentan el compañerismo, el trabajo en equipo y la cooperación desarrollando una educación cívica y constitucional.

### 4. Valores que sustentan la igualdad y no discriminación, la paz y la no violencia, la democracia y el Estado de derecho y el respeto y defensa de los derechos humanos:

Todos estos valores se trabajarán en cada una de las actividades y en el desarrollo diario de las clases porque son importantes para el presente y el futuro de los alumnos. En cada unidad didáctica se citarán los que se trabajan en la parte inferior de las tablas. A grandes rasgos son:

- Educación para la igualdad: Tratando de dar visibilidad al papel de las mujeres en la Historia.
- Educación para la no discriminación:
- Educación para la paz y la no violencia

### 5. El desarrollo sostenible y el medio ambiente:

Dentro de la asignatura Geografía e Historia es muy importante la existencia de contenidos que tengan que ver con el desarrollo sostenible y el medio ambiente, puesto que la parte de Geografía estudia el medio físico y en la parte de Historia la interacción de las personas con este, y entre ellas.

En la actualidad, los efectos de las actividades humanas que perjudican el medio ambiente son continuos y crecientes, por eso, es necesario continuar la labor iniciada en etapas educativas anteriores durante la enseñanza secundaria obligatoria. En este sentido se han planteado diversas actividades relacionadas con el tema dentro de la programación y una unidad didáctica específica.

La Unidad Didáctica se ha dividido en dos partes, una al comienzo del curso y la otra al finalizar los contenidos del Bloque 1. El medio físico. Dentro de estas actividades diversas, se realizarán dos proyectos, “Reciclando que es gerundio” y “Plántate”, que se encuentran explicados en el apartado *Decisiones metodológicas*. Y que engloban en sí mismos varias competencias y elementos transversales, siendo el medioambiente y el desarrollo sostenible su hilo conductor.

6. El desarrollo y afianzamiento del espíritu emprendedor (...) a partir de aptitudes como la creatividad, la autonomía, la iniciativa, el trabajo en equipo, la confianza en uno mismo y el sentido crítico

Estos elementos se trabajan en la mayor parte de la programación, puesto que encarnan aptitudes que deben estar presentes en el trabajo diario.

En cuanto a la creatividad, varios estudios concretan se encuentra más presente en alumnos pequeños que en estudiantes más mayores, puesto que “su potencial creativo ha sido suprimido por una sociedad que promueve la conformidad intelectual” (Sternberg y Lubart, 1997) Por ese motivo es muy importante trabajar la creatividad en los primeros ciclos de educación Secundaria.

El planteamiento de problemas y soluciones pretende que los alumnos consigan utilizar la iniciativa, la confianza en sí mismos, la creatividad y la autonomía para poder resolver los problemas, además si la actividad se hace a modo de debate grupal, la colaboración entre alumnos fomenta el enriquecimiento de todos y todas. Fomentar un clima de trabajo grupal y confianza favorece a que los alumnos sean capaces de exponer sus ideas y dialogar con sus compañeros de manera más sencilla.

7. La práctica de deporte y ejercicio físico serán promovidos desde el centro educativo.
8. La seguridad vial se promoverá en primer lugar desde el centro, pero también se utilizarán las salidas didácticas para concienciar al alumnado sobre la importancia de conocer las normas y señales y su correcta aplicación.

#### 7. MEDIDAS QUE PROMUEVEN EL HÁBITO DE LECTURA.

La *Orden EDU/362/2015. Artículo 18.* establece que todas las programaciones deben incluir entre otros elementos el punto *f) Medidas que promuevan el hábito de la lectura.* Y en el Art.8 relativo a los Principios Pedagógicos se expone que “*4. En las distintas materias se desarrollarán actividades que fomenten la motivación y el interés por el uso de las matemáticas y el hábito de lectura y estudio, así como las destrezas para la correcta expresión oral y escrita.*”

El hábito de lectura es un elemento básico dentro del aprendizaje, puesto que se encuentra íntimamente relacionado con la comprensión y la asimilación de la información que reciben los alumnos.

En la Educación Primaria el currículo establece que la “finalidad de la educación primaria es facilitar a los alumnos el aprendizaje de expresión y comprensión oral, leída y escrita, y de esta forma garantizar la formación integral del desarrollo de la personalidad”, por lo que la lectura es un factor indispensable en esta etapa y seguir fomentando ese hábito es igual de imprescindible en la Educación Secundaria.

La Historia como materia ha ido evolucionando desde el siglo XIX hasta nuestros días, actualmente los enfoques tienden hacia la enseñanza de la historia de la vida cotidiana y la sociedad y también la historia local, lo que permite que los alumnos un acercamiento mayor a la historia. Como ya se ha apuntado en otros puntos de la programación, la enseñanza de la Historia no consiste en aprender una lista de fechas sino en aprender a pensar históricamente. Ahora cobran vida esas otras historias, que antes quedaron relegadas en favor de la historia política o hagiográfica, como son la historia de las mujeres, de las mentalidades, de la economía o de la vida privada, en definitiva, una historia más social y sencilla de comprender por los alumnos de Educación Secundaria

La enseñanza por competencias plantea nuevas formas de trabajo en el aula, ya que los alumnos deben adquirir una serie de capacidades con el objetivo de aplicar sus conocimientos, valores o habilidades sociales para resolver problemas. La lectura, y

especialmente la lectura de novela histórica trabaja principalmente dos de las siete competencias clave de la LOMCE, la competencia en comunicación lingüística y la competencia social, cívica y cultural.

En referencia a la competencia en comunicación lingüística, en esta programación se pretende que los alumnos desarrollen, a través de las actividades, las habilidades lingüísticas como la comprensión oral y lectora, la expresión oral, aprender a describir, comparar, argumentar o definir.

Por ese motivo, se incluyen actividades en las que tienen lugar los debates o exposiciones (expresión oral), actividades de descripción e interpretación de mapas, gráficos, paisajes y obras de arte, lecturas de textos, novelas históricas o cómics (comprensión lectora), redacción de comentarios o textos (expresión escrita, ortografía y gramática) o la búsqueda y selección de informaciones (tratamiento de la información).

La competencia social, cívica y cultural se puede trabajar ampliamente dentro de la materia de Geografía e Historia, ya que tiene una estrecha relación con la misma. Pretende que los alumnos comprendan la vida de las personas, empaticen y se solidaricen con ellas, fomentando el respeto, la tolerancia o la solidaridad.

La lectura contribuye a que los alumnos adquieran cualidades que se exigirán a los ciudadanos del siglo XXI, entre las que están la creatividad, constancia, pensamiento crítico, reflexión personal, democracia, tolerancia y respeto (Sandoya, 2017:13)

Dentro de la lectura, la novela histórica juvenil es una herramienta muy útil para acercar esa cotidianeidad y otros aspectos de la vida social del pasado a los alumnos, ya que muestra la vivienda, las relaciones familiares, la alimentación, el ocio, las creencias, etc. El alumnado puede de esta forma trasladarse a otra época y empatizar con los personajes y sus problemas, sentimientos o pensamientos (Sandoya, 2017)

La lectura en si tiene un gran valor didáctico, pues contribuye a que los alumnos adquieran las capacidades y habilidades necesarias para su aprendizaje. Dentro de las lecturas que se proponen en esta programación están:

- Artículos periodísticos
- Trabajos ensayísticos adaptados.

- Novelas históricas juveniles: Historia novelada, relatos de exploraciones y viajes, novelas gráficas, adaptaciones de obras clásicas, biografías noveladas, cuentos y leyendas, novelas con trasfondo histórico.

Los alumnos de 1º de ESO tienen entre 12 y 13 años, sus habilidades lectoras se han desarrollado, aunque aun presentan heterogeneidad, por eso es clave que comiencen a leer. Hay que tener en cuenta que aún presentan dificultades de abstracción y encuadre temporal, por lo que deben ser claras y sencillas, con algunas ilustraciones y sin demasiados tecnicismos. También deben introducir algunos elementos de reflexión y pensamiento crítico, mostrar diferentes aspectos del mundo, otras épocas o culturas. No hay que olvidar que los aspectos históricos no deben falsificarse y las actividades deben desarrollar la comprensión lectora y expresión escrita y artística. (Sandoya, 2017:41-42)

Por todos estos motivos, dentro de la programación se propone una lista de lecturas adecuadas al nivel y al currículo de 1º de ESO.

En el primer trimestre se trabajará especialmente con artículos periodísticos y textos adaptados relacionados con la Geografía, especialmente con el medio físico.

En el segundo y tercer trimestre los alumnos tendrán una lectura obligatoria y deberán:

- Completar una ficha básica.
- Responder a varias preguntas de comprensión lectora y definir dos términos de vocabulario propuestos.
- Realizar una actividad en la que desarrollen su creatividad relacionada con la lectura: un dibujo, una maqueta, etc.

Además, a lo largo de las unidades didácticas relacionadas con los contenidos del Bloque 2. La Prehistoria y el Bloque 3. Primeras civilizaciones y mundo clásico, se trabajará en el aula a menudo con textos seleccionados de novelas, ya que permite trabajar diferentes aspectos históricos más concretos y relacionados con la materia directamente y, además puede motivar a los alumnos a la lectura del libro completo. A continuación, se presenta una tabla con las lecturas (novelas históricas juveniles y novelas gráficas) propuestas para 1º de ESO:

**LECTURAS PARA EL CURSO**

<b>TEMÁTICA</b>	<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR Y EDITORIAL</b>	<b>GÉNERO</b>
Prehistoria	El valle de las maravillas: cazador-recolector	Joann Sfarr	Novela gráfica
Prehistoria	El sol no se detiene	Beyerlin, G y Lorenz, H. Bruño	Novela histórica juvenil
Historia Antigua	Aventuras de Asterix y Obelix en el Egipto	René Goscinny y Albert Uderzo	Novela gráfica
Mundo Clásico	Aventuras de Asterix y Obelix en Hispania	René Goscinny y Albert Uderzo	Novela gráfica
Primeras civilizaciones: Egipto	El abrazo del Nilo	Montserrat del Amo. Bruño	Novela histórica juvenil
Primeras civilizaciones: Egipto	Bajo la arena de Egipto. El misterio de Tutankhamon	Philippe Neesman. Bambú	Novela histórica juvenil
Mundo Clásico: Grecia	Héroes y heroínas	Montserrat Viladevall y Toni Llacay. Planeta Oxford	Novela histórica juvenil
Mundo Clásico: Grecia	Las aventuras de Ulises	Rosemary Stueliff. Vicents Vives	Novela histórica juvenil
Mundo Clásico: Roma	El secreto del Cesar	Rocío Rueda. Oxford	Novela histórica juvenil
Mundo Clásico: Roma	Los ladrones del Foro	Caroline Lawrence	Novela histórica juvenil
Mundo Clásico: Roma	Colección: Titus Flaminus La fuente de las vestales, La gladiadora, El misterio de Eleusis y La pista Gala.	Jean-François Nahmias	Novela histórica juvenil

Pueblos Prerromanos	La colina de Edeta	Concha López Narváez. Planeta Oxford	Novela histórica juvenil
Prehistoria e Historia Antigua	Historia de la economía en 1/2 hora	José Sande Juan Carlos Calvo.	Novela gráfica

## 8. ESTRATEGIAS E INSTRUMENTOS PARA LA EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES DEL ALUMNADO Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN.

En primer lugar, antes de exponer los instrumentos o estrategias de evaluación de los aprendizajes es necesario concretar que el aprendizaje se trata de un cambio apreciable en los conocimientos de los contenidos conceptuales, procedimentales y actitudinales a causa del proceso de enseñanza (Trepát, 2011).

La evaluación pretende estimar como ha sido el aprendizaje de los alumnos con respecto los objetivos fijados y estimar aquellos que no se han logrado con el objetivo de mejorar el proceso de enseñanza.

Es por esta razón que para evaluar no se puede utilizar un único instrumento o técnica, sino aquella que se adapte mas a las actividades o resultados esperados. La evaluación no puede depender únicamente de los contenidos conceptuales, sino que se deben evaluar los procedimentales y actitudinales de igual manera (el pensamiento crítico, las habilidades de reflexión, la capacidad para resolver problemas, la forma de trabajo...).

La evaluación por ley (BOCYL nº86, viernes 8 de mayo, p: 183) debe ser integradora, continua y formativa y un instrumento para la mejora de los procesos de enseñanza como de los procesos de aprendizaje. Además, las estrategias de evaluación deben tener en cuenta las características individuales del alumnado y las grupales.

Díaz Barriga y Hernández (2006) definen las estrategias de evaluación como “el conjunto de métodos, técnicas y recursos que utiliza el docente para valorar el aprendizaje del alumno” Entendiendo como técnicas las actividades que realizan los alumnos en el proceso de aprendizaje y como recursos aquellos instrumentos que permiten a los alumnos y profesores obtener información sobre dicho proceso.

Posiblemente cuando se habla de evaluación la mayor parte de alumnos aun tiene en su pensamiento los exámenes tradicionales escritos, basados en una forma de aprendizaje memorística. Actualmente este tipo de evolución y especialmente con las metodologías propuestas no es suficiente, por lo que es necesario aplicar otros instrumentos de evaluación diferentes que permitan la evaluación por competencias y los aprendizajes procedimentales y actitudinales, sin dejar a un lado los conceptuales.

La finalidad de la educación condiciona tanto la metodología como la evaluación. La ley expone que el modelo actual de formación se centra en el desarrollo de diferentes competencias, por ese motivo a la hora de evaluar debemos medir la adquisición de las competencias. Tal y como exponen M. Vallejo y J. Molina (2014): “Si la competencia se demuestra en la acción, la valoración de la competencia debe realizarse a partir de la actividad que realiza el alumno. En este sentido, la evaluación debe valorar lo que el alumno es capaz de hacer en una determinada situación, teniendo como referencia de valoración los criterios de lo que debería hacer y cómo lo hace”

Las estrategias de evaluación deben causar en los alumnos el sentimiento de encontrarse participes en el proceso de evaluación de sus propias acciones y aprendizajes. Es por ello que la autoevaluación es una parte fundamental que se debe incorporar en la programación. El alumnado debe conocer estas técnicas y poder trasladarlas a otras situaciones.

Dentro de la evaluación se van a distinguir, por un lado, los procedimientos, que son aquellas formas de recogida de la información sobre adquisición de competencias, conocimiento de contenidos o logro de los criterios de evaluación, es decir, como se van a recoger. Por otro lado, nos encontramos con los instrumentos, que son aquellos documentos o registros que el docente usa para la observación y seguimiento del proceso de aprendizaje del alumno y de esta forma pueda calificarle, se trata de con qué se evalúa.

Es por eso, que en primer lugar se debe establecer la diferencia clara entre procedimientos e instrumentos. Dentro de la presente programación se van a diferenciar los siguientes procedimientos con sus correspondientes instrumentos de evaluación:

PROCEDIMIENTOS	INSTRUMENTOS
Observación	Listas de control, fichas de observación, registros anecdóticos, grabaciones, etc.
Análisis de producciones de los alumnos y alumnas	Formales: trabajos, mapas conceptuales, Porfolio, etc. Semiformales: control de las tareas, etc.
Intercambios orales o debates	Fichas de registro, entrevistas, grabaciones...
Pruebas y cuestionarios	Las propias pruebas o cuestionarios
Autoevaluaciones y coevaluaciones	Fichas de registro o rúbricas

*Cuadro 6. Procedimientos e instrumentos para evaluar.*

Se establecerá un instrumento para evaluar cada estándar, un mismo instrumento se utilizará para varios estándares, pero no un estándar con varios instrumentos. Además, se establecen los diferentes pesos (calificaciones máximas) por cada estándar, de manera que los estándares esenciales tendrán un peso mayor.

Dentro de las metodologías activas, participativas y cooperativas que se presentan en la programación una de las herramientas esenciales para la evaluación es la rúbrica. A través de ellas se define, usando una escala descriptiva, los niveles de logro de los estándares, sea cual sea el instrumento utilizado para conseguirlos. Además, estandarizan a evaluación, haciendo las calificaciones simples y fiables. Generalmente se establecerán rúbricas de rango 4, con el objetivo de evitar calificar en el valor medio a la mayoría de los alumnos y alumnas. A continuación, se expone cómo será la evaluación:

Instrumento		Porcentaje
Porfolio	Contiene todas las actividades realizadas.	50% a 60%
Prueba objetiva	Una prueba en la que demostrar específicamente contenidos conceptuales y procedimentales.	40%-20%
Registro anecdótico	De cada alumno. Recoge observaciones de debates, comportamiento, participación, etc.	10-20 %

*Cuadro 7. Distribución de porcentajes en la evaluación*



## ¿COMO VAMOS A EVALUAR?

# 50%\*



### PORFOLIO

El Porfolio es esencial en el trabajo diario dentro de él se encuentran todas las actividades y proyectos que realizamos. También las lecturas obligatorias de la segunda y tercera evaluación.

Incluimos en este porcentaje aquellas actividades que formen parte del Porfolio Digital (vídeos, presentaciones...)

\* En la Unidad 6 y en la Unidad 14. el Porfolio tendrá un peso de un 60 % debido a que se trabajará mediante un proyecto con diferentes partes y actividades.

Se realizará una prueba escrita cada x Unidades que constará de:

# 40%\*



### PRUEBA

- Varios conceptos a definir del diccionario de conceptos.
- Varias preguntas de diferente tipo que pueden ser: respuesta corta, de correspondencia, de texto incompleto, de opción múltiple, de verdadero y falso (con justificación), de diferencias o semejanzas.
- Una pregunta de interpretación o elaboración o comentario de gráficos o mapas

\* En la Unidad 6 y en la Unidad 14. la prueba tendrá un peso de un 20% debido a que se trabajará mediante un proyecto con diferentes partes y actividades.

# 10%\*

### ACTITUD Y TRABAJO DIARIO

Durante el trabajo diario en el aula se llevara a cabo la observación de la actitud y trabajo diario a través de:

- Una lista de control.
- Un registro anecdótico con el comportamiento, actitudes negativas y positivas, participación, etc.

\* En la Unidad 6 y en la Unidad 14. la coevaluación y autoevaluación tendrán un peso del 10% y la actitud y trabajo otro 10%.

### Instrumentos de evaluación:

En la programación se propone una forma de trabajo muy concreta, que servirá como hilo conductor de toda la asignatura.

- **Porfolio:**

El funcionamiento y justificación de este Porfolio se expone en el apartado, “Introducción al trabajo en el aula”, antes de la programación. Se utilizará a modo de instrumento de evaluación continua a lo largo del curso. Dado que no es un formato cerrado, al final de cada Unidad didáctica se recogerá con el objetivo de evaluar las distintas fichas que debe contener, además permite observar la expresión escrita, la ortografía, planteamientos, los comentarios o reflexiones. el cuidado y dedicación de las fichas, etc. Desde el primer día del curso, los alumnos deben conocer cómo se trabajar en este formato y la evaluación que tendrá. Las fichas se evaluarán mediante rúbricas o listas de control, en función de la ficha y la actividad. Además, los alumnos dispondrán de una rúbrica de formato y cuidado del Porfolio, que será general para todas las unidades: Contenido (si se realizan las fichas o faltan), Formato (si el formato utilizado es el que se ha pedido) Creatividad (si incluyen algún contenido creativo) Cuidado (si se presenta con claridad, limpieza, buena ortografía), etc. El Porfolio permite evaluar de manera multicompetencial, ya que incluye diferentes actividades relacionadas con las siete competencias, pero también es posible evaluar tanto los contenidos conceptuales, como los procedimentales e incluso actitudinales.

- **Diferentes tipos de examen y test:**

Pueden ser escritos y orales, que incluyan los criterios de evaluación presentes en la programación. Además, los exámenes permiten evaluar principalmente la competencia en comunicación lingüística. Estos exámenes serán complementarios y nunca la única evaluación posible.

Los exámenes estarán planteados con el objetivo de poner en practica contenidos que se han trabajado durante la unidad, pero no de forma memorística, sino aplicando esos conocimientos con el objetivo de desarrollar el pensamiento histórico, el pensamiento crítico, la capacidad de expresar opiniones sobre contenidos, la reflexión y el análisis. Es por eso que las preguntas que se incluirán son muy variadas: preguntas de respuesta corta, de correspondencia, de texto incompleto, de opción múltiple, de verdadero y falso,

de diferencias o semejanzas, de interpretación o elaboración de gráficos o mapas. Mediante este instrumento se pretenden evaluar principalmente contenidos conceptuales y procedimentales, es decir “saber sobre algo” pero también “saber hacer”.

▪ **Cuestionarios básicos para valorar y comprobar el nivel de conocimientos previos:**

En todas las unidades se estimularán los conocimientos previos, y se realizará un cuestionario, bien en formato tradicional o mediante herramientas digitales como: Kahoot! o Quizizz. La idea es que al finalizar la unidad se repita, con el objetivo de valorar a grandes rasgos si su aprendizaje ha sido significativo con respecto a los conocimientos que tenían.

Algunas unidades se inician con el método de aula invertida, con el fin de que los alumnos conozcan lo que se va a tratar y permitan llegar al aula con una base de los contenidos de cada unidad y de esta forma poder llevar a cabo metodologías activas, como el aprendizaje cooperativo o por descubrimiento.

▪ **A modo de instrumentos de observación de los contenidos actitudinales se proponen:**

- Listas de control: presentan rasgos que el profesor pretende observar en la realización de la actividad, señalando si están o no.
- Escalas de valoración: se tratan de listas de rasgos con un nivel de realización.
- Registros anecdóticos: son fichas que recogen comportamientos poco previsibles y que evalúan actitudes positivas, negativas, etc.

▪ **La rúbrica como instrumento de evaluación** de algunas actividades, trabajos, proyectos, estudios de caso, etc. Dependiendo de la actividad se utilizarán rúbricas holísticas o analíticas.

**Evaluación de las actividades:**

En función de la actividad se establecerá el instrumento más adecuado, se proponen a grandes rasgos los siguientes grupos de actividades y su instrumento de evaluación:

- **Ensayos, redacciones o diccionarios de conceptos** sobre diferentes temáticas: se evaluarán mediante la revisión de las tareas con instrumentos como el cuaderno de trabajo, e informes o monografías, a través del uso de la rúbrica para llevar a cabo una evolución individual del progreso de cada alumno.

- **Actividades en las que se realicen mapas conceptuales, representaciones gráficas y audiovisuales (PowerPoint, cartulinas...):** se evaluarán mediante la revisión de las tareas a través de instrumentos formales (entrega de la tarea), utilizando una rúbrica.
- **Elaboración de las diferentes fichas, collages, murales o maqueta y comentarios de texto o mapas:** se evaluará a través de la revisión de las propias tareas, mediante una rúbrica general.
- **Las opiniones o reflexiones:** se evaluarán mediante la revisión de las mismas y se evaluará mediante una rúbrica específica para determinar el pensamiento crítico y opinión del alumno (ideas, contenidos, longitud, organización, ortografía, coherencia, claridad, etc.)
- **Los debates entre el alumnado:** se evaluarán mediante la observación del debate a través de instrumentos como listas de control, fichas de observación y registros anecdóticos en función de la tipología de debate.

En función de lo contemplado por ley, citado anteriormente, se proponen tres evaluaciones:

**1. Evaluación inicial:**

Reconocer el nivel de cada alumno. Esta evaluación nos permite conocer sus conocimientos y situaciones personales con el fin de adecuar los métodos de enseñanza.

**2. Evaluación continua:**

A lo largo del curso académico, centrada en las fortalezas y debilidades del proceso. Se utilizarán los instrumentos de evaluación citados anteriormente para cada tipo de actividad. Destacando entre ellos el Porfolio, que tendrá un peso superior que las pruebas (será entre el 50 y 60% dependiendo de la unidad didáctica), ya que dentro de el se pueden observar el aprendizaje de contenidos conceptuales, pero también procedimentales e incluso actitudinales. Las pruebas tendrán un peso de entre el 20 y 30% de la evaluación final, ya que con las metodologías propuestas se pretende un aprendizaje significativo y no memorístico. La actitud y trabajo diario, así como la coevaluación y autoevaluación, son otro de los puntos a tener en cuenta, y tendrán un peso de entre el 10 y 20% de la nota.

### **3. Evaluación trimestral:**

La evaluación trimestral dependerá de la nota resultante tras la evaluación de las diferentes actividades a través del instrumento correspondiente y el peso otorgado a cada una de ellas, teniendo en cuenta los estándares de aprendizaje básicos y los que no lo son. A través de la evaluación del Portafolio mediante una rúbrica (Anexo 6), de la prueba o pruebas realizadas ese trimestre los alumnos podrán obtener entre el 80 y 90% de la calificación trimestral. Mientras que la observación diaria mediante el registro anecdótico (Anexo 6) contempla entre el 10 y 20% de la calificación restante. La calificación media mínima para aprobar el trimestre será de un 5.00. Las tres evaluaciones deben aprobarse para aprobar la asignatura al final del curso.

### **4. Evaluación final:**

No se propone ninguna prueba final del conjunto de la materia, la evaluación final será resultado del trabajo diario del curso completo. Se evaluará el progreso individual de cada alumno, en función de su nivel inicial y los objetivos alcanzados con respecto a los estándares de aprendizaje evaluables.

Se solicitará a los alumnos y alumnas la entrega del Portafolio del curso para su revisión final, con el objetivo de comprobar cómo ha sido su evolución, desde la primera unidad hasta la última y conocer el progreso.

### **5. Recuperación:**

Cada evaluación trimestral se abrirá un proceso de recuperación de aquellos alumnos que no han alcanzado los objetivos mínimos y su nota no ha llegado al 5.00. Los alumnos deben entregar de nuevo aquellas fichas del Portafolio que se les indique. En el caso de que estas se traten de actividades de trabajo cooperativo, la forma de recuperación puede ser la realización de un trabajo.

Si en la evaluación final el alumno no ha superado la asignatura, se indicarán una serie de tareas a realizar y entregar en septiembre. Siempre relacionadas con aquellas elaboradas durante el curso, además se realizará una prueba.

EVALUACIÓN DE LA FICHA DEL ÁLBUM DE ARTE		
ALUMNO/A:		
<b>PRESENTACION GENERAL</b>		
<input type="checkbox"/> Buena	<input type="checkbox"/> Regular	<input type="checkbox"/> Hay que mejorarla mucho
<b>CONTENIDO</b>		
<input type="checkbox"/> Competo	<input type="checkbox"/> Incompleto	
<b>IMÁGENES</b>		
<b>CALIDAD</b>		
<input type="checkbox"/> Buena	<input type="checkbox"/> Regular	<input type="checkbox"/> Mala
<b>NÚMERO</b>		
<input type="checkbox"/> Adecuado	<input type="checkbox"/> Escaso	
<b>COMENTARIOS</b>		
<input type="checkbox"/> Buenos	<input type="checkbox"/> Regulares	<input type="checkbox"/> Pobres
<input type="checkbox"/> Con algún error		<input type="checkbox"/> Bastantes errores

#### 9. MEDIAS DE ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD

La Orden EDU/362/2015. Artículo 8. sobre los *Principios pedagógicos* expone que:

2. Los centros docentes elaborarán sus propuestas didácticas desde la consideración de la atención a la diversidad y del acceso de todo el alumnado a la educación común. Asimismo, arbitrarán métodos que tengan en cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje del alumnado, favorezcan la capacidad de aprender por sí mismos y promuevan el trabajo en equipo.

Además, dentro del *Art. 15* se determina que el proyecto educativo incluirá “El plan de atención a la diversidad, que tendrá en cuenta lo establecido en la *Ley 2/2013, de 15 de mayo*, de igualdad de oportunidades para las personas con discapacidad.”

La atención a la diversidad según la Orden EDU/362/2015. Artículo 23 “tiene por finalidad garantizar la mejor respuesta educativa a las necesidades y diferencias, ofreciendo oportunidades reales de aprendizaje a todo el alumnado en contextos educativos ordinarios, dentro de un entorno inclusivo, a través de actuaciones y medidas educativas.”

Los alumnos presentan diferencias en el proceso de aprendizaje influidos por factores personales y ambientales, entre los que destacan los propios intereses o motivaciones, y también sus recursos sociales, culturales, técnicos y la propia estimulación que reciben.

Los alumnos y alumnas que necesitan apoyo educativo son los que presentan necesidades educativas especiales, altas capacidades intelectuales, incorporación tardía al sistema educativo, dificultades específicas de aprendizaje, TDAH, y condiciones personales o de historia escolar.

Tal y como establece la propia ley, la atención a la diversidad pretende garantizar una buena respuesta a las necesidades y diferencias, haciendo que todo el alumnado tenga oportunidades reales de aprendizaje, dentro de un entorno inclusivo y a través de actuaciones y medidas educativas. (*Orden EDU/362/2015*)

Es por eso, que los docentes deben personalizar e individualizar la enseñanza de manera inclusiva, y dar respuesta a las necesidades personales, intelectuales, sociales, emocionales y cualquier otra, permitiendo el máximo desarrollo personal y académico.

Actualmente la educación secundaria ya no se conforma con ofrecer una enseñanza universal, sino que esta enseñanza debe ser por ley de calidad, donde cada alumno aprenda lo máximo y desarrolle todas sus potencialidades. Detectar e identificar las necesidades educativas de los alumnos hace que se puedan aplicar las medidas educativas más adecuadas y de esta manera contribuir al éxito académico en contextos educativos ordinarios.

Dentro de las medidas de atención a la diversidad se pueden identificar dos tipos:

- Medidas de carácter general u ordinarias: con el objetivo de prevenir o compensar dificultades leves sin alterar el currículo (contenidos, criterios, objetivos...)
- Medidas específicas: que tratan de dar respuestas a necesidades específicas y que si cambian o modifican ciertos elementos del currículo esenciales. Estas si precisan un informe psicopedagógico.

En la presente programación se aplicarán las siguientes medidas ordinarias:

- Medidas sobre la temporalización, metodológicas y adecuación de las actividades:

El docente debe activar los conocimientos previos de los alumnos y conocer su nivel inicial, especialmente al comienzo de cada unidad didáctica con el objetivo de adecuar el nivel de

los contenidos al nivel inicial del alumnado. Esta identificación previa de lo que saben y no saben los alumnos ayudará a la hora de tomar medidas de atención a la diversidad. Especialmente en 1º de ESO es importante tener en cuenta esto, puesto que los alumnos pueden presentar cierta heterogeneidad (pueden venir de centros muy diferentes, influir en ellos los factores personales y ambientales mencionados anteriormente, etc.)

De esta forma, los contenidos y las actividades podrán adaptarse a cada uno de los alumnos, modificando el tiempo previsto para el desarrollo de la tarea o acelerando o desacelerando la introducción de nuevos contenidos.

Es decir, si un alumno muestra un enorme interés o nivel de conocimiento de un tema, sería conveniente motivar a ese alumno con actividades extra o de ampliación, consiguiendo así una adaptación a la diversidad.

Si por el contrario otro alumno o alumna muestra poco interés o dificultades en su aprendizaje, se le puede proporcionar un mayor apoyo a la hora de realizar la actividad, completando la tarea con actividades de refuerzo, con el objetivo de adecuarla a su nivel y conseguir una motivación a la hora de trabajar en el aula. En definitiva, la enseñanza debe adaptarse a los alumnos y no al revés.

En este sentido, también se pueden desarrollar actividades de aprendizaje diferenciadas, con diferente grado de complejidad y profundización según el nivel. Los Paisajes de Aprendizaje son un gran aliado, puesto que permiten trabajar incorporando actividades de diferentes tipos: individuales, grupales, de refuerzo o de ampliación. Además, este tipo de actividad añade el componente de la gamificación y tiene en cuenta la teoría de las inteligencias múltiples de H. Gardner. También permite fomentar la autonomía, motivación e imaginación, atendiendo precisamente a la diversidad y ritmo de cada alumno.

En la línea de esta medida, se puede trabajar mediante la educación adaptativa, este tipo de enseñanza supone “la búsqueda y mejora de la enseñanza al perfil individual de los estudiantes en contextos escolares regulares” (García, 1997: 251) La educación adaptativa contempla que no existe un único método eficaz para todos los estudiantes, depende del ajuste de la enseñanza a sus necesidades, las demandas del estúdiante y la situación instructiva, pero manteniendo unos objetivos globales.

- Medidas sobre agrupamientos en el aula

Se establecerán distintos niveles de ayuda dentro del aula, practicando estrategias inter e intra-grupales, potenciando el trabajo con grupos heterogéneos de alumnos y alumnas, utilizando formas de trabajo cooperativo en todas las unidades. Esta medida además fomenta el desarrollo de las habilidades sociales y la prevención del rechazo entre iguales.

- Adecuación de los materiales

Es importante adecuar los materiales escritos, por ejemplo, elaborando resúmenes, esquemas o vocabulario previo que facilite la comprensión. Además, el uso de fotografías, audiovisuales, presentaciones o entornos digitales.

Dentro de la propia *Orden EDU/362/2015* se señala que las tecnologías de la información y la comunicación pueden ayudar en el proceso de adecuar y personalizar la enseñanza y mejorar la atención a la diversidad.

En pleno siglo XXI el uso de la tecnología y la comunicación es básico en la enseñanza. Los alumnos se encuentran sobrestimulados en su vida cotidiana, la gran mayoría dispone de móvil, tableta, ordenador o consola (incluso todo) y conexión a internet, y tiene acceso a multitud de material y contenido digital diariamente. Hasta ahora, las TIC en muchas ocasiones han estado alejadas de los centros educativos (exceptuando clases de informática o momentos muy puntuales) ya que se han considerado en cierto modo un enemigo, un elemento de ocio o distracción del proceso educativo. Sin embargo, la incorporación de estas es necesaria, siempre con una serie de normas de uso dentro del aula, con el objetivo de mejorar la experiencia educativa y el aprendizaje.

Las tecnologías de la información además permiten al docente crear materiales multimedia que puedan adecuarse a los diferentes niveles de aprendizaje de los alumnos y al mismo tiempo resultar un elemento atractivo y motivador siempre y cuando se use con moderación y bajo unas normas muy claras.

- Medidas sobre la evaluación

De igual modo, dentro de las medidas de atención a la diversidad es vital proporcionar a los alumnos y alumnas informaciones claras sobre los criterios de evaluación y la forma de calificación. Las evaluaciones no se limitarán únicamente a los contenidos conceptuales, deben tener en cuenta los procedimentales y actitudinales.

- Medidas sobre los objetivos

Se adecuarán los contenidos y los objetivos a cada alumno con el objetivo de alcanzar las competencias clave, respetando los ritmos de aprendizaje y estableciendo planes de trabajo personalizado.

- Otras estrategias

Además, se fomentarán estrategias que mejoren los hábitos de trabajo, la comprensión de contenidos, la autonomía personal y socialización, la conducta y actitudes o la autoestima.

- Medidas de inclusión

La *Orden EDU/362/2015* en su *Art.23.j*) contempla la “sensibilización de toda la comunidad educativa en relación con la educación inclusiva como proceso de fortalecimiento de la capacidad del sistema educativo para atender a todo el alumnado”.

Esto quiere decir que dentro del aula se debe aplicar una programación pensada también para la diversidad, que fomente la tolerancia y el respeto. Los alumnos, como se ha citado en puntos anteriores, se encuentran en un momento complicado desde el punto de vista social, por ese motivo algunas actividades deben estar pensadas teniendo en cuenta estos factores.

Además, en un mundo globalizado como el actual, las particularidades de cada alumno deben ser aprovechadas como fortalezas y no como debilidades, puesto que fomentan un intercambio cultural que enriquece al alumnado en general.

En este sentido, dentro de la programación se proponen actividades que inviten a los alumnos en ponerse en el lugar de otras personas, con diferentes culturas, costumbres o pensamientos, con el objetivo de desarrollar la empatía y la tolerancia.

En la presente programación se aplicarán medidas específicas todas ellas recogidas en la *Orden EDU/362/2015*, como:

La permanencia excepcional en ESO posterior al límite de esas, programas específicos de refuerzo y acompañamiento, aulas de adaptación lingüística y social, atención a los alumnos hospitalizados o en convalecencia domiciliaria, acciones de carácter compensatorio de la desventaja socioeducativa, flexibilización de los niveles y etapas para alumnos y alumnas con altas capacidades.

## 10. MATERIALES DEL AULA Y RECURSOS DE DESARROLLO CURRICULAR PARA EL ALUMNADO

Los materiales del aula y recursos del centro pueden variar en función del mismo, por este motivo a continuación se presentan aquellos elementos que generalmente se encuentran en un aula tipo de la ESO.

### Recursos físicos:

- El aula cuenta con mesas y sillas que se pueden mover, en función del tipo de actividad y la metodología aplicada su disposición puede variar. Siendo preferible el agrupamiento en mesas de cuatro alumnos y alumnas en actividades de trabajo cooperativo. En otros momentos en los que se aplique una metodología expositiva las mesas y sillas pueden disponerse de forma tradicional.
- Una pizarra clásica.
- Un ordenador con conexión a internet y un proyector. Siempre y cuando sea posible una pizarra digital podría cumplir la misma función.
- Armario con llave para guardar materiales y trabajos de los alumnos con mayor seguridad.
- Libro de texto: se plantea el libro de texto como un apoyo, ya que contiene actividades y textos, y puede servir a modo de guía, pero nunca como algo cerrado, ya que muchas actividades de las que se plantean en la programación requieren de otros recursos o formas de trabajo diferentes.

### Recursos digitales:

- Google Classroom: es una plataforma gratuita educativa de *blended learning*. Forma parte de la Suite de *Google Apps for Education*. Dentro de la aplicación, el profesor crea tantas clases virtuales como asignaturas imparte. A través de esta plataforma se puede establecer una comunicación directa entre docente y alumnado. El profesor puede crear carpetas para subir contenidos y materiales, integrando fácilmente Google Drive. Además, los alumnos también pueden subir sus actividades, realizar preguntas, abrir debates, etc.



*Capturas de pantalla de Google Classroom*

- Google Drive: Herramienta gratuita que se utilizará para crear el Porfolio Digital. En función de los recursos del centro y del aula, es posible que pueda utilizarse en mayor o menor medida. A pesar de esto, prácticamente todas las actividades que se presentan en la programación (a excepción de presentaciones o material audiovisual) se pueden realizar en papel o en formato digital.

Algunas páginas web de interés que contienen recursos educativos:

- <https://www.biografiasyvidas.com>: Búsqueda de vidas y biografías de personajes relevantes en la historia.
- <https://www.artehistoria.com/es>: Recurso educativo que contiene información sobre Historia del Arte e Historia.
- <https://www.euratlas.net/history/europe/index.html> : Web que contiene mapas de diferentes tipos: Cartografía antigua, mapas de relieve, fotos de Europa, etc.
- <https://www.atlasdigitalescolar.es> : Recurso didáctico orientado a incorporar las tecnologías de los Sistemas de información Geográfica (SIG) en la educación con el fin de mejorar los aprendizajes de la Geografía.
- ArcGIS online: <https://www.arcgis.com/home/index.html>
- Google Earth; <https://earth.google.es/>
- Google Maps: <https://maps.google.com/>

- YouTube: Plataforma en *streaming* en la que se pueden encontrar un gran número de contenidos y recursos educativos. Enlace: <https://www.youtube.com>
- Genial.ly: Plataforma muy visual para crear numerosos recursos: líneas temporales, presentaciones, infografías, etc. <https://panel.genial.ly/>
- H5P: <https://h5p.org/>
- EducaPlay: Plataforma para crear y realizar actividades educativas gratuitas: <https://es.educaplay.com/>

**UNIDAD 1: CUIDAMOS EL MEDIOAMBIENTE: PARTE I.**  
**UNIDAD 7. CUIDAMOS EL MEDIOAMBIENTE: PARTE II.**

TIPO DE RECURSO	RECURSO
TEXTOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Tres textos sobre el problema del agua y el desigual consumo del agua.</li> </ul>
AUDIOVISUAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>¿Cómo reciclar? Guía del reciclaje: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=YiHTNfKJwAw">https://www.youtube.com/watch?v=YiHTNfKJwAw</a></li> <li>“Residuos plásticos en el mar” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WkWs2ljF904">https://www.youtube.com/watch?v=WkWs2ljF904</a></li> <li>“World Environment Day 2018” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=oqMXtHCTg3o">https://www.youtube.com/watch?v=oqMXtHCTg3o</a></li> <li>“Rang-tan: la historia del bebé orangután y el aceite de palma” (Greenpeace España, Youtube)</li> <li><a href="https://www.youtube.com/watch?v=-6jxnzyDTIc">https://www.youtube.com/watch?v=-6jxnzyDTIc</a></li> </ul>
MATERIAL GRÁFICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferentes ilustraciones sobre la contaminación de la Tierra que ilustran los problemas medioambientales</li> </ul>
WEB	<ul style="list-style-type: none"> <li>Buscador para reciclar del Ayuntamiento de Valladolid: <a href="https://buscador.valladolidrecicla.es/">https://buscador.valladolidrecicla.es/</a></li> <li>Genially: <a href="https://panel.genial.ly/">https://panel.genial.ly/</a></li> </ul>
OTROS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Cartulinas de papel reciclado.</li> <li>Cubos de basura</li> <li>Pegatinas</li> </ul>

**UNIDAD 2. LA TIERRA: UN PLANETA EN EL SISTEMA SOLAR**

TEXTOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Algunos textos y explicaciones contenidas en el libro de texto.</li> <li>Por qué España tiene un huso horario que no le corresponde (y hay un debate para cambiarlo). BBC Mundo. Recuperado de <a href="http://www.bbc.com/mundo/noticias-37762613">http://www.bbc.com/mundo/noticias-37762613</a>.</li> </ul>
MATERIAL AUDIOVISUAL	<ul style="list-style-type: none"> <li>“¿Somos grandes o pequeños?” (CdeCiencia, YouTube) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=WqndFKLBLOg&amp;t=88s">https://www.youtube.com/watch?v=WqndFKLBLOg&amp;t=88s</a></li> <li>Si el universo fuera del tamaño del Fortnite: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=KSbSeHY0mf8">https://www.youtube.com/watch?v=KSbSeHY0mf8</a></li> </ul>
MATERIAL GRÁFICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fotografías de planetas del sistema solar y la tierra.</li> <li>Fotografías de la forma de la Tierra realizada por GOCE.</li> </ul>
OTROS MATERIALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Bolas de poliespán.</li> <li>Rotuladores, pinturas, etc.</li> </ul>
WEB	<ul style="list-style-type: none"> <li>App: La escala del Universo: <a href="https://apps.apple.com/us/app/the-scale-of-the-universe-2/id1062423259">https://apps.apple.com/us/app/the-scale-of-the-universe-2/id1062423259</a>; pone en contexto lo increíblemente vasto que es nuestro universo, con imágenes y comentarios para cientos de objetos que van desde enormes a pequeños.</li> <li>Atlas Digital Escolar: <a href="https://www.atlasdigitalescolar.es">https://www.atlasdigitalescolar.es</a></li> <li>Los husos horarios: ¿Qué hora es en...? <a href="http://cort.as/-KDBGN">http://cort.as/-KDBGN</a></li> </ul>

**UNIDAD 3. LA REPRESENTACIÓN DE LA TIERRA: LOS MAPAS**

TEXTOS	<p>“Por qué todos los mapas están mal” (El País) Recuperado en: <a href="https://verne.elpais.com/verne/2015/04/14/articulo/1429016086_681676.html">https://verne.elpais.com/verne/2015/04/14/articulo/1429016086_681676.html</a></p>
AUDIOVISUAL	<p>“El mapamundi miente” (Cuellilargo, Youtube) <a href="https://youtu.be/Pa0SP_WXH7s">https://youtu.be/Pa0SP_WXH7s</a></p>

<b>MATERIAL GRÁFICO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Mapa de Mercator y Peters</li> <li>▪ Planisferio</li> <li>▪ Un mapa topográfico</li> <li>▪ Un mapa de vegetación.</li> </ul>
-------------------------	---

<b>WEB</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Google Earth; <a href="https://earth.google.es/">https://earth.google.es/</a></li> <li>▪ The True Size: <a href="https://thetruesize.com/#">https://thetruesize.com/#</a></li> </ul>
------------	---

#### UNIDAD 4. LA GEOSFERA Y LA HIDROSFERA: LAS FORMAS Y EL AGUA EN LA TIERRA

<b>TEXTOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Varios textos sobre riesgos naturales.</li> <li>▪ Selección de contenido de apoyo del libro de texto del tema correspondiente.</li> <li>▪ Fragmento de una de las lecturas propuestas para el curso que describe un paisaje, para la actividad “Mapas imaginarios”</li> </ul>
---------------	--

<b>AUDIOVISUAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ¿Cuántos continentes hay? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=ECq0_GBIR9o&amp;t=27s">https://www.youtube.com/watch?v=ECq0_GBIR9o&amp;t=27s</a></li> <li>▪ ¿Qué Ocorre en Yellowstone? <a href="https://www.youtube.com/watch?v=2_33g5-ksfA">https://www.youtube.com/watch?v=2_33g5-ksfA</a></li> <li>▪ La erupción del Vesubio. La destrucción de Pompeya: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LjiJvpLoyt4&amp;t=146s">https://www.youtube.com/watch?v=LjiJvpLoyt4&amp;t=146s</a></li> <li>▪ La Hidrosfera, el agua y sus propiedades <a href="https://www.youtube.com/watch?v=to44bzy3LEs">https://www.youtube.com/watch?v=to44bzy3LEs</a></li> </ul>
--------------------	---

<b>MATERIAL GRÁFICO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Varios mapas: Mapa del relieve de Europa. Mapa de ríos, islas, archipiélagos...</li> <li>▪ Diferentes fotografías de países.</li> </ul>
-------------------------	--

<b>OTROS MATERIALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bola de poriespan, plastilina, rotuladores.</li> <li>▪ Cartulinas de colores.</li> <li>▪ Mapas mudos variados: físicos y políticos.</li> </ul>
-------------------------	---

<b>WEB</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ App GIF Studio.</li> <li>▪ PowerPoint, Prezi, Genially o similar.</li> <li>▪ Genially.</li> <li>▪ Atlas Digital Escolar: <a href="https://www.atlasdigitalescolar.es">https://www.atlasdigitalescolar.es</a></li> </ul>
------------	--

#### UNIDAD 5. LA ATMOSFERA: TIEMPO Y CLIMA

<b>TEXTOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Selección de contenido de apoyo del libro de texto del tema correspondiente.</li> </ul>
---------------	--

<b>AUDIOVISUALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ La atmosfera (Happy Learning Español) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=enbHn4vxY34">https://www.youtube.com/watch?v=enbHn4vxY34</a></li> </ul>
----------------------	---

<b>MATERIAL GRÁFICO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diferentes tipos de mapas.</li> </ul>
-------------------------	--

<b>WEB</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ PowerPoint, Prezi, Genially o similar.</li> <li>▪ Genially..</li> </ul>
------------	--

#### UNIDAD 6. CLIMAS Y PAISAJES DE LA TIERRA

<b>AUDIOVISUALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ “El último superviviente”: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=O14D0ctkKFQ">https://www.youtube.com/watch?v=O14D0ctkKFQ</a></li> </ul>
----------------------	--

<b>MATERIAL GRÁFICO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fichas de guion para el proyecto “El último superviviente”.</li> </ul>
-------------------------	---

<b>WEB</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Programa de edición de vídeo.</li> </ul>
------------	---

**UNIDAD 7. CUIDAMOS EL MEDIOAMBIENTE: PARTE II. LOS RECURSOS SE INCLUYEN JUNTO A LA UNIDAD 1.**

**UNIDAD 8. ¿QUÉ SON LAS FUENTES HISTÓRICAS?**

<b>TEXTOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Varias fuentes primarias (documentos, diarios, etc.)</li> <li>▪ Varias fuentes secundarias (libros, artículos de revista, etc.)</li> </ul>
---------------	---

<b>MATERIAL GRÁFICO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Fuentes iconográficas (varias fotografías, obras de arte, etc.)</li> </ul>
-------------------------	---

<b>OTRO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas del dominó histórico.</li> <li>• Materiales para realizar el eje cronológico gigante.</li> </ul>
-------------	--

**UNIDAD 9. DESCUBRIENDO LA PREHISTORIA**

<b>TEXTOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Texto sobre los cambios evolutivos que se produjeron en el proceso de hominización.</li> </ul>
---------------	---

<b>AUDIOVISUALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ “La Prehistoria en 6 minutos”: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=G2tUkEvo_1M&amp;t=145s">https://www.youtube.com/watch?v=G2tUkEvo_1M&amp;t=145s</a></li> <li>▪ “5 errores comunes al hablar de evolución humana” <a href="https://www.youtube.com/watch?v=e6am_ASbkZg">https://www.youtube.com/watch?v=e6am_ASbkZg</a></li> <li>▪ GIF: “La evolución humana vista de forma realista” (Smithsonian Institution) <a href="https://www.vayagif.com/242176/la-evolucion-humana-vista-de-forma-realista">https://www.vayagif.com/242176/la-evolucion-humana-vista-de-forma-realista</a></li> </ul>
----------------------	---

<b>RECURSOS GRÁFICOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Diferentes fotografías de homínidos.</li> </ul>
--------------------------	--

<b>WEB</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Museo de la evolución humana de Burgos: <a href="http://www.museoevolucionhumana.com/">http://www.museoevolucionhumana.com/</a></li> <li>▪ Smithsonian Science Education Center: <a href="https://www.si.edu/">https://www.si.edu/</a></li> </ul>
------------	--

<b>OTROS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Para la actividad “El juego del cubo de la basura” dos cubos preparados para investigar sobre las fuentes prehistóricas y la arqueología.</li> </ul>
--------------	---

**UNIDAD 10. PALEOLITICO Y NEOLITICO. LA EDAD DE LOS METALES.**

<b>TEXTOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Fragmentos de la novela “El sol no se detiene” con el objetivo de comprender las formas de vida del paleolítico y neolítico, el progreso tecnológico y económico.</li> <li>▪ Lectura de un fragmento del artículo de El País “Las mujeres protagonizaron la revolución agraria de la prehistoria” <a href="https://elpais.com/elpais/2017/11/29/ciencia/1511969205_028548.html">https://elpais.com/elpais/2017/11/29/ciencia/1511969205_028548.html</a> y otro del</li> </ul>
---------------	--

	<p>artículo de ABC “Las mujeres del Neolítico tenían los mismos derechos que los hombres”  <a href="https://www.abc.es/ciencia/abci-mujeres-neolitico-tenian-mismos-derechos-hombres-201602041455_noticia.html">https://www.abc.es/ciencia/abci-mujeres-neolitico-tenian-mismos-derechos-hombres-201602041455_noticia.html</a></p>
AUDIOVISUALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>La Prehistoria en 6 minutos (Academia Play)  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=G2tUkEvo_1M&amp;list=PLTg9oK7EhhS1jHvWBFVA-jDv_v5YjY6A3&amp;index=14">https://www.youtube.com/watch?v=G2tUkEvo_1M&amp;list=PLTg9oK7EhhS1jHvWBFVA-jDv_v5YjY6A3&amp;index=14</a></li> </ul>
MATERIAL GRÁFICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferentes fotografías de objetos del periodo.</li> </ul>

## UNIDAD 11.LA PREHISTORIA EN LA PENÍNSULA IBÉRICA. EL ARTE EN LA PREHISTORIA

TEXTOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>El arte rupestre: <a href="https://www.artehistoria.com/es/contexto/el-arte-rupestre-0">https://www.artehistoria.com/es/contexto/el-arte-rupestre-0</a></li> </ul>
AUDIOVISUALES	<ul style="list-style-type: none"> <li>Visita Virtual Lascaux: <a href="http://archeologie.culture.fr/lascaux/fr#/fr/00.xml">http://archeologie.culture.fr/lascaux/fr#/fr/00.xml</a></li> <li>Visita 360° Cuevas de Cantabria <a href="http://cuevas.culturadecantabria.com/">http://cuevas.culturadecantabria.com/</a></li> <li>Top: Las mejores pinturas rupestres del arte paleolítico:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=AqEy7vTjKZM">https://www.youtube.com/watch?v=AqEy7vTjKZM</a></li> <li>El misterio de las Rocas: Arte Rupestre Levantino:  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=23EauM-nlYE">https://www.youtube.com/watch?v=23EauM-nlYE</a></li> <li>El arte rupestre en la Península Ibérica: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=z3furyxLUNo&amp;t=337s">https://www.youtube.com/watch?v=z3furyxLUNo&amp;t=337s</a></li> </ul>
MATERIAL GRÁFICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fotografías diversas de arte rupestre.</li> <li>Mapa de los monumentos megalíticos de la Península Ibérica.</li> <li>Mapa de la distribución de las pinturas rupestres en la Península Ibérica.</li> </ul>

## UNIDAD 12. LAS PRIMERAS CIVILIZACIONES: EGIPTO Y MESOPOTAMIA

TEXTOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fragmentos de los libros: Bajo la arena de Egipto. El misterio de Tutankhamon y Egipto, el don del Nilo.</li> </ul>
AUDIOVISUALES	<ul style="list-style-type: none"> <li><i>Introducción a las primeras civilizaciones Mesopotamia</i> (Grandes Civilizaciones_Vimeo)  <a href="https://vimeo.com/169500781">https://vimeo.com/169500781</a></li> <li><i>Introducción al antiguo Egipto</i> <a href="https://vimeo.com/154277126">https://vimeo.com/154277126</a> (Grandes Civilizaciones_Vimeo)</li> <li>El Antiguo Egipto en 13 minutos: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=6a_gIpv_XD4&amp;t=143s">https://www.youtube.com/watch?v=6a_gIpv_XD4&amp;t=143s</a></li> </ul>
MATERIAL GRÁFICO	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fichas de álbum de arte.</li> </ul>

## UNIDAD 13. GRECIA: LA CUNA DE LA CIVILIZACIÓN

TEXTOS	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fragmentos de texto extraídos de Pseudo-Calístenes, Vida y hazañas de Alejandro de Macedonia, s. III d. C. Ed. de C. García Gual, Gredos 1997</li> <li>Fragmento de texto extraído de: Juan Eslava Galán, Historia del Mundo contada para escépticos, Capítulo 34, 2012.; (Plutarco, 5. 5-6).</li> </ul>
--------	---

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fragmentos de las novelas históricas juveniles: Héroes y heroínas de Monserrat Viladevall y Toni Llacay y Las aventuras de Ulises de Rosemary Stuclyff</li> <li></li> </ul>
<b>AUDIOVISUALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grecia en 15 minutos” (Academia Play) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=9LMID7L4Vdk&amp;list=PLTg9oK7EhhS1jHvWBFVA-jDv_v5YjY6A3&amp;index=20">https://www.youtube.com/watch?v=9LMID7L4Vdk&amp;list=PLTg9oK7EhhS1jHvWBFVA-jDv_v5YjY6A3&amp;index=20</a></li> <li>Fragmentos seleccionados de la película “Alejandro” de Oliver Stone.</li> </ul>
<b>RECURSOS GRÁFICOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dos mapas uno del Imperio de Alejandro Magno y otro de la Grecia de Pericles.</li> <li>Mapa histórico de las colonias griegas.</li> </ul>

## UNIDAD 14. VIAJE A ROMA: SALVANDO AL EMPERADOR

- EL MATERIAL DE ESTA UNIDAD SE EXPLICA EN EL APARTADO DE LA UNIDAD MODELO.

## UNIDAD 15. HISPANIA PRERROMANA Y ROMANA

<b>TEXTO</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Fragmentos de la novela gráfica Astérix y Obelix en Hispania.</li> </ul>
<b>AUDIOVISUAL</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Diferentes vídeos sobre el periodo.</li> </ul>
<b>RECURSOS GRÁFICOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imágenes sobre arquitectura romana.</li> </ul>

## UNIDAD 16. EL ARTE EN LA ANTIGÜEDAD CLÁSICA: GRECIA Y ROMA

<b>TEXTOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>EL periodo clásico: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yKwNpFSADGs">https://www.youtube.com/watch?v=yKwNpFSADGs</a></li> </ul>
<b>AUDIOVISUALES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Grecia, Periodo Clásico: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=C20KhA1_b4s">https://www.youtube.com/watch?v=C20KhA1_b4s</a></li> <li>Los ordenes clásicos: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=yKwNpFSADGs">https://www.youtube.com/watch?v=yKwNpFSADGs</a></li> </ul>
<b>RECURSOS GRÁFICOS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Imágenes diversas de arte griego y romano.</li> </ul>

## 11. PROGRAMA DE ACTIVIDADES COMPLEMENTARIAS Y EXTRAESCOLARES.

Dentro de este apartado se especifica la justificación y la planificación de las actividades complementarias y extraescolares programadas.

Toda la programación trata de conseguir que los alumnos aprendan de manera significativa (Ausubel, 1989) y sean capaces de relacionar lo que saben con la información nueva que reciben. Los docentes pretenden cada vez más que los alumnos y alumnas desarrollen su pensamiento crítico y reflexivo, dejando atrás el aprendizaje memorístico.

Las salidas didácticas constituyen en si mismas una estrategia didáctica desde la cual se fomenta la comprensión del entorno. Se asimila, comprende e interpreta el entorno de manera vivencial, construyéndose un conocimiento sobre un fenómeno o evento geográfico. Los lugares en los que se pueden realizar son tan diversos como la variedad de paisajes que podemos encontrar, desde las riberas de los ríos, bosques, museos o centros urbanos (Pulgarín, 1998)

Las salidas didácticas contribuyen a integrar una experiencia práctica y creativa al mismo tiempo, profundizando en el contenido curricular y haciendo al alumnado protagonista de su propio aprendizaje. Además, dentro de ellas se deben trabajar los objetivos, contenidos y criterios de evaluación con el objetivo de desarrollar los aprendizajes competenciales. Dentro de la asignatura Geografía e Historia favorecen especialmente el desarrollo la competencia de Aprender a Aprender, la competencia de conciencia y expresiones culturales y competencias sociales y cívicas.

La legislación vigente apunta que dentro de los centros de secundaria obligatoria debe existir un departamento de actividades complementarias y extraescolares, que entre otras cosas se encargará de promover, organizar y facilitar la realización de las actividades.

La planificación de estas salidas es fundamental para que resulten efectivas para el aprendizaje significativo. Se prepararán mediante apoyos documentales, coordinación con el centro y profesores y financiación (si fuese necesaria) y de ningún modo puede ser improvisada. La elección de la tipología debe ser la adecuada en función de los objetivos que se pretendan alcanzar, deben tener una correcta relación con el currículo y por supuesto ser adecuadas para el nivel y capacidad de los alumnos y alumnas. Además, el uso de salidas didácticas favorece el trabajo de multitud de elementos transversales presentes en la legislación.

En ocasiones las explicaciones desde el entorno cerrado de un aula hacen que los alumnos reciban la información descontextualizada. Es decir, se puede explicar que es un cerro y sus características, incluso mostrar una fotografía, pero únicamente observando un cerro *in situ* podemos comprender sus dimensiones, su entorno, etc. Esto mismo se puede aplicar a una obra de arte, la arquitectura, el urbanismo, etc.

J.R. Moreno (2018) expone que trabajando con los itinerarios didácticos *in situ* se pueden diferenciar tres objetivos básicos. En primer lugar, se puede relacionar la enseñanza del pasado con la sociedad del presente en la que se encuentran los estudiantes; en segundo lugar, fomentan la investigación del patrimonio y promueven la protección y conservación del patrimonio.

A los alumnos se les pedirá un breve informe sobre la salida:

- Lugar de visita
- ¿Qué has visto en el viaje? Flora, fauna, ríos, montañas, etc.
- ¿Qué es lo que más te ha llamado la atención? ¿Por qué?
- ¿Te ha parecido interesante?

A continuación, se presentan las actividades programadas:

Trimestre	Unidad Didáctica	Lugar	Actividad
Segundo Trimestre	Unidad 9. Descubriendo la Prehistoria	Museo de la Evolución Humana (Burgos)	Gamificación.
Tercer trimestre	Unidad 16. La Hispania prerromana y romana	Villa romana de Almenara-Puras (Valladolid)	Realizar un mosaico romano
Tercer trimestre	Unidad 16. La Hispania prerromana y romana	Zona arqueológica Pintia (Padilla de Duero, Valladolid)	Actividad: “Nuestros antepasados los vacceos”
En todas las excursiones durante el viaje se pondrán en práctica conocimientos aprendidos durante el Bloque 1. El medio físico, a través de la observación del paisaje, las unidades de relieve, etc. Por este motivo los alumnos deberán reflejar en el informe de la salida			

12. PROCEDIMIENTO DE EVALUACIÓN DE LA PROGRAMACIÓN DIDÁCTICA Y SUS INDICADORES DE LOGRO.

<b>Resultados de la evaluación del curso</b>				
	<b>1</b> Insuficiente	<b>2</b> Mejorable	<b>3</b> Conseguido	<b>4</b> Excelente
Información que recibe alumnado sobre los criterios de calificación				
Información recibida por los alumnos y alumnas acerca de la metodología de trabajo				
Opciones para superar la asignatura				
Número de alumnos que ha superado la asignatura				
Utilidad de los instrumentos de evaluación				

<b>Adecuación de los materiales y recursos didácticos, distribución de espacios y tiempos a los métodos didácticos y pedagógicos utilizados</b>				
	<b>1</b> Insuficiente	<b>2</b> Mejorable	<b>3</b> Conseguido	<b>4</b> Excelente
Selección de contenidos adecuados				
Selección de metodologías de trabajo adecuadas				
Selección de actividades adecuadas al contenido				
Atención a la diversidad mediante distintos materiales o actividades				
Selección de actividades que presenten contenido de ampliación				
Presentación atractiva y motivadora de las actividades				
Gestión de tiempo de la lección magistral				

Gestión del tiempo de las actividades				
Gestión de tiempo dedicado a síntesis y repasos				
Gestión de los grupos				
Gestión del espacio en el aula				
Gestión de materiales y recursos				

<b>Contribución de los métodos didácticos y pedagógicos a la mejora del clima de aula y centro</b>				
	<b>1</b> Insuficiente	<b>2</b> Mejorable	<b>3</b> Conseguido	<b>4</b> Excelente
Evaluación inicial				
Relación de respecto docente-alumnado				
Oportunidades de participación oral del alumnado en la asignatura				
Uso de diferentes técnicas motivadoras para atraer al alumnado				
Integración de las tecnologías en la asignatura				
Oportunidades de atención individualizada				
Participación e implicación del alumnado en la asignatura				
Participación e implicación del alumnado actividades del centro				

# PARTE II.

## UNIDAD DIDÁCTICA MODELO

### II. UNIDAD DIDÁCTICA MODELO: ELEMENTOS CURRICULARES

#### A) JUSTIFICACIÓN Y PRESENTACIÓN DE LA UNIDAD

La unidad didáctica modelo que se propone en la programación es la Unidad 16 titulada “Roma: la conquista del Mediterráneo”. Esta unidad desarrolla los contenidos establecidos en la Orden EDU/362/2015 relativos a el Roma en el Mundo Clásico: el origen y las etapas de la historia de Roma, la República y el Imperio y su organización política, la expansión por el Mediterráneo, el cristianismo y cultura, a los que se ha añadido la vida cotidiana y sociedad.

Este último contenido se añade a la programación, porque tal y como se ha expuesto en el punto “Medidas que promueven el hábito de lectura”, actualmente la enseñanza de Historia está encaminada hacia la enseñanza de la historia de la vida cotidiana y la sociedad y también la historia local, lo que permite que los alumnos un acercamiento mayor a la historia.

Dentro de la misma se incluye la actividad innovadora, ya que se pretende que el conjunto de la unidad se trabaje mediante una página Web creada exclusivamente con este propósito.

Para Jaume Carbonell (Cañal, 2002:11-12) la innovación educativa es: “(un) conjunto de ideas, procesos y estrategias, más o menos sistematizadas, mediante las cuales se trata de introducir prácticas educativas vigentes[.] Su propósito es alterar la realidad vigente, modificando concepciones y actitudes, alterando métodos e intervenciones y mejorando o transformando, según los casos, los procesos de enseñanza y aprendizaje”.

Además, con la innovación se pretende superar las desigualdades, promover la inclusión de todos los alumnos y alumnas y utilizar las nuevas tecnologías de la información y la

comunicación como elementos facilitadores de ese proceso, cumpliendo así con las medidas de atención a la diversidad.

Tal y como se ha expuesto en el apartado de metodologías, la presente programación está enfocada hacia un aprendizaje activo, participativo y significativo. Para conseguir todo esto, a lo largo de todas las unidades didácticas se han incorporado diferentes metodologías y formas de aprendizaje que siguen esa línea.

Por medio de la Unidad 16, una de las últimas del curso académico, se pretende aunar varias de esas metodologías con el fin de llevar a cabo un proyecto multicompetencial, en el que los contenidos trabajados sean conceptuales, procedimentales y actitudinales.

Los alumnos en este punto del curso se han familiarizado con diferentes metodologías, y la forma de trabajo mediante el Porfolio, bien sea en papel o digital, contribuye a mantener una organización y una estructura similar en cada unidad didáctica, desarrollando un hábito positivo en su forma de trabajo.

La unidad didáctica modelo seguirá una estructura similar, y pese a ser trabajada de manera digital, las actividades pueden extrapolarse al Porfolio en papel sin ningún tipo de problema.

El primer curso de la Enseñanza Secundaria Obligatoria debe estar organizado precisamente con el fin de que los alumnos adquieran unos buenos hábitos de disciplina y organización de sus tareas, ya que, de esta forma, conforme avanzan hacia otros cursos superiores, ese hábito quede consolidado.

El proyecto que se presenta es un *Storytelling digital*, ambientado en la antigua Roma, que se titula: “Viaje a Roma: salvando al emperador”.

Este proyecto pretende unir el aprendizaje basado en proyectos, el aprendizaje cooperativo y la ludificación. Con ese componente lúdico, incorporando enigmas y recompensas se pretende aumentar la capacidad de esfuerzo y disciplina, trabajar de manera multicompetencial y mejorar las habilidades sociales.

Mediante el aprendizaje basado en proyectos, el alumno toma el protagonismo de la enseñanza, al tratarse de 1º de ESO, es importante que el proyecto cuente con la guía del docente.

Esta metodología se encuentra íntimamente ligada con la competencia de aprender a aprender y el sentido de la iniciativa y espíritu emprendedor, los alumnos no solo memorizan o escuchan, también investigan y piensan para seguir aprendiendo, resolviendo las situaciones que surgen en el proceso. Incluso el alumnado puede sentirse motivado e iniciar algún tipo de proyecto relacionado. Los estudiantes deben gestionar los tiempos correctamente, algo favorece a una mejoría en la toma de decisiones en el futuro académico e incluso laboral.

El proyecto “Viaje a Roma: salvando al emperador” se basa también en el aprendizaje cooperativo, debido a que los alumnos y alumnas trabajaran en equipos de 4 o 5 miembros, dependiendo de la clase.

Los equipos, serán heterogéneos y organizados con anterioridad por el docente. Con esto se pretende que dentro de un mismo equipo existan diversidad de alumnos, haciendo que a través del proyecto se puedan superar las desigualdades. Además, al iniciar el proyecto, los alumnos deben repartirse diferentes tarjetas de rol, algo que conlleva a que cada uno de ellos se sienta parte del grupo al tener un papel definido y unas tareas asociadas a su rol.

En algunas actividades, la suma del trabajo de cada uno de los miembros de forma individual servirá para obtener el resultado final, de este modo cada uno de los alumnos debe trabajar cooperando con el resto, con el objetivo de conseguir el beneficio común del grupo. Se utilizarán técnicas como la del *Jigsaw* o Panel de expertos, entre otras técnicas.

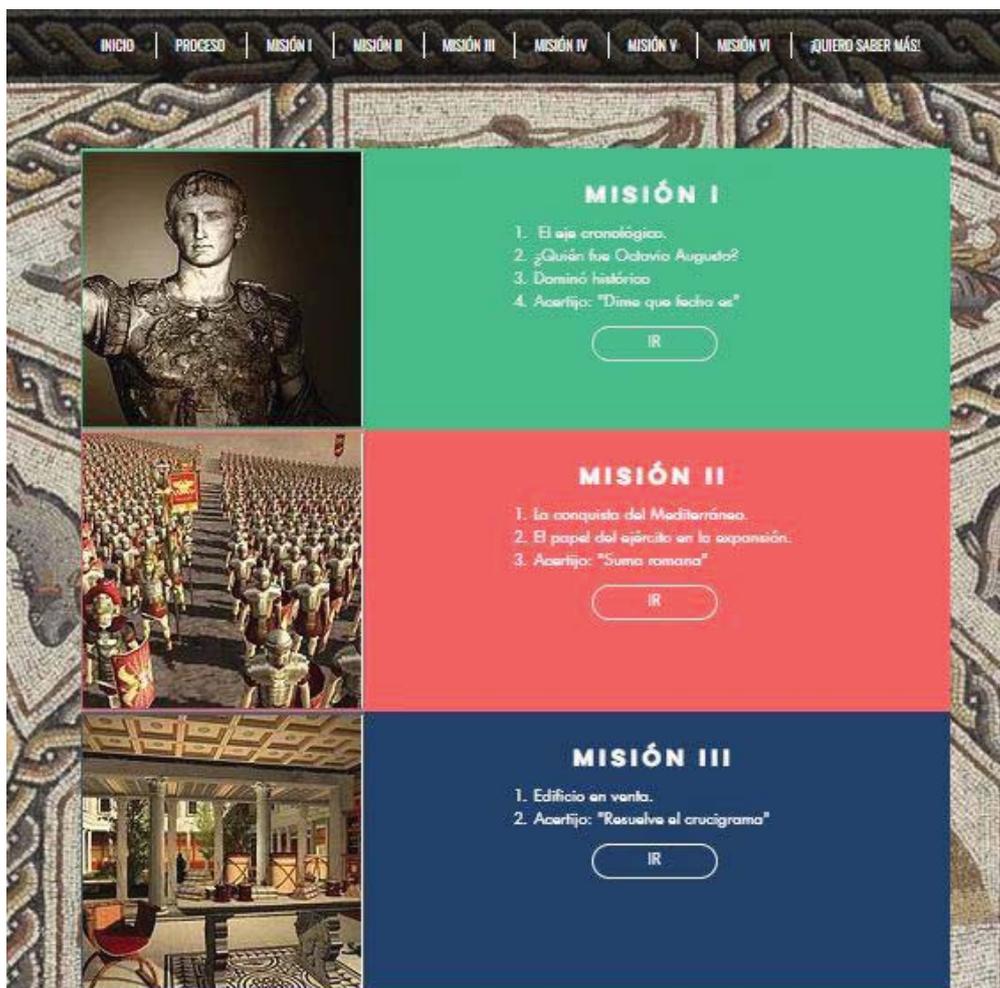
Con el aprendizaje cooperativo se trabajan especialmente las habilidades sociales, y las competencias lingüísticas, las competencias sociales y cívicas y la conciencia y expresiones culturales. Los alumnos tienen que comunicarse con el resto de sus compañeros, no únicamente hablar, sino llegar a consensos, respetar las opiniones de sus compañeros, establecer diálogos de negociación, etc.

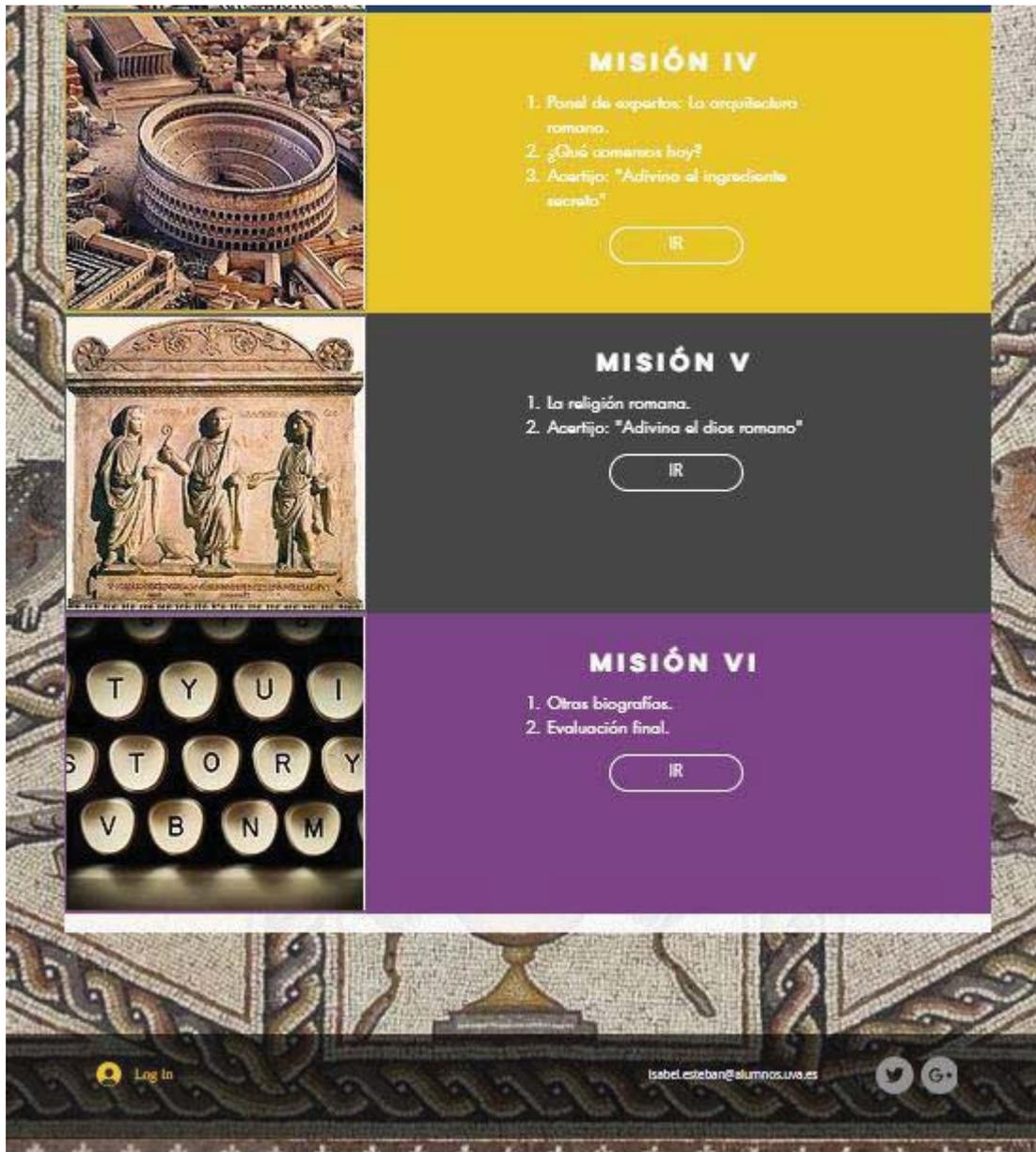
Deben comunicarse de manera constructiva en distintos entornos y mostrar tolerancia, comprendiendo los conceptos de igualdad y no discriminación, así como participar en la toma de decisiones democráticas a todos los niveles. Además, muchas de las actividades implican conocer vocabulario, gramática, expresarse de forma escrita o comprender diferentes textos e informaciones.

El proyecto se desarrolla en un entorno digital, dentro de una web, además, la entrega de las actividades, los recursos y la información se hace a través de la tecnología, por lo que los alumnos trabajan la competencia digital en el proyecto completo. Haciendo uso de internet y diferentes aplicaciones.

La Unidad didáctica se extenderá a lo largo de diez sesiones de 55 minutos. La historia que se plantea es un Storytelling: los alumnos deben salvar al emperador, persiguiendo a los criminales a través de un mapa del Imperio en tiempos de Augusto. Todo esto se plasma en una Webquest que contiene: Proceso, sesiones y evaluación.

La WebQuest contiene seis misiones diferentes, cada una de ellas centrada en un aspecto de la Roma Imperial. Especialmente se tienen en cuenta aspectos sociales, vida cotidiana y costumbres, acercando a los alumnos una Historia social. Al acabar cada misión los alumnos encuentran un acertijo, cuya solución les da la recompensa para continuar con la siguiente misión (Anexo 4). A continuación, se especifican las misiones y las actividades que contienen:





A continuación, se presentan las instrucciones del proyecto: Viaje a Roma: salvando al emperador.



# PROYECTO VIAJE A ROMA

## ¿COMO VAMOS A TRABAJAR?

- 1** Usaremos una página web creada para trabajar la Unidad 14. Viaje a Roma: Salvando al Emperador.



- 2** Crearemos equipos de 4 o 5, cada miembro del equipo tendrá un rol: Coordinador/a, secretaria/o, portavoz, supervisor/a. Se os entregará una tarjeta con cada una de las funciones. ¡No os olvidéis de poner os un nombre de equipo!



- 3** Crearemos una cuenta en Google Drive con el nombre de la unidad y del equipo, este sera nuestro Porfolio Digital de la Unidad. Haremos una carpeta diferente por cada una de las Misiones.



Desde Google Drive podéis:

- Entregar las tareas.
- Trabajar varios al mismo tiempo, desde cualquier ordenador y en cualquier momento, tanto dentro de la clase como en casa.



## ¿COMO VAMOS A EVALUAR?

Los porcentajes en esta unidad van a cambiar un poco, ya que vamos a trabajar con este proyecto durante varias sesiones. De forma que serán así:

**60%**



**20%**



**10%**

**ACTITUD Y  
TRABAJO EN  
EQUIPO**

**10%**

**AUTOEVALUACIÓN  
Y COEVALUACIÓN**

**B) DESARROLLO DE ELEMENTOS CURRICULARES Y ACTIVIDADES:**

(En la siguiente página)

UNIDAD 14. ROMA: LA CONQUISTA DEL MEDITERRANEO

CONTENIDO	CRITERIOS DE EVALUACIÓN	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE EVALUABLES	ACTIVIDAD	COMPETENCIAS
<p>El Mundo Clásico, Roma. Origen y etapas de la historia de Roma. La República y el Imperio- organización política.</p> <p>Expansión por el Mediterráneo.</p> <p>El proceso de romanización. La ciudad y el campo. El cristianismo.</p> <p>Arte y cultura: análisis de las manifestaciones</p>	<p>12. Caracterizar los rasgos principales de la sociedad, economía y cultura romanas.</p>	<p>12.1. Confecciona un mapa con las distintas etapas de la expansión de Roma.</p> <p>12.2. Identifica diferencias y semejanzas entre las formas de vida republicanas y las del Imperio en la Roma antigua</p>	<p>La Unidad didáctica se extenderá a lo largo de diez sesiones de 55 minutos. La historia que se plantea es un <i>Storytelling</i>: los alumnos deben salvar al emperador, persiguiendo a los criminales a través de un mapa del Imperio en tiempos de Augusto. Todo esto se plasma en una <i>Webquest</i> que contiene: Proceso, sesiones y evaluación.</p> <p>La <i>WebQuest</i> contiene seis misiones diferentes, cada una de ellas centrada en un aspecto de la Roma Imperial. Especialmente se tienen en cuenta aspectos sociales, vida cotidiana y costumbres, acercando a los alumnos una Historia social. A continuación, se especifican las misiones y las actividades que contienen:</p> <p><b>MISIÓN I</b> Actividad 1. El eje cronológico.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Crear un documento de Word llamado "Actividad 1. Eje cronológico"</li> <li>- Realizar un eje cronológico en Genially destacando los periodos, acontecimientos relevantes y algunas fechas clave. (Podéis rellenarlo conforme vais visualizando el vídeo para saber en qué lugar está cada parte) Debe tener al menos:</li> </ul> <p>Estas partes: Fundación, Monarquía, República e Imperio. (10px)                      Fechas: 752 a.C. 509 a.C. 27 a.C., 476 d.C                      Estos personajes: Tarquinio el Soberbio, Octavio Augusto Emperador, Teodosio I, Dinastía Flavia, Dinastía Antoninos, Trajano, Dinastía Severa, Constantino, Julio César, Dinastía Julio Claudia, Diocleciano, Rómulo y Remo.                      Estas palabras clave: División del Imperio, Guerras Púnicas, Edicto de Milán, Crisis del siglo III, Caída del Imperio romano de occidente.</p>	<p>CL .CMCT .CD .AA .CSC .IE .CEC</p>
	<p>14. Entender el alcance de "lo clásico" en el arte occidental.</p>	<p><i>Relaciona e identifica la influencia de la cultura clásica en el arte del Renacimiento.</i></p> <p><i>Identifica la influencia de Roma a través de un mapa de la expansión del Imperio romano</i></p>		
	<p><i>Sitúa en el tiempo y en el espacio las principales etapas de la historia de la Antigua Roma.</i></p>			

artísticas más significativas.

Sitúa dentro de un eje cronológico el marco histórico en el que se desarrolla la historia de la Antigua Roma

Identifica y explica los papeles que desempeñan dentro de la familia cada uno de sus miembros

Conocer las características y la evolución de las clases sociales en Roma.

Identificar las principales formas de trabajo y de ocio existentes en la antigüedad

Identifica las principales formas de trabajo y describe las principales formas de ocio de la sociedad romana.

Reconoce características sobre la vida cotidiana, costumbres y ritos de la sociedad romana

- Una vez finalizado: Hacer una captura del eje e insertarla en el Word de la actividad. Adjuntar también el enlace al documento de Genially.

Actividad 2. La figura del emperador: Alguien quiere asesinar al emperador, pero ¿quién es el emperador?

-Visualizar un vídeo de un personaje que contará quien es.

- Crear un nuevo documento llamado "2. La figura del emperador".

- Buscar su nombre en el buscador de Biografías y Vidas que aparece junto a él.

Responder a estas preguntas en el documento:

- a) ¿Cuál es su nombre?
- b) ¿En qué fechas vivió?
- c) ¿Por qué fue tan importante?
- d) ¿Cuáles eran sus títulos?
- e) Elabora un mapa conceptual con las principales reformas y medidas que llevó a cabo

Actividad 3. El dominio histórico: Responder a la pregunta: ¿existe el año 0?

Ordenad las fechas en orden correcto: en la columna superior debéis escribir las fechas y en la inferior el siglo al que corresponde cada una.

Comprobad el ejercicio y copiar en un documento titulado "3. El dominio histórico" las fechas en su orden correcto.

Acertijo 1: Solo pueden resolverlo si han completado todas las actividades.

- Averiguar la fecha de nacimiento del personaje: Dacio. Ante Diem X *calendae* del mes que conmemora el nacimiento de la primavera.

Tienes pistas en la web. La fecha obtenida será la contraseña. Se escribe en este formato: día mes (por ejemplo, 15 diciembre, incluido el espacio)

## MISIÓN II.

Actividad 1. La expansión romana

- Visualizar el vídeo "La expansión romana" (2 min)

- La actividad consiste en crear un GIF con las diferentes etapas de la expansión romana, para ello tenéis que:

- a. Elaborar un guion con los diferentes momentos que queréis plasmar, que reflejen la expansión de roma a través del Mediterráneo. El secretario/a debe crear un documento en Google Drive llamado "Guion de la expansión"
- b. Después, debéis colorear varios mapas, dependiendo de los puntos o fases de la expansión romana. (los mapas os los proporcionaremos, pero debajo podéis ver uno)
- c. Finalmente, con la ayuda de la profesora haréis fotografías de los mapas para montar vuestro GIF con la APP Gif Creator.
- d. El secretario debe subir a Google Drive tanto el "Guion de la expansión" como el "Gif de la expansión romana" en una carpeta dentro de la carpeta de la misión llamada "La expansión romana".
- e. Se corregirá el ejercicio mediante una rúbrica, disponible en la pestaña "Evaluación".

**Actividad 2. El ejército romano.**

- Visualizar el vídeo: Campamento romano en 3D. (1 min)
  - Leer las anotaciones (del 1 al 5) en color rojo de la imagen. (10 min)
  - Visualizar el vídeo en color rojo de la imagen (5 min)
  - Responder en la siguiente página al test: ¿Que hemos aprendido sobre el ejército? (10 min)
- Capturar la imagen del resultado del test y pegarla en un documento Word con el título "2. El ejército romano". Debéis sacar al entre un 75% y un 100% de aciertos para pasar al acertijo.

**MISIÓN III. 1. EDIFICIO EN VENTA:**

- Visualizar la imagen: "¿Como eran las viviendas de los romanos?"
- La actividad consiste en vender una domus y una villa, y alquilar dos pisos de una insulae (uno inferior y otro superior). Se trata de una tarea cooperativa, por lo que el resultado final de la actividad depende del trabajo de todos los miembros del equipo.
- La forma de trabajo será de este modo:
  - a) Debéis organizar las actividades repartiendo una para cada miembro, utilizad el diálogo y el consenso para decidir.
  - b) El secretario creará una carpeta en Google Drive llamada "Misión 3. Lugdunum" Dentro de esa carpeta debéis descargar la plantilla de los anuncios y los ejemplos.

16. Reconocer los conceptos de cambio y continuidad en la historia de la Roma antigua

16.1. Entiende que significó la "romanización" en distintos ámbitos sociales y geográficos.

Copiad 4 veces la plantilla, y renombrarlas como: Domus\_Nombre\_Apellidos; Villa\_Nombre\_Apellidos,Insulae\_inferior\_Nombre\_Apellidos,Insulae\_Superior\_Nombre\_Apellidos. Trabajareis en Google Drive, para poder ayudar a vuestros compañeros a modificar sus anuncios y poder ayudarlos.

c) Cada apartado contiene:

La imagen del edificio en venta con sus características y algunos recursos audiovisuales. Los puntos rojos son obligatorios, los verdes recomendables. dentro de esa imagen, el símbolo de comentario contiene las instrucciones completas para cada uno de vosotros.

La imagen de una ciudad romana\*tipo: con diferentes explicaciones y edificios más representativos: debéis investigar en ella para decidir cerca de que lugares está el edificio, es importante indicarlo en el anuncio. \*En el caso de la villa, si está en el campo mencionad algo sobre el entorno (si hay cultivo, bosque, animales, etc.)

d) Cada miembro del equipo debe crear su anuncio siguiendo los pasos de la actividad en la imagen del edificio que le haya tocado (Recuerda: la información está en el símbolo con forma de comentario) Si algún compañero o compañera tiene dudas o necesita ayuda debéis hacerlo, ya que de su anuncio depende la nota de todos.

El acertijo: Solo puedes resolverlo si has completado todas las actividades. Encontrar la palabra oculta en una sopa de letras que será la contraseña: Hipocausto.

#### MISIÓN IV: PANEL DE EXPERTOS: INFRAESTRUCTURAS Y ARQUITECTURA ROMANA.

Los alumnos llevarán a cabo la actividad "Panel de expertos: la ingeniería romana" Es una actividad cooperativa a nivel de la clase y también por equipos:

Esta actividad tiene varias fases:

Fase 1: Hay cuatro grupos diferentes de dos imágenes (una sobre una infraestructura: calzadas, puentes, acueductos y alcantarillado y otra sobre un edificio dedicado al ocio y espectáculo en la

antigua Roma: anfiteatro, teatro, termas y circo) cada miembro del equipo os encargáis de un grupo de imágenes.

Fase 2: Investigación de forma individual las imágenes, anotar en un documento Word los aspectos más importantes y tienen que definir lo que les ha tocado.

Fase 3: Se reúnen todos los alumnos de todos los equipos que tienen el mismo grupo de imágenes. Debaten y ponen en común sus conclusiones y definiciones. Aclaran las dudas que puedan existir.

Fase 4: Los alumnos vuelven a sus grupos y deben ir explicando a sus compañeros sus imágenes.

Fase 5: Se realiza un Kahoot! por equipos. Tendréis que responder a diferentes preguntas

#### Misión V.

Actividad 1. La religión romana: dioses griegos vs romanos: Los alumnos realizan la lectura y consulta de los diferentes recursos contenidos en la actividad. Posteriormente juegan mediante un recurso de Educaplay.

Actividad 2.La sociedad total Visualizar las imágenes con anotaciones y realizar la actividad de Educaplay, enlazando las diferentes clases sociales con sus características.

#### MISIÓN VI. EL DESENLACE. LA ENTREVISTA. EN EL PRESENTE

Esta se trata de escribir la historia de un ciudadano romano.

Es la actividad final debido a que lo que se pretende es que los alumnos apliquen todos los contenidos trabajados hasta ahora en la WebQuest.

Como ya se ha apuntado en la presente programación la historia social hace que los alumnos se acerquen mejor a los contenidos y adquieran un aprendizaje más significativo.

Además, la *Webquest* y la ambientación del *Storytelling* consiste en realizar un hipotético viaje a través del pasado de Roma, convirtiéndose en un protagonista más.

Los equipos han conseguido superar las cinco primeras misiones con el fin de salvar al emperador y que los criminales no pudiesen en fin a la paz romana que duraría más de 200 años de la historia del Imperio romano.

Pero no lo han conseguido solos, ya que una serie de personajes que han ido apareciendo en las historias para ayudarles a conseguir las monedas que eran el pase a la siguiente misión.

Cuando regresan, todos se preguntan cómo han podido conseguir la hazaña, medios de todos los países quieren entrevistar les para saberlo, pero ellos saben que sin la ayuda de estas personas anónimas jamás lo hubiesen conseguido por eso deciden contar la historia de una de ellas.

Dentro de la narración se tienen que incluir aspectos de la vida cotidiana cómo puede ser la clase social a la que pertenece esa persona, su trabajo diario sus costumbres religiosidad alimentación vivienda gustos aspecto de la ciudad y vivienda en la que vive.

Con esta actividad se pretende que los alumnos apliquen de una forma práctica lo aprendido, pero también desarrollen las diferentes competencias entre las que destaca la comunicación lingüística ya que tienen que hacer una redacción escrita. También están presentes la competencia de conciencia y expresiones culturales las competencias sociales y cívicas, la de aprender a aprender o el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor. Dado que se ha trabajado en un entorno digital también la competencia digital.

La actividad se hará como se ha venido haciendo en equipos por lo que los alumnos tendrán que ponerse de acuerdo para decidir qué personaje escoger, su clase social y las demás características que se apliquen a la redacción. Por este motivo las habilidades sociales también entran en juego. Se plantea la tarea por equipos ya que es la forma por la cual se ha venido trabajando hasta ahora y puede resultar más sencillo ya que cada alumno podrá aportar unos conocimientos adquiridos que pueden ser distintos a la del resto de sus compañeros una de las claves del aprendizaje cooperativo.

La actividad se evaluará mediante una rúbrica.

### C) SECUENCIACIÓN Y DESARROLLO DE ACTIVIDADES POR SESIONES

La Unidad didáctica “Viaje a Roma: Salvando al emperador” se plantea como se ha expuesto anteriormente como un proyecto que combina diferentes tipos de aprendizaje. Debido a su carácter de Proyecto extenso, ya que se trabajará toda la unidad didáctica. Se han establecido diez sesiones de 55 minutos cada una, entre los días 24 de abril y 16 de mayo.

La página web se ha realizado con la plataforma Wix, y pretende ser una Webquest basada en un Storytelling sencillo. En enlace es el siguiente:

<https://historiageografíaeso.wixsite.com/viajearoma>

A continuación, se presenta la secuenciación por sesiones:

SESIÓN 1		
Actividad	Material	Tiempo
Presentación a los alumnos de la página web sobre la que se va a trabajar en las diez sesiones que dura el proyecto. En este momento se llevará a cabo una explicación sobre los documentos que se encuentran en la página principal: - Instrucciones iniciales - Tarjetas de roles de equipos: se explicará la forma de trabajo cooperativo.	-Ordenador con acceso a Internet. -Web -Microsoft Word	10'
Se pasará a continuar con la actividad: Los alumnos deben leer la siguiente página enlazada de la web “La historia y el mapa” Que contiene: - La explicación del Storytelling. - El mapa de las diferentes misiones que se realizarán en el proyecto y la explicación de la estructura de estas. - Las monedas que sirven como pasaporte de viaje entre una misión y la siguiente. - La forma de evaluación.	-Ordenador con acceso a Internet. -Wix	10'
Misión I: Deben leer las instrucciones de la misión, así como los tiempos establecidos. Antes de comenzar la misión: - El secretario/a debe crear una carpeta en Google Drive llamada: Misión 1. Roma. Dentro de esta carpeta se almacenarán todas las actividades que vayan haciendo.	-Ordenador con acceso a Internet. -Wix	5'
Comenzar con la Actividad 1. El eje cronológico. El eje cronológico (50px): Sesión 1. Tiempo: 20 minutos. - Crear un documento de Word llamado "Actividad 1. Eje cronológico" - Realizar un eje cronológico en Genially destacando los periodos, acontecimientos relevantes y algunas fechas clave. (Podéis rellenarlo conforme vais visualizando el vídeo para saber en qué lugar está cada parte) Debe tener al menos:	-Ordenador con acceso a Internet. -Wix - Google Drive - Genially - Word	20'

<p>Estas partes: Fundación, Monarquía, República e Imperio. (10px)</p> <p>Fechas: 752 a.C. 509 a.C. 27 a.C., 476 d.C (5px)</p> <p>Estos personajes: Tarquinio el Soberbio, Octavio Augusto Emperador, Teodosio I, Dinastía Flavia, Dinastía Antoninos, Trajano, Dinastía Severa, Constantino, Julio César, Dinastía Julio Claudia, Diocleciano, Rómulo y Remo. (15px)</p> <p>Estas palabras clave: División del Imperio, Guerras Púnicas, Edicto de Milán, Crisis del siglo III, Caída del Imperio romano de occidente. (20px)</p> <p>- Una vez finalizado: Hacer una captura del eje e insertarla en el Word de la actividad. Adjuntar también el enlace al documento de Genially.</p>		
---	--	--

SESIÓN 2		
Actividad	Material	Tiempo
<p>Continuación de la Misión 1: Con las dos actividades que restan:</p> <p>Misión 1. Actividad 2. La figura del emperador (35px). Tiempo: 8 minutos. Alguien quiere asesinar al emperador, pero ¿quién es el emperador?</p> <p>-Visualizar un vídeo de un personaje que contará quien es.</p> <p>- Crear un nuevo documento llamado "2. La figura del emperador"</p> <p>- Buscar su nombre en el buscador de Biografías y Vidas que aparece junto a él.</p> <p>Responder a estas preguntas en el documento:</p> <p>a) ¿Cuál es su nombre? (5px)</p> <p>b) ¿En qué fechas vivió? (5px)</p> <p>c) ¿Por qué fue tan importante? (5px)</p> <p>d) ¿Cuáles eran sus títulos? (10px)</p> <p>e) Elabora un mapa conceptual con las principales reformas y medidas que llevó a cabo (10px)</p>	<p>-Ordenador con acceso a Internet.</p> <p>-Web</p> <p>-Microsoft Word</p> <p>- Google Drive</p>	15'
<p>Misión 1. Actividad 3. El dominó histórico: (20 px) Tiempo 8 minutos.</p> <p>Responder a la pregunta: ¿existe el año 0?</p> <p>Ordenad las fechas en orden correcto: en la columna superior debéis escribir las fechas y en la inferior el siglo al que corresponde cada una.</p> <p>Comprobad el ejercicio y copiar en un documento titulado "3. El dominó histórico" las fechas en su orden correcto.</p>	<p>-Ordenador con acceso a Internet.</p> <p>-Web</p> <p>-Microsoft Word</p> <p>- Google Drive</p>	10'
<p>Misión 1. Acertijo: Solo pueden resolverlo si han completado todas las actividades.</p> <p>- Averiguar la fecha de nacimiento del personaje: Dacio. Ante Diem X calendae del mes que conmemora el nacimiento de la primavera.</p>	<p>-Ordenador con acceso a Internet.</p> <p>-Wix</p> <p>- Documento de transformación de fechas.</p>	10'

Tienes pistas en la web. La fecha obtenida será la contraseña. Se escribe en este formato: día mes (por ejemplo, 15 diciembre, incluido el espacio)		
<p>Comienzo de la Misión 2. El secretario/a debe crear una carpeta en Google Drive llamada: Misión 2. Legio VII. Dentro de esta carpeta se almacenarán todas las actividades que iréis haciendo.</p> <p>1. La expansión romana (100 px) Tiempo: 50 minutos</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualizar el vídeo "La expansión romana" (2 min)</li> <li>- La actividad consiste en crear un GIF con las diferentes etapas de la expansión romana, para ello tenéis que: <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Elaborar un guion con los diferentes momentos que queréis plasmar, que reflejen la expansión de roma a través del Mediterráneo. El secretario/a debe crear un documento en Google Drive llamado "Guión de la expansión"</li> <li>b. Después, debéis colorear varios mapas, dependiendo de los puntos o fases de la expansión romana. (los mapas os los proporcionaremos, pero debajo podéis ver uno)</li> <li>c. Finalmente, con la ayuda de la profesora haréis fotografías de los mapas para montar vuestro GIF con la APP Gif Creator.</li> <li>d. El secretario debe subir a Google Drive tanto el "Guión de la expansión" (25px) como el "Gif de la expansión romana" (75px) en una carpeta dentro de la carpeta de la misión llamada "La expansión romana".</li> <li>e. Se corregirá el ejercicio mediante una rúbrica, disponible en la pestaña "Evaluación".</li> </ul> </li> </ul> <p>La actividad se continuará en la siguiente sesión.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ordenador con acceso a Internet.</li> <li>-Web</li> <li>-Microsoft Word</li> <li>- Google Drive</li> <li>- GIF creator.</li> </ul>	30'

SESIÓN 3		
Actividad	Material	Tiempo
Continuación de la Misión II. Actividad 1. La expansión romana. Si algún equipo no hubiese acabado puede entregar la actividad completándola en casa.	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ordenador con acceso a Internet.</li> <li>-Web</li> <li>-Microsoft Word</li> <li>- Google Drive</li> <li>- GIF creator.</li> </ul>	20'
<p>Misión II. Actividad 2. El ejército romano. Sesión 3. Tiempo: 26 min. (Máximo 20 px)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Visualizar el vídeo: Campamento romano en 3D. (1 min)</li> <li>- Leer las anotaciones (del 1 al 5) en color rojo de la imagen. (10 min)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ordenador con acceso a Internet.</li> <li>-Web</li> <li>-Microsoft Word</li> <li>- Google Drive</li> </ul>	26'

<p>- Visualizar el vídeo en color rojo de la imagen (5 min)</p> <p>- Responder en la siguiente página al test: ¿Que hemos aprendido sobre el ejército? (10 min)</p> <p>Capturar la imagen del resultado del test y pegarla en un documento Word con el título "2. El ejercito romano". Debéis sacar al entre un 75% y un 100% de aciertos para pasar al acertijo. (Puntos variables en función del resultado: 100% aciertos = 20 px.)</p>		
<p>Misión II. Acertijo: Solo puedes resolverlo si has completado todas las actividades.</p> <p>Averiguar la contraseña realizando una suma con números romanos:</p> <p>Pista: La fecha que refleja este número es la de una conquista de un lugar en Hispania que a los romanos les costó once años obtener y que cayó tras quince meses de asedio.</p>	<p>-Ordenador con acceso a Internet.</p> <p>-Wix</p>	<p>4'</p>

<p style="text-align: center;"><b>SESIÓN 4</b></p>		
<p style="text-align: center;"><b>Actividad</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Material</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p>
<p>Comienzo de la Misión III. 1. Edificio en venta:</p> <p>-Visualizar la imagen: "¿Como eran las viviendas de los romanos?"</p> <p>- La actividad consiste en vender una domus y una villa, y alquilar dos pisos de una insulae(uno inferior y otro superior). Se trata de una tarea cooperativa, por lo que el resultado final de la actividad depende del trabajo de todos los miembros del equipo.</p> <p>-La forma de trabajo será de este modo:</p> <p>a) Debéis organizar las actividades repartiendo una para cada miembro, utilizad el diálogo y el consenso para decidir.</p> <p>b) El secretario creará una carpeta en Google Drive llamada "Misión 3. Lugdunum" Dentro de esa carpeta debéis descargar la plantilla de los anuncios y los ejemplos. Copiad 4 veces la plantilla, y renombrarlas como: Domus_Nombre_Apellidos; Villa_Nombre_Apellidos,Insulae_inferior_Nombre_Apellidos,Insulae_Superior_Nombre_Apellidos. Trabajareis en Google Drive, para poder ayudar a vuestros compañeros a modificar sus anuncios y poder ayudarlos.</p> <p>c) Cada apartado contiene:</p> <p>La imagen del edificio en venta con sus características y algunos recursos audiovisuales. Los puntos rojos son OBLIGATORIOS, los verdes RECOMENDABLES. Dentro de esa imagen, el símbolo de comentario contiene las INSTRUCCIONES COMPLETAS PARA CADA UNO DE VOSOTROS.</p>	<p>-Ordenador con acceso a Internet.</p> <p>-Web</p> <p>-Microsoft Word</p> <p>- Google Drive</p> <p>- GIF creator.</p>	<p>50'</p>

<p>La imagen de una ciudad romana*tipo: con diferentes explicaciones y edificios más representativos: debéis investigar en ella para decidir cerca de que lugares está el edificio, es importante indicarlo en el anuncio. *En el caso de la villa, si está en el campo mencionad algo sobre el entorno (si hay cultivo, bosque, animales, etc.)</p> <p>d) Cada miembro del equipo debe crear su anuncio siguiendo los pasos de la actividad en la imagen del edificio que le haya tocado (Recuerda: la información está en el símbolo con forma de comentario) Si algún compañero o compañera tiene dudas o necesita ayuda debéis hacerlo, ya que de su anuncio depende la nota de todos.</p>		
<p>El acertijo: Solo puedes resolverlo si has completado todas las actividades. Encontrar la palabra oculta en una sopa de letras que será la contraseña: Hipocausto.</p>	<p>-Ordenador con acceso a Internet. -Web</p>	<p>5'</p>

<p style="text-align: center;"><b>SESIÓN 5</b></p>		
<p style="text-align: center;"><b>Actividad</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Material</b></p>	<p style="text-align: center;"><b>Tiempo</b></p>
<p>Misión IV: Panel de expertos: Infraestructuras y Arquitectura romana. Los alumnos llevarán a cabo la actividad “Panel de expertos: la ingeniería romana” Es una actividad cooperativa a nivel de la clase y también por equipos:</p> <p>Esta actividad tiene varias fases:</p> <p style="padding-left: 40px;">Fase 1: Hay cuatro grupos diferentes de dos imágenes (una sobre una infraestructura: calzadas, puentes, acueductos y alcantarillado y otra sobre un edificio dedicado al ocio y espectáculo en la antigua Roma: anfiteatro, teatro, termas y circo) cada miembro del equipo os encargáis de un grupo de imágenes.</p> <p style="padding-left: 40px;">Fase 2: Investigad de forma individual las imágenes, anotar en un documento Word los aspectos más importantes y tienen que definir lo que les ha tocado.</p> <p style="padding-left: 40px;">Fase 3: Se reúnen todos los alumnos de todos los equipos que tienen el mismo grupo de imágenes. Debaten y ponen en común sus conclusiones y definiciones. Aclaran las dudas que puedan existir.</p> <p style="padding-left: 40px;">Fase 4: Los alumnos vuelven a sus grupos y deben ir explicando a sus compañeros sus imágenes.</p> <p style="padding-left: 40px;">Fase 5: Se realiza un Kahoot! por equipos. Tendréis que responder a diferentes preguntas</p>	<p>-Ordenador con acceso a Internet. -Web -Microsoft Word - Google Drive</p>	<p>55'</p>

sobre todas las imágenes. El éxito grupal depende del esfuerzo y la explicación individual que ha aportado cada uno al grupo

## SESIÓN 6

Actividad	Material	Tiempo
<p>Continuación de la Misión IV.</p> <p>Actividad 2. ¿Qué comemos hoy? La actividad tiene varios pasos:</p> <p>a) El secretario del equipo debe crear una tarea en Google Drive llamada "¿Qué comemos hoy?"</p> <p>b). Los alumnos disponen de la explicación sobre la economía y el comercio en roma en la página de Wix. Además de varias páginas web en el documento de la actividad para investigar, la rúbrica de evaluación de la actividad, los puntos que podéis ganar y una plantilla para planificar el menú.</p> <p>c) La actividad consiste en planificar el menú un día completo:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <i>lentaculum</i> o desayuno.</li> <li>▪ <i>Prandium</i> o almuerzo.</li> <li>▪ <i>Merenda</i> o merienda.</li> <li>▪ Cena.</li> </ul>	<p>-Ordenador con acceso a Internet.</p> <p>-Web</p> <p>-Microsoft Word</p> <p>- Google Drive</p> <p>- GIF creator.</p>	40'
<p>Acertijo de la Misión: El ingrediente secreto. Tras haber completado la misión los alumnos deben encontrar cual es el ingrediente que se esconde tras esta descripción:</p> <p>“” La respuesta es garum.</p>	<p>-Ordenador con acceso a Internet.</p> <p>-Web</p> <p>-Microsoft Word</p> <p>- Google Drive</p>	10'

## SESIÓN 7

Actividad	Material	Tiempo
<p>Misión V.</p> <p>Actividad 1. La religión romana: dioses griegos vs romanos: Los alumnos realizan la lectura y consulta de los diferentes recursos contenidos en la actividad. Posteriormente juegan mediante un recurso de Educaplay.</p>	<p>-Ordenador con acceso a Internet.</p> <p>-Web</p> <p>-Microsoft Word</p> <p>- Google Drive</p> <p>- Educaplay</p>	25'
<p>Misión V. Actividad 2.La sociedad total (50min)</p> <p>Visualizar las imágenes con anotaciones y realizar la</p>	<p>-Ordenador con acceso a Internet.</p> <p>-Web</p>	25'

actividad de Educaplay, enlazando las diferentes clases sociales con sus características.		
Acertijo de la misión: Adivinanza: dioses	-Ordenador con acceso a Internet. -Wix	5

SESIÓN 8		
Actividad	Material	Tiempo
Misión VI. El desenlace. La entrevista. En el presente Esta se trata de escribir la historia de un ciudadano romano. Es la actividad final debido a que lo que se pretende es que los alumnos apliquen todos los contenidos trabajados hasta ahora en la WebQuest.	-Ordenador con acceso a Internet. -Web -Microsoft Word - Google Drive	55'
Como ya se ha apuntado en la presente programación la historia social hace que los alumnos se acerquen mejor a los contenidos y adquieran un aprendizaje más significativo. Además, la <i>Webquest</i> y la ambientación del <i>Storytelling</i> consiste en realizar un hipotético viaje a través del pasado de Roma, convirtiéndose en un protagonista más.	-Ordenador con acceso a Internet. -Web -Microsoft Word - Google Drive	26'
Los equipos han conseguido superar las cinco primeras misiones con el fin de salvar al emperador y que los criminales no pusiesen en fin a la paz romana que duraría más de 200 años de la historia del Imperio romano. Pero no lo han conseguido solos ya que una serie de personajes que han ido apareciendo en las historias para ayudarles a conseguir las monedas que eran el pase a la siguiente misión.	-Ordenador con acceso a Internet. -Wix	4'
Cuando regresan al presente todo el mundo les pregunta cómo han podido conseguir la hazaña, medios de todos los países quieren entrevistar les para saberlo, pero ellos saben que sin la ayuda de estas personas anónimas jamás lo hubiesen conseguido por eso deciden contar la historia de una de ellas.		
Dentro de la narración se tienen que incluir aspectos de la vida cotidiana cómo puede ser la clase social a la que pertenece esa persona, su trabajo diario sus costumbres religiosidad alimentación vivienda gustos aspecto de la ciudad y vivienda en la que vive.		
Con esta actividad se pretende que los alumnos apliquen de una forma práctica lo aprendido, pero también desarrollen las diferentes competencias entre las que destaca la comunicación lingüística ya que tienen que hacer una redacción escrita. También están presentes la competencia de conciencia y expresiones culturales las competencias sociales y cívicas, la de aprender a aprender o el sentido de la iniciativa y el espíritu emprendedor. Dado que se ha trabajado en un entorno digital también la competencia digital.		

la actividad se hará como se ha venido haciendo en equipos por lo que los alumnos tendrán que ponerse de acuerdo para decidir qué personaje escoger, su clase social y las demás características que se apliquen a la redacción. Por este motivo las habilidades sociales también entran en juego.

Se plantea la tarea por equipos ya que es la forma por la cual se ha venido trabajando hasta ahora y puede resultar más sencillo ya que cada alumno podrá aportar unos conocimientos adquiridos que pueden ser distintos a la del resto de sus compañeros una de las claves del aprendizaje cooperativo.

La actividad se evaluará mediante una rúbrica.

## SESIÓN 9

Actividad	Material	Tiempo
<p>Sesión de reajuste:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Esta sesión está pensada con el objetivo de reajustar posibles imprevistos dentro del trabajo de la unidad. Se podrán completar actividades, revisar tareas, Portfolio, etc.</li> <li>- Los equipos que hayan terminado las actividades pueden repasar el contenido de la web y las actividades, y visualizar el contenido de la pestaña "Saber más" dentro de la web.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ordenador con acceso a Internet.</li> <li>-Web</li> <li>-Microsoft Word</li> <li>- Google Drive</li> <li>- GIF creator.</li> </ul>	55'

## SESIÓN 10

Actividad	Material	Tiempo
<p>Esta sesión está dedicada a las diferentes evaluaciones del trabajo dentro de la web. Los alumnos entregan sus Portfolios Digitales mediante Google Classroom.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se realizará una evaluación mediante la herramienta: Kahoot!.</li> </ul> <p>Posteriormente los alumnos completaran dos rúbricas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Autoevaluación: donde valoran su propio proceso de aprendizaje y su nivel de logro.</li> <li>- Coevaluación: los miembros del equipo se evalúan unos a otros. Esta evaluación debe hacerse con sinceridad y cada miembro debe aceptar su valoración.</li> </ul> <p>Además, los alumnos completaran un formulario de Google para valorar la actividad y en común se expone la visión de la actividad, la experiencia, etc.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Ordenador con acceso a Internet.</li> <li>-Kahoot!</li> <li>- Google Formularios.</li> <li>- Google Classroom.</li> </ul>	55'

Aquí se presentan algunas capturas de pantalla de la WebQuest:

INICIO | PROCESO | MISIÓN I | MISIÓN II | MISIÓN III | MISIÓN IV | MISIÓN V | MISIÓN VI | ¿QUERO SABER MÁS?

¿Qué ha pasado?  
Misiones

## ¿Cómo vamos a trabajar?

1. Descarga aquí las instrucciones iniciales

2. Descarga aquí las tarjetas de los roles de equipo

PDF

PDF

INSTRUCCIONES INICIALES DEL PROYECTO.

TARJETAS DE TRABAJO COOPERATIVO.

## La historia

Unos criminales han robado el túnel del tiempo del laboratorio de Ana Pérez para viajar al año 4 a.C. y acabar con la Pax Romana asesinando a Octavio Augusto. Su muerte anticipada cambiaría el rumbo de la historia y tendría consecuencias nefastas en el presente.

Ahora debéis convertirlos en el equipo de detectives más audaz de la antigua Roma. Los criminales están viajando por todo el imperio en busca de Octavio Augusto. Debes ir tras ellos y llegar a antes de que le asesinen.

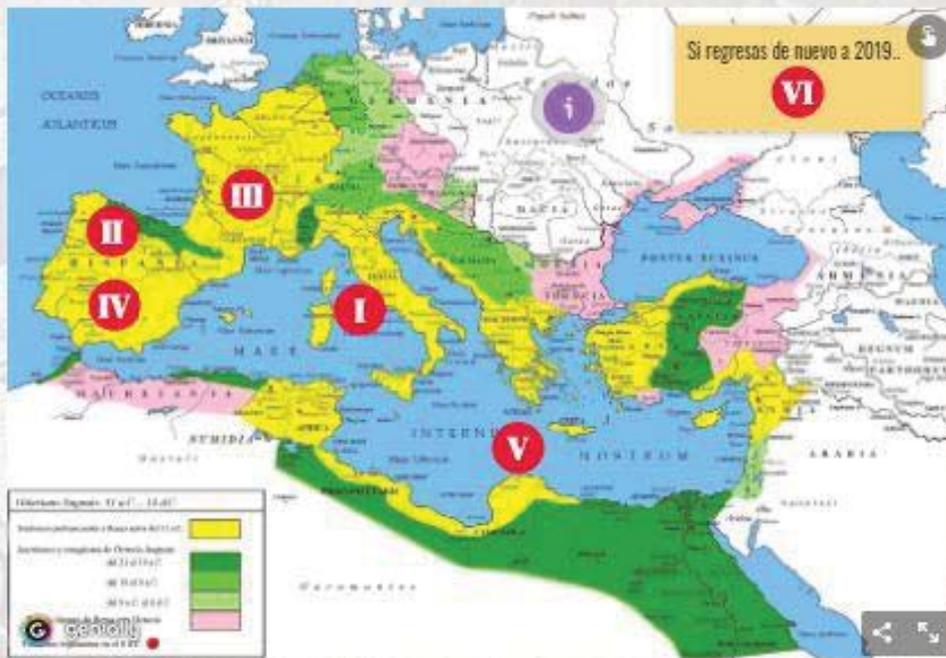
Una persona de la época se convertirá en vuestro guía y ayudante para que podáis conseguir las monedas con las que comprar el viaje a través de las calzadas e ir tras ellos por varias ciudades del imperio.

## Cada misión contiene

- Una o varias actividades: que se inician con una breve explicación, un recurso audiovisual o en forma de imagen y una explicación. Todas ellas os aportarán puntos (px) En ocasiones se complementan con un documento guía con instrucciones más amplias, evaluación y recursos.
- Un acertijo final: solo podéis resolverle una vez completas todas las actividades y conseguiréis una moneda para comprar el viaje a la siguiente ciudad.

2. Capturas de pantalla de la WebQuest. Elaboración propia

Este es el MAPA de las diferentes misiones que os conducirán a diferentes lugares del Imperio:



Si lo conseguís, el presente no se verá alterado y mantendremos el legado cultural de Roma, de lo contrario regresaréis a un 2019 muy diferente.

Las monedas que vais a poder conseguir para viajar de misión en misión son las siguientes (Haz clic para ampliar en la imagen o descarga el PDF):



LAS MONEDAS DE AUGUSTO

3. Capturas de pantalla de la WebQuest. Elaboración propia



4. Capturas de pantalla de la WebQuest. Elaboración propia



5. Capturas de pantalla de la WebQuest. Elaboración propia

#### D) INSTRUMENTOS, MÉTODOS DE EVALUACIÓN Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

Para la evaluación de la unidad didáctica modelo “Viaje a Roma: Salvando al emperador” se utilizará el sistema de evaluación general de la programación del curso con ciertas modificaciones, ya que el proyecto requiere de mayor trabajo autónomo.

La WebQuest tiene varias actividades en cada sesión. Los alumnos trabajarán paralelamente con las herramientas Google Classroom y Google Drive para la entrega y recopilación de las actividades.

Al inicio de cada misión propuesta, el secretario del equipo creará una carpeta dentro de Google Drive con el nombre de la misión. Dentro de ella se almacenarán los diferentes documentos necesarios para las actividades si los hubiese y los documentos creados por los alumnos, a modo de Porfolio Digital. Esta herramienta a disponer de una nube que se puede consultar desde cualquier lugar permite trabajar a todos desde dispositivos diferentes e incluso desde el domicilio si fuese necesario.

Los alumnos trabajarán principalmente creando documentos con Microsoft Word y puntualmente otro tipo de archivos como imágenes JPG, PNG o audiovisuales. En cualquier caso, todas las actividades pueden adaptarse y realizarse en papel, incorporándolas al Porfolio tradicional.

Todos estos documentos se irán enviando cuando se indique en el aula a través de Google Classroom, lo que facilita la entrega para los alumnos, al poder insertarlo directamente desde Google Drive. Esto también facilita la tarea de corrección del docente, puesto que se pueden visualizar los alumnos y alumnas que lo han entregado, revisar las tareas al instante, e incluso evaluarlas en la propia aplicación.

Además, permite al profesor intercambiar comentarios o sugerencias, y al alumnado realizar preguntas.

Los formularios de Google también se utilizarán para que al finalizar la WebQuest los alumnos rellenen una pequeña encuesta sobre su visión acerca de la actividad y su nivel de satisfacción.

También se utilizarán herramientas como *Kahoot!* para la evaluación de algunas actividades. Esta herramienta permite extraer datos y estadísticas de cada uno de los equipos y analizarlos fácilmente.

También se realizará una pequeña prueba, en la que se engloben todos los contenidos que se han trabajado en la WebQuest.

El peso del Porfolio Digital cambiará con respecto a otras unidades, y junto a la Unidad 6, tendrá un valor del 60 % de la nota. Los porcentajes para la evaluación y sus instrumentos quedarán de la siguiente forma:

Instrumento		Porcentaje
Porfolio Digital	Contiene todas las actividades realizadas clasificadas en carpetas dentro de Google Drive.	60 %
Prueba objetiva	Una prueba en la que demostrar específicamente contenidos conceptuales y procedimentales.	20 %
Registro anecdótico	De cada alumno. Recoge observaciones de debates, comportamiento, participación, etc.	10 %
Coevaluación y Autoevaluación de los propios alumnos	Debido a que se trata de un aprendizaje cooperativo, los alumnos deberán autoevaluarse y coevaluar a sus compañeros en función de su trabajo y aportación al equipo.	10%

Los alumnos tendrán acceso a la forma de evaluación y las rúbricas propuestas para cada actividad en un documento contenido en la WebQuest. (Anexo 2)

#### E) MATERIALES Y RECURSOS PARA EL ALUMNADO

Unidad 14. Viaje a Roma: salvando al emperador			
Actividad	Recurso web	Imágenes	Fragmentos de documentos
<b>MISIÓN 1</b>			
El eje cronológico	-Wix (de ahora en adelante será un recurso presente en todas las actividades por lo que no se citará más) - El Imperio Romano en 10 minutos: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=UF_yHrFP1Ls">http://www.youtube.com/watch?v=UF_yHrFP1Ls</a>		- Libro de texto.
¿Quién fue Octavio Augusto?	-Genially: <a href="https://www.genial.ly/es">https://www.genial.ly/es</a> - Voki: Video de Octavio Augusto. (Elaboración propia.)		- Biografía y vida de Octavio Augusto: <a href="https://www.biogr">https://www.biogr</a>

			<a href="https://afiasyvidas.com/buscador.htm">afiasyvidas.com/buscador.htm</a>
Dominó histórico	-GIPHY: <a href="https://gph.is/2AJCLRh">https://gph.is/2AJCLRh</a> -Genially: <a href="https://www.genial.ly/es">https://www.genial.ly/es</a>		
Acertijo I: el calendario romano	-H5P: <a href="https://h5p.org/">https://h5p.org/</a> - El origen de nuestro Calendario: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=ydJQX1fAljM">http://www.youtube.com/watch?v=ydJQX1fAljM</a> - Así era el misterioso calendario romano: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=7ftzQwTMTKw">https://www.youtube.com/watch?v=7ftzQwTMTKw</a> - Voki: Video esclavo Dacio (Elaboración propia.)	- La muerte de César (1798) de Vincenzo Camuccini.	
La conquista del Mediterráneo	- La expansión de Roma: <a href="http://www.youtube.com/watch?v=PSy_MTXzGe8">http://www.youtube.com/watch?v=PSy_MTXzGe8</a>		
Diferencia			
El ejército romano			Fragmentos de texto seleccionados de <i>El Príncipe</i> de Maquiavelo
Acertijo II: Una suma muy romana	-Wix -Biografías y vidas: <a href="https://www.biografiasyvidas.com/">https://www.biografiasyvidas.com/</a> -Word		
Edificio en venta	-Wix -Museo Virtual de la Ciencia CSIC: <a href="http://museovirtual.csic.es/salas/universo/universo11.htm">http://museovirtual.csic.es/salas/universo/universo11.htm</a> -Genially: <a href="https://www.genial.ly/es">https://www.genial.ly/es</a>		
Acertijo III: Crucigrama	-Wix -Genially: <a href="https://www.genial.ly/es">https://www.genial.ly/es</a> -Historia del Diseño: <a href="https://historiadeldiseno.es.tl/Libros-de-bloque.htm">https://historiadeldiseno.es.tl/Libros-de-bloque.htm</a> -La Imprenta: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=h6HkEaQokKU">https://www.youtube.com/watch?v=h6HkEaQokKU</a>	Biblia de las 42 líneas de Gutenberg	
Panel de expertos	Imágenes con anotaciones interactivas creadas con Genially. Dentro de esas imágenes aparecen todos los recursos.		
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Acueductos</li> <li>▪ Puentes</li> <li>▪ Alcantarillas</li> <li>▪ Calzadas</li> <li>▪ Anfiteatro</li> <li>▪ Termas</li> </ul>			

▪ Circo			
▪ Teatro			
¿Qué comemos hoy?	-Wix -Genially: <a href="https://www.genial.ly/es">https://www.genial.ly/es</a> -H5P: <a href="https://h5p.org/">https://h5p.org/</a> -Word - La comida en el Imperio Romano: <a href="https://www.youtube.com/watch?v=LjoNYZ6M2Y">https://www.youtube.com/watch?v=LjoNYZ6M2Y</a> - De Agri Cultura/Paisaje Rural Romano (Ozone para el Centro de Interpretación de Layana) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=1E41T159AUE">https://www.youtube.com/watch?v=1E41T159AUE</a>	Infografía sobre alimentos romanos de elaboración propia.	¿Qué comían los antiguos romanos? <a href="https://paleorama.wordpress.com/2012/03/14/la-comida-en-la-roma-antigua-que-comian-los-antiguos-romanos/">https://paleorama.wordpress.com/2012/03/14/la-comida-en-la-roma-antigua-que-comian-los-antiguos-romanos/</a> ¿Quieres saber que comían los romanos? <a href="https://www.antrophistoria.com/2016/07/quieres-saber-que-comian-los-romanos.html">https://www.antrophistoria.com/2016/07/quieres-saber-que-comian-los-romanos.html</a>
Acertijo IV: Adivina el ingrediente	-Wix -Word		
El juego de los dioses	-Word - Educaplay		
El juego de la sociedad			
Acertijo V	Los recursos del juego de los dioses.		
Otras biografías	Todos los recursos anteriores se aplicarán en esta actividad.		

### **Explicación de las herramientas web utilizadas para el diseño de la WebQuest:**

Para elaborar la página web se ha trabajado en la selección de contenidos y al mismo tiempo en la forma de presentarlos dentro del entorno digital. Esto pretende que el entorno creado sea en si mismo el contenedor de la información y también el lugar en el que se presentan las actividades.

Esta WebQuest se ha creado utilizando la plataforma Wix ([www.wix.com](http://www.wix.com)) que en su versión gratuita ofrece un amplio abanico de posibilidades de presentación y diseño. Además, incorpora multitud de herramientas con las que poder incorporar texto, material gráfico o audiovisual. Tampoco incluye publicidad en su entorno, como otro tipo de webs, algo que podría distraer del proceso de aprendizaje a los alumnos.

El entorno digital creado con Wix se ha completado con otros recursos web y aplicaciones que sirven para presentar los contenidos con un diseño atractivo e interactivo.

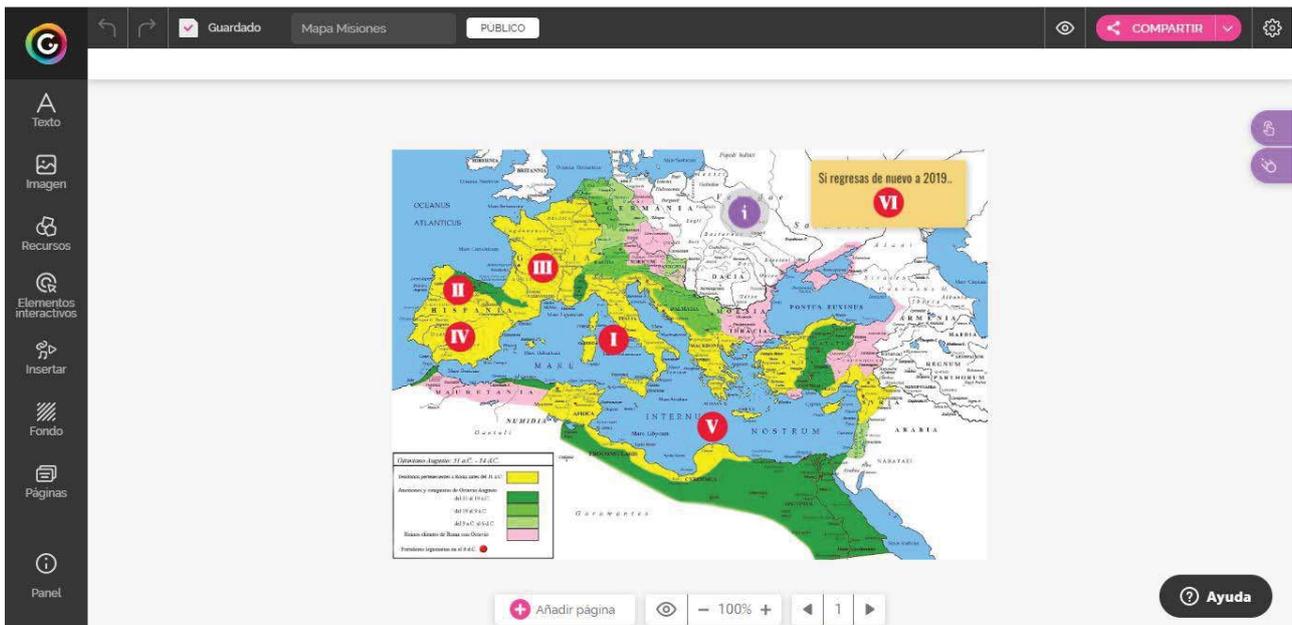


6. Capturas de pantalla de la WebQuest. Elaboración propia

- *Genially* ( [www.genial.ly/es](http://www.genial.ly/es) ) se trata de una herramienta que permite crear elementos interactivos con diseños visuales. Además, proporciona múltiples elementos y plantillas gratuitas. Los contenidos creados en Genially se pueden insertar de manera sencilla en la plataforma de Wix.

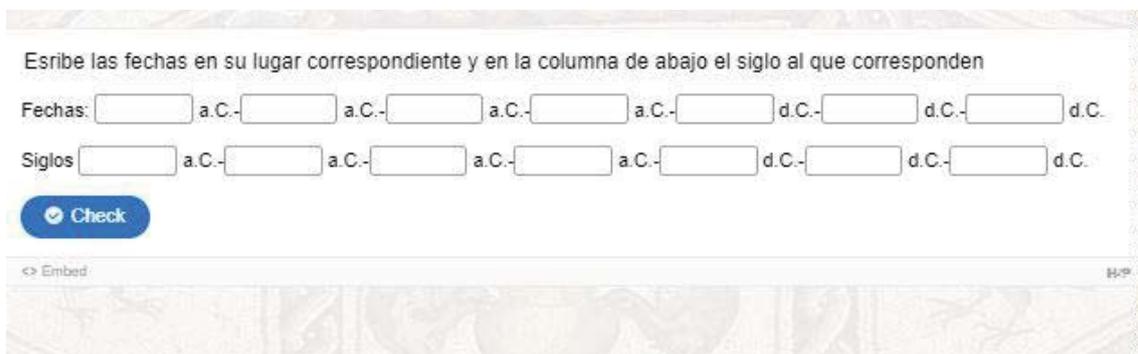


7. Capturas de pantalla de Genially.



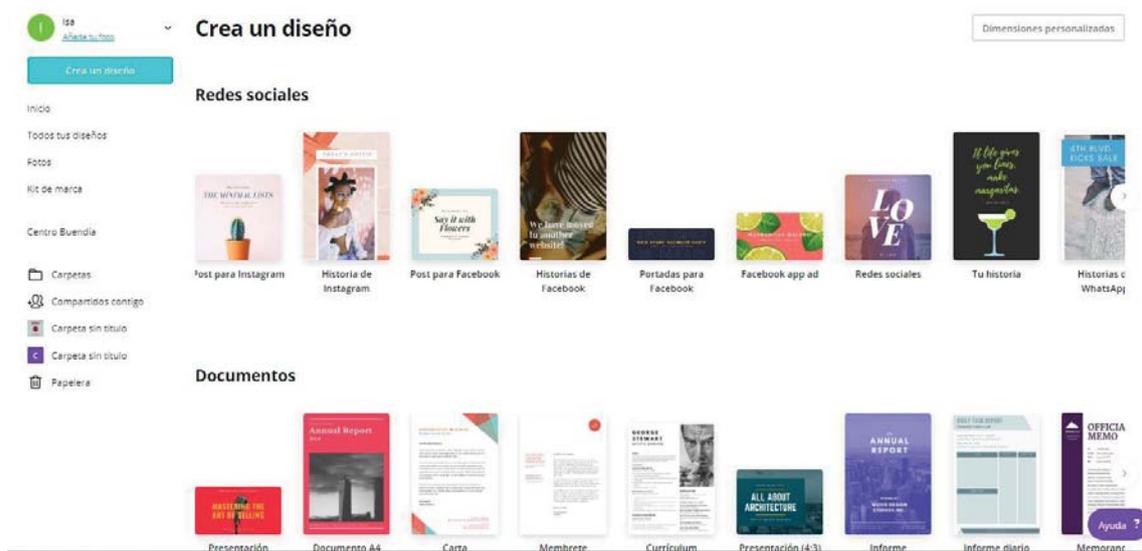
8. Capturas de pantalla de la WebQuest. Elaboración propia

- **H5P** ([www.h5p.org](http://www.h5p.org)) Es otro tipo de aplicación online que permite crear de forma gratuita diferentes ejercicios: test, completar huecos, arrastrar contenidos, etc. Se han diseñado con esta herramienta algunas actividades para insertar en la plataforma de Wix. Permite comprobar los resultados al instante.



9. Capturas de pantalla de la WebQuest. Elaboración propia

- **Canva:** Es una herramienta para diseñar y crear todo tipo de contenido web de forma gratuita. Con Canva se han diseñado algunas de las infografías de explicación, carteles, esquemas... Permite la descarga en diferentes formatos de los contenidos creados (JPG, PNG, PDF...)



10. Capturas de pantalla de Canva.

## F) BIBLIOGRAFÍA PARA LA ACTUALIZACIÓN CIENTÍFICO-DOCENTE

BROWN, P. (2012) *El mundo de la Antigüedad tardía*. Gredos.

CABAÑERO, V.M. (2018) *Teodosio I. Contra los herejes*. Ícaro: La Granja.

EVERITT, A. (2008) *Augusto: el primer Emperador*. Ariel: Barcelona.

NOVILLO, M.A. (2013) *La vida cotidiana en Roma*. Sílex: Madrid.

GOLDSWORTHY, A. (2014) *Augusto*. La esfera.

GRIMAL, P. (2005) *Historia de Roma*. Paidós.

Web:

Canal de YouTube Academia Play:  
<https://www.youtube.com/channel/UCv05qOuJ6IgbE-EyQibJgwQ>

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

- ÁLVAREZ, J.M (2010) *Características del desarrollo psicológico de los adolescentes*.  
Revista Digital Innovación y experiencias educativas n.º 28, marzo 2010
- AUSUBEL, D. P. (2002) Adquisición y retención del conocimiento. Una perspectiva cognitiva. Barcelona. Paidós.
- BARROWS, H.S. (1986). A Taxonomy of problem-based learning methods, en *Medical Education*, 20/6, 481–486.
- CARRETERO, M. Y MONTANERO, M., (2008) Enseñanza y aprendizaje de la Historia: aspectos cognitivos y culturales. *Cultura y educación*, 20 (2), pp. 133-142.
- COMES, P. (1997). La enseñanza de la Geografía y la construcción del concepto espacio. En P. Benejam y J. Pagès (Coord.), *Enseñar y aprender ciencias sociales, geografía e historia en la educación secundaria*, (pp. 169-187). Barcelona: I.C.E. Universitat Barcelona.
- DE MIGUEL, M. (coord.). (2005) *Metodologías de enseñanza para el desarrollo de competencias. Orientaciones para el profesorado universitario ante el Espacio Europeo de Educación Superior*. Madrid: Alianza.
- DOMÍNGUEZ, J., (2017). *Pensamiento histórico y evaluación de competencias*. Barcelona, Editorial CCS.
- GARCÍA, R., TRAVER, J., y CANDELA, I. (2001). *Aprendizaje cooperativo. Fundamentos, características y técnicas*. Madrid: CCS.
- HERNÁNDEZ, F.X. (2002). *Didáctica de las ciencias sociales, geografía e historia*. Barcelona: Grao.
- JOHNSON, D. Y JOHNSON, R. (1991). *Learning together and alone. Cooperative, competitive and individualistic learning*. Needham Heights, Allyn and Bacon.
- KAGAN, S. (1994). *Cooperative Learning*. San Clemente, CA: Kagan las Ciencias Sociales, Geografía e Historia. 86, pág 5, 2007

- LUQUE REVUELTO, R.M. (2011). *El uso de la cartografía y la imagen digital como recurso didáctico en la enseñanza secundaria. Algunas precisiones en torno a Google Earth*, Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles N°55-2011, pp.183-210. I.S.S.N.: 0212-9426
- MONDEJAR, R. (2015). *Mediación ambiental. Recursos y experiencias*. Madrid: Dykinson.
- MORALES, P. Y LANDA, V. (2004). Aprendizaje basado en problemas, en *Theoria*, Vol.13. Págs. 145-157. [Disponible en <http://redalyc.uaemex.mx/redalyc/pdf/299/29901314.pdf>]
- MORENO-VERA J.R. (2018). Enseñar y aprender desde el patrimonio. Un itinerario didáctico por la Murcia medieval en López, E., García C.R. y Agustí M. (eds.) (2018) *Buscando formas de enseñar, investigar para innovar en didáctica de las Ciencias Sociales*. Asociación universitaria del Profesorado de Didáctica de las Ciencias Sociales, Ediciones Universidad de Valladolid, Valladolid.
- MORTON, M. & SEIXAS, P. (2013). *The Big Six Historical Thinking Concepts*. Toronto, Canadá: Nelson Education.
- MURPHY, J. (2011). *Más de 100 ideas para enseñar historia*, Barcelona: GRAÓ.
- PIAGET, J. (2001) *Psicología y pedagogía*. Barcelona: Crítica.
- PRIETO, L. (2006). Aprendizaje activo en el aula universitaria: el caso del aprendizaje basado en problemas, en *Miscelánea Comillas. Revista de Ciencias Humanas y Sociales* Vol.64. Núm.124. Págs. 173-196.
- PRIETO, L. (2007). *El aprendizaje cooperativo*. Madrid: PPC. Profesores y estudiantes. [Disponible en: <http://carlosurzua.usach.cl/moodle/mod/resource/view.php?id=348>]
- SANDOYA, M.A. (2016). *Enseñar ciencias sociales. 35 actividades para desarrollar capacidades*, Barcelona. UOC.
- SANDOYA, M.A. (2017). *Motivar con novelas históricas juveniles en secundaria*, Madrid, Editorial CCS.

- STERNBER, R. J. Y LUBART, T. (1997) La creatividad en una cultura conformista. Un desafío a las masas. Barcelona: Paidós.
- TREPAT, C. (1995). Procedimientos en historia. Un punto de vista didáctico, Barcelona, GRAÓ.
- TREPAT, C. Y COMES, P. (1998). El tiempo y el espacio en la didáctica de las Ciencias Sociales. Planteamientos y perspectivas. Sevilla: Alfar, pp.79-96.
- VALERA, J. (2016). Los principios del método geográfico. Cónclave. Recuperado de <http://www.contraclave.es/>.
- VYGOTSKY, L. S. (1989) Pensamiento y lenguaje: teoría del desarrollo cultural de las funciones psíquicas. Buenos Aires: La Pleyade.

**ANEXOS:**

**Anexo 1. Material para el proyecto: álbum de arte**

<b>OBRAS</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>
<b>UNIDADES</b>							
1. Cueva de Altamira		X					
2. Venus de Willendorf	X						
3. Stonehenge		X					
4. Dama de Elche					X		
5. Pirámides de Guiza			X				
6. Máscara de Tutankamón			X				
7. Templo de Abu Simbel			X				
8. Templo de Debod			X				
9. El Escriba Sentado (Louvre)			X				
10. Busto de Nefertiti			X				
11. Guerreros de Xian							X
12. Partenón							X
13. Acrópolis de Atenas				X			
14. Discóbolo							X
15. Victoria de Samotracia							X
16. Venus de Milo							X
17. Ciudad de Pompeya							X
18. Acueducto de Segovia						X	
19. Coliseo de Roma				X			

20. Arco de Trajano							X
21. Teatro de Mérida						X	

## Anexo 2. Evaluación WebQuest

En función de la actividad la evaluación será a través de un instrumento u otro. En este documento se detalla la evaluación de cada actividad. Preguntas de respuesta cerrada: Se evaluarán en función de si la respuesta es correcta o incorrecta.

Otras actividades se evaluarán mediante rúbricas, que se encuentran disponibles en la WebQuest a disposición de los alumnos. Serán de este tipo:

Rúbrica de evaluación: Mapa conceptual				
	1	2	3	4
Análisis de la información	No muestra ideas claras ni referentes al tema.	Indica parcialmente los conceptos elementales.	Muestra los puntos elementales del contenido de forma sintética.	Establece sintéticamente las ideas centrales y las relaciones existentes entre sus contenidos.
Organización de la información	No presenta el concepto principal, ni agrupa ni jerarquiza ningún concepto. No usa formas ni palabras de enlace.	Presenta los conceptos, pero no identifica el principal, no agrupa ni jerarquiza.	Presenta el concepto principal, agrupa y jerarquiza. Usa algunas palabras y formas.	Presenta el concepto principal, agrupa otros conceptos y jerarquiza. Usa formas y palabras de enlace correctas.
Forma	No reúne los criterios mínimos de forma	Cumple algunos de los criterios.	Cumple prácticamente todos los criterios de forma.	Aparecen todos los criterios: Encabezado, fuente, contenidos, ortografía, tamaño y tipología de letra adecuada y visible, líneas y formas.

<b>Rúbrica de evaluación: Eje cronológico</b>				
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Adecuación temporal</b>	Los periodos no se delimitan, y los acontecimientos no se señalan. El eje no expone ninguna información de fácil lectura.	Ni periodos ni los acontecimientos están bien delimitados e indicados, pero se sitúan más o menos en el lugar correcto.	Se señalan los periodos y delimitan. Los acontecimientos se sitúan de manera correcta.	Los periodos están bien indicados. Se usan elementos limitadores y diferentes colores. Los acontecimientos están correctamente situados, definidos con su fecha y descripción.
<b>Presentación y herramientas</b>	La presentación es incorrecta, no utiliza las herramientas propuestas para su creación.	La presentación no es correcta, pero presenta un mínimo de cuidado. Utiliza las herramientas propuestas.	Utiliza las herramientas proporcionadas, pero no usa gamas cromáticas ni elementos que resalten los acontecimientos.	La presentación es excelente, se han utilizado las herramientas y presenta colores y elementos diferenciadores y creativos.
<b>Contenidos</b>	Se insertan menos del 25% de los elementos que se piden	Se insertan la mitad (50%) de los elementos.	Aparecen prácticamente todos los elementos	Aparecen todos los elementos.

### **Equivalencia en puntos:**

Los niveles de logro corresponden con los puntos que se irán otorgando a los equipos:

1 = 30 px.

2 = 40 px.

3 = 50 px.

4 = 60 px.

El máximo número de puntos que se pueden obtener son: 180 px.

<b>Rúbrica de evaluación: ¿Qué comemos hoy?</b>				
	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Contenidos</b>	No presenta un contenido coherente ni adecuado	El contenido es coherente, pero faltan varios apartados.	El contenido es coherente y aparecen todos los puntos de forma aceptable.	El contenido es coherente y expone de forma excelente los apartados.
<b>Redacción</b>	No utiliza un correcto vocabulario histórico y la redacción no es entendible.	Si utiliza un vocabulario histórico correcto, pero presenta muchos errores ortográficos o de gramática.	Si utiliza un vocabulario histórico correcto, pero presenta algunos errores ortográficos o de gramática.	Utiliza un correcto vocabulario histórico y la redacción no contiene errores de gramática u ortografía.
<b>Información</b>	La información es errónea totalmente.	Comente graves errores históricos.	Comente algunos errores históricos.	La información es totalmente correcta.
<b>Diseño y presentación</b>	El documento no presenta un diseño atractivo y no es creativo.	El documento no es atractivo, pero si respeta las partes que debe tener.	El diseño es aceptable y atractivo.	El documento es muy atractivo y respeta todos los puntos que debe contener.

### **Equivalencia en puntos:**

Los niveles de logro corresponden con los puntos que se irán otorgando a los equipos:

1 = 10 px.

2 = 20px.

3 = 30px.

4 = 40px.

El máximo número de puntos que se pueden obtener son: 160px.

## Anexo 3. Fichas para el Porfolio



# PORFOLIO

Tu carpeta de fichas con las actividades del curso

### ¿COMO VAMOS A TRABAJAR?

#### ¿Que es el Porfolio?

Todas tus actividades se irán almacenando en el Porfolio, una carpeta de anillas será la base. Si el Porfolio es digital, almacenaremos las fichas en carpetas de Google Drive por Unidades. Tal y como lo haremos con los recursos digitales (vídeos, presentaciones...)

Al final de curso se recogerá completo.



#### ¿Qué hay dentro del Porfolio?

Dentro del Porfolio debes ir almacenando una serie de fichas, actividades o textos, entre otras cosas, de cada una de las Unidades.

Todas las Unidades tienen estas fichas



Y otras variables



Portada



Esquema



Diccionario de conceptos



Actividad

Eje cronológico

Mapa

Álbum de Arte

Concepto

Comentario de texto/mapa

*Unidad 00*

# TÍTULO DE LA UNIDAD



NOMBRE Y APELLIDOS

Clase:

# ESQUEMA

UNIDAD



UNIDAD



Estrellas:

Galaxia:

Planeta:

Rotación:

Satélite:

Sistema Solar:

Sol:

Traslación:

Vía Láctea:



# MAPA

TÍTULO DEL MAPA

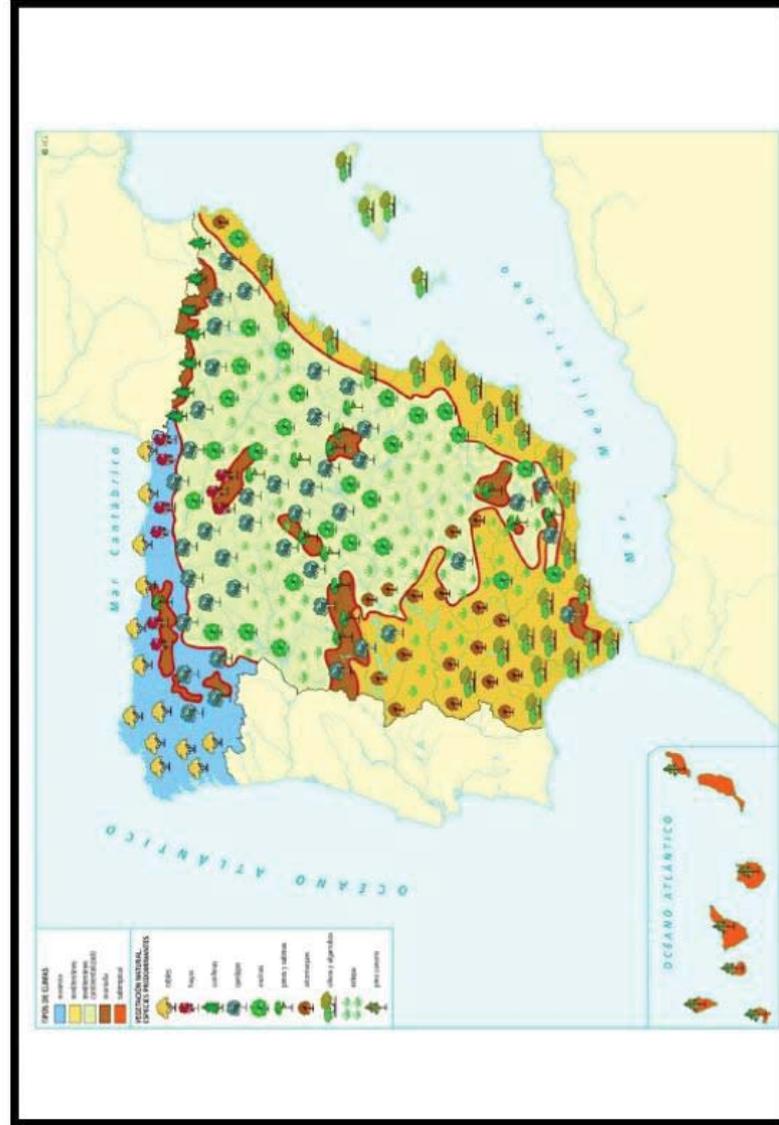


UNIDAD



# MAPA

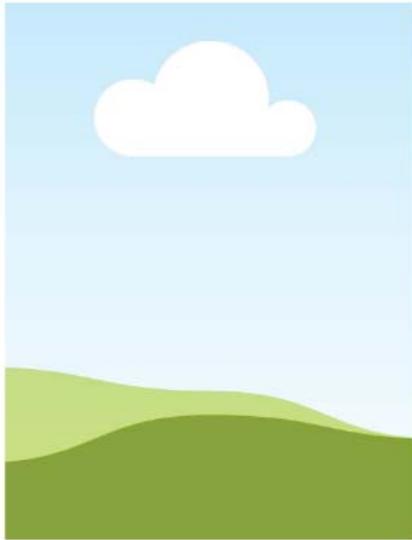
TÍTULO DEL MAPA



UNIDAD



00. TÍTULO



1. IDENTIFICACION DE LA OBRA

¿Qué tipo de obra es? ¿de cuándo? ¿material? (pintura, fotografía...) ¿Se conoce el autor? ¿Cronología?

2. ANÁLISIS ICONOGRÁFICO (TEMÁTICA)

¿Qué tema cuenta? ¿Se identifica algún personaje?

3. ANÁLISIS TÉCNICO:

¿Técnica? ¿Cómo está trabajado el espacio? ¿Canon de las figuras? ¿Recursos plásticos?

4. CONTEXTO

1. ¿Qué pasaba cuando fue realizada? Sociedad, política, religión.

00. TÍTULO



1. IDENTIFICACION DE LA OBRA

¿Qué tipo de obra es? ¿de cuándo? ¿material? (pintura, fotografía...)? ¿Se conoce el autor? ¿Cronología?

---

---

2. ANÁLISIS ICONOGRÁFICO (TEMÁTICA)

¿Qué tema cuenta? ¿Se identifica algún personaje?

---

---

---

---

3. ANÁLISIS TÉCNICO:

¿Técnica? ¿Cómo está trabajado el espacio? ¿Canon de las figuras? ¿Recursos plásticos?

---

---

---

---

---

4. CONTEXTO

1. ¿Qué pasaba cuando fue realizada? Sociedad, política, religión.

---

---

---

---

---

UNIDAD:

Fecha: / /



## TÍTULO



### EXPLICACIÓN

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum*

---



---



---



---



---



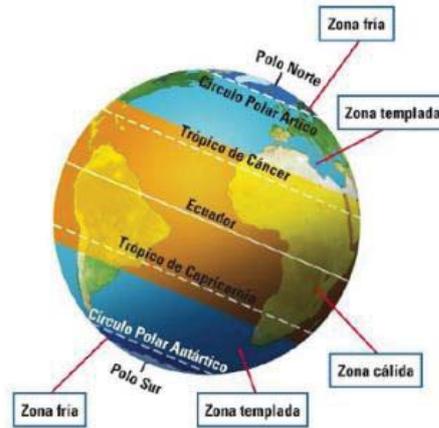
---

UNIDAD:

Fecha: / /



## LAS ZONAS CLIMÁTICAS DE LA TIERRA



### EXPLICACIÓN

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum*

UNIDAD:

Fecha: / /



TÍTULO

TEXTO/MAPA

COMENTARIO

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum*

---

---

---

---

---

---

---

---

UNIDAD:

Fecha: / /



## ACTIVIDAD 1.

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum*

## ACTIVIDAD 2

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum*

*Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum*

Anexo 4. Recompensas de las misiones:

**ESTAS MONEDAS SON**  
EL PRECIO A PAGAR POR VIAJAR DE MISIÓN  
EN MISIÓN POR TODO EL IMPERIO

**MISIÓN 1**  
**SESTERCIO**  
Bronce. 19 a.C. Gades (Cádiz)



**MISIÓN 2**  
**AS**  
Bronce. 13 a.C. Carthago Nova (Cartagena)



**MISIÓN 3**  
**DENARIO**  
Plata. 18a.C. Colonia Patricia (Córdoba)



**MISIÓN 4**  
**QUINARIO**  
Oro. 6-7 d.C. Lugdunum (Lyon)



**MISIÓN 5**  
**AUREO**  
Oro. 15-13 a.C. Lugdunum (Lyon)



Consigue todas las monedas para mantener la Pax Romana

Anexo 5. Tarjetas de roles para el trabajo cooperativo:



## SUPERVISOR/A

**SUPERVISA**  
el ruido de su equipo

**CONTROLA**  
los tiempos de cada tarea

**VERIFICA**  
el orden y limpieza de la tarea



## PORTAVOZ

**PREGUNTA**  
dudas o aclaraciones

**TOMA CONTACTO**  
con miembros de otros equipos cuando sea necesario

**RESPONDE**  
en nombre de su equipo a las preguntas (previo consenso con el resto de miembros)



## COORDINADOR/A

**CONTROLA**  
que se aplique la estructura de trabajo y se respeten los turnos

**PROMUEVE**  
la participación de todos los miembros del equipo

**VERIFICA**  
que todos entiendan la tarea.



## SECRETARIA/O

**COMPRUEBA**  
que cada miembro realiza la tarea

**CUSTODIA**  
el material y cuida de el

**ENTREGA**  
el trabajo común

**APUNTA**  
las actividades que hay que realizar en la agenda de trabajo

## Anexo 6. Rúbricas de evaluación del Porfolio y Registro anecdótico del aula

PORFOLIO DEL ALUMNO (ENTRE EL 50% Y EL 60%)				
	1	2	3	4
Uso del instrumento	No lo utiliza nunca en clase ni lo completa en casa.	Lo utiliza a veces para el uso de ciertas actividades.	Lo usa regularmente en el aula para las actividades.	Siempre lleva el porfolio al aula y lo usa para realizar todas las actividades.
Entrega	No lo entrega para su corrección	No lo entrega con puntualidad el día establecido	Lo entrega generalmente con poca puntualidad.	Siempre lo entrega el día acordado.
Estructura	No sigue la estructura de las instrucciones.	Sigue la estructura parcialmente.	La estructura es clara pero algunos puntos no los realiza con la ficha correcta.	La estructura es muy clara, los apartados están diferenciados.
Presentación	La presentación es nula. El porfolio está sucio o arrugado.	La presentación es escasa. Falta limpieza y claridad.	Algunas actividades están limpias y ordenada, pero otras no.	La presentación es excelente, las actividades se realizan de forma limpia y clara.
Contenidos	No realiza las actividades.	La mayoría de las actividades están incompletas. No corrige los ejercicios.	Realiza todas las actividades requeridas de una manera adecuada, pero no corrige errores.	Realiza todas las actividades y las completa con correcciones o anotaciones. Tiene incluso fichas extra.
REGISTRO ANECDÓTICO (10%)				
	1	2	3	4
Intervenciones orales	La intervención es nula en el aula y en las exposiciones.	No interviene normalmente en clase, aunque si lo hace en las exposiciones.	Interviene regularmente en la clase y también en las exposiciones.	Interviene habitualmente en las sesiones y siempre que es su turno de exposición.
Asistencia a clase	No acude a clase o lo hace esporádicamente.	Acude regularmente a clase.	Asiste diariamente a clase y participa puntualmente.	Asiste diariamente y participa de forma activa.
Interés y actitud	No presenta interés en la materia o tiene una actitud negativa y cerrada hacia la asignatura y actividades.	Participa puntualmente en clase, suele adoptar una actitud pasiva ante la materia presentada.	Participa en las clases mostrando un interés por cuestiones o datos históricos. Comparte lo que ve/lee con los compañeros	Participa en todas las actividades propuestas de manera activa, pregunta en clase sus dudas o formula cuestiones relacionadas. Realiza algunas lecturas adicionales
Trabajo cooperativo	No trabaja de forma cooperativa nunca. No asume su rol en el equipo. (Anexo 5. Tarjetas de trabajo cooperativo)	Trabaja de forma cooperativa, pero no asume su rol o intenta asumir otro.	Trabaja de forma cooperativa correctamente y asume su rol parcialmente.	Trabaja de manera cooperativa siempre, asumiendo su rol y ocupándose de la tarea que le corresponde.